

# DEATHWATCH

## EL EMPERADOR PROTEGE



PELIGROSAS MISIONES  
POR EL DEBER Y EL HONOR

WARHAMMER  
40,000  
ROLEPLAY

# DEATHWATCH

## EL EMPERADOR PROTEGE



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

# CRÉDITOS

## JEFE DE DESARROLLO

Ross Watson

## ESCRITO Y DESARROLLADO POR

Andrea Gausman

## EDICIÓN

Ben Lurie

## REVISIÓN DE TEXTOS POR

Graham Davey

## DISEÑO GRÁFICO

Kevin Childress

## DISEÑO GRÁFICO ADICIONAL

Mark Raynor

## ILUSTRACIÓN DE PORTADA

Michael Philippi

## ILUSTRACIONES DEL INTERIOR

Alberto Bontempi, Andrew Bosley, Matt Bradbury, Victor Corbella, Wayne England, Tom Garden, James Hall, Nikolaus Ingeneri, Igor Kieryluk, Karl Kopinski, Stefan Kopinski, David Nash, Rick Sardinha, Oliver Specht, Mark Smith, David Sondered, Theo Stylianides, Chase Toole, Allison Theus y Ben Zweifel

## DIRECTOR DE ILUSTRACIONES

Zoë Robinson

## COORDINADOR DE PRODUCCIÓN

Gabe Laulunen

## DISEÑADOR JEFE DE FFG

Corey Konieczka

## PRODUCTOR JEFE DE FFG

Michael Hurley

## EDITOR

Christian T. Petersen

## GAMES WORKSHOP

### CONCESIÓN DE LICENCIAS

Owen Rees

### DIRECTOR DE CONCESIÓN DE LICENCIAS

Paul Lyons

### COORDINADOR DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Alan Merret

### AGRADECIMIENTOS

“No Guts, No Glory” Sean Connor con Mathieu Booth, Nick Hodge, Stephen Pitson, Michael Thompson, “Curious Pastimes” Paul Tucker con Colin Brook, Edd Duggan, Liam Eyers, Alexander Lampson y James Littlewood, “Veterans of a Psychic War” Benn Williams con Chris Lancaster, John Ross, Aric Wieder, Rebecca Williams y Eric Young

---

TRADUCIDO Y MAQUETADO POR  
Pablo Pérez “Darkpaul” y Álvaro 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 2000–2009, 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)

# CONTENIDO

<b>El Emperador Protege .....</b>	<b>4</b>
Ayuda para el DJ.....	4
Trasfondo.....	4
Dirigiendo El Emperador Protege.....	5
<b>El Precio del Orgullo.....</b>	<b>7</b>
Resumen.....	9
Elección, consecuencia y orgullo.....	10
Nadie a quien recurrir.....	11
Orgullo del horizonte.....	12
El planeta dorado.....	15
La ciudad de Haistand.....	16
Reunión con el Caele.....	21
Los Pozos Negros.....	22
Puestos de centinela.....	25
La caza del despojado.....	27
Los cañones quebrados.....	27
Guerreros probados.....	29
La ciudad contaminada.....	30
Grensvayl.....	30
Mapa de Grensvayl y alrededores.....	31
Y en el fuego.....	32
Cavernas apóstatas.....	36
El regreso de los héroes.....	39
Un día de celebración.....	39
La celebración se torna en carnicería.....	42
¿Qué queda?.....	44
Un retorno solemne.....	44
Apéndice: PNJs.....	46
<b>Un Sueño Pétreo .....</b>	<b>51</b>
Resumen.....	52
Cimientos inestables.....	53
Cambios en la misión.....	53
Un inquisidor desaparecido.....	54
Armas y juramento.....	54
El Angelus Invictus.....	55
El mundo fortaleza.....	56
Sobre esta roca.....	62
La ciudad de Kar'thir.....	62
Encuentro opcional: El comercio frío.....	68
Un rastro hacia el sur.....	69
Las islas Kar'dane.....	69
Encuentro opcional: Víboras en el camino.....	77
La ciudad bajo el mar.....	79
La ciudad tumba.....	80
La marea aplastante.....	85
Manifiesto de artefactos.....	86
Apéndice: PNJs.....	88
<b>La Espada Vigilante .....</b>	<b>95</b>
Resumen.....	96
Dirigiendo la espada vigilante.....	96
Las piezas encajan.....	97
Armas y juramento.....	102
Un viaje turbulento.....	103

El foso de hierro.....	104
En el corazón de la oscuridad.....	105
Suburbios de la Forja Irradial.....	106
Los astilleros.....	111
El alambique de almas.....	114
La Forja Irradial.....	116
El manufactorium.....	116
El muro exterior.....	120
Más allá del muro.....	121
Encuentro opcional: El vivero de servidores.....	124
Encuentro opcional: Controles de batería orbital.....	124
El corazón de hierro de la forja.....	125
Escapando de la forja corrompida.....	131
Sin descanso.....	131
Réplicas en Erioch.....	132
La vigilia interminable.....	132
Apéndice: PNJs.....	133
Apéndice I: Referencia rápida – circunstancias de encuentros.....	141
Apéndice II: Mapa de la tumba.....	143



# EL EMPERADOR PROTEGE

*“Nunca he visto nada como los marines espaciales en acción. Cualquiera que los vea sabe en su alma que son creaciones del Dios Emperador. Más que eso, sabes a través de ellos que Él todavía nos protege”.*

—cabo Drayle después del rescate de una escuadra en Baraban

**B**ienvenido a **EL EMPERADOR PROTEGE**, un suplemento de aventuras en tres partes para el juego de rol de **DEATHWATCH**. Estos eventos llevan a una escuadra de los guardianes de la muerte a una misión desesperada que conducirá a los hermanos de batalla a lo largo de la demarcación Jericó y los enfrentará contra las indescriptibles fuerzas del Caos. Las aventuras en este documento llevan a la escuadra a través de la demarcación en un intento por evitar que un brujo del Caos cumpla con sus planes por el dominio total de la región; destruyendo el portal disforme usado para abastecer la actual Cruzada de Achilus. Para que la escuadra pueda evitar esto, se enfrentarán a horribles xenos, astutos agentes del Caos e incluso se enfrentarán a sus hermanos traidores de la legión alfa.

## AYUDA PARA EL DJ

**EL EMPERADOR PROTEGE** toma la forma de tres aventuras, cada una unida por una historia común. Las aventuras se pueden jugar de forma secuencial (terminar una lleva directamente al comienzo de la siguiente), o la acción se puede dividir y reorganizar a placer.

Las aventuras se desarrollan en la demarcación Jericó, una región espacial devastada por la guerra en la franja este de la galaxia.

**EL EMPERADOR PROTEGE** también explora una variedad de temáticas y estilos de juego, desde la acción extrema hasta la diplomacia, la exploración y el combate épico. Como corresponde al papel y la posición de los hermanos de batalla como marines espaciales de los guardianes de la muerte, cada uno de estos desafíos debe ser superado si quieren sobrevivir y triunfar frente a la adversidad.

Al comienzo de cada una de las tres aventuras, el director de juego encontrará consejos sobre cómo usar cada aventura y cómo pueden integrarse en su propia campaña.

## TRASFONDO

Los eventos de **EL EMPERADOR PROTEGE** comienzan con el brujo del Caos Dahzak—un hombre consumido por la ambición y el ansia por el poder. Su búsqueda por el conocimiento lo llevó a la zona de guerra de Celebos junto con muchas otras escisiones de las distintas Legiones Traidoras. Recogiendo secretos oscuros en las ruinas de las estrellas Caronte, concibió un plan para retorcer el misterioso portal disforme de la demarcación Jericho para sus propios fines.

Los planes de Dahzak comienzan con una tecnología arcaica llamada diodo thaumagramm. Los diodos son dispositivos para manipular el espacio-tiempo y abrir una brecha en el inmaterium. Dahzak encontró los planos de estos dispositivos que alteran la disformidad en su búsqueda interminable del conocimiento prohibido. Cuando llegó a comprender de lo que eran capaces los diodos, vio su oportunidad. También vio que nunca sería capaz de construir y sintonizar los diodos por sí solo. Con ese fin, buscó aliados expertos no solo en tecnologías, sino también en integrarlas con la energía disforme.

Encontró a ese aliado en un grupo llamado el Vínculo Converso. Esta orden de Magi corruptos en Samech ha profundizado en los misterios prohibidos de la tecnoherejía durante siglos, y las “mejoras” que el Caos puede aportar.

En su mundo forja, Dahzak y el Vínculo Converso comenzó a construir los diodos thaumagramm. Rápidamente se hizo evidente que su comprensión de la manipulación especial era insuficiente para la tarea. Rectificaron este problema buscando la ayuda de la legión alfa. Con sus tácticas sutiles y bien planificadas, han ayudado a la Forja Irradial a adquirir muchos aportes importantes a los diodos.

Dahzak y la Forja Irradial tienen otro obstáculo aparte de la dificultad de construir los diodos. Incluso si una nave pudiera penetrar la Argolla de Hierro y alcanzar el portal disforme en el pozo de la noche, aún tendría que lidiar con un crucero de patrulla del Adeptus Mechanicus. Una nave de exploración, ideal para escabullirse del bloqueo, no podría resistir el castigo que les puede infligir uno de estos cruceros.

Por lo tanto, el grupo debe encontrar alguna manera de llevar una nave más grande al portal disforme sin ser destruida al penetrar la Argolla de Hierro. Con ese fin, el Magos Vayze, líder del Vínculo Converso, ha dado con la solución: el recubrimiento antisonante. Este revestimiento especial y único se usa generalmente para ocultar algunas de las naves más sigilosas de la demarcación. Sin embargo, además de raro y costoso, no es efectivo en las naves de mayor tamaño. Para permitir que el revestimiento mantenga sus propiedades de sigilo en una superficie mayor, Vayze ha combinado el antisonante con raros cristales de decavane. El Vínculo Converso ha hecho todo lo posible para establecer una prospección minera secreta en un planeta apartado, donde acumulan lentamente las cantidades necesarias de decavane. En la Forja Irradial, la construcción de su nave de guerra sigilosa, la *Portadora de Ruina*, está casi completa; y Vayze y Dahzak casi han perfeccionado los diodos thaumagramm.

Sin embargo, Dahzak no tiene ejército ya que opera solo con su aprendiz, Sethahar, para ayudarlo. Sus planes son demasiado grandes para llevarlos a cabo sin apoyo y Dahzak sabe que sus conocimientos de brujería no serán suficientes. Para reforzar su número y realizar las numerosas infiltraciones requeridas, Dahzak se ha aliado con una célula de la legión alfa que opera en la demarcación Jericó, dirigida por Lamdus Rize.

Combinado con los corruptos tecno-magi de los Conversos, ¿qué terrible ambición podría unir a estas tres fuerzas? Dahzak ha desarrollado una visión del portal transformado en una brecha abierta a la disformidad, bloqueando los refuerzos a la Cruzada de Achilus e inundando la demarcación con criaturas del Caos. Si logran tener éxito, toda la demarcación Jericó puede ser inundada por el Caos.

## SINOPSIS

**EL EMPERADOR PROTEGE** es un suplemento dividido en tres aventuras distintas y vinculadas. Como se indicó anteriormente, estas aventuras se pueden jugar en la secuencia en que se presentan, o en el orden que el DJ considere apropiado.

A continuación se presentan breves sinopsis de cada aventura dentro de este suplemento. El comienzo de cada aventura proporciona información sobre cómo jugarla, e información adicional que el DJ necesita si desea ajustar cada aventura para que se adapte al estilo de juego y eventos pasado de su grupo de juego.

### Primera aventura: El Precio del Orgullo

El Precio del Orgullo comienza con un comerciante independiente llamado Díaz Lan informando a los guardianes de la muerte sobre una petición de ayuda para la cruzada desde el mundo de Aurum. Asignados para ayudar a la cruzada a llevar ese mundo al redil del Imperio, el comerciante independiente transporta a la escuadra a bordo de su nave, el *Orgullo del Horizonte*.

Una vez que llegan a Aurum, los hermanos de batalla deben determinar que el mundo no solo alberga la mancha de los xenos, sino también derrotar a los feroces nativos. Sin embargo, en el transcurso de sus deberes, la escuadra descubre que Aurum alberga el secreto más mortal que los nativos han estado tratando de proteger: Robagenes.

### Segunda aventura: Un Sueño Pétreo

En la aventura, Un Sueño Pétreo, la escuadra es enviada al mundo de Karlack para descubrir lo que le sucedió a un inquisidor del Ordo Xenos con el nombre de Vincent. Contactados por su colega, el inquisidor Quist, los hermanos de batalla pronto se encuentran en las garras de una trampa ideada por la legión alfa.

Disfrazados como marines espaciales de los templarios negros, la legión alfa logró reunir los secretos de los habitantes xenos largo tiempo desaparecidos gracias al inquisidor desaparecido. Mientras los hermanos de batalla siguen su propia investigación, se encuentran con miembros de un culto xenos llamado los Renacidos. El camino finalmente los lleva a la ciudad de Kar'thir, donde descubren una terrible amenaza que se avecina en las ruinas xenos hundidas bajo los océanos.

Rastreando a sus enemigos por una cadena de islas, la escuadra descubre que los marines espaciales del caos que han estado siguiendo han iniciado una serie de eventos que podrían conducir a la aparición de un ejército alienígena en el corazón del territorio conquistado de la cruzada. Si los valientes guardianes de la muerte no pueden encontrar una manera de detener los esfuerzos de la legión alfa, entonces Karlack se verá abrumado bajo una marea de ruina alienígena.

### Tercera aventura: La Espada Vigilante

Cuando comienza la aventura, La Espada Vigilante, los guardianes de la muerte han descifrado el significado de sus hallazgos sobre Karlack y Aurum, y se da cuenta de que hay una alianza impía en Samech. Parece que planean establecer contacto con el portal disforme. Los hermanos de

batalla llevan esta amenaza ante la Cámara de Vigilancia. Allí, la escuadra se encarga de entrar en el corrupto corazón mecánico de Samech y detener los planes de los herejes antes de que se vean cumplidos.

Al llegar a Samech los hermanos de batalla se encuentran con el triunfo final del triunvirato, la nave de guerra sigilosa, la *Portadora de Ruina*. Con la ayuda de varios aliados, la escuadra libra una batalla desesperada para destruir la monstruosidad creada por las mentes corruptas y desde allí pueden penetrar la Forja Irradial. A partir de aquí, la escuadra descubre los diodos thaumagramm y finalmente se encontrará con sus archienemigos que han afectado a toda la demarcación Jericó.

## DIRIGIENDO EL EMPERADOR PROTEGE

**EL EMPERADOR PROTEGE** refleja la culminación de un plan de décadas. El DJ puede realizar misiones adicionales entre las aventuras proporcionadas en este documento. Dado que las tramas se unen en la tercera aventura, el orden de las dos primeras misiones es intercambiable—aunque la escala de niveles se desarrolla mejor si se ejecutan en orden.

En el orden presentado, la escuadra primero determina el destino de un planeta, luego un Saliente, y luego toda la cruzada. Este libro también construye la historia al acumular información sobre múltiples misiones. Esta técnica se puede mejorar tomando buenas notas durante la partida. Las misiones también ofrecen opciones para un enfoque de iniciación menos impulsado por el jugador si este es un problema para el grupo. Sin embargo, dejar que los jugadores hagan avanzar la historia es una experiencia más atractiva para ellos. El DJ puede ayudar a retener la información rememorando los puntos clave de la trama descubiertos al comienzo de cada sesión de juego.

Los perfiles y números enemigos en las misiones están pensados para una escuadra de 5 hermanos de batalla entre los rangos 1–4. La dificultad se puede escalar fácilmente cambiando el número de adversarios en cualquier encuentro. En algunos casos se deben escalar otras facetas, estas se indican en las misiones individuales. Además, las aventuras de **EL EMPERADOR PROTEGE** no se recomiendan para personajes recién creados. Como mínimo, los miembros de la escuadra deberían tener al menos 1.000 puntos de experiencia (PE) adicionales además de la cantidad recibida durante la creación del personaje. Así, todos los hermanos de batalla que participan en **EL EMPERADOR PROTEGE** deben tener al menos 14.000 PE. El Director de Juego puede ajustar esta cantidad.

## CONSECUENCIAS DE LA MISIÓN

Los marines espaciales toman decisiones importantes; su presencia puede inclinar la balanza del poder. A veces, incluso pueden no darse cuenta del profundo efecto que tienen en los eventos a su alrededor hasta más tarde. A medida que la escuadra completa las dos primeras aventuras, se les proponen muchas opciones. Varias de estas tienen ramificaciones en La Espada Vigilante, que es la misión clímax. La Espada Vigilante comienza con un resumen de cuáles son esas elecciones y sus consecuencias. Se recomienda que el DJ anote cada decisión de la escuadra durante **EL EMPERADOR PROTEGE**.

## ENCUENTROS OPCIONALES Y CONDICIONALES

Cada grupo tiene sus propias preferencias para el ritmo y el porcentaje de tiempo dedicado al combate. Algunos de los encuentros en **EL EMPERADOR PROTEGE** están marcados como opcionales. La narrativa es coherente con o sin estos incidentes, y el DJ puede elegir cuáles quiere incluir para establecer el ritmo adecuado para su grupo. La tercera misión también usa encuentros condicionales. Estas son simplemente extensiones de las consecuencias de la misión. Cada encuentro condicional indica las circunstancias que desencadenan el evento. Como siempre, tanto las condiciones como el concepto de consecuencias son sugerencias, no obligaciones. Puede optar por incluir o excluir lo que mejor se adapte a su campaña y estilo de juego.

## CIRCUNSTANCIAS DE LOS ENCUENTROS

Varios de los encuentros en este libro tienen circunstancias especiales que rigen el desafío relevante. En el apéndice se proporcionan ayudas de referencia rápida para que estos encuentros sean más fáciles de ejecutar por el DJ y para que jueguen los jugadores. Las ayudas indican deliberadamente sus efectos estadísticos en la última columna. Esto permite al DJ decidir si quiere que los jugadores conozcan las reglas exactas que rigen la situación, o cortar la última columna y transmitir los eventos solo en términos narrativos.

Si el DJ es un principiante, es posible que desee ignorar los modificadores de situación hasta que se sienta más cómodo con las reglas generales. El DJ también debe considerar el nivel de experiencia de sus jugadores al presentar este suplemento a su grupo.

## DRAMATIS PERSONAE

A continuación se nombran los antagonistas principales de la trama. Sus perfiles se pueden encontrar en las misiones donde se encuentran por primera vez.

### Dahzak

Dahzak es un brujo poderoso, y especialmente dotado para ver el futuro. Esta habilidad le ha servido bien en su búsqueda para mejorar su conocimiento y poder. En sus muchos años Dahzak ha dirigido ejércitos y ha vagado solo por estrellas muertas. Recientemente, hasta que necesitó al Vínculo Converso, tuvo un solo aprendiz. El carisma de Dahzak proviene de su certeza. Sus afirmaciones de que conoce todas las posibilidades son bastante convincentes. También son bastante falsas. Dahzak es ciertamente un adivino excepcional, pero ese arte es voluble incluso para un auténtico maestro. Exagera su confianza en las predicciones (y a veces las fabrica por completo) cuando sirve a sus propósitos.

### Lamdus Ryze

Lamdus ha sido el jefe de su célula de la legión alfa durante décadas. Como muchas de esas células, los lazos de lealtad entre los marines espaciales traidores son fuertes. Difícilmente se puede decir lo mismo de cómo ven a sus aliados. Lamdus es muy consciente de que él y sus hombres son simplemente herramientas de conveniencia para Dahzak y la Forja Irradial. Sin embargo, su mejor oportunidad para sabotear el portal disforme consiste en seguirle el juego, por ahora.

### Magos Vayze

El Magos Vayze es el tecnosacerdote superior del Vínculo Converso. Si bien los diodos thaumagramm son fascinantes y cortar la cruzada solo puede ser positivo para Samech, estos Mechanicus apóstatas no hacen nada sin un precio. En el caso de Dahzak, los Conversos exigieron al brujo que los liberara de las limitaciones de la carne para que pudieran ser realmente uno con la máquina. Los resultados no fueron exactamente como se esperaban, volviendo a todos los Magi dependientes de la brujería para mantenerse. Aún así, fue satisfactorio comprar los servicios de la Forja Irradial. Vayze no está ansioso por ver cumplidos los planes de Dahzak, ya que al hacerlo eso dejará a los Conversos sin objeto para negociar sobre su dependencia de los poderes brujos.

### Sethahar

Sethahar es el aprendiz de Dahzak. Mientras su maestro prefiere la adivinación, Sethahar sobresale en los poderes destructivos. Es un individuo tranquilo y melancólico, cuyo temperamento puede arremeter inesperadamente y con toda la fuerza destructiva de su hechicería. Dahzak le confía muchas tareas importantes, confiado en que ambos saben que si su aprendiz conspirase contra él, el adivino lo vería venir.

## LA TRAICIÓN ENGENDRA TRAICIÓN

La frágil alianza de estos poderes miserables solo demuestra por qué tales asociaciones rara vez tienen éxito. En realidad, las tres fuerzas tienen sus propios objetivos para el portal disforme. Dahzak cree que la puerta se puede usar para acceder a la Telaraña eldar, lo que le daría acceso exclusivo a la biblioteca negra. Si bien los diodos pueden esclavizar y contaminar un espíritu máquina, dirigir su propósito aún requiere las capacidades de un psíquico. Aquí está la oportunidad de Dahzak de tomar el control. La legión alfa desea cortar el suministro de tropas y recursos de la cruzada, una oportunidad que les atrae enormemente. Estos marines espaciales del Caos planean en secreto sabotear la brujería tecnológica y destruir el portal disforme en lugar de corromperlo. Mientras tanto, el Vínculo Converso apoya el plan establecido para torcer y corromper el portal disforme, para crear una brecha en el empireo e inundar la región con las energías de la disformidad.



EL PRECIO  
DEL ORGULLO

NADIE A QUIEN  
RECURRIR

•

EL PLANETA  
DORADO

•

LA CAZA DEL  
DESPOJADO

•

LA CIUDAD  
CONTAMINADA

•

EL REGRESO DE  
LOS HÉROES



+++PARA: LORD GENERAL CASTUS IACTON+++  
 +++DE: KEYBOR TAYNE, LEXOGRÁFO PRIMERO+++  
 +++ASUNTO: HISTORIA DE LOS CONTACTOS CON AURUM+++

Como se me ordenó, he recopilado un registro cronológico de nuestros intentos de establecer relaciones con los nativos del planeta designado: Aurum. Este muestra un patrón repetido de rechazo de diplomáticos, apoyando vuestro consejo de que un enviado militar podría ser mejor recibido.

787.M41: Primer contacto realizado por el equipo de vigilancia naval. El recibimiento es neutral. Los análisis posteriores revelan un planeta muy valioso en recursos. Aurum pasa a ser de alta prioridad para el readoctrinamiento.

789.M41: Se envía un contingente mayor a contactar con Aurum, incluyendo representación del Adeptus Ministorum y del Adeptus Administratum. Las negociaciones se deterioran rápidamente, aunque los adeptos confirman raíces culturales imperiales antes de ser obligados a abandonar el planeta.

791.M41: El capitán Laurel Mattheos de la Armada Imperial y una escuadra de tripulantes armados fuerzan el contacto. El contingente es inesperadamente bien recibido. Se llega a un acuerdo para permitir la presencia imperial en la capital: Haistand.

798.M41: El capitán Mattheos muere en acción, las negociaciones son retomadas por el comerciante independiente Díaz Lan. Se llega a un acuerdo para permitir un pequeño puesto militar para proteger a la creciente población no combatiente en Haistand. Comienza la construcción de "La Aspiración".

802.M41: El comerciante independiente Díaz Lan repite el contacto. Las negociaciones fracasan intentando permitir que la presencia imperial se extienda más allá de Haistand.

809.M41: El comerciante independiente Díaz Lan reabre las negociaciones sobre el asunto anterior. Intenta ganar apoyo participando en los juegos de combate locales. Abandona el planeta en estado crítico por mordiscos de reptiles.

816.M41: El comerciante independiente Díaz Lan repite el contacto. Los Auranos desprecian a Lan y rechazan honrarle en futuras negociaciones, ya que consideran que "no es un hombre".

+++El Emperador protege+++

*Este mundo es crítico para la cruzada. Si estos nativos solo respetan la fuerza enviaremos a los guardianes de la muerte.*

*De un modo u otro, Aurum será **sometido**.*

—Inquisidora Quist



# EL PRECIO DEL ORGULLO

*"No vamos a ceder ante las demandas de estos xenos, hermanos. Esta tierra alberga a uno de los nuestros, un héroe cuya valentía no traicionaremos con la derrota. Defenderemos su honor y el honor de nuestro capítulo hasta la última gota de nuestra sangre".*

—cita de Marneus Calgar en la batalla del sepulcro

Frente a la guerra, los xenos asesinos, los vengativos agentes del Caos y las muchas otras amenazas de la demarcación Jericó, a veces se pierde el verdadero propósito de la cruzada, que es ante todo, un intento de llevar la región bajo control imperial. En la actualidad, la cruzada está lejos de ser autosuficiente. Las tropas, raciones, municiones y prácticamente casi componente del tridente de asalto deben fluir a través de la puerta de disformidad, secretamente desviados desde el Segmentum Obscurus. Los señores de la cruzada reconocen que tarde o temprano, los recursos o el secreto que los mantiene caerán, por lo que el establecimiento de más fortalezas y centros agrícolas como el mundo agrícola de Karlack es un objetivo importante.

Por este motivo, los líderes de la cruzada han observado al mundo salvaje de Aurum durante décadas. El fértil planeta sería una buena adición a la desoladoramente pobre cartera de mundos pacificados de la cruzada. Debido a los muchos frentes abiertos, el Imperio preferiría incorporar al mundo pacíficamente en lugar de convertir a Aurum en una nueva zona de guerra.

La cruzada ha intentado una táctica tras otra para negociar con los obstinados y orgullosos primitivos, pero la recepción de los nativos ha sido tibia en el mejor caso. A pesar de la precaria posición de Aurum entre el inminente enjambre Dagon y la zona de guerra Cellebos, el líder del planeta, el Caele Darkscourge Rylus, se niega a ceder ante una autoridad extranjera. Recientemente, las relaciones se han tornado aún más tensas con el descubrimiento de los cadáveres descarnados de nativos y misioneros imperiales, unas muertes que no parecen obra de depredadores locales. Los áureos se niegan a cooperar con los imperiales en la investigación de los asesinatos y son muchos los que han empezado a preguntarse si esto enmascara algo más siniestro que el terco orgullo. Las tensiones han llegado a un punto de ebullición con el hallazgo de una hermana de la Adepta Sororitas muerta en circunstancias misteriosas.

La cruzada ha acudido a los hermanos de batalla no solo para determinar si Aurum alberga a un enemigo alienígena, sino también para representar a lo mejor de la humanidad ante una cultura guerrera. Si alguien tiene una oportunidad para ganarse a los feroces áureos, es la élite del Emperador.

## RESUMEN

Díaz Lan es un comerciante independiente y el enlace entre los guardianes y la Cruzada de Achilus. Viene a Erioch para solicitar la ayuda de los hermanos de batalla por la falta de cooperación de los áureos. Si los astartes no convencen a los nativos para confiar en el Imperio, al menos pueden buscar y purgar a cualquier enemigo que esconda el planeta. Lan transporta a la escuadra en su nave, donde pueden lidiar con secretos y sabotaje antes de alcanzar el mundo.

Rylus Darkscourge es el Caele de Aurum; su título demanda la lealtad de las muchas tribus del planeta y de sus nacientes ciudades. Governa desde Haistand, la ciudad a donde llegan los hermanos de batalla y quedan confinados según sus leyes. La escuadra puede optar por investigar los asuntos de la ciudad y reunirse con Rylus, que les ofrece la oportunidad de ganar respuestas diplomáticamente a través de una prueba denominada como "la caza del despojado". En el extremo opuesto, pueden ignorar los dictados de los áureos por completo y seguir su investigación en las selvas del mundo, aunque esto lleva a Aurum al borde de la guerra.

Tanto si despiertan las hostilidades o las apaciguan, la escuadra se entera finalmente de que los áureos ocultan algo. El asentamiento del cañón de Grensvayl está infectado de robagenes y el orgullo de los áureos no les permite pedir ayuda, incluso aunque pierdan poco a poco la batalla para contener a los xenos. Los hermanos de batalla entran en la ciudad para hacer lo que los áureos no pudieron lograr.



Sin embargo, el líder de progenie, el temible amo de los robagenes, ha escapado de su prisión. Los Adeptus Astartes deben recurrir a toda su destreza marcial para evitar que este horror xenos diezme a amigos y enemigos—y que escape de Aurum para infectar a otro mundo desprevenido.

## ELECCIÓN, CONSECUENCIA Y ORGULLO

El tema principal de esta misión es el orgullo. Los áureos han rechazado muchas ofertas imperiales de ayuda a sus problemas porque se consideran mejores que el Imperio. Su terca arrogancia refleja lo que puede llegar a ser un astartes que cae presa de la soberbia. Oportunamente, los hermanos de batalla pueden recibir un trato menos respetuoso del acostumbrado y como resultado su propio orgullo podría poner en peligro su misión, con tanta seguridad como que la arrogancia del Caele podría condenar a su planeta.

Pese a ser orgullosos, los áureos tienen muchas virtudes como son el coraje, la honestidad y la fuerza de las armas. Deben ser retratados de un modo equilibrado, ya que la misión tendrá más impacto si la escuadra siente alguna conexión con este pueblo guerrero. Su líder, Rylus, es una noble figura al que con suerte los marines espaciales verán como un rival digno con el que hacer la paz. Sin duda, así es como él les percibe en el inicio de la misión.

Dado que la situación de Aurum tiene una fuerte carga política, las opciones de la escuadra afectarán drásticamente al desarrollo de la aventura. Tienen la oportunidad de ganar un gran premio para el Imperio y ser alabados como los héroes de un planeta, o podrían causar una guerra sangrienta muy costosa en vidas. Cada DJ sabe que no es posible predecir las acciones de sus jugadores. La aventura presenta los encuentros más probables si los hermanos de batalla logran todos sus objetivos y da una orientación sobre lo que puede pasar si llevan la guerra, y no la paz, a Aurum.

La misión cuenta con un conjunto de componentes que pueden acontecer en distintos órdenes, o deben ser omitidos o modificados en función de las opciones de la escuadra. La clave para dirigir la aventura es equilibrar los efectos de las opciones de los jugadores con narrar un relato interesante. Cuando sea plausible, aprovecha la oportunidad de usar parte de los encuentros para extender los conflictos y crear una historia atractiva. Aun así, no fuerces los encuentros de tus jugadores si han trabajado para preverlos o evitarlos y no hagas que se sientan empujados a un resultado pese a sus acciones. Usa esta guía para desarrollar los acontecimientos:

- Rylus no consentirá que los marines espaciales vayan a Grensvayl sin una prueba, por muy convincente que sea su argumento. Ellos pueden ir de todos modos, bien mediante el sigilo o el desafío abierto.
- Rylus está impulsado por la tradición. Celebra la purga de Grensvayl, incluso si la escuadra no contó con su aprobación e incluso si se niegan a asistir a ella, siempre que no estén en guerra por desafiarle abiertamente.

- Si estalla la guerra, el foco de la historia puede cambiar al conflicto por un tiempo, pero la escuadra aún puede lograr el objetivo de purgar a los xenos incluso en guerra. También disponen de suficientes oportunidades para terminar con el conflicto si deciden hacerlo.

En esta aventura los objetivos primarios son claros desde el inicio de la misión, y es importante asegurarse de que los jugadores tienen muy claro cuáles son y recordárselos. Esta aventura llevará a la mayoría de los grupos varias partidas, por lo que es una buena idea revisar los objetivos primarios al comienzo de cada sesión de juego.



### USAR EL PRECIO DEL ORGULLO COMO UNA MISIÓN INDIVIDUAL

Si deseas dirigir esta misión por su cuenta y no como parte de **EL EMPERADOR PROTEGE**, elimina las partes relativas al diodo thaumagramm y la radial del Caos del recinto del brujo apóstata en las cuevas. El corrupto Culto a la Máquina de Samech no requiere de un ambicioso plan de asalto para hacerse con los potentes núcleos de energía de los cristales devacane.

# NADIE A QUIEN RECURRIR

La presentación de Aurum a los hermanos de batalla comienza con la visita de Díaz Lan. El capitán de la vigilia de la escuadra ya ha aceptado la misión cuando los envía a escuchar la petición de Lan, aunque aún no ha informado a Lan de su decisión. (Según su naturaleza, puede sugerir a la escuadra que no comenten este hecho hasta el final de la sesión informativa, ya que es importante que la cruzada no tome la ayuda de los guardianes como segura). Los guardianes han preparado para la audiencia de Lan una plataforma con vistas sobre una de las numerosas zonas de práctica de la fortaleza. Esta zona es para el combate ártico y el sonido de los ejercicios con fuego real ondula sobre el aire. Si el DJ ha establecido otras escuadras estacionadas en Erioch, puede querer personalizar los ejercicios de fondo con su práctica.

Lan está esperando (y parece haberlo hecho algún tiempo) cuando los hermanos de batalla llegan a la plataforma. Está envuelto en un manto de piel de cruxermine, que se sostiene firmemente ceñido alrededor de su figura, y algunos copos helados se aferran a su corto cabello plateado. A su espalda un viento artificial azota un campo blanco, en donde duras formas aparecen de vez en cuando en los breves intervalos de calma. Dispersas ráfagas de distante fuego bólter indican que la zona está en uso. Cualquier astartes que no vista su servoarmadura sentirá un poco de frío, aunque su órgano mucranoide lo protege mucho de la temperatura. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente cuando entren en la plataforma:

*El comerciante independiente se endereza cuando entráis y ciñe aún más su manto. "Gracias por recibirme. Os ofrecería asiento o un trago de amasec, pero me encuentro un poco, ah, corto de personal por el momento. Sin cuestionar vuestra hospitalidad, por supuesto". La detonación de un cañón de fusión ilumina momentáneamente la nieve a su espalda.*

La pausa en la conversación crea una oportunidad para que la escuadra comente o haga preguntas. Cuando el tema se refiere a la misión, Lan continúa hablando mientras pasea para combatir el frío:

*"Mis más humildes disculpas si ya han oído algo de nuestra situación. Seré franco, el Lord Militante cree que una criatura alienígena ha descendido sobre Aurum y estoy seguro de que guerreros venerables como ustedes serán más que un reto para ella. Sin embargo, la verdad es que la cruzada necesita ayuda en otro asunto—posiblemente una que solo ustedes pueden resolver. Aurum es un mundo valioso y su población no se volvió a los poderes oscuros durante la Edad de las Sombras".*

*"Sin embargo, han demostrado ser muy resistentes a la negociación. Su líder, un diablo que se hace llamar Rylus Darkscourge, no permitirá que ningún destacamento imperial importante aterrice, ni que nuestra gente se aleje más allá de su ciudad capital. Algunos prospectores trataron de ignorar estos edictos una vez y su muerte casi destruyó nuestra frágil paz. Los áureos son orgullosos y creo que no les impresionamos. Podríamos pacificar el mundo, pero lo último que necesitamos es una población sometida por la fuerza en lugar de por la fe". Detrás de él, los contornos negros de la escuadra aparecen como sombras entre la tormenta de nieve artificial. Lan observa sus movimientos perfectamente coordinados antes de girarse de nuevo. "Pueden encontrar esto irónico, pero el Adeptus Astartes podría ser nuestra última oportunidad para la paz en Aurum".*

Lan responde a sus preguntas lo mejor que puede. Si le preguntan por qué el mundo es tan importante, Lan explica la presencia de los cristales decavane y las extraordinarias oportunidades agrícolas del mundo. También proporciona información sobre las recientes muertes. Desde 783.M41, el Imperio ha estado presente en Haistand, que pasa por ser la capital de Aurum. Pequeñas embajadas de diplomáticos y misioneros han persistido en sus esfuerzos para forjar una alianza duradera con los nativos. Tanto el Caele anterior como el actual han permitido aterrizar a los imperiales, pero sin aventurarse fuera de Haistand. En los últimos años, los misioneros observaron un número inusual de desapariciones, algo doblemente sospechoso porque la población y el Caele responden a las investigaciones con un silencio sepulcral. La situación llegó a un momento crítico cuando la hermana Rachayel, una hermana hospitalaria que acompañaba a la Eclesiarquía, fue encontrada muerta.

*"Su cuerpo fue encontrado en la misión, con su propia daga clavada en su pecho. Los locales estaban ansiosos por declararlo un suicidio debido a un espíritu débil. No era una hermana de batalla, pero ninguna miembro leal de su orden se suicidaría. Y ha habido más muertes. Quizás unas pocas, tal vez muchas. Es difícil de decir ya que los áureos parecen ocultarlo. Los cuerpos que hemos visto estaban meticulosamente vacíos de todo: carne, piel, sangre. Algunos tenían surcos profundos en el tórax y los brazos, como si algo los hubiera cortado hasta el hueso".*

*"Puesto que el Imperio no ha podido explorar más allá de Haistand, algún tipo de xenos podría ocupar fácilmente otras regiones del planeta. Tal vez los áureos ni siquiera lo saben. Me estremezco al pensar que puedan ser esclavos de alguna presencia xenos desconocida. Tal vez por eso son tan insistentes en no dejarnos salir de la ciudad. Sea lo que sea, diría que hay más de lo que el Imperio estipuló para Aurum".*

Debido a las restricciones del Caele, los datos planetarios de Aurum son limitados. Los sensorium desde la órbita sugieren un clima seco y fértil pese a sus escasas precipitaciones. El terreno es básicamente mesetas ricas en vegetación y amplias extensiones sin cultivar de pastizales. La vida silvestre tiende a criaturas reptiles y la población se dispersa de forma bastante pareja en pequeños asentamientos en los mayores continentes.

Lan está acostumbrado a persuadir a los guardianes para hacer actos ligeramente fuera de su mandato. Responde a sus preguntas con paciencia, haciendo hincapié en la necesidad de mejorar las relaciones con los áureos. Una vez que la escuadra comunica su aceptación (en un plazo tan corto o largo como deseen), se lo agradece amablemente. La cruzada le ha pedido que organice su transporte y les informa de que su nave, el *Orgullo del Horizonte*, espera su partida.

## ARMAS, OBJETIVOS Y JURAMENTO

La mayor parte de los objetivos primarios de la misión están claros desde el principio. Su capitán de la vigilia los presenta a la escuadra y tú debes hacer lo mismo con tus jugadores. Otros objetivos no aparecen hasta que la escuadra está allí y descubre lo que los áureos han tratado de ocultar; la lista completa de objetivos está al final de la aventura. La misión tiene un valor de solicitud sugerida de 55 (redondeado arriba desde 51), en base a los siguientes supuestos:

- **Objetivo primario:** Descubrir qué está cometiendo los asesinatos en Aurum (objetivo principiante, solicitud 16).
- **Objetivo primario:** Eliminar la amenaza en Aurum (objetivo experto, solicitud 17).
- **Objetivo primario:** Convencer a los áureos a volver a ser parte del Imperio (objetivo veterano, solicitud 18).

El DJ puede variar el valor de solicitud en función de lo pesimista que sea el capitán de la escuadra sobre la amenaza que enfrentan, o de cómo ve la petición de mantener la paz de la cruzada.

## ORGULLO DEL HORIZONTE

El *Orgullo del Horizonte* es un deslumbrante crucero ligero. Con los siglos, la dinastía Lan ha cubierto sus múltiples heridas de guerra con laureles de cobre. Las hojas bruñidas prácticamente incrustan la nave y el jardín de metal es un testimonio de su resistencia. El interior está profusamente decorado, aunque a su ornamentación no le han ido bien los siglos de atmósfera reciclada. La heráldica familiar de Lan—un estoque y una pluma quebrada—tiene un lugar destacado en la nave. Los tripulantes visten uniformes que recuerdan mucho a los empleados por la Armada Imperial y se mueven con una simetría asombrosa, que casi puede explicarse por las largas horas de instrucción.

El gran tamaño de los pasillos y estancias abovedadas acomoda con facilidad a los hermanos de batalla. Lan ofrece a cada uno de ellos un camarote espléndidamente diseñado para la duración del viaje. Si piden algo menos exuberante, el comerciante independiente responde que los barracones están ocupados por sus tripulantes y que, con excepción de los camarotes más lujosos, las únicas estancias que quedan son las celdas en los calabozos.

## LUGARES DESTACADOS

El *Orgullo del Horizonte* es una nave con una tripulación de decenas de miles. Siguen algunas de las localizaciones que probablemente sean de interés para los hermanos de batalla.

### Camarotes

Cada hermano de batalla recibe un camarote acorde con los dignatarios y militares de alto rango que la nave transporta a menudo. Brillantes laureles de cobre decoran las decadentes estancias, cubiertas con tejidos exóticos y singulares. La gran mayoría de los muebles son demasiado delicados para un marine espacial, pero las ostentosas y enormes camas con dosel pueden acomodar a un hermano de batalla si decide sumergirse en el grueso terciopelo que las cubre.

### Puente de mando

El puente de mando es sin duda el lugar más decorado del *Orgullo del Horizonte*. Fuertes paneles de vidrio, que muestran cuerpos astrales, se alternan con antiguos cogitadores y sensores. Hermosas estatuas sujetan las luminarias y el ojo no puede viajar más de unos pocos centímetros sin encontrar una superficie cubierta con incrustaciones de metal o piedras preciosas. El trono del capitán está encajado en la pared trasera, rodeado por un arco de querubines tallados.

### Estudio de Lan

El estudio de Lan está libre del exceso de decoración e iluminado con un suave resplandor por paneles de madera ámbar. Un bajo relieve en mármol, que muestra un remolino de formas geométricas, ocupa el centro de la sala.

Al lado del estudio está la biblioteca, llena de tomos raros y artefactos xenos aún más extraños en urnas de cristal. Las piezas expuestas son inofensivas, la clase de cosas toleradas en las manos de los que pueden pagarlas: un láser digital jokaero, un colgante de hueso espectral, un diente orko y otros trofeos similares.

### Los calabozos

Si cualquiera de los hermanos de batalla opta por un alojamiento más austero, Lan es tan bueno como su palabra y pone a su disposición varias celdas desbloqueadas en el área de la prisión. Estas pequeñas celdas, sin adornos, no son muy diferentes a los cuartos personales de los hermanos de batalla en la fortaleza de Erioch. Sin embargo, aunque sus celdas son sólidas y privadas, el calabozo dispone de menos comodidades. La grasa de las salas de máquinas, situadas por encima de la prisión, gotea a través de las apiladas jaulas en donde languidecen los prisioneros menos ilustres. Uno de esos prisioneros es Kohl Bennex (consulta más adelante), que suplica a los hermanos de batalla que escuchen su relato, si alguna vez entran en el bloque.

## DÍAZ LAN

Díaz Lan es miembro de la dinastía de comerciantes independientes Lan, muy activa en la Cruzada de Achilus. Mucho mejor diplomático que el ocupado lord militante, Lan fue designado para ocupar la posición de enlace de la cruzada y es a menudo la voz de las solicitudes del propio lord militante Tetrarchus. Si alguno de los hermanos de batalla ha servido mucho tiempo en los guardianes, probablemente haya tenido antes encuentros con Lan.

## PERSONAS DE INTERÉS

La mayor parte de la tripulación de la nave se aparta de la escuadra y cortésmente evita todo contacto visual con los astartes. Sin embargo, hay tripulantes y pasajeros que son más dignos de mención.

### Veyoris Akioh

El senescal de Lan se ocupa de los asuntos más importantes de la nave, comercio e información. La mayoría de los miembros al mando parecen acostumbrados a la presencia de los astartes—nada sorprendente dada la posición de Lan como enlace con los guardianes. Akioh es la excepción. Encuentra constantemente excusas para evitarlos, sale de cualquier lugar al que llegan e interactúa con ellos lo menos posible.

Akioh es un psíquico no autorizado. Su habilidad telepática lo hace excepcional en su trabajo a bordo y, por ello, Lan no cuestiona las proféticas visiones sobre personas y sucesos de su senescal. Profundamente religioso, Akioh no está seguro de que los guerreros santos del Emperador no puedan ver directamente a través de la mancha en su alma. Por esa razón, minimiza el contacto siempre que hay representantes de los guardianes a bordo, especialmente si incluyen un bibliotecario.

Si lo acorralan en una conversación, Akioh es amable pero está obviamente nervioso. Intenta ceñirse a temas simples de mutuo interés, como las tácticas de guerra o los avances de la cruzada. Si su estatus es revelado, Akioh se somete arrepentido al juicio, prometiendo que nadie a bordo de la nave conocía su secreto.

### Althea Ciberis

Althea Ciberis no sería elegida en una tripulación como la primera oficial de Lan, pero no obstante, ese es su papel. Esta anciana marchita posee una determinación feroz y una lengua aún más fiera. Comenzó como operadora de auspex cuando aún capitaneaba la nave el tío abuelo de Díaz, al otro lado de la puerta de disformidad. Ha sobrevivido y servido a tres generaciones de la familia Lan, a la que idolatra.

Althea se ha endurecido mucho por sus largos años en el vacío y las últimas cuatro décadas de la cruzada. Tiene poca paciencia y carece de miedo—de los marines espaciales o de cualquiera. Prácticamente la única persona a la que muestra respeto es al capitán. Si sospecha (o ve) que la escuadra está causando algún tipo de inconveniente para Lan, no duda en buscarlos para una reprimenda.

### Archibal Heth

El general de brigada Archibal Heth no es parte de la tripulación, sino un pasajero con destino a Aurum y con un propósito similar a la escuadra. Heth heredó recientemente el poco envidiable puesto de embajador-militante en Aurum, con la misión de comandar la pequeña fuerza de tropas imperiales permitida en Haistand y—motivo para enviar a un oficial veterano— continuar las negociaciones con los nativos.

Heth está muy aliviado de que los guardianes de la muerte se involucren en el planeta. Como un veterano del Saliente Acheros, ha visto el poder del Adeptus Astartes de primera mano. El rostro del brigadier está marcado por la tensión de la guerra contra el Caos y lleva un monóculo. Sus efectos personales contienen una gran variedad de armas, pero a bordo porta una pistola láser estándar.

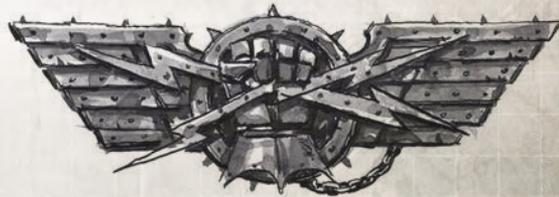
Aunque nunca ha estado en Aurum, Heth ha estudiado con detalle toda la información de la larga historia de la cruzada con el planeta. Está más que dispuesto a contar a la escuadra todo lo que sabe acerca de la política, personas prominentes y geografía de Haistand.

### Kohl Bennex

El período de servicio de Kohl Bennex a bordo de la nave de Lan ha sido muy breve, porque ha sido acusado de matar a un visioingeniero en el hangar de servidores. Aunque Lan podría ejecutarlo, ha optado por mantenerlo encarcelado hasta el momento en que se encuentre con representantes del Adeptus Mechanicus para entregarles al criminal.

Bennex tiene buenas razones para temer la justicia del Culto de la Máquina y aprovechará cualquier oportunidad para convencer a los hermanos de batalla de defender su caso. Bennex afirma que mató al visioingeniero Kreth en defensa propia. El joven tripulante encontró a un servidor de cocina actuando de forma errática y repitiendo frases sin sentido. Lo llevó al visioingeniero para su examen. Cuando le explicó la situación, Kreth intentó atravesarlo con su mecadéndrita. Bennex logró esquivarlo y en estado de pánico derribó al técnicoadepto en una cuba de residuos abierta.

Si los hermanos de batalla conocen y creen a Bennex, podrían reaccionar de distintos modos. Lan no investigó casi el asunto, demasiado preocupado por una posible represalia del Mechanicus por la muerte de uno de los suyos. Sin embargo, otorga mucho valor a las opiniones de la escuadra y seguirá cualquier consejo razonable. Si escogen investigar a los servidores, los autómatas profanados estallarán con violencia, ocasionando el enfrentamiento con los servidores corrompidos (consulta la página 14).





## LA VIDA SECRETA DE DÍAZ LAN

Servir como chico de los recados de la cruzada está lejos de ser la primera elección del ambicioso Díaz Lan. Un explorador de corazón, ha tenido que contener su pasión por los viajes desde hace muchas décadas, reuniendo relatos de segunda mano y trofeos de otros. El pequeño museo en su biblioteca es solo la punta de un iceberg. Ha ocultado decenas de artefactos, armas y documentos que plantearían muchas dudas si salieran a la luz. Si bien su situación le da una gran libertad de acción en sus posesiones e intereses, la cruzada alberga puritanos lo bastante firmes como para que le interese pasar desapercibido.

Lan es un estudioso y un coleccionista, no un simpatizante de los xenos. Incluso si pudiese alimentar su guantelete hélix, no tiene más intención de empuñarlo que de convertirse al Imperio Tau. La escuadra presenta un riesgo tentador para Lan. Podrían ser individuos pragmáticos con los que compartir una conversación reveladora. O podrían condenarle como un simpatizante xenos y comerciante de objetos prohibidos. Si cualquiera de los hermanos de batalla le causa una buena impresión, podría iniciar una conversación filosófica sobre conocimientos alienígenas, para ver cuánto es seguro revelar. Si alguno de los personajes se gana la confianza de Lan, el comerciante independiente se prueba como un recurso muy valioso acerca de los secretos de la demarcación Jericó. Unas pocas de sus posesiones ocultas incluyen:

- **Diario de Balastus Irem:** Este texto, que detalla la mentalidad, comercio y etiqueta de negocios de varias razas alienígenas, fue prohibido por el Ordo Xenos cuando purgaron a toda la familia Irem en la Expansión Koronus.
- **Guantelete hélix:** Detalladas espirales gemelas envuelven este elegante guantelete de plata transparente. Una toma de energía cerca de la muñeca sugiere que el guantelete puede servir como un arma si es alimentado, pero Lan nunca ha encontrado una fuente de energía compatible. Está guardado bajo llave en un cofre en sus aposentos privados.
- **Sarcófago de los muertos venerados:** El relieve en el estudio de Lan es en realidad la tapa de un codiciado artefacto del que se rumoreaba que contenía a los muertos venerados. Estos ataúdes adornados consiguen precios fabulosos en la demarcación Jericó. Un interruptor debajo de su escritorio desaloja el sarcófago de la pared.

### Capitán Díaz Lan

Durante el viaje Lan no importunará a la escuadra, aunque se cruzará en su camino un par de veces para preguntarles sobre sus misiones anteriores. Puede invitarlos a una cena social como excusa para saciar su siempre curiosa mente, o mantener una conversación informal a bordo del puente. Sin embargo, evita llevarlos a su estudio y biblioteca. Si lo buscan allí, una tirada de Escrutinio exitosa detecta un cierto nerviosismo en su amable comportamiento. Si es presionado, manifestará su preocupación por la seguridad de sus objetos raros, ya que su exposición no se hizo para el tamaño de los gigantes. En realidad, no son los objetos expuestos lo que le preocupan, sino los que ha ocultado.

### ENCUENTRO OPCIONAL: SERVIDORES CORROMPIDOS

Si al grupo le gusta la acción, algunos jugadores podrían estar dispuestos para administrar la justicia del Emperador antes de terminar su viaje. La historia de Kohl Bennex es cierta. El visioingeniero Kreth era un infiltrado de Samech, enviado para sabotear la próxima intervención en Aurum y dar a los magos apóstatas más tiempo para sus esfuerzos. Kreth pasó meses realizando rituales oscuros e incorporando circuitos contaminados en los servidores que pudo conseguir. La sutil tecnobrujería duerme inerte hasta ser activada, lo que le permitió infectar un gran número sin ser detectado. Había planeado activarlos a mitad de viaje. Pese a que el saboteador está muerto, los programas maliciosos que escribió no estarán latentes mucho tiempo.

Si la escuadra no lo descubre antes, el código corrupto se activa y los servidores atacan. Si el DJ utiliza este encuentro puede dejar caer pistas de un peligro inminente, además de Bennex. Al describir la actividad general de la nave, menciona que los servidores parecen en mal estado. Su movimiento es

errático, su carne presenta heridas sin suturar; en ocasiones deambulan por los pasillos sin ningún propósito aparente, como si su comando de programación estuviese dañado.

A menos que la escuadra haya presionado el asunto para una pronta conclusión, el ataque de los servidores sucede cuando están separados, por ejemplo mientras descansan. Un par de los desquiciados autómatas ataca a cada hermano de batalla. Es obvio que algo anda muy mal con las criaturas en el instante en que salen a la luz. Sus poros muertos filtran un salobre líquido de olor fétido y un resplandor anaranjado brilla en sus cuencas oculares. Los servidores murmuran un flujo constante de sílabas blasfemas (que continúa algunos minutos, incluso tras ser derribados a menos que se destruya toda capacidad vocal). Igualmente preocupante es el estado mutado de sus extremidades. Donde sus apéndices acababan anteriormente en manos o herramientas, cada una es ahora un pulverizador mortal de afilados fragmentos de metal.

El brigadier Heth tiene su camarote en la misma zona que la escuadra. Cualquiera que esté cerca puede oír los sonidos de fuego láser que salen de su habitación y advierte que también está bajo ataque.

Cuando el combate amaina, Díaz Lan aparece disparando por el pasillo, con su bata de seda salpicada de sangre y lubricantes, y con sus elegantes pistolas bólter humeando. “¡Nunca hay un momento aburrido con los guardianes!” exclama, mirando el área por las monstruosidades. Satisfecho, empieza a hacer su gesto habitual de enfundar sus pistolas, solo para darse cuenta de que no está vestido para la ocasión. Suspira con disgusto mirando su bata. “Bueno, será mejor que compruebe los otros servidores. Estoy seguro de que ustedes, caballeros, pueden cuidar de sí mismos. Perdónenme”.

La tripulación pasa el resto del viaje reuniendo a los servidores para un diagnóstico exhaustivo a cargo de los tecnosacerdotes de mayor rango y confianza de la nave.

# EL PLANETA DORADO

*“Detrás de cada sonrisa, ahí se oculta la traición. Bajo cada almohada, ahí se encuentra una daga. Bajo cada copa que fluye, ahí espera el veneno”.*

—de los Salmos de sospecha

El viaje a Aurum lleva cerca de un mes. Incluso con un navegante, la ruta de Erioch a Aurum requiere desvíos y nuevos cálculos frecuentes debido a la presencia de la Anomalía Hadex. Cuando la nave hace por fin la última traslación en el espacio real, Lan llama aparte al brigadier Heth y a los hermanos de batalla. Él no va a acompañarles en la lanzadera a la superficie. Como os explica:

*“Me temo que he agotado mis bienvenidas con los áureos. ¿Sabéis esa mirada agria particular de vuestro capitán cada vez que oscurezco vuestro umbral? ¿Esa expectación de que su paciencia está a punto de ser juzgada? Es casi la misma mirada que pone el Caele Darkscourge cuando me ve. Vuestra misión irá mejor sin mí, os lo aseguro”.*

Cuando la lanzadera desciende, lee en alto o parafrasea lo siguiente:

## LA DISFORMIDAD MÁS PELIGROSA

Trazar un curso a través de la disformidad es una tarea difícil bajo las mejores condiciones. Pese a sus dones genéticos, los navegantes deben entrenar durante años para guiar a las naves con seguridad por el empíreo. Incluso entonces, estarían perdidos sin la luz de guía del Astronomicón. La Anomalía Hadex—una grieta cancerosa en donde la disformidad y la realidad se mezclan—supura en medio de la demarcación Jericó. La disformidad dentro y alrededor del vórtice es el dominio de algunos de los esbirros más terribles del Caos y allí el Astronomicón está a menudo oscurecido. Por estas dos razones, todos excepto los viajeros del vacío más desesperados y locos rodean la Anomalía, aunque evitarla significa tomar una ruta más indirecta.

*Aurum es fiel a su nombre. La atmósfera es de un color oro suave cuando se desciende por ella. La lanzadera vuela sobre mesetas de arena llenas de vides frondosas, antes de vislumbrar Haistand. Sus torres marcan la frontera entre las llanuras del cañón planetario y sus mesetas fértiles. Haistand está en la parte alta de un gran acantilado, donde el tiempo ha encajonado más piedras y estructuras de madera en el mismo espacio. Una amplia carretera serpentea hasta el acantilado, dando cabida a un flujo constante de nativos de las tierras periféricas.*

*Del diario de Balastus Irem*

*598412M41*

*Una retirada necesaria*

*He visto muchos terrores en mi tiempo en las sombras de la Expansión. Me atrevo a decir que deliberadamente buscaba algunos. Sin embargo, nunca pensé en enfrentarme a las legendarias pesadillas sobre las que se basa la historia del Imperio. En mi última entrada de los sitios prometedores en las Demarcaciones Libres, detallaba la deshabitada Anomalía 47-M. Puede que no tenga habitantes, pero esta lejos de estar libre de competencia. Lleve a una docena de mis mejores hombres. Cuando empezamos a notar otras huellas en el polvo, asumimos que se trataba de nuestros antiguos competidores por los tesoros de la Expansión: los Discípulos de Thule.*

*Estábamos muy equivocados*

*Las palabras no pueden describir el terror que congela el alma cuando de repente te tropiezas con un horror en el que creías a medias. Ahora tengo constancia de que los Adeptus Astartes corrompidos existen y son más terribles de lo que la mente puede conjurar. Mataron sin esfuerzo a mis hombres con sus armas rugiendo como bestias. Solamente gracias al sacrificio del obediente Vega pude huir a la nave a tiempo para escapar. Tengo pocas dudas de que si esos guerreros de condenación hubiesen penetrado en nuestro casco, nos habrían matado a todos.*

*¿De donde vinieron? Nunca escuche hablar de un rumor de este tipo en la Expansión Koronus antes. Parecían estar buscando algo en la Anomalía. Que lo tengan. Que el Emperador preserve a cualquiera que aspire a evitar que lo tomen.*



La lanzadera desciende sobre un amplio círculo, donde el suelo marrón está totalmente despejado. Esta primitiva pista de aterrizaje al borde de la ciudad es el único lugar para los que son de otros mundos. Otras dos naves imperiales están aquí, vacías. Por encima de ellos, la bulliciosa ciudad espera.

## LA CIUDAD DE HAISTAND

Haistand fue fundada hace mucho tiempo como un lugar para el comercio entre las tribus nómadas de las llanuras y las que viven de forma permanente en los cañones verdes. Cuando las tribus se unieron en grupos mayores, Haistand se convirtió en un centro de comercio y política. Milenios más tarde, los áureos aún se consideran un pueblo guerrero. Son más altos que el humano promedio y sus cuerpos de piel bronceada son delgados y fibrosos. Dominaron la agricultura hace muchos siglos, pero la destreza marcial sigue siendo esencial para la supervivencia y es una habilidad que su cultura valora mucho.

Del mismo modo, sus productos y ropa siguen las tradiciones de sus ancestros. Sus prendas son de cuero y pieles, escamas de reptiles entrelazadas forman la base de su armadura, y sus instrumentos y herramientas de guerra son en su mayor parte de hueso. La mayoría de la fauna son reptiles, incluyendo la inusual vertiente denominada midosaurios. Estas criaturas tienen escamas muy resistentes que brillan con vetas doradas bajo la luz del sol. El ganado principal es el argrax, una rama menos temperamental de grox cuyos parientes mayores viven salvajes en las llanuras y son cazados. La montura y animal de carga principal es un lagarto bípedo llamado theratryx.



La reacción áurea ante los marines espaciales varía. Aquí su icónica servoarmadura no es un perfil legendario, sino un punto de curiosidad. Nativos de todas las edades y sexos muestran un evidente interés por ellos, pero no tienen miedo. Los edificios de Haistand son en su mayoría de mampostería primitiva pero robusta, y sus techos son lo bastante altos para dar cabida a la mayoría de los astartes por la altura natural de los nativos. Las residencias y tiendas se apiñan, y las concurridas calles están llenas de carros, ganado y peatones.

## EL ASCENSO SERPENTEANTE

El camino excavado en el acantilado sobre el que descansa Haistand es más ancho que cualquiera de sus calles. Se ve un flujo constante de tráfico todo el día que acomoda caravanas de comerciantes y rebaños de argrax que van hacia y desde el mercado. Lleva unos 30 minutos subir el zigzagueante camino. Dos antiguas columnas marcan la entrada, más altas que cualquier estructura de la ciudad. Estos restos del pasado perdido del planeta ostentan un águila cada una. Es aquí en donde el brigadier Heth se separa de los hermanos de batalla, diciéndoles que pueden encontrarle en la Aspiración, el cuartel local de la Guardia Imperial.

## Encuentro opcional: Asustando al rebaño

Decir que los argrax son menos temperamentales que los grox es como decir que un mekániko orko es más inteligente que el orko promedio: puede ser cierto, pero sigue siendo relativo. Muchos pastores conducen sus rebaños de argrax por la sinuosa carretera de Haistand para comerciar. Aunque estas bestias son más dóciles que sus primos, aún son difíciles de controlar en las mejores circunstancias. Encontrarse al lado de gigantes en servoarmadura no es la mejor circunstancia.

A mitad de la subida, los hermanos de batalla alcanzan a un lento grupo de argrax. Un pastor de mediana edad les empuja con un látigo y una lanza, golpeando en la dirección de cualquier reptil que se detiene o hace movimientos agresivos. A medida que pasan los marines espaciales, una de las criaturas levanta su hocico y olfatea el aire. El olor de estos hombres revestidos en metal y el zumbido de sus unidades de energía ofende a la bestia que deja escapar un chillido. El látigo del pastor choca con fuerza contra la piel de escamas, pero es demasiado tarde. Los otros reptiles repiten el grito y el rebaño estalla en violencia.

La mayoría de las criaturas atacan a la fuente de provocación: los hermanos de batalla. Pero algunas saltan sobre la población general, convirtiendo el sinuoso camino en un pandemonium. Los áureos son una sociedad guerrera y pueden defenderse del ganado enojado por su cuenta. El DJ puede meramente describir las escaramuzas de los nativos como el escenario de la propia lucha de la escuadra, o puede ofrecer oportunidades de heroísmo a los hermanos de batalla en medio del caos, tales como:

- Un niño pequeño con una bestia sobre él.
- Un valiente guerrero áureo rodeado por un círculo de criaturas.
- Un agrax cargando sobre una multitud o un vagón, cerca del borde de la ruta—es casi seguro que derribará a alguien fuera del camino por pura velocidad y su peso corporal.

## INFORMACIÓN PLANETARIA: AURUM

**Población:** Estimada 2 billones.

**Grado de tributo:** Exactus Non.

**Anotación especial:** Integración en el Imperio en transcurso vía la Cruzada de Achilus.

**Geografía/Demografía:** Calor/Moderada; el clima planetario permanente es tropical, con un nivel bajo de precipitaciones y actividad tormentosa. El planeta tiene dos continentes principales. Cada uno está dominado por llanuras áridas y zonas forestales lluviosas que rodean una cadena de grandes cordilleras. Las regiones ecuatoriales se componen de desiertos. El planeta también posee unos océanos polares relativamente pequeños.

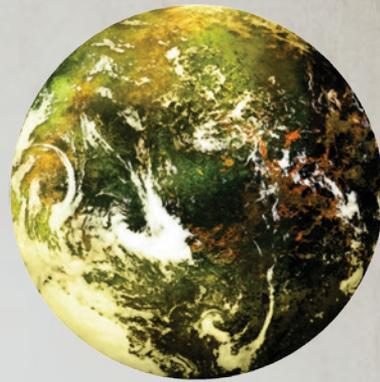
**Tipo de gobierno:** Monarquía indígena (el gobernador reinante es conocido como “el Caele”).

**Gobernador planetario:** Por determinar.

**Presencia de Adepta:** Inicial/Baja; la Eclesiarquía y la Guardia Imperial tienen pequeñas estaciones en el continente principal del planeta.

**Ejército:** Las tribus áureas tienen una fuerza primitiva de infantería y caballería (aproximadamente unos dos regimientos de cada uno), nominalmente al mando del Caele.

**Comercio/Economía/Addendum:** Aurum es rica en yacimientos de prometio y en los raros cristales decavane. Además de sus abundantes recursos, el planeta está estratégicamente bien adecuado a las necesidades de la cruzada y las propias tribus de Aurum son una feroz cultura guerrera que es casi ideal para su integración en la Guardia Imperial.



### LA BENDICIÓN DORADA

Aurum deriva su nombre de la luz dorada que baña su atmósfera. Si tuviese un recurso tan mundano como el oro real, solo sería de interés para los temerarios comerciantes independientes dispuestos a arriesgarse para explotarlo. Sin embargo, Aurum es rica en un recurso mucho más raro y más inmediatamente útil que el metal. El color ámbar que inunda el cielo y que tinte el planeta proviene de sus raros cristales decavane. Estos cristales pueden contener una carga exponencialmente mayor que las baterías convencionales de cristal, lo que los hace muy valorados para los patrones de armas alternas y otros equipos militares.

La relación entre los cristales y el entorno de Aurum, si la hay, no está clara, pero es evidente que el planeta es muy rico en recursos y es fértil. Casi toda forma de flora prospera cuando se planta en el suelo y los animales de rebaño maduran rápidamente y libres de enfermedades. Incluso la población nativa ha crecido fuerte y capaz en este planeta inusualmente saludable, aunque los depredadores nativos son igual de florecientes y los áureos deben perfeccionar constantemente sus habilidades marciales para mantenerse a la par. Algunos han teorizado que los cristales decavane emiten un sutil y beneficioso campo de energía, mientras que otros dicen que son efecto y no causa de una propiedad desconocida del mundo. Hasta que el Mechanicus haga una investigación precisa, los estudiosos solo pueden conjeturar.

### RAICES IMPERIALES

Por su parte, los áureos atribuyen la benevolencia de su planeta al “Alma de Aurum”, una personificación masculina de la voluntad del planeta. Esta alma tiene sorprendentes similitudes con el Dios-Emperador—desde su creación de 20 hijos y sus ejércitos a una traición de su hijo más querido. Sus parábolas religiosas muestran asimismo raíces en el Credo Imperial. La fecha original de la vida humana solo puede adivinarse, pero el dialecto de gótico vulgar y varios artefactos culturales indican claramente una historia imperial.

### CULTURA

El combate es una forma áurea de vida, que abarca todas las edades y géneros. En el pasado las tribus luchaban por el dominio. Las tribus se unieron hace varios siglos, pero los depredadores garantizaron que la destreza marcial siguiera siendo una necesidad. Así, aunque los áureos cultivan la tierra fértil y crían ganado, la caza tradicional sigue siendo un elemento básico de su cultura. La sociedad no ha desarrollado aún la moneda y se basa en un sistema de trueque.

El saludo tradicional áureo es tocar con la empuñadura del arma el hombro del otro. Los desafíos marciales no letales se utilizan para resolver casi cualquier desacuerdo, desde riñas domésticas a disputas comerciales. Si un asunto se intensifica a un resentimiento serio, los indígenas tienen una tradición llamada “partir la roca del agravio”. (Consulta la página 39 para más detalles sobre este ritual de combate).

Las llanuras de Aurum hacen de la madera un producto poco común y no está claro si existen metales en el planeta. Los indígenas muestran una comprensión relativamente avanzada de la agricultura y la medicina, pero sus herramientas suelen estar hechas de piedra y hueso.

## EL MIRADOR

Los edificios más cercanos a la entrada de la ciudad son residencias, apiladas en dos o incluso en tres peligrosos pisos de altura. Los edificios del perímetro exterior están plagados de ventanas—abiertas o con cortinas de pieles animales. Esta parte de Haistand alberga a muchos comerciantes y guardias de la ciudad, y da cobijo temporal a los viajeros locales.

## LA PALABRA DE LA FE

La palabra de la fe es la primera y única misión imperial en Aurum. La difunta hermana Rachayel sirvió aquí protegiendo a su jefe de misión, el padre Marius. El edificio no es gran cosa: una casa de una planta con un Aquila cuidadosamente conservada, pintada sobre la puerta. Si la escuadra se dirige a la misión, son testigos de primera mano de la difícil tarea que la Eclesiarquía tiene por delante. El padre Marius está en las escaleras, haciendo todo lo posible por atender a la desdeñosa población. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

*Un hombre delgado y calvo con un hábito raído está fuera de la misión. Lleva una vieja copia del Credo Imperial en una mano, mientras tres áureos le rodean con expresiones de burla. Uno de los jóvenes intenta coger el libro. “¿Por qué necesitaría un verdadero dios que sus relatos se guardasen en tu panfleto?” El misionero evita por poco al primer áureo pero casi cae sobre otro. El segundo joven se inclina sobre él “¿Por qué utiliza a ancianos frágiles para difundir su nombre? Si tu Emperador es tan poderoso, ¿por qué no le siguen verdaderos guerreros?”*

*Es en ese momento el misionero os ve. Sus ojos se encienden con esperanza, como si el propio Emperador hubiese contestado a sus oraciones. Endereza su postura y señala desafiante hacia vosotros. “Aquí, ¡aquí está tu respuesta! He dicho a vuestros oídos incrédulos que el Emperador protege y la prueba está ante vosotros. Estos hombres son sus sagrados campeones y son los guerreros más poderosos de la galaxia”.*

La repentina llegada de los imponentes extranjeros junto con el discurso del padre Marius es suficiente para hacer callar incluso a los audaces nativos. Los hermanos de batalla son libres de ayudar a Marius a corregir las opiniones de los áureos con las tiradas apropiadas de interacción, o ignorarlos por completo. (En este último caso, se van rápidamente).

Marius ha estado en Haistand muchos años y puede ofrecer mucha información acerca de la ciudad, la gente y su líder—Rylus Darkscourge. También les puede hablar de los detalles de la muerte de la hermana Rachayel. Encontró el cuerpo de la hermana aquí, en la Palabra de la fe, en un altar a Santa Dominica. El cadáver ya ha sido devuelto a su orden para los rituales finales. Rachayel desconfiaba mucho de los infieles de Aurum. Poco antes de su trágica muerte, comenzó a sospechar que estaban escondiendo un oscuro secreto. Le confió al padre Marius que a veces veía llamas bailando en el horizonte, y que pequeños convoyes de hombres salían de Haistand a través de sus puertas traseras en el silencio de la noche—siempre hacia el norte.

## ARMAS Y BLINDAJE ÁUREOS

Aurum es abundante en muchos recursos, pero los metales no están entre ellos. Incluso los rudimentarios como el bronce y el hierro eran desconocidos hasta la llegada de la cruzada. La armadura de escamas de saurio y las armas de hueso de los áureos encajan sin duda en la definición de arma primitiva. Con todo, la evolución de la vida salvaje hace a muchos de sus materiales derivados más fuertes que los análogos en la mayoría de los mundos primitivos. La armadura de escamas de midosaurio es tan fuerte que ofrece igual protección que el blindaje antifrag estándar. Las armas de hueso tienen mejor filo que las espadas primitivas, aunque les cuesta penetrar materiales fuertes. Como esto incluye a su armadura de escamas, las mejores armas están hechas de garras o colmillos afilados.

Los hermanos de batalla también pueden advertir un arma inusual de los guerreros áureos. El filo giratorio es un conjunto de dos filos en forma de media luna, en un ángulo de 120 grados el uno del otro. Su eje es un mango articulado que permite al portador variar rápidamente su ángulo de ataque. Los especialistas son capaces de girar las palas en un constante movimiento circular, creando alrededor del eje una zona mortal de movimiento lacerante. Se usan individualmente y en parejas. Puedes encontrar los perfiles para el filo giratorio y otras armas áureas en la página 28.

Rachayel pensaba que las recientes muertes eran obra de un demonio y pasó muchas noches en su busca. Marius no está seguro de ello, pero no puede negar que ella encontró algo espantoso durante sus cacerías nocturnas. No cree que haya sido tan cobarde como para suicidarse, incluso frente a un demonio. Marius sabe que llegó como mínimo hasta los acantilados debajo de Haistand y a las tierras circundantes, aunque a veces se iba durante días, por lo que su búsqueda pudo haberse ampliado aún más. La última vez que la vio con vida, planeaba seguir al próximo convoy sospechoso hacia el norte.

## LA ANTIGUA RELIGIÓN

No muy lejos de la Palabra de la fe se encuentra un lugar de culto mucho más antiguo. Este templo sin nombre es un marcado contraste con la misión. Su origen se remonta a la fundación de Haistand y representa la religión nativa. Si el gótico vulgar de los áureos no era prueba suficiente de haber estado bajo la bandera del Imperio, el altar tribal borra cualquier duda. El friso sobre la entrada muestra una degradada línea tallada de guerreros. Los espacios sugieren que las figuras eran veinte, aunque dos de ellas se han desfigurado en vagos contornos. Cada guerrero muestra una característica distintiva, como un ojo ciclópeo o alas.

Si los hermanos de batalla entran en el templo, verán a una docena de áureos en oración silenciosa, sin sacerdote. Una de las paredes muestra un mural bien conservado de un héroe dorado peleando contra un dragón de cuatro cabezas.

## CAMPOS DE GUERRA

Estos campos se construyeron para reunir a un gran número de las huestes de las diversas tribus del planeta en tiempos de guerra. El distrito está rodeado por los establecimientos de los armeros de mayor renombre de toda la ciudad. En la actualidad, son solo una extensión de terreno abierto. El protectorado de la ciudad que practica aquí ocupa solo una pequeña fracción de la superficie total, y la hierba ha crecido en la tierra despejada sin pies para pisotearla.

Los guerreros que entrenan aquí miran de forma curiosa a la escuadra antes de, rápida y deliberadamente, hacerles caso omiso, evitando el contacto visual con los marines espaciales. Si los hermanos de batalla se acercan, los áureos los ignoran hasta que se dirigen a ellos. Cuando esto sucede, el maestro de escudos Zayr se hace cargo. Da un paso al frente y responde a la escuadra con respuestas concisas y una mirada hostil. Sus respuestas son inútiles y obviamente pretenden desalentar la conversación. En particular, si sale el tema de la hermana Rachayel o los otros asesinatos, mantiene que los imperiales tienen una reacción exagerada a los depredadores violentos del planeta. Sus palabras y actitud transmiten la sensación de que el Imperio no está mentalmente preparado para enfrentar los peligros de Aurum.

### La Aspiración

La docena de guardias imperiales tolerados en Haistand tienen una casa de dos pisos como cuartel y administración, denominada la Aspiración. El edificio de piedra se encuentra en una esquina de los campos de guerra, en donde se les permite entrenar (normalmente escudriñados por los nativos). La Aspiración es el cuartel general del brigadier Heth. Si la escuadra lo busca, lo encuentran detrás de un escritorio en el estrecho primer piso, clasificando los archivos dejados por su predecesor. Según los informes de los guardias, el anterior comandante menospreció a uno de los guerreros nativos cercanos con un comentario descuidado. Agravó el error al aceptar el resultante desafío de batalla—con resultados letales.

Heth ofrece toda la ayuda que puede a la escuadra. Algunos guardias llevan décadas en Aurum y hablan de sus experiencias y responden a sus preguntas. Aunque la milicia en los campos de guerra nunca ha sido amable con los ocupantes de la Aspiración, el respeto mutuo era creciente hasta que empezaron a aparecer cadáveres mutilados. Desde entonces, la relación ha sido seca y distante. Si preguntan por el Caele, uno de ellos dice lo siguiente:

*“He visto al Caele Darkscourge de cerca un par de veces. Solía venir a la Aspiración para hablar con el brigadier—el antiguo. Cuando se reúnan con él, sin duda verán por qué le siguen. Sabréis que está seguro de que hace lo correcto—quiero decir que eso es lo que piensan los áureos. No nos mira como el resto. La mayoría de ellos parecen estar riéndose por dentro. Pero cuando mira, se puede decir que está en busca de algo y que ve algo que los demás no ven. Creo que me gusta más cuando se ríen”.*

## CRISTALES DEVACANE

Los cristales devacane son más mito que ciencia. Hallados solo en la demarcación, suelen encontrarse en pequeñas cantidades y a veces excavados en ubicaciones celosamente guardadas. Los cristales son muy valorados como fuentes de energía concentradas para diversas armas, aunque hay rumores de que tienen propiedades milagrosas como curar heridas y purgar enfermedades.

No existe una historia autorizada sobre el origen de los cristales. La teoría más prevalente los conecta a la terraformación eldar. Otros apuntan a su exclusividad como evidencia de que fueron desarrollados por la civilización que una vez dominó el Sector Jericó antes de caer en las sombras. También existen rumores más siniestros, como que son el producto de pactos oscuros hechos hace mucho tiempo.

### APLICACIONES

Los cristales pueden moldearse para reemplazar o aumentar fuentes de energía de armas estándar. Requiere tiempo, herramientas y una tirada de Competencia tecnológica. Si el aspirante a armero tiene éxito, otorga los siguientes beneficios a un arma a distancia láser o de plasma, o a un arma cuerpo a cuerpo de energía: añade +1 al daño y obtiene la propiedad Afilada. Como alternativa, la fuente de alimentación de cualquier pieza de equipo puede ser modificada, incrementando los límites de tiempo en su uso por un factor de x10.

También han sido testigos de los sucesos extraños de los que informó la hermana Rachayel. Un guardia habla de vientos del norte que llevan un olor que no puede identificar del todo, pero que asocia a la industria y a los mundos colmena. Muchos han visto un resplandor extraño en el cielo occidental de noche, cuando todo debería estar oscuro.

## LA SALA DE LAS VICTORIAS

Este lugar es el edificio más grande de Haistand y uno de los pocos de madera. La pulida estructura está bien cuidada pero actualmente vacía. Solo se utiliza para las ceremonias del Caele. En generaciones anteriores albergaba las fiestas antes o después de la batalla. Sin embargo, como las tribus están en paz, su propósito es acoger las celebraciones de temporada y las fiestas para los líderes tribales de visita. Un vacío anfiteatro de piedra se encuentra adyacente a la sala.

## LOS MERCADOS

Estas desordenadas filas de carros y cestas son el corazón de Haistand. La ciudad se desarrolló como un lugar de reunión y comercio. El intercambio de mercancías es representativo de la vida diaria del habitante primitivo. Cestas de productos y el grano de las mesetas agrícolas ocupan las estrechas aceras. Las armas blancas abundan junto a adornos de hueso y cristal de oro reluciente. Tal vez la vista más interesante son los esqueletos colgados de grandes reptiles predadores, de varias veces el tamaño de un hombre. Las pieles y la carne recién

descuartizada de varias cepas de midosaurios llena el aire cercano con el olor de la sangre.

Un comerciante en particular, un hombre relativamente bajo llamado Beyrr, toma un gran interés en la armadura de la escuadra si llega a ver esta maravilla tecnológica de fuera del planeta. Agita sus manos con entusiasmo para llamarlos y si no se detienen los persigue a través de las calles. Ruega y negocia para intentar conseguir su “fabulosa armadura pétrea” (ignorante del vínculo personal entre un astartes y su armadura, y de su falta de interés en los bienes materiales). Ofrece para el trueque una manada de ganado reptil local, su propia residencia personal en el mirador y algunas hachas con filos de colmillos, tan duros como el diamante, de un diablodon.

Cuando todo esto falla, hace un intento más desesperado. Subrepticamente saca un objeto envuelto de debajo de su chaleco. Dentro de los pliegues de piel hay cuchillo muy inusual. Su mango es de piedra tallada común, pero la hoja es un gran espolón curvo de una elegante quitina negra. Una tirada **Moderada (+0) de Saber prohibido (Xenos)** la identifica como de origen tiránido. El comerciante jura que la hoja es muy poco frecuente y puede cortar cualquier cosa. Promete cuatro a cambio de una de sus armaduras.

El comerciante no revelará de inmediato el origen de las armas. Las tiradas exitosas de interacción o una persuasión adecuada pueden convencerlo para confesar que un hombre llamado Heydal le dio los espolones. Sin embargo, esto fue hace muchos meses y Heydal ya no reside en Haistand. Presumiblemente se ha ido.

## OTRAS CASAS

Aunque los hogares pueden encontrarse en casi todas las calles de Haistand, se concentran más en el mirador cerca de la entrada de la ciudad y en el extremo opuesto. Esta zona contiene muchas viviendas pequeñas de los agricultores que poseen o trabajan las tierras locales. Viven dentro de la ciudad para mayor comodidad y protección, y hacen su camino por una pequeña red de senderos en el otro lado del acantilado que conducen a los fértiles cañones de cultivo.

## LA CASA DEL CAELE

La residencia del Caele se extiende sobre un acantilado. La estructura principal es de tres plantas y antigua, más allá de la memoria de cualquier áureo con vida. Cuenta con un techo plano y columnas de granito en la entrada. El tiempo y los elementos las han erosionado, pero hay partes visibles de sus inscripciones originales: eclipses superpuestas, ángulos y vectores. Una tirada **Ordinaria (+10) de Navegación (Estelar)** o **Saber académico (Astromancia)** reconoce las imágenes como mapas estelares de los sistemas cercanos a la Sagrada Terra.

Anexos de piedra más pequeños se conectan a la casa mediante senderos de grava. El complejo cuenta con un pequeño corral para monturas theratryx y un gran jardín de plantas colgantes. Unos guerreros van y vienen desde el edificio principal, pero parecen estar haciendo encargos más que vigilancia.

## ZAYR

Zayr es el maestro de escudos de Haistand, encargado de mantener un cuerpo permanente de guerreros para defender la ciudad. Los áureos tienen pocas leyes y la mayoría de los conflictos se arreglan entre individuos (a veces violentamente). En tiempos de paz, sus tareas cotidianas implican la protección del Caele y cumplir sus órdenes, aunque Zayr y sus hombres intervienen a menudo para tratar con individuos muy peligrosos o aberrantes. En los últimos años se ha ideado un nuevo castigo para los criminales de Aurum—un trabajo secreto necesario para la supervivencia del planeta.

Zayr conoce la verdad detrás de los asesinatos y cree que el oprobio pertenece a su pueblo. También sabe que Rylus desea mantener el asunto en secreto. Por tanto, sus órdenes y su conciencia le inclinan a evitar que los recién llegados descubran la vergüenza de Grensvayl y a sentirse molesto con ellos por su curiosidad.

## ALKEDRE FIRESTALKER

Alkedre es la “sinsar” de Rylus, su segunda en el mando. Aunque el liderazgo áureo no tiene una línea de sucesión, el papel de sinsar asegura que las pruebas de combate usadas para elegir un nuevo Caele pueden aplazarse si el actual líder muere en la guerra. Alkedre proviene de una tribu distante en las colinas, en donde Rylus la reclutó. Lleva una enorme espada a dos manos y una armadura de color rojo brillante, y más escamas de la misma criatura cuelgan de su pelo rubio.

A diferencia de Rylus, Alkedre daría la bienvenida a una alianza con el Imperio, al que ve como una oportunidad para mejorar la tecnología áurea, permitir a su pueblo ver otras estrellas y aprender las técnicas de combate de otras culturas. Manifiesta esta opinión con bastante frecuencia. Sin embargo, la sinsar tiene gran respeto por Rylus y aunque no tiene reparos en discutir su decisión cada vez que se presenta la oportunidad, acepta su liderazgo sin resentimiento.

## KARTHAS

Karthas sirvió muchos años como guardia de perímetro de Grensvayl. Hace dos años, sufrió una herida grave por mordedura de un malisector y aún lleva las cicatrices en su hombro. Regresó a Haistand para curarse. Luego, en vez de volver, tomó la responsabilidad del campo de trabajo que envía prometio a la ciudad en cuarentena y que es utilizado para mantener un gran perímetro de fuego alrededor del valle contaminado. Él y Zayr colaboran estrechamente. Zayr está a cargo de juzgar y detener a los criminales, mientras Karthas los transporta y protege el secreto de su ubicación.

La verdadera situación es más grave de lo que el Caele Rylus puede imaginar. Karthas fue infectado por el beso del robagenes en Grensvayl. Su supervisión del pozo ha sido bastante deliberada. Con el tiempo convenció a Rylus para que le dejara dirigir una incursión a la ciudad para purgarla. La masacre fue un truco. Los condujo a una emboscada y aprovechó la confusión para ayudar al líder de prole y a

## Caele Rylus Darkscourge

Rylus Darkscourge ha sido el Caele de Aurum desde que el mundo fue descubierto por la cruzada hace casi tres décadas. Es alto y de compleción fuerte incluso para un áureo-casi tan alto como un marine espacial. Varias trenzas pequeñas cuelgan de su largo pelo negro, pero no lleva adornos, salvo un círculo de hueso pulido sobre su frente. Como todos los líderes de Aurum, su derecho a gobernar no vino por nacimiento, sino por la victoria en el combate. Rylus es un orador carismático y un poderoso guerrero. Tras el primer contacto con el Imperio, Rylus se dio cuenta de que la forma de vida de su pueblo nunca sería la misma, por el mero hecho de que ya no estaban solos. Desde entonces ha reunido cuidadosamente información e historias sobre los planetas y la política más allá de su mundo, haciéndose mucho más conocedor del Imperio que la mayoría de su pueblo.

Sacó una conclusión bastante sombría de las historias de los comerciantes y de la lectura entre líneas de los libros de historia. Está seguro de que si la cruzada absorbe Aurum, el Imperio explotará sin piedad a su pueblo y sus recursos, dejando Aurum muy lejos de lo que es hoy día. Esta no fue una decisión fácil para Rylus. Mientras descubría cosas de la galaxia, llegó a entender alguna de sus amenazas y sabe que el Imperio puede ser la mejor defensa del hombre. Cree en el mensaje del Emperador velando por la Humanidad y en la unidad de los mundos. Sin embargo, es el orgulloso rey de un pueblo orgulloso. Someter el planeta dorado para ser gobernados por un dictador cruel e indigno es una vergüenza que no se puede permitir.

Para él la escuadra representa una oportunidad única. Rylus ha oído leyendas del honor y valor de los Adeptus Astartes. Debido a que sus capítulos existen fuera de los límites normales del Imperio, podrían proporcionarle el punto de vista de un guerrero sin prejuicios sobre cómo lidiar con el hambre del Imperio por su mundo. También son los primeros miembros del Imperio que cree capaces de lograr el respeto a los ojos de su pueblo. Si pudieran demostrar una valía equivalente a la de los guerreros áureos, tendría finalmente un aliado de fuera de este mundo para ayudarlo a entender y purgar a los malisector.

varios de los suyos a escapar. Los pozos negros son idóneos para que la progenie se alimente y crezca. Así que en los pozos hechos para contenerlos, su número aumenta. Karthas usa el perfil del Guerrero áureo infectado en la página 50.

Rylus mantiene a Karthas cerca, puesto que es uno de los pocos al tanto del secreto de los malisector. Cuando no está en el pozo, Karthas suele estar en la casa del Caele. Es uno entre el puñado de guerreros seleccionados para proteger y aconsejar al líder áureo.

## REUNIÓN CON EL CAELE

Si los Adeptus Astartes solicitan reunirse con el Caele, son llevados casi de inmediato al complejo de su casa para una audiencia. De hecho, si no lo hacen, más pronto o más tarde les solicitará una reunión. Rylus Darkscourge se encuentra con los hermanos de batalla en una gran cámara circular del edificio principal. La habitación tiene un suelo de arena y no hay muebles. No tiene ventanas exteriores y varios apliques de pared sujetan antorchas que exhalan un débil humo herbal. Entre las antorchas cuelgan tapices tan descoloridos que sus tejidos no son más que un gris moteado de perfiles de hombres y de bestias. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente cuando Rylus se une a ellos:

*El Caele Rylus Darkscourge entra por la puerta opuesta a la vuestra. Camina hacia vosotros con amable confianza. Al acercarse veis que su estatura es parecida a la vuestra. Asiente con un saludo pero no sonríe, sus ojos oscuros son graves. "Bienvenidos, Adeptus Astartes. Oí que vuestra tribu había llegado a Aurum. Todo lo que he leído sobre vuestra estirpe dice que no estaríais aquí sin un propósito. ¿Cuál es?"*

Es de suponer que la escuadra abordará el asunto de la sospecha de la presencia xenos y, posiblemente, los intentos del Imperio para devolver Aurum a los dominios del hombre. Rylus desdeña las propuestas de alianza, diciendo que el Imperio aún debe demostrar que tiene la capacidad o el valor para gobernar al pueblo áureo. Si mencionan los pozos de prometio (consulta Los pozos negros más adelante) se pone a la defensiva. "¿Os ofende la naturaleza del crudo? No todos tenemos vuestras maravillas tecnológicas". Cualquier reseña acerca del volumen de prometio extraído, comparado con el poco visto en Haistand, solo consigue una respuesta como:

*"Somos bastante nuevos en la práctica de drenar la sangre de nuestra tierra. Supongo que no somos tan eficientes en ello como su gente".*

Cuando surge el tema de las muertes inexplicables, Rylus al menos les ofrece la cortesía de no culpar a los depredadores locales. En cambio, les pregunta cuál creen que es la causa.

Sin importar la teoría que presenten—incluso si plantean la posibilidad de un planeta plagado de robagenes o devorado por la flota enjambre—Rylus se mantiene firme en su edicto de que los extranjeros no pueden salir de Haistand. Deja claro que si tratan de desafiar esta prohibición, responderá con la fuerza—un incidente que podría escalar rápidamente a la guerra y a desafortunadas consecuencias para los imperiales presentes en Haistand.

*“Incluso si quisiera conceder una excepción a las leyes que han regido a vuestros emisarios durante décadas, mi gente nunca lo aceptaría. Aunque seáis respetados guerreros en vuestro Imperio, no lo habéis probado aquí. Ningún áureo tiene voz en nuestros consejos hasta que se inicia en nuestros rituales. Me han dicho que vuestra hermandad tiene tradiciones similares de elección, por lo que seguramente entenderéis su importancia”. Su expresión, aunque sigue siendo sombría, revela una chispa de esperanza. “Voy a ofrecer una oportunidad que no he presentado a ningún otro: someteros a una prueba de valor. Hacedlo y no solo mejoraréis vuestro Imperio a los ojos de mi pueblo, sino que podré daros las libertades y respuestas que necesitáis en la búsqueda de la amenaza que os trajo aquí”.*

Esto es lo mejor que Rylus puede ofrecer. No hay debate que pueda persuadirlo de dar más, y continuará presionando a la escuadra para que acepten su oferta si en un principio la rechazaron.

## MUNDOS PRIMITIVOS

De acuerdo con la necesidad del Administratum para documentar y cuantificar, la terminología estándar ha evolucionado para clasificar los mundos encontrados en el Imperio. La designación de mundo primitivo indica una base tecnológica primitiva. Aunque hay rasgos comunes, como físicos desarrollados para sobrevivir y tradiciones salvajes, no son universales (o únicos) a estos mundos. Incluso la medida de la tecnología es subjetiva, ya que los mundos primitivos del Imperio tienen a menudo herramientas y armas adquiridas con el comercio. Aunque la comprensión y el trato de dichos objetos hacen que la mayoría de los tecnosacerdotes se estremezcan al verlos. (De ahí que la vida útil de un espíritu máquina tienda a ser más corta que la de los habitantes de un mundo primitivo).

## LOS MALISECTOR

Los cadáveres mutilados son en realidad obra de robagenes: una letal cepa tiránida de cuatro brazos, capaz de convertir otras especies en sus subordinados y en anfitriones de su horrible descendencia. En muchos casos, los muertos eran simplemente víctimas de su impulso de matar. Sin embargo, hubo otros—como la hermana Rachayel—que obligaron a las criaturas a la confrontación por buscarlas activamente.

El centro de la infestación robagenes es Grensvayl, a cerca de 200 kilómetros de Haistand en las tierras de cultivo del cañón. La infección empezó hace de más de una década, extendiéndose desde entonces entre la población. La mayor parte de este período, Haistand permaneció ignorante. Pero al perder el contacto con Grensvayl, Rylus envió una partida de guerra para determinar la causa. El resultado fue desastroso.

Aunque Rylus desconoce el nombre del Imperio para estos depredadores xenos, los ha visto en el asentamiento infectado. Él y los de su círculo han denominado a las criaturas malisector. Comprenden que los monstruos infectan y, peor aún, esclavizan a su pueblo. En la cultura áurea esto es una señal de impureza en las víctimas: que sus cuerpos y mentes no pudieron resistir la dominación. Rylus y su gente ven la infestación como su propio fracaso. El Caele ha trabajado duro para ocultar a los malisector de los forasteros y para no mostrar debilidad ante el enemigo.

## LOS POZOS NEGROS

*El hombre conoce los lugares donde nunca quiso ir. El miedo que siente al mirar en esas profundidades prohibidas es la bendición del Emperador a la humanidad. Es un susurro sagrado para regresar antes de que su alma se pierda. Si los hombres quisieran escuchar.*

—Inquisidor Zayel: *Admoniciones contra la disformidad*

La escuadra puede escoger, o no, seguir los relatos acerca de las actividades extrañas en el norte (intentando evitar la detección a menos que deseen iniciar un incidente al dejar la ciudad). Si se sitúan en el extremo norte de Haistand, una tirada **Complicada (-10) de Perspicacia** permite al agudo olfato de la neuroglotis reconocer el olor del prometio en el aire. Si los hermanos de batalla desean seguirlo, pueden hacerlo con una tirada **Moderada (+0) de Rastrear**.

Alternativamente, pueden esperar a ver si algún convoy parte de noche hacia el norte. Si lo hacen, mucho después de la puesta del sol dos carros tirados por theratryx hacen un lento tránsito por los senderos más pequeños en las pistas traseras de Haistand. Suponiendo que los astartes tienen los autosentidos de sus cascos disponibles, pueden ver fácilmente que cada carro contiene a cuatro hombres atados con una cuerda resistente. Una tirada **Moderada (+0) de Percepción** reconoce a un conductor como uno de los hombres de Zayr (el otro es Karthas). Seguir a esta procesión sin ser detectado requiere poca cautela, entre la oscuridad, el ruido de los carros y los gritos de los theratryx.

Cualquier método lleva a la escuadra a no más de doce kilómetros al norte de la ciudad. El aroma a prometio crece inconfundible hasta dominarlo todo. Cuando los hermanos de batalla vean su destino, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

*La tierra se inclina hacia abajo de manera constante durante los últimos kilómetros. Al fin, cae sobre una llanura de agujeros negros y burbujeantes. El prometio crudo brota en grandes pozos. Hombres manchados de negro cargan el prometio en cubos y lo llevan a través de temblorosos tablonces de madera que conectan las irregulares superficies de tierra firme.*

Desgraciadamente, los hermanos de batalla tienen una preocupación más inmediata que la investigación de este poco sofisticado pozo de prometio. Un estridente círculo de reptiles depredadores rodea los pozos. El calor y el humo del prometio les impide acercarse demasiado a los hombres que están trabajando, pero descienden sobre los carros que llegan con sus afilados picos y garras. Solo los arcos de los hombres de Zayr evitan que sean hechos trizas a medida que cruzan el perímetro, e incluso así uno de los prisioneros encadenados es arrastrado fuera de los carros y devorado rápidamente.

## EL HONOR DEL ADEPTUS ARBITES

El encuentro **La caza del despojado** (página 27) asume que la escuadra acepta el reto de Rylus para probar su valor. ¿Qué sucede si ven esta prueba como algo inferior y se niegan a someterse a ella? Si eso sucede, entonces los áureos les muestran el mismo desprecio (y también les imponen las mismas restricciones) que tienen para el resto del Imperio.

Rylus no es el único que conoce la infestación en Grensvayl. La escuadra puede eventualmente descubrir la situación y ubicación del asentamiento en Haistand o en los pozos de prometio. Alternativamente, aunque el *Orgullo del Horizonte* leyó el perímetro de fuego alrededor de Grensvayl como actividad volcánica, la tripulación puede darse cuenta de que hay algo mucho más inusual en ese lugar. Con todo, la animosidad del Caele implica que deben evitar o desafiar abiertamente la prohibición de salir de la ciudad. Lo último lleva a un asalto de una horda áurea (consulta **En guerra con el pueblo dorado**).

Si los hermanos de batalla aún quieren mejorar la relación con los áureos tras encargarse de Grensvayl por su cuenta, su tarea es mucho más difícil. Sin embargo, sus hazañas en el asentamiento (e incluso su lucha con los áureos) podrían ser utilizadas para conseguir el respeto por un negociador inteligente.

Si la escuadra planea acercarse más a la gran operación en los pozos tendrán que atravesar el círculo de segadores del cielo. Las criaturas emiten gritos estridentes mientras vuelan, por lo que sus sonidos de muerte no es probable que preocupen a los áureos. Pero el fuego de bólter, el gruñido de la espada sierra o el brillo de las armas de energía, es seguro que llamarán la atención. A menos que diseñen un plan inteligente para evitar a los depredadores alados, asume que son atacados por el doble de su número en criaturas (página 50 para consultar su perfil). Los segadores del cielo deben resultar fáciles de despachar, pero cada vez que se usa un arma ruidosa o brillante (el DJ tiene la última palabra), Karthas puede realizar una tirada **Moderada (+0) de Perspicacia** para detectar la intrusión. Si tiene éxito, él y siete guardias atacarán a la escuadra. Karthas tiene mucho que perder si los astartes salen con vida. Dos amos—el líder de progenie y Rylus—le han encargado proteger este lugar. Si se cree expuesto, la violencia es su opción para ocultarse de nuevo.

Este intento primitivo para extraer prometio es laborioso y peligroso para los áureos. Puede que no esté claro de inmediato que los hombres que bajan de los carros son criminales, pero es evidente que no quieren estar aquí. Todos los que cargan con lodo negro están desarmados. Solo Karthas y sus hombres están armados; los segadores del cielo hacen de centinelas eficaces para todo aquel que no puede defenderse, como atestiguan varios montones de huesos apilados.

## LOS POZOS DE CRUDO

Los negros y burbujeantes pozos de prometio se distribuyen entre las rocas. Azufre, metano y otros embriagadores gases flotan en el aire, aunque gracias a sus servoarmaduras y sus pulmones múltiples los hermanos de batalla no deben tener problemas. Sin embargo, si desean progresar aún más en las zonas inferiores, tienen que atravesar un terreno difícil. Los áureos parecen pasar de una roca seca a otra con improvisados puentes de madera. Salta a la vista que estos puentes son demasiado frágiles para sostener a un astartes, y menos a uno con servoarmadura. Las opciones para atravesarlos incluyen:

- Haz la tirada apropiada de Fuerza o Acrobacias para un salto horizontal (página 209 de **DEATHWATCH**) entre los huecos. La distancia más ancha es 12 metros.
- Las distancias pueden superarse fácilmente mediante una tirada **Rutinaria (+20) de Pilotar (Personal)** si se está equipado con una mochila de salto.
- Los pozos varían mucho en temperatura, abarcando desde caliente a lagos escaldados que pueden cocinar a un hombre. Una tirada **Moderada (+0) de Competencia tecnológica**, con un auspex o un augur equivalente, puede determinar cuáles son seguros de vadear y cuáles los quemarían como la explosión de un rifle de fusión.

Caer o entrar por error en un dañino pozo de prometio causa 1d10+4 puntos de daño, ignorando blindaje pero no Resistencia. Además, tira 1d10-4 en la tabla de efectos críticos de la servoarmadura (consulta la página 165 de **DEATHWATCH**) para ver si las condiciones extremas dañan el blindaje del hermano de batalla. Estos efectos suceden cada asalto que se permanece en el pozo, aunque la mayoría son lo bastante pequeños y poco profundos como para que un hermano de batalla sea capaz de salir en un único asalto.

## BARRACONES PENALES

Esta gran estructura—en el mismo centro del área—no es más que pieles estiradas sobre un marco de hueso. El calor de los pozos implica que no se necesita nada más para soportar el frío y la tienda existe básicamente para proteger del tiempo. Aquí, los delincuentes de Aurum duermen sobre montones de pieles y toman sus comidas. Se despiertan al entrar la luz del cielo dorado, recogiendo carne seca y fruta de las cajas de almacenaje. Si la escuadra se aventura demasiado cerca, o fallan en una tirada importante de Movimiento silencioso y son descubiertos por los presos, estos no dan la alarma. Muchos les miran, los menos pueden abordarles, pero no ganan nada iniciando un combate o alertando a Karthas.

### Conversando con los convictos

Si los hermanos de batalla deciden conversar con (o seguir más tarde a) los áureos que trabajan en los pozos, pueden descubrir algo más sobre su situación. Un servicio en un campo de trabajo es un método áureo común para tratar con los que rompen una de sus pocas leyes. Los asesinos y los muy peligrosos son condenados a muerte. La mayoría de los que están aquí son culpables de un delito menor, como el robo o la cobardía en batalla. Aunque el trabajo de extraer el prometio es desagradable, los reos reciben mucha comida y tiempo para descansar. Algunos marines espaciales pueden ver esto como algo humano, y otros considerarlo imperdonablemente débil. La mayoría de los siervos feudales del Imperio tienen peores condiciones de vida y las sanciones incluyen el reclutamiento para una corta vida en las legiones penales de la Guardia Imperial, por lo general en un infernal mundo letal.

### CUEVAS INUNDADAS

Unas cuevas sumergidas bordean algunos pozos de prometio abiertos, son cámaras de roca en su mayoría inundadas por el crudo negro con unos pocos pies de distancia entre el líquido y el techo de piedra. La nueva progenie robagenes acecha aquí y crece en número, doblemente cautelosos tras su exposición por la investigación de la Adepta Sororitas. Las criaturas solo permanecen en las cavernas en donde el prometio mantiene una temperatura tolerable porque les proporciona un lugar en donde es fácil ocultarse en períodos cortos. Los robagenes son lo bastante inteligentes como para no revelarse a una escuadra de astartes, menos aún cuando no tienen nada que ganar con la batalla. Si los hermanos de batalla se interesan por explorar cualquiera de las cuevas sumergidas, los xenos se esconden bajo las profundidades negras de los lagos de prometio. Aunque haría falta una tirada **Infernal (-60) de Perspicacia** para confirmar que algo está al acecho bajo el líquido espeso y fluctuante, la escuadra todavía puede tener la incómoda sensación de que algo los está observando.



### EL DESTINO DE RACHAYEL

Los hermanos de batalla no son los primeros servidores del Emperador que entran en los pozos negros. La hermana Rachayel vino antes que ellos. Fue aquí donde encontró el secreto que los áureos han luchado tanto por enterrar—no la extracción de prometio o el trabajo penal, sino algo mucho peor. Ella descubrió lo que el Caele aún desconoce: desde que fue infectado, Karthas ha convertido los secretos pozos de prometio en un caldo de cultivo para más monstruosidades.

Algunas cavernas están tan inundadas de crudo que no es seguro drenarlas, llenas casi hasta el techo de líquido negro y humos tóxicos. Es aquí donde los guerreros infectados y los robagenes se esconden, saliendo por la noche para cazar y multiplicarse. La hermana Rachayel descubrió el refugio xenos. Pero desafortunadamente, los xenos también la descubrieron. No la mataron, sino que trataron de implantarle su semilla corrompida. Negándose a ser un instrumento de la impiedad, la hermana Rachayel se arrojó sobre su propia espada. Sabiendo que su desaparición provocaría preguntas, Karthas trasladó su cuerpo a Haistand, esperando que se considerase un suicidio.

## Monstruos en lo profundo

¿Y si— a través de la suerte o persistencia— la escuadra descubre a los robagenes aquí en los pozos negros? Esto puede cambiar su comprensión de los riesgos, pero no altera la opinión de Rylus sobre la prueba. Él está obligado por su honor a no permitir que los marines espaciales vayan a Grensvayl hasta que muestren respeto por la tradición áurea, y luchará hasta la muerte para evitar que lo hagan de otro modo. Además, el líder de progenie no reside en los pozos con el resto de su descendencia. Aunque la escuadra puede reducir el número de depredadores alienígenas libres, no pueden cortar la cabeza de la bestia, aquí y ahora.

## PUNTO DE PARTIDA

En el borde del perímetro, casi enfrente de por donde entró el convoy, hay más carros desatendidos. Grandes vasijas de barro llenas de prometio ocupan una pequeña parte de su espacio. También hay un puesto de arcos y flechas que se usan para despejar el cielo cuando los vehículos están listos para comenzar su viaje. Sin embargo, la falta de actividad (o bestias de carga) y el espacio vacío para ocupar en los carros sugiere que no van a emprender la marcha a corto plazo.

Los hermanos de batalla tienen varias opciones en este punto. Está amaneciendo, lo que hace más difícil ocultar su transgresión del edicto de permanencia en Haistand. Es posible seguir el rastro que los carros han dejado en viajes anteriores con una tirada **Moderada (+0) de Rastrear**, aunque no saben hasta dónde puede llevar el camino. Si deciden emprender el viaje, también advertirán rápidamente que es casi imposible hacerlo en secreto. Consulta **Puestos de centinela**, a continuación.

## PUESTOS DE CENTINELA

Mientras que la ruta de Haistand a los pozos no está vigilado, el largo sendero desde allí hasta el destino del prometio está muy controlado. Rylus ha hecho un gran esfuerzo para asegurar que el secreto siga oculto a los forasteros. Los carros corren por un sendero abierto en las praderas, con pocos lugares para esconderse. Una tirada **Rutinaria (+20) de Percepción** permite ver el primero de los puestos de centinela.

A menos que la escuadra esté equipada con pantallas de camuflaje u otros medios para cruzar las llanuras en sigilo, es casi seguro que los descubrirán antes de llegar al lejano Grensvayl. Debido a su inusual estatus en la situación política, así como por el interés del Caele por ellos, la noticia de su transgresión se entrega rápida y directamente al Caele. El propio Rylus cabalga al frente de una pequeña hueste de guerra unas tres horas después de que los hermanos de batalla fueran vistos por primera vez en el oeste. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

*El grupo de áureos que se acerca levanta una pequeña nube de polvo, cruzando el claro de forma sorprendentemente silenciosa en sus monturas reptiles. El grupo está formado por varias decenas de guerreros, con la alta figura del Caele al frente.*

Da a tus jugadores la oportunidad de reaccionar ante el grupo que se aproxima. Asume que los hermanos de batalla lo ven a una distancia de unos 60 metros, lo que les da 2 asaltos antes de que llegue el Caele. (Puedes aumentarlo si la escuadra hace tiradas de Perspicacia). Suponiendo que no se adelantan a la aproximación, continúa:

*El Caele, Rylus Darkscourge, señala a sus guerreros que esperen unos metros detrás y solo él se acerca en su theratryx verde y bronce. Habla sereno pero con autoridad. "Habéis roto las leyes de Aurum. Mis leyes. Vuestro Imperio proclamó venir en paz. Si es así, no nos empujéis a la guerra. Creo que podemos beneficiarnos mutuamente, pero este no es el camino".*

Rylus insta a la escuadra a volver a la capital. Sus leyes prohíben a los extraños salir de Haistand y será deshonorado si permite a sabiendas que violen su edicto. Como ya se menciona en su descripción en la página 21, el Caele cree que los marines espaciales pueden ser la respuesta a su dilema del punto muerto con los imperiales, pero no es una ruta que pueda explorar si lo retan abiertamente. Enfatiza su creencia de que pueden hallar una solución pacífica si regresan con él a Haistand, pero deja claro que está dispuesto a cumplir sus leyes por cualquier medio necesario, si no lo hacen.

Si la escuadra se compromete a regresar con la hueste, modifica el encuentro **Reunión con el Caele** (asumiendo que todavía no han hablado con él). Después de volver a convocarlos en la cámara de audiencia, comienza con su explicación de por qué es imprescindible que cumplan con la ley y las tradiciones áureas si realmente quieren hacer algún bien en el planeta. Si la escuadra se niega a regresar y trata de seguir tras los rastros de carros, los áureos les atacan.

## ORIENTACIÓN PARA EL DJ: CLARIDAD Y CONSECUENCIA

Uno de los grandes placeres del rol es la capacidad de los jugadores de tomar cualquier decisión que puedan imaginar, con el DJ siendo capaz de asegurar que el mundo reacciona de forma adecuada y convincente. El DJ nunca debe prohibirles escoger un determinado camino, pero tiene la responsabilidad de asegurarse de que los jugadores entiendan su situación con la misma claridad que sus personajes. La escuadra tiene la posibilidad de fallar un objetivo principal, causando la muerte a decenas de ciudadanos imperiales e iniciando una guerra. Si esta es su elección, adelante. Aún así, puede ser fácil para los jugadores olvidar los detalles de una aventura, sobre todo si una misión se divide en varias semanas de tiempo real. Si los jugadores están a punto de tomar una decisión perjudicial, un DJ generoso debería al menos recordarles que resolver la cuestión de Aurum pacíficamente es un objetivo primario. Si tienen claro este hecho, entonces todo vale!

Rylus dirige un número formidable de guerreros áureos contra la escuadra en la llanura abierta. La hueste partió tras ellos en theratryx y así, la mayoría de los guerreros están montados. Emplea las reglas de combatientes montados y los perfiles de áureos y theratryx en el apéndice para representar a una horda de guerreros áureos montados de magnitud 45. Rylus (que cuenta como un enemigo de elite y no debe combinarse con sus soldados) lucha a pie. Si los hermanos de batalla ganan la pelea, nada los detiene de terminar los 150 kilómetros restantes de camino a Grensvayl. Los centinelas no los reciben bien, pero deben ser fácilmente despachados por la escuadra (consulta **La ciudad contaminada**).

Atacar al Caele es un acto de guerra con implicaciones mucho más serias que una escaramuza. Rylus tiene el rasgo Tocado por el destino, así que probablemente regresará con vida a Haistand. (Si no lo hace, Alkedre está aún allí para sucederle). Consulta **En guerra con el pueblo dorado**.

## UNA MALA POSICIÓN NEGOCIADORA

Si los hermanos de batalla luchan y pierden contra los guerreros áureos de camino a Grensvayl, se despiertan, con un punto de destino menos, aparentemente bajo el agua. Cuando logran orientarse queda claro que están en el fondo de un profundo pozo de piedra. El agua tiene unos 2 metros de altura y los lados escarpados de la fosa se extienden hasta unos 15 metros. Sus armas visibles les han sido arrebatadas, aunque todavía llevan su servoarmadura.

Se encuentran en el pozo de la casa del Caele, ya que no había otro lugar donde encerrarlos. Al poco de despertarse, el Caele aparece sobre el borde del pozo para un último intento de razonar. Su actitud hacia la escuadra ya no es tan abierta y está profundamente preocupado por las muertes ocurridas. Sin embargo, su objetivo sigue siendo el mismo: ver a los hermanos de batalla probarse a sí mismos para que puedan purgar Grensvayl sin ofender el honor áureo. Al borde de la guerra, sus tácticas son menos diplomáticas. Advierte que si no están de acuerdo en redimirse ante su pueblo sometiéndose a la prueba, tomará sus acciones como una declaración de guerra—y es tan bueno como su palabra.

Si lo rechazan de nuevo, Rylus ataca a los imperiales en Haistand. Deja a los astartes en el pozo, diciéndoles que quiere que vean los sangrientos resultados de su obstinación antes de morir. La escuadra probablemente puede idear una forma inteligente de subir o salir de su improvisada celda. Si no pueden, los PNJs imperiales supervivientes tienen buenas razones para querer sacarlos lo más rápido posible.

## EN GUERRA CON EL PUEBLO DORADO

Los áureos golpean al Imperio donde es más vulnerable: atacando a los civiles y a los representantes aislados en la capital. Los guerreros áureos acabaron con el puñado de misioneros, escribas y comerciantes de Haistand, tan pronto como se proclama la guerra, y los hermanos de batalla encuentran sus cadáveres ensangrentados en las calles y en el mirador al volver a entrar en la ciudad. Archibal Heth y sus guardias resisten, parapetados en el interior de la Aspiración y disparando contra cualquier enemigo que se acerque hasta

## DEBER HASTA LA MUERTE

No importa lo que suceda con la población local, Aurum sigue siendo un planeta que el Imperio quiere reclamar y aún existe una infestación xenos. Es poco probable que los conflictos personales impidan a los hermanos de batalla buscar y destruir la amenaza antes de completar la misión. Si la rabia les hace olvidadizos, Lan les preguntará sobre el objetivo antes de salir de órbita y, si es necesario, les recuerda su deber para con la cruzada y su capitán de la vigilia.

el edificio. La primera indicación de que la violencia ha estallado en la ciudad puede ser una transmisión de voz del propio Heth, informando de la situación.

En este punto, la escuadra es libre de hacer frente a la situación como deseen; ayudar a Heth y a sus guardias, llevar la lucha hasta la casa del Caele o seguir hasta su objetivo, al final del recorrido hacia el oeste.

Suponiendo que la escuadra limpia Grensvayl pese a la enemistad de los áureos, tienen la oportunidad de poner fin a las hostilidades, si lo desean. Para entonces posiblemente haya mucha amargura y sangre entre las dos facciones. Sin embargo, destruir a los robagenes demuestra mucho sobre los Adeptus Astartes, aunque a los áureos les avergüence admitirlo. Si la escuadra usa este hecho como base de una tregua, el Caele acepta a regañadientes. Lo que Rylus (o su sucesor) está dispuesto a perdonar es realmente harina de otro costal. Una buena interpretación (o conseguir unas tiradas de Carisma excepcionales) son necesarias para salir del estancamiento en que se halla el planeta cuando regresa la escuadra. Dependiendo de lo bien o mal que vayan los intentos para cambiar la actitud del Caele, la “fiesta de la victoria” aún puede ser en su honor, o puede celebrar a unos héroes áureos ficticios que toman el crédito post-mortem de las hazañas de los astartes.

## COMBATIENTES MONTADOS

Los áureos montan theratryx en batalla (y un astartes emprendedor podría probar suerte en esto también). Un personaje montado sufre una penalización de -20 en las tiradas de Esquivar y usa el movimiento de la montura en lugar de la propia. En cuerpo a cuerpo, la montura puede hacer un ataque normal, además de los del jinete. Si el jinete tiene la habilidad Trato animal, la montura puede usar esa habilidad en lugar de su HA en cuerpo a cuerpo. Una mano del jinete debe usarse para controlar las riendas. Los impactos contra un personaje montado en combate a distancia requieren una tirada de 1d5 adicional. Con 1-3, el ataque impacta en la montura, un 4-5 indica que el jinete es alcanzado en su lugar.

Aquí hay algunas pautas para el DJ si la escuadra combate contra la caballería áurea como una horda: Usa el valor de movimiento y Resistencia de la montura para la horda y añade un 10 adicional de magnitud.

# LA CAZA DEL DESPOJADO

*“El acero es solo tan bueno como el hombre que lo maneja. Las palabras son tan buenas como el hombre que las dice. Hoy estáis aquí para ser juzgado no por el nombre de vuestra tribu o sus posesiones, sino por vuestra habilidad y coraje”.*

—de los rituales de apertura de las pruebas de elevación de los vigilantes de la tormenta

Si los hermanos de batalla aceptan la propuesta de Rylus, Alkedre asume la tarea de prepararlos. Les explica que la naturaleza de la prueba de un guerrero varía con la posición por la que compite en la sociedad. Los hermanos de batalla han de someterse al juicio de los áureos más respetados: La caza del despojado. Este ritual envía a los guerreros a los cañones quebrados, donde habitan algunos de los depredadores más temibles. Usando solo su habilidad y las armas áureas rituales, que son parte del rito, deben matar a un diablodon, el rey de los midosaurios del planeta.

La prueba requiere que la escuadra se despoje de todas sus armas y armaduras (los tecnomarines están obligados a separar los servobrazos o servoarneses). Los áureos asumen que tales apéndices debe ser un tipo de arma. De hecho, si alguno de los astartes tiene implantes permanentes obvios, pueden tener dificultades para convencer a los áureos de que no se pueden quitar. El Caele se ofrece personalmente para proteger sus posesiones si su bienestar es un motivo de preocupación para la escuadra. (Tienen otras opciones para su custodia, como ponerse en contacto con Lan o Heth.) Alkedre suministra abrigo de cuero para los hermanos de batalla que necesiten ropa.

La sinsar cree que el Imperio podía mejorar la vida en Aurum y por eso quiere encarecidamente que los hermanos de batalla tengan éxito en ganarse a Rylus y a la población. Hace todo lo posible para prepararlos bien para la caza y responde a sus preguntas sobre la prueba o los cañones. Las reglas de la caza son simples e inmutables. No llevar nada a los cañones. No recibir ninguna ayuda externa. Regresar con un trofeo—como mínimo con la cabeza—de un diablodon adulto y jurar que tomaron su vida. También describe cómo es su presa:

*“Es el más grande de los habitantes del cañón quebrado. Acecha sobre dos piernas y prefiere el infierno de las tierras muertas”.  
Bosqueja una huella desigual de cuatro dedos en la tierra “así es su rastro”. Entonces llama la atención a su brillante armadura roja. “Pero sobre todo, lo conoceréis por el color de sus escamas. Su piel sigue el modelo del fuego del infierno”.*

Si los hermanos de batalla le preguntan por su armadura, ella confirma que es de un diablodon muerto. Además, cada una de las escamas que cuelgan de su pelo es de una criatura diferente muerta por su mano.



## LOS CAÑONES QUEBRADOS

Cuando los hermanos de batalla estén listos, Rylus, Alkedre, y decenas de curiosos áureos, los acompañan a través de las tierras agrícolas hasta los cañones quebrados. La fisura de la entrada está bien marcada por talismanes de protección y esqueletos humanos extendidos advierten del peligro. Los observadores no dicen nada cuando los hermanos de batalla entran en los cañones. Rylus les desea suerte solemnemente.

Justo después de pasar el umbral hay una base de piedra erosionada con armas áureas desgastadas pero fiables: Los instrumentos de la caza. Asume que al menos hay tres armas de cada tipo disponibles en el arsenal primitivo. Los perfiles de los instrumentos se dan en la Tabla 1-1 en la página 28.

El camino es estrecho cuando los hermanos de batalla entran en la red de cañones. La alabada virilidad de Aurum es evidente a medida que avanzan. Las hierbas crecen en las losas de piedra, plantas trepadoras florecen y se aferran a las paredes rocosas. Un dosel de árboles que bordea la cumbre de los cañones casi oculta el cielo de color ámbar. Dentro de esa sombra, la vegetación no es alta pero es densa, y cruje constantemente debido al movimiento de criaturas que están fuera de la vista. Poco tiempo después de que la entrada haya desaparecido, comienzan a resonar los gritos ahogados de los reptiles dentro del exuberante laberinto, las llamadas de sus numerosos habitantes. Aunque el paso se ensancha, solo es lo bastante amplio como para dar cabida a dos hermanos de batalla a la vez.

## NIDOS DE THERATRYX

La primera zona donde el terreno es diferente es un área a cielo abierto de altas hierbas doradas. Es evidente que la zona tiene residentes. Los theratryx salvajes anidan aquí. Montones de huevos asoman de montículos de grava en el centro y alrededor de la circunferencia del anillo irregular. Las luminosas y escamosas espaldas y cabezas de sus padres son visibles, ya que merodean por la hierba. La ruta se divide hacia el este y el oeste, al otro lado del nido.

Si los hermanos de batalla intentan pasar desapercibidos, necesitan una tirada **Moderada (+0) de Movimiento silencioso**. (Asume que la tirada se realiza cuando los personajes están a medio camino, más cerca de la mayor concentración de theratryx, por lo que es más probable que sean detectados). La tirada se convierte en **Ordinaria (+10)** si cruzan el campo de uno en uno. Sin embargo, esto deja a cualquiera capturado por los animales sin el apoyo de su escuadra. El diámetro de la travesía es de unos 100 metros.

Si los detectan, o la escuadra decide abrirse camino luchando, los theratryx forman una horda de magnitud 30. (Utiliza su perfil en la página 50 para formar una horda).

## SEGADORES DEL CIELO

El pasaje occidental sube hacia una meseta abierta, donde el cielo está repleto de reptiles alados. Sus chillidos aumentan al oler a la escuadra, pero son carroñeros que depredan sobre objetivos débiles e individuales. No atacarán a un grupo grande a menos que se los provoque. El lado opuesto de la meseta mira sobre las rojizas tierras muertas, a cientos de metros más abajo. El acantilado es escarpado pero tiene amplios asideros y requiere una tirada **Ordinaria (+10) de Trepár** para ascender o descender.

## EL TÚNEL RETORCIDO

El camino del este lleva a un húmedo y oscuro túnel a través de la tierra. Con el tiempo, los árboles de los acantilados han trabajado sus raíces entre la roca y el suelo, y siglos de goteo de agua y de lento crecimiento han dado lugar a una caverna deforme entre las raíces enredadas. El pasaje es de cuarenta metros de largo. Lo bastante corto para que la luz entre débilmente por ambos lados, pero lo bastante largo y oscuro para hacer que los hermanos de batalla sean muy conscientes de la ausencia de sus cascos y sus autosentidos.

## PRUEBAS DE MARINE ESPACIAL

La idea de probarse digno no es ajena a la mayoría de los marines espaciales. Es una práctica común de los capítulos tener una forma de seleccionar a los jóvenes prometedores para recibir los implantes astartes. Estas pruebas son variadas pero siempre agotadoras, desde las pruebas de los ángeles sangrientos en la Caída del Ángel hasta los rituales de Fenris que culminan en la prueba de Morkai. Comparado con lo que muchos astartes sufrieron para ganar su posición, la caza del despojado no puede parecerles excesivo.

A medida que la escuadra se abre camino a través de las fuertes raíces, tendrán que cortarlas o empujarlas a un lado. Al cabo de una treintena de metros, desplazan un racimo particularmente grande de raíces de madera y un fino polvo comienza a caer del techo. Las raíces comienzan a soltarse y balancearse al desestabilizarse el túnel. Cada personaje debe hacer una tirada **Moderada (+0) de Contorsionismo**, Supervivencia o Trepár, para forzar su camino a través de los restantes tallos leñosos antes de que todo el pasaje se derrumbe a su alrededor. Los que no pasen la tirada sufren un 1d10+6 I de daño al quedar atrapados en el derrumbe, sus camaradas tendrán que excavar para sacarlos.

El túnel lleva a un acantilado en el límite de las tierras muertas. (El colapso puede ocurrir en la entrada o salida de los cañones. Si los hermanos de batalla colapsan el túnel al entrar, tendrán que salir a través de la meseta abierta).

## LAS TIERRAS MUERTAS

Esta garganta roja destaca en la superficie dorada y verde de Aurum como una herida inflamada. Las erupciones traen el magma cerca de la superficie del planeta, abrasando el suelo y arrojando regularmente gases calientes. El aire envenenado y los golpes de alta temperatura impiden que crezca algo en esta fisura, mereciendo junto a la llanura que la rodea su apodo en el idioma áureo.

Poco después de que la escuadra penetre en las tierras muertas, los efectos del aire ácido son evidentes. Cualquier personaje que no supere una tirada **Complicada (-10) de Resistencia** (modificada por el riñón olítico y los pulmones múltiples) sufre un nivel de fatiga. La tirada se incrementa a **Difícil (-20)** si no se posee un órgano mucranoide útil para protegerse del calor opresivo. Esta fatiga no puede eliminarse hasta salir del ambiente que lo provoca.

TABLA 1-1: INSTRUMENTOS DE LA CAZA

Nombre	Tipo	Alcance	CDD	Daño	Pen	Car	Rec	Especial	Kg
Lanza con punta de colmillo	C/C	—	—	1d10+1 A	2	—	N/A	—	2
Filo giratorio áureo	C/C	—	—	1d10 A	0	—	N/A	Primitiva, Especial†	3
Filo de espólón	C/C	—	—	1d10 A	0	—	N/A	—	1
Espada de hueso	C/C	—	—	1d10+1 A	0	—	N/A	Primitiva, Equilibrada	2
Arco y flechas	Básica	15m	T/--/—	1d10+2 A	1	1	Media acción	Primitiva	4

†Un filo giratorio hace un punto de daño por nivel de éxito adicional en la tirada de ataque. Cuando un personaje está equipado con un par de filos giratorios, hace en su lugar 2 puntos de daño adicional por cada nivel de éxito.



A medida que los hermanos de batalla se aventuran más en el terreno, pueden escuchar los sonidos y ver las siluetas de midosaurios moviéndose en el espeso humo. El hedor sulfúrico se ve salpicado por el más vomitivo olor a carne podrida. Procede de una repisa quebrada de roca. Una tirada **Ordinaria (+10) de Perspicacia** localiza varios rastros, como los que Alkedre dibujó, en la pendiente que conduce a la cornisa. Han encontrado la guarida del diablodon.

## LOS HUESOS DEL DIABLO

Una tirada **Moderada (+0) de Rastrear** puede descifrar las huellas como las idas y venidas de una criatura, no de una manada. El resultado del encuentro con la enorme criatura depende en gran medida de la estrategia empleada por la escuadra. Pueden esperar fuera de la guarida y planear una emboscada, o pueden proceder directamente a enfrentarlo.

La fuente del hedor es obvia, según se acercan a la guarida del diablodon. La cornisa es una exposición de huesos y cadáveres recién pelados, y hay restos destrozados en distintas fases de descomposición. Algunos huesos son humanos y otros son de los depredadores menores que la escuadra vio en el cañón. La cornisa está a unos 20 metros de altura, con una amplia rampa de piedra irregular que conduce a ella. Cuando los hermanos de batalla alcanzan el ápice, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

*Un polvo fino de hueso triturado cubre el suelo desigual de la guarida del diablodon. La cornisa es del color rojizo de un osario, manchada de sangre seca y colmada de esqueletos. Una emanación de gas muy por debajo de la cornisa arroja una nube amarillo acre. Como un demonio acechando entre el humo del infierno, una criatura roja merodea la guarida. Husmea sobre una caja torácica cubierta de chatarra. Sigue un crujido agudo, cuando desgarrar una costilla para devorar la médula.*

Si los hermanos de batalla no lo atraen fuera o cargan, el diablodon finalmente les huele. Su cabeza se espiga al oler a su nueva presa. Cuando los hermanos de batalla ven por primera vez a la criatura, lee o parafrasea lo siguiente:

*Un polvo fino de hueso triturado cubre el suelo desigual de la guarida del diablodon. La cornisa es del color rojizo de un osario, manchada de sangre seca y colmada de esqueletos. Una emanación de gas muy por debajo de la cornisa arroja una nube amarillo acre. Como un demonio acechando entre el humo del infierno, una criatura roja merodea la guarida. Husmea sobre una caja torácica cubierta de chatarra. Sigue un crujido agudo, cuando desgarrar una costilla para devorar la médula.*

Este monstruo escarlata es el pináculo de los depredadores en un planeta lleno de midosaurios letales. Tiene una cresta sagital distintiva que parece arder a la luz del sol y es más alto que un dreadnought. Sus enormes garras amarillentas son iguales a espadas de energía, cada una teñida de rojo por la sangre de los muertos—además de sus colmillos de aguja solapados.

## EXPANDIENDO LOS CAÑONES

Esta sección asume que la escuadra se mueve a través de los cañones quebrados a un ritmo relativamente rápido. Pero si tu grupo está deseoso de más acción y quieren tardar más para atravesar la zona (o si parecen estar disfrutando de esta parte de la aventura y desean ampliarla), emplea algunas de las siguientes opciones para ampliar los cañones quebrados.

### TIERRA DE LOS MIDOSAURIOS

Como su propio nombre indica, viciosos depredadores reptiles acechan en cada rincón. Puedes añadir luchas adicionales si el ritmo lo requiere. Cualquier lagarto peligroso constituye un encuentro temático adecuado. Se presentan muchas variedades en esta aventura o puedes inventar las tuyas.

### UNA GESTA DE SUPERVIVENCIA

Tal como se presenta aquí, la escuadra no debe tener problemas para localizar a un diablodon y volver a Haistand en un día. Sin embargo, si el tamaño de los cañones crece también lo hace la dificultad y duración de la tarea. La caza puede ampliarse fácilmente a una búsqueda de días, requiriendo que los hermanos de batalla confíen en sus habilidades e implantes para sobrevivir sin servoarmadura. Las tiradas de Rastrear pueden ser necesarias para seguir a su presa grandes distancias antes de que finalmente puedan matarla.

## GUERREROS PROBADOS

Cuando los hermanos de batalla salen de los cañones, ven a un par de jóvenes áureos sentados fuera del umbral, esperándolos. Se levantan en cuanto ven a la escuadra, mirando al principio y luego sonriendo. Uno se monta en un theratryx y parte hacia Haistand para anunciar la noticia. El otro dirige a los hermanos de batalla de vuelta a Haistand.

Para cuando llegan a la ciudad, la noticia se ha extendido. La caza del despojado es un acontecimiento raro y la gente presta más atención a los hermanos de batalla cuando vuelven, que al llegar la primera vez (sobre todo si exhiben la cabeza o un trofeo similar de un diablodon). Esto no significa que la recepción sea cálida, los áureos aún mantienen la distancia y en general parecen indecisos sobre si deben atacarlos o aplaudirlos.

Rylus los espera en su casa. Les da la bienvenida con elogios y felicitaciones sinceras, e indica que ahora disponen de asuntos serios que tratar, una vez que se hayan recuperado y rearmado.

# LA CIUDAD CONTAMINADA

*Árida y arruinada estaba la tierra. Mientras me alzaba sobre el suelo reseco, podía sentir la corrupción sembrando mis pulmones con cada respiración de aire seco. Los días de orgullo y abundancia han sido consumidos por las llamas de la vanidad.*

—De El cadáver de Corulsiem

Una vez que los marines espaciales han recuperado sus equipos y tomado descanso, Rylus se reúne con ellos en la azotea por encima de la casa principal. La terraza rectangular tiene poca ornamentación o decoro, pero proporciona una vista perfecta de las verdes tierras de cultivo y los extensos pastizales bañados por la luz del cielo del planeta dorado. El azulejo bajo sus pies muestra un grabado geográfico desgastado de la tierra circundante, con Haistand en el centro. Rylus les espera en la azotea y se dirige a ellos en un tono sincero pero reservado:

*“Bien hecho, amigos míos. Verdaderamente sois leyendas. Os agradezco la prueba, significa mucho para mi pueblo. Lo justo es que celebremos vuestra gran hazaña, como con cualquier otro guerrero. Pero sospecho que primero os gustaría hablar de la acechante y segadora muerte que ha infectado Aurum”.*

Rylus descubre al fin todo lo que sabe de los malisector. Relata a la escuadra cómo Grensvayl perdió el contacto y se volvió más aislada año tras año. En la última cosecha no envió ningún cultivo, cuando antaño los mercados se habían desbordado con las peras rojas y frutos de sus huertos. Rylus envió una partida de guerra al asentamiento para ver lo que había pasado. Solo un puñado de sus guerreros regresó y apenas escaparon con vida. Hablaron de áureos esclavizados a una raza de monstruosidades de seis extremidades y de horribles híbridos entre humanos y bestias.

Rylus ha mantenido a la ciudad en cuarentena desde entonces y se ha asegurado de que nadie—áureo o de otro mundo—visite la deteriorada ciudad. Admite que parte de su motivación fue el orgullo; se avergonzaba de reconocer que los cuerpos y espíritus de su gente habían llegado a ser tan impuros. Sin embargo, tenía otros motivos para su constante negativa al Imperio. Antes o después, él o los hermanos de batalla abordarán el tema de los tiránidos o los robagenes. Cuando así suceda, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

*“Vuestra cruzada ha hablado de estas mantis devoradoras que se abaten sobre nosotros desde el límite de lo conocido. Si no lo creyera, ciertamente ahora no puedo negarlo. En verdad, nunca fue cuestión de incredulidad. Aurum es un mundo de muchas bellezas y peligros. ¿Por qué la galaxia ha de ser diferente? La opción real ante mí ha sido siempre un enemigo menor. He aprendido todo lo que he podido de su Imperio. ¿Es realmente un amo más amable con sus esclavos que los malisector?” Sacude la cabeza. “No dejéis que mis reflexiones os distraigan del deber. Pese a lo que pueda creer de otros hombres del Águila, vosotros sois dignos. Os dejaré ir donde queráis en Aurum. Estos malisector, estos ladrones de genes, son una plaga sobre nosotros. ¿Necesitáis ayuda para purgarlos?”*

Rylus les da instrucciones para llegar al asentamiento, que está a unos 150 kilómetros al oeste de Haistand. Si hacen otras solicitudes, les concede lo mejor que tiene. Es reticente—pero está dispuesto—a enviar guerreros áureos si lo solicitan, pues sabe que cualquiera que envíe es poco probable que vuelva.

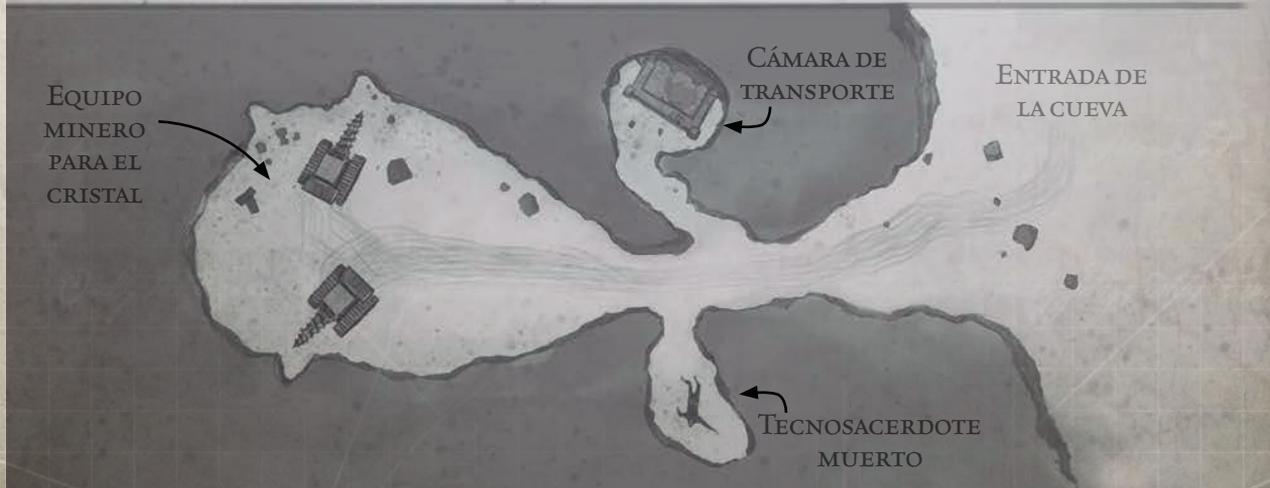
## GRENSVAYL

Grensvayl no era diferente de los cientos de asentamientos agrícolas que llenan las fértiles mesetas de Aurum. El pueblo fue construido en donde el río Espri se divide en tres ramas, proporcionando un riego natural a un gran huerto en su borde oriental. Entonces, los magos de Samech llegaron para saquear los cristales decavane. Los apóstatas mechanicus del mundo forja más infame de la demarcación tienen una fascinación por los especímenes xenos y trajeron varios robagenes con ellos como herramientas de confusión y destrucción.

Su plan tenía un objetivo a corto y largo plazo. En los primeros años de ocupación del culto herético, los robagenes hicieron aquello para lo que han nacido: desestabilizar y debilitar las filas enemigas. Sus depredaciones nocturnas crearon tal atmósfera de paranoia que unos extraños ruidos o las luces de los acantilados parecían otro misterio más. Ciertamente, con los rumores de monstruos acechantes, los habitantes sentían pocas ganas de hurgar en cuevas oscuras. A la larga, los apóstatas mechanicus esperaban que la infección se propagase, dirigiendo a la flota enjambre a Aurum y negando este mundo para el Imperio. Este destino aún podría llegar a suceder.

Su esquema se desarrolló sin contratiempos—en un primer momento. Los magi no contaban con que el Caelé reaccionase tan rápido ante el extraño comportamiento de Grensvayl. Tras varios intentos fallidos para limpiar el asentamiento, Rylus instituyó la cuarentena de fuego que se ha mantenido hasta hoy día. Aunque no es su resultado ideal sirvió bien a los magi, ya que continuaron con su explotación minera sin obstáculos. Pero con los años, el número de robagenes puros aumentó y el suministro de otros seres vivos disminuyó. Como la mayoría de los tiránidos, los robagenes subsisten con casi cualquier forma de biomateria, pero sus instintos les llevan primero a la presa animal. Las criaturas se hicieron más depredadoras e inteligentes según se desesperaban. Encontraron las minas, poniendo un final sangriento y prematuro a la recolección de cristal decavane.

# MAPA DE GRENSVAYL Y ALREDEDORES



I: EL PRECIO DEL ORGULLO



## EL ANILLO DE FUEGO

La ubicación de Grensvayl es visible a muchos kilómetros de distancia. Se caracteriza por una columna de humo de día y el resplandor del fuego de noche. La ciudad se encuentra en un profundo barranco. La antigua brecha en los acantilados que daba entrada a la ciudad está enterrada en un muro roto de piedra de cientos de metros de altura. Coronando esta barricada y continuando en un círculo irregular alrededor del acantilado, hay un incendio siempre rugiente. Cuando la escuadra se acerca, varias docenas de hombres custodian el perímetro de fuego con las mejores armas que los artesanos pueden fabricar. El sudor brilla en su piel bronceada mientras vigilan a cualquier criatura que intente pasar. Es obvio que los xenos lo han intentado y algunos llevan trofeos de garras de robagenes. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

*El asentamiento deja al fin de ser un destello de fuego en el horizonte y se materializa en un infierno en llamas. Grensvayl ha sido completamente sellado en un círculo de acantilados por aludes provocados por el hombre. Decenas de guardias áureos vigilan por arriba y mantienen un flujo estable de prometio sin refinar sobre los bordes del acantilado para mantener el fuego alimentado. Apenas visible a través de las llamas está la desolada ciudad. Su río está cerca de secarse, sus edificios están quedos y ennegrecidos, sus famosos huertos se marchitan. Sin embargo, algo se mueve en la ciudad muerta, encorvadas formas horribles zigzaguean entre las sombras parpadeantes.*

## HEYDAL

Heydal tiene el mando del perímetro de fuego. Es flaco y, como la mayoría de los hombres aquí, está manchado de hollín. Es difícil saber si su cabello trenzado fue siempre negro o ha tomado ese color permanentemente. Heydal se reunirá con los hermanos de batalla si tienen alguna petición o preguntas para la guardia del perímetro. Es lacónico y sombrío por los años de tarea infernal, pero es muy receptivo a la posibilidad de que la escuadra acabe con este asunto. Ten en cuenta que Heydal es el hombre que vendió a Beyrr la garra de un robagenes durante su última visita a Haistand; los hermanos de batalla pueden desear tratar con él este asunto (consulta la página 19). La escuadra puede entrar en Grensvayl por el punto que elijan. Las opciones incluyen:

- Un salto sigiloso con una thunderhawk en el centro de la ciudad. (También es posible una posibilidad menos discreta con una cápsula de desembarco, pero atrae a una horda de robagenes desde el huerto).
- Usar sopletes de fusión o implementos de potencia similar para abrir la reciente brecha de la caverna. Sin embargo, esto da la posibilidad a que los enemigos se escabullan detrás de los astartes, si no son cuidadosos.
- Una pesada capa ignífuga permite a un hermano de batalla en servoarmadura mantenerse a salvo del fuego del prometio durante casi dos minutos, lo bastante para trepar por la parte en llamas del acantilado.

## Un enemigo incansable

El reciente intento de escapar de la población maldita de Grensvayl está lejos de ser el único. Siguen algunos de los más destacados. Heydal puede mencionarlos si se le pide; ya que ha estado presente desde el comienzo de la cuarentena.

- 806.M41: Solo unos pocos meses después de que el Caele sellase el barranco, un grupo de infectados halló una grieta donde el río fluye por canales subterráneos. Afortunadamente un centinela vio a los infectados cuando comenzaban a cruzar las llanuras. Los centinelas fueron capaces de abatir a los horribles seres, pero con una gran pérdida de vidas. Se sellaron rápidamente los puntos de salida de las tres bifurcaciones del río.
- 810.M41: La primera generación considerable de robagenes puros maduró en este período. Una noche hicieron un esfuerzo coordinado para atravesar el perímetro de fuego. Aunque gravemente heridas, las criaturas casi arrollan a los centinelas. Solo unos pocos guerreros áureos sobrevivieron a la sangrienta noche.
- 815.M41: Uno de los xenos, posiblemente el espécimen original, creció en poder y en astucia con los años. Manifestó poderes psíquicos y logró hipnotizar a uno de los centinelas para que le dejase pasar por la barrera. Afortunadamente otros guerreros fueron testigos de su fuga y lograron abatirlo.
- 817.M41: Karthas persuade a Rylus para tratar de aniquilar a los malisector. Dirige una partida de guerra a Grensvayl con resultados desastrosos.

## Y EN EL FUEGO

El bloqueo en la entrada de Grensvayl redirige la mayor parte del río Espri, pero suficiente agua se filtra a través de una corriente que aún fluye a través del antiguo cauce de la ciudad. La mayoría de Grensvayl está cubierta de hollín por los años del perímetro de fuego. Varios edificios de madera han ardido por el calor y las chispas, e incluso las casas de piedra muestran deterioro. El ruido ambiental es una mezcla de contraste de las rugientes llamas y el flujo del agua.

### Opcional: Lluvia de fuego

Si el DJ quiere hacer hincapié en los efectos del perpetuo perímetro de fuego, puede pedir a sus personajes tiradas **Ordinarias (+10) de Esquivar** para evitar los globos de fuego que gotean desde el acantilado y caen sobre la ciudad. Un astartes afectado sufre 2d10 de daño explosivo en el torso. (Asegúrate de comprobar si alguno de los personajes está llevando un amuleto, ya que este es el tipo de desgracias aleatorias contra las que protegen dichos talismanes).

## EL PUENTE

Este puente de piedra, que una vez se arqueaba sobre el tenedor del río Espri, sirve como punto de referencia y lugar de reunión. Ahora se eleva inútilmente sobre el disminuido flujo de agua.

## Encuentro opcional: Emboscada

Un par de robagenes se esconden en las sombras debajo del puente. Si los hermanos de batalla cruzan por encima o por debajo del puente, deben hacer una tirada enfrentada de Perspicacia contra el Esconderse de los robagenes. Los que no pasen la prueba son sorprendidos cuando las criaturas atacan con sus garras afiladas. Si la escuadra permanece en la cobertura de su sombra, añade 1 al contador de llegada.

Ya sea aquí o en otro lugar, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente cuando se enfrenten a los primeros robagenes:

*Las horribles criaturas que salen de las sombras son arquetipos del mal alienígena. Sus cuerpos escarlatas retorcidos se encorvan hacia adelante, pero aun así los robagenes son de vuestra altura. Un grueso caparazón negro protege su cuerpo de seis extremidades y cada letal apéndice acaba en garras descoloridas tan infames que destruyen el blindaje de exterminador. Salen de su agujero como una marea del color de la sangre y la noche.*

## EL HUERTO

El hecho de que las filas ordenadas del huerto de árboles sigan creciendo, prueba la resistencia de la vida bajo el cielo dorado de Aurum. Los árboles frutales solo se han retrasado un poco al crecer a pesar del humo que oscurece el sol y la asfixia en el aire. Como una de las pocas fuentes para ingerir fácilmente biomateria (aunque lejos del gusto del paladar sangriento de un robagenes), el huerto está lleno de viles criaturas. El contador de llegada aquí siempre empieza en 1 y los ágiles robagenes obtienen un +10 a las tiradas de Esconderse y Movimiento silencioso en la cobertura forestal.

Si la escuadra incendia el huerto, deliberadamente o no, elimina las bonificaciones de sigilo de los robagenes. Pero pon de inmediato el contador de llegada a 0 (si no fuera ya así) y fuerza a todos aquellos en la zona a hacer una tirada de Agilidad cada asalto para evitar resultar incendiado.

## LA HERRERÍA

Este edificio es ligeramente más grande que muchos de los otros de la ciudad. Su puerta ha sido arrancada del marco, dejando los restos del taller expuesto a los elementos. El interior está tan ennegrecida como el resto del lugar. Bajo la suciedad, este establecimiento creaba antaño las espadas, arcos y lanzas primitivas de los áureos. Ahora solo quedan unas pocas herramientas. La gran cantidad de armas—y todo lo que pueda servir remotamente como una—fue robado hace mucho.

## ESTABLOS DE ARGRAx

Este gran establo es una de las pocas estructuras de madera que quedan en Grensvayl y sin duda ha visto días mejores. Gran parte de las paredes se quemó y agujeros rasgados muestran por dónde entraron o salieron las bestias. Parece que algunos suministros de alimentos sobrevivieron hasta hace poco, porque las brillantes moscas áureas de forraje siguen zumbando sobre los cadáveres de animales muertos.

## BOMBARDEO ORBITAL

Los hermanos de batalla pueden proponer que el *Orgullo del Horizonte* bombardee Grensvayl desde la órbita. Esto es posible, aunque Lan no lo aconseja. La profundidad del barranco hace que sea poco probable conseguir un disparo limpio. Algunos de los, muy resistentes, robagenes es casi seguro que lograrían sobrevivir dentro de las cuevas cercanas y escombros resultantes. La escuadra todavía tendría que limpiar la ciudad y perdería el elemento sorpresa y la mayor parte del terreno atenuante.

Si insisten, Lan se compromete a un ataque de lanza sobre el objetivo. Esto cambia bastante la naturaleza de los encuentros. Los lugares exteriores se convierten en cenizas humeantes y en escombros. Varios guerreros infectados de los almacenes sobreviven en los sótanos. Desplaza un número adecuado de robagenes a las cavernas apóstatas y modifica ¡Exterminar! de la siguiente manera: El contador de llegada comienza en 1 en lugar de en 2 a causa de la falta de cobertura. La escuadra empieza con 50 marcadores de muerte.

### DETONACIÓN INMINENTE

Si los hermanos de batalla buscan otras tácticas a gran escala, pueden obtener y modificar un torpedo de la nave de Lan para crear una bomba que puedan colocar en la ciudad. La carga útil tiene poder destructivo para arrasarlo el asentamiento, pero tienen que encontrar un modo de prevenir que los robagenes desactiven (¡o detonen prematuramente!) el torpedo, mientras la escuadra se mueve a una distancia de seguridad, y todavía tendrán que limpiar y sellar las cavernas y los sótanos no sea que los xenos se hayan refugiado allí.

## ALMACENES

En tiempo de paz, estos grandes edificios almacenaban frutas y otras cosechas de las granjas de los alrededores. Ahora son enormes y oscuras cavernas que protegen a los habitantes de Grensvayl del infierno. Sus residentes son guerreros infectados que forman una horda de magnitud 25 cuando la escuadra los encuentra. La batalla puede tener lugar en el oscuro espacio abierto de los compartimentos, en los sótanos subterráneos, o en ambos. Las gruesas paredes de piedra dan un buen aislamiento no solo del desagradable ambiente exterior, sino también del sonido. A menos que el DJ considere que la escuadra está haciendo un volumen excesivo de ruido, el contador de llegada no se aplica aquí.



**¡EXTERMINAR!**

El objetivo de la escuadra en Grensvayl es claro: Eliminar xenos. Los robagenes pueden considerarse purgados cuando los hermanos de batalla acumulen 100 marcadores de muerte. Cada robagenes cuenta como 2 marcadores de muerte y una horda robagenes cuenta como 3 marcadores de muerte por punto de magnitud. Se incluyen algunos lugares recomendados para los encuentros, pero el DJ puede situar enemigos en cualquier lugar y momento en la ciudad. Los guerreros infectados no dan marcadores de muerte, pero eso no quiere decir que puedan ser ignorados.

**LA AMENAZA DE LOS NÚMEROS**

Un robagenes es bastante temible en combate cerrado —incluso para un marine espacial. Pero pueden ser realmente letales en grandes cantidades. Gran parte de este encuentro se centra en la necesidad táctica de luchar con las criaturas en grupos pequeños en vez de atraer a la totalidad de ellas sobre la escuadra. El DJ debe asegurarse de que los jugadores entiendan (tanto como sus personajes) la magnitud de la amenaza representada por una horda completa de robagenes.

**MANTENER UNA SENSACIÓN DE PELIGRO**

Cada combate al aire libre en Grensvayl tiene mayores implicaciones que la batalla entre manos. El ruido, la sangre y la actividad atraen a los robagenes hacia la refriega. Cuanto más tiempo se prolongue el combate y más explosiones emanen de él, mayor es el riesgo. Usa estas reglas para agregar la sensación de urgencia:

**Contador de llegada:** La escuadra comienza cada encuentro con 2 asaltos antes de que los robagenes adviertan su presencia. Así cada combate empieza con el contador de llegada en 2 asaltos.

**Muerte silenciosa:** Mientras el contador de llegada no esté a 0, al final de cada asalto en el que nadie dispare un bólter u otra arma ruidosa, el líder puede hacer una tirada de Movimiento silencioso. Si tiene éxito, añade 1 al contador de llegada.

**Llamados a la matanza:** Cada asalto de combate después de que el contador de llegada alcance 0 (a partir del tercer asalto en la mayoría de los casos) 1d5 robagenes llegan a la escena, a 50 metros del centro del combate. (Esto significa que pasan su primer asalto acercándose). Cuando el total de robagenes activos supera 15, alcanzan una masa crítica y se convierten en una horda de magnitud 10. Desde este punto, su telepatía de progenie convoca a más de su clase a un ritmo acelerado, aumentando la magnitud de la horda en 1d5+1 cada asalto, tras formarse la horda.

El número máximo de robagenes que se unen a un combate es 30, o una horda de magnitud 30. Esto cuenta para el número total de marcadores de muerte necesarios para completar el objetivo de la misión y el total de robagenes en el asentamiento nunca excede los 120 marcadores de muerte.

**ESTABLO**

El establo de theratryx es modesto, construido para solo media docena de monturas reptiles. Los huesos de varias de las criaturas aún cubren el suelo de tierra junto con algunas placas de quitina, que prueban que sus dientes y pezuñas mataron al menos a un alienígena. A diferencia de los establos de argrax, esta estructura más pequeña es de piedra y relativamente sin daños. Es oblonga y con una gran entrada de puertas dobles. Los marines espaciales pueden ver un uso para el edificio en su estrategia. Sus paredes sólidas son una buena protección y el estrecho espacio previene que los robagenes puedan formar una horda en su interior.

Sin embargo, los xenos son también lo bastante inteligentes como para no seguir cargando dentro de un campo de batalla desventajoso. Después de sufrir bastantes bajas, intentarán otras tácticas como:

- Atravesar por puntos débiles en el techo.
- Romper su ataque y fingir la retirada, mientras se esconden y esperan a que salgan los marines espaciales.
- Invocar a guerreros infectados para que bombardeen el edificio con proyectiles llameantes.

**Encuentro opcional: Volando como buitres**

Si la progenie sabe que formas de vida frescas están dentro de la logia de guerreros, es muy posible que los robagenes vigilen fuera. Esto puede ser lo que llame la atención a la escuadra sobre el edificio.

**LOGIA DE GUERREROS**

La mayoría de los pueblos áureos tienen una logia de guerreros cerca de uno o más puntos críticos de la ciudad, y Grensvayl no es una excepción. Esta pequeña estructura cuadrada está cerca del sellado barranco de entrada. Tres supervivientes de la hueste de Karthas se han fortificado dentro. Aunque han hecho escapadas cortas al lecho del río por agua, están tan escasos en comida como el resto de Grensvayl. Además, uno de ellos ha deducido el corruptor efecto del mordisco del malisector y compartido su teoría con los otros. Todos sospechan ahora que los demás pueden estar infectados y podrían estar en lo cierto. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente si la escuadra entra en la logia:

*Sois recibidos por espadas de marfil cuando entráis. Tres áureos ocupan el edificio rectangular, cada uno en un rincón y con sus armas preparadas. Todos tienen un aspecto desnutrido y demacrado. Uno es calvo y con pequeños ojos negros, la segunda es una curtida mujer de más edad y el tercero es poco más que un niño—en torno a la edad en que los Adeptus Astartes eligen a sus reclutas. Los tres se paran con indecisión al veros—obviamente no sois lo que estaban esperando. Los guerreros se miran entre sí, pero no bajan sus armas. “¿Qué nueva bestia es esta?”, dice la mujer con un movimiento de su filo giratorio. El hombre calvo os señala con el dedo. “¡Es un truco! ¡Los malisector se esconden en el interior de esas estatuas!”*



## EL BESO DEL ROBAGENES

Antes o después, los hermanos de batalla se darán cuenta de que tratan con robagenes. Estas criaturas se reproducen mediante la implantación de su propio material genético en organismos huésped de prácticamente cualquier especie viva—humanos incluidos. Un robagenes es capaz de utilizar la misma telepatía que une a una progenie de xenos horribles para dominar la mente de un ser infectado por su material genético. Cuando la víctima se reproduce con su propia especie, la descendencia es un retorcido híbrido de tiránido y la semilla genética del anfitrión. Estos híbridos finalmente se cruzan y nacen robagenes puros en el curso de este extraño ciclo reproductivo de especies.

Cuando la escuadra sabe a qué se enfrenta, los jugadores pueden tener preguntas sobre ciertos mecanismos.

### CONVIERTIÉNDOSE EN HUÉSPED

La fisiología superior de un maríne espacial, sumado a los tratamientos especiales de los guardianes, le hace inmune a la infección robagenes, pero para otros supone un gran riesgo. Este cambio no es instantáneo, el personaje no se convierte en su aliado en el siguiente asalto. El ritmo exacto en el que un huésped se somete a la voluntad ajena se deja en manos del DJ. Cualquiera dentro del aura del poder psíquico Virtud obtiene un +20 a su tirada de Resistencia para evitar ser infectado por el mordisco de un robagenes. Consulta el perfil del Robagenes en la página 47

### DETECTANDO LA INFECCIÓN

Un auspex, un casco de diagnóstico, o instrumentos de augurio similares deben ser utilizados para determinar si una persona se ha infectado por un robagenes. Un personaje con uno de estos dispositivos hace una tirada **Complicada (-10) de Medicae** para determinar si el paciente está infectado. Dos o más niveles de éxito con el poder psíquico Lectura también ofrece esta información. El DJ debe hacer las tiradas de detección en secreto para que los jugadores no sepan si pasaron o fallaron, ya que una tirada fallida siempre produce una lectura limpia.

### CURANDO LA INFECCIÓN

Existen oscuros y arduos procedimientos médicos—conocidos por muchos apotecarios y miembros del Ordo Xenos—para quitar la mancha de un robagenes. Sin embargo, esto requiere a un profesional muy cualificado en las artes curativas y unas avanzadas instalaciones. Después de una semana de exámenes agotadores, operaciones y limpieza genética, el médico puede intentar una tirada **Muy difícil (-30) de Medicae** para ver si el tratamiento ha sido eficaz.

### Jaff

Este joven guerrero acababa de pasar su prueba a tiempo para unirse a la nefasta partida de guerra. Como todavía está madurando, su constitución es más ligera y corta que los demás áureos. Parece mantener una notable determinación y valentía dadas las circunstancias—incluso puede recordarles a algunos marines espaciales cuando ellos eran jóvenes. Sin embargo, se da cuenta de que está muy lejos del fondo de esta situación y sigue cualquier orden dada por los astartes.

### Srena

Esta vigorosa mujer de mediana edad muestra desconfianza por la escuadra. Estaba atrapada aquí cuando (o sí) completaron la caza del despojado y los mira con el desdén arrogante que la mayor parte de los áureos tienen con los forasteros. No seguirá sus órdenes sin un argumento de peso.

### Gorus

Todos los áureos deben ser guerreros para sobrevivir, pero casi todos tienen una segunda ocupación. Para la mayoría, la agricultura o la caza. Para Gorus, es conservar el saber. Mantiene las historias orales y las leyendas de las tribus, lo que le da una base profunda de conocimiento útil. Es el más insistente acerca de la posibilidad de que uno de los otros supervivientes podría estar infectado y la fuente de buena parte de la duda que se ha extendido en el pequeño grupo.

Los hermanos de batalla deben decidir ahora qué hacer con los áureos. ¿Dejarlos allí hasta limpiar el asentamiento?

¿Purgarlos? Como señala Gorus, podrían ser anfitriones de robagenes. Si uno o más de los guerreros lo son en realidad queda a criterio del DJ. Para evitar complicar excesivamente el resto de la purga con un séquito de PNJs, el DJ debe optar por un escenario que evite arrastrar a todo los supervivientes a través de Grensvayl. Las opciones incluyen:

- Uno de los guerreros está bajo dominio robagenes. La próxima vez que el grupo se enfrente a la progenie, el guerrero infectado los atacará—comenzando con los blancos más fáciles, los otros guerreros áureos.
- Al menos un guerrero está infectado y hace un fuerte alegato para quedarse en la logia hasta que la escuadra limpie la ciudad. En realidad, se trata de un plan de contingencia de la progenie para extender su influencia en Haistand aunque la colonia de aquí sea eliminada.
- Todos los guerreros están infectados. Insisten en reforzar a los hermanos de batalla y buscan la oportunidad de dirigirles a una emboscada.
- Ninguno de los guerreros está infectado, pero uno o más se ha vuelto loco por el constante estado de miedo y paranoia. Se vuelven contra sus aliados en el instante en que alguien intenta convencerlos de abandonar la logia.

Si al menos un superviviente no está bajo la influencia de los robagenes, es probable que les relate la historia de cómo Karthas llevó a los guerreros a los huertos. Los robagenes cayeron sobre la huerte y no prestaron atención a Karthas que se alejó tranquilamente, dejando a sus hombres a su perdición.

## BARRICADAS

Hace unos años, los últimos ciudadanos sin contaminar de Grensvayl lucharon justo al oeste del cauce del río, donde tenían una vista clara en la mayoría de las direcciones. Esta resistencia acabó. Sus defensas improvisadas—construidas de hueso, arados, e incluso garras y quitina del enemigo—se desmoronan como testimonio de la victoria de los xenos.

## CAVERNAS APÓSTATAS

Estas cavernas naturales, junto a un rico nodo de cristales decavane, fueron el origen de la perdición de Grensvayl. Los apóstatas mechanicus de Samech aterrizaron aquí hace una década, ampliando las cuevas para su explotación minera y soltando a los letales robagenes para cubrir su trabajo. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente cuando la escuadra se acerque a los acantilados del oeste:

*A medida que os acercáis al borde occidental del asentamiento, podéis ver de inmediato que hay algo antinatural en la pared del acantilado. Una perturbación de metal retorcido y corroído estropea este mundo de plantas y piedras. Más de cerca, veis que fragmentos de roca artificial aún se aferran a lo que parece una destrozada puerta. Trozos más grandes yacen en los escombros cercanos. Antaño, la abertura podría estar bien escondida, pero ahora está tan arruinada como la ciudad circundante.*

## ENTRADA DE LA CAVERNA

Originariamente construida para el secreto, la entrada a las cavernas destaca ahora crudamente contra los acantilados. El camuflaje de piedra puede haber sido suficiente para engañar a los nativos, pero los depredadores que trajeron los magos se convirtieron en su perdición. La entrada atestigua el precio del falso sentido de seguridad de los apóstatas.

## LA CÁMARA MINERA

Quienes asumen que los robagenes no son más que animales suelen descubrir que este es su último error. Las criaturas son inteligentes, particularmente los líderes de progenie. Además, transmiten una especie de memoria racial a su descendencia. En el caso de Grensvayl, pese a que las últimas generaciones de robagenes han nacido en un asentamiento aislado sin nadie más que su especie para aprender, algunos de los recientes guerreros infectados tienen una comprensión flexible de la tecnología. Saben que las propiedades de los tecnosacerdotes disponen de algún tipo de poder, pero no entienden cómo usarlas. Un pequeño grupo de guerreros infectados ha establecido su residencia en la cámara minera, decidido a descubrir los secretos de las máquinas misteriosas.

La cámara minera es, con mucho, la parte más grande de las cuevas. Láseres inactivos de perforación, brocas de extracción y matrices de almacenamiento se alinean en sus paredes. La compleja estructura de un cristal decavane es notoriamente frágil y debe retirarse de su entorno natural con

## LAS COSAS POR VENIR

En las cavernas apóstatas los hermanos de batalla se encontrarán con muchos enlaces importantes a la historia mayor de EL EMPERADOR PROTEGE. Para la cohesión en la mente del DJ, aquí tienes una visión general de cómo encajan estas piezas.

### VÍNCULOS CON OTRAS MISIONES

Con el fin de subvertir la puerta de disformidad, Dahzak y el Vínculo Converso deben primero llegar a ella. El magos Vayze ideó un modo de usar los cristales decavane para absorber la misma gran cantidad de energía que pueden emitir. Aunque la Forja Irradial da un uso más tradicional a los cristales, su función como sumidero de energía los hace vitales para el Portador de Ruina.

### CREANDO MISIONES ORIGINALES

No hay un tiempo establecido entre cualquiera de las misiones en EL EMPERADOR PROTEGE. Puedes dirigir misiones intermedias o usar las presentadas espalda con espalda. Otra posibilidad es crear más misiones que encajen con la historia general. La Espada Vigilante ofrece una visión general de toda la información necesaria para adivinar lo que traman las impías fuerzas del Caos. EL EMPERADOR PROTEGE podría tener fácilmente varias misiones más si alimentas con esas pistas a la escuadra de una en una. Aquí se presentan algunas ideas si quieres diseñar tus propias misiones intermedias.

Utiliza la Radial del Caos como un enlace. Las tres misiones en EL EMPERADOR PROTEGE apuntan hacia los Vínculo Converso—específicamente a su símbolo y magi—como factor común. Usar los mismos elementos en otras operaciones deja en claro que son parte de la misma historia. También podrías permitir que la escuadra aprenda más sobre los Vínculo Converso y su mezcla blasfema de tecnología y la magia antes de la misión final.

Encuentro con Lamdus Rize y la legión alfa. Dahzak se alió con la legión alfa por una razón: Hay mucho por hacer antes de poner en marcha la operación. Lamdus y sus legionarios trabajan en muchas acciones militares preparatorias como el sabotaje de comunicaciones claves para hacer que el tránsito del Portador de Ruina sea más fácil. Los hermanos de batalla podrían encontrarse con ellos en este contexto antes de **Un Sueño Pétreo**.

Presenta antes a Dahzak. Derrotar a un villano puede ser aun más satisfactorio si los protagonistas construyen primero su antipatía hacia él. El amplificador de vector en **Un Sueño Pétreo** no es la primera y puede no ser la última pieza de tecnología arcana que está persiguiendo Dahzak. Potencialmente, el hechicero podría construir una larga enemistad con los hermanos de batalla antes de que finalmente lo derroten.

sumo cuidado antes de ser refinado en una fuente de energía. El equipo fue diseñado para este delicado y arduo proceso. La enorme columna de perforación central ocupa el corazón de la cámara, ocultando a los guerreros infectados al otro lado. Como armas improvisadas ninguna de las herramientas se comparan con las armas de un astartes. Si es relevante, asume que un perforador láser cuenta como un rifle láser y una broca de extracción como un cuchillo de combate.

### Haces de luz

Manejar el complejo equipo en la cámara está más allá de incluso los ciudadanos imperiales. Los primitivos dominados por los xenos tenían pocas posibilidades de descifrarlo. Pero a través del ensayo y error (y no pocos accidentes mortales) descubrieron que podía usarse como un arma. Cuando la escuadra entra en la caverna, pueden hacer una tirada enfrentada de Pespicias contra el Movimiento silencioso de los infectados. Los hermanos de batalla que oigan a los guerreros entre las máquinas evitan ser sorprendidos.

Los infectados unen los cables correctos y la parte frontal de la cámara se llena de energía. Esta energía tiene el mismo daño y penetración que un rifle de fusión. Aunque el ataque no tiene la propiedad Lanzallamas, trátalo así para el propósito de evitarlo: Los primitivos no tiran para impactar. En cambio, los hermanos de batalla deben hacer una tirada de Agilidad para evitar recibir daño. Los tres hombres se atrincheran tras las bobinas de energía y los bancos de perforación a 50 metros de distancia. Esto les da una cobertura prácticamente completa con un PB de 30. Una vez eliminados y con el conjunto de cristal dejando de emitir impulsos eléctricos, los marines espaciales obtienen una mejor visión de la zona.

### Tratamiento del cristal

La fuente de la energía es una gran red de cristales decavane vinculados a electrodos direccionales. No parecen alimentar nada y una tirada **Ordinaria (+10) de Competencia tecnológica** confirma que la finalidad del conjunto parece ser la de emitir grandes ráfagas de energía de los cristales. Al lado de la matriz hay una gran pila de cristales grises y opacos, totalmente drenados. Están fríos al tacto.

La sala contiene un cilindro de refinado (identificable con una tirada **Moderada (+0) de Competencia tecnológica**). Este equipo más tradicional bombardea los cristales usando fotones hasta que están estables para empaquetar y transportar. Este dispositivo y la cantidad de cristal a su lado son mucho más pequeños que la red emisora y su combustible gastado.

### El pozo minero

Los apóstatas han dejado un enorme agujero en la piedra bajo la perforadora. Tiene varios metros de diámetro y se extiende veinte metros hacia abajo. Si descienden, ven un hueco aún mayor creado por años de explotación minera. A juzgar por la cantidad de roca retirada y la densidad de cristal que aún queda en las paredes, es posible que se hayan extraído miles de kilos de cristal. El total de cristales, drenados y refinados, en el resto del complejo es solo una mínima parte de lo que la mina parece haber proporcionado.

## DESCIFRANDO LOS ESQUEMAS

Los diseños no identificables en la cámara de transporte son de los diodos thaumagramm, la corrupta tecnología que es la piedra angular del plan de Dahzak. Aunque hallar los esquemas no es crucial para **EL EMPERADOR PROTEGE**, proporciona un modo para que los PJs comiencen a ensamblar las pistas que enlazan las misiones. La habilidad primaria implicada para entender qué son las figuras es Competencia tecnológica. Aunque Saber prohibido (Disformidad) es también esencial para completar la imagen.

Si el grupo tiene un tecnomarín que muestra un interés en desentrañar este misterio, déjale dirigir los esfuerzos para entender lo descubierto (posiblemente en concierto con un miembro de la Inquisición, si carece del componente del Saber prohibido). Si no cuentan con un personaje así, un PNJ puede continuar la investigación en Erioch, informando de sus etapas de progreso a los PJs. Siguen algunas revelaciones que se podrían liberar lentamente con el ritmo adecuado (posiblemente a partir de la cámara de transporte si un tecnomarín examina los diagramas allí).

- Los esquemas son para un dispositivo pequeño que requiere una fuente de alimentación potente. Por eso necesitaban los cristales.
- El dispositivo utiliza una fusión prohibida de la tecnología y de la hechicería de disformidad. Además, parece hecho para interactuar con otras creaciones que tienen propiedades similares.
- Los principios del diseño tienen ciertos patrones en común con la tecnología de teletransporte. Algo en el flujo de energías representado se refiere al tiempo y a la manipulación del espacio.
- El esquema atañe a un dispositivo de oscilación que transforma o altera el flujo de energía.

El DJ también puede querer premiar a cualquiera que se tome la molestia de explorar o subir a este nivel, con un solitario guerrero infectado o un genestealer oculto en la oscuridad. Esto justifica su diligencia en buscar en todos los rincones del asentamiento para asegurarse de que lo limpien por completo. (Si la escuadra no investiga a fondo, el DJ puede decidir si tiene ramificaciones o no).

## CUEVA DEL SUR

Los apóstatas utilizaron la cueva al sur de la entrada como barracones. Contiene catres volcados y una pila dispersa de ruedas dentadas rotas, todo manchado de sangre seca. La disposición de las ruedas sugiere el eco de la máquina grotesca que una vez crearon, dejando pocas dudas de que la cueva está mejor en su estado dañado. Varios elementos llevan una rueda dentada en una estrella del caos de ocho puntas (el Radial del Caos, un símbolo poco conocido).

Dos de los cultistas de la máquina masacrados han sido arrastrados lejos, pero el cuerpo del más mecánico de ellos quedó atrás. Lleva un instante reconocer el montón de tubos, bobinas y manipuladores, como los restos de un ser vivo.

Era demasiado metal y poca carne como para ser de interés para los genestealers, por lo que cogieron el poco sustento que podían de su cuerpo y dejaron el resto a oxidarse. Una tirada **Ordinaria (+10) de Saber popular (Demarcación Jericó)** reconoce las características de uno de los apóstatas magos mechanicus de Samech.

## CÁMARA DE TRANSPORTE

Los apóstatas trajeron la ruina del planeta en un campo de estasis junto con el equipo y los perforadores. Su carga más preciada y peligrosa era un robagenes capturado procedente de la infame reserva de “especímenes” de Samech. Su tubo de transporte aún está en la caverna, aparentemente inocuo en medio de varios otros residuos.

*Un gran cilindro de platiacero se sienta entre los escombros, cubierto de suciedad. Hay bio-monitores comprobadores en el tubo de estasis y seis arneses de sujeción de adamantina a su lado.*

Aunque casi todo son cajas vacías y herramientas rotas, una tirada **Ordinaria (+10) de Buscar** encuentra una pila de pergaminos con esquemas y placas de datos drenadas. Algunos de los esquemas muestran la matriz minera en la cámara principal. Pero, unos pocos representan... otra cosa. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente si los examinan:

*El duradero pergamino y sus ricas tintas han sobrevivido a los años de suciedad y de oscuridad. Esto era obviamente un importante documento descrito con sumo cuidado. El diagrama principal muestra un conducto de cristal octogonal de tamaño indeterminado. Anotaciones y sub-diagramas, detallando runas y complejos patrones de circuitos, se iluminan en el dispositivo.*

Una tirada **Rutinaria (+20) de Saber prohibido (Disformidad)** identifica las runas como brujería.

## VICTORIA

Cuando la escuadra haya despejado la ciudad, su estrategia de salida más fácil es comunicar con una thunderhawk para la extracción del anillo de fuego. Sin embargo, son libres de hacer salidas más dramáticas, como volar los escombros que sellan el barranco o reventar la presa y enviar al río de nuevo a través Grensvayl.

## ¿DONDE ESTÁ EL LÍDER DE PROGENIE?

Según lo mucho que los personajes y/o jugadores saben de los tiránidos, pueden ser conscientes de que el pináculo de la evolución genestealer es una letal criatura psíquica llamada líder de progenie y que normalmente están al frente de infestaciones como la de Grensvayl. Este conocimiento podría convencerles de que su misión no ha terminado hasta matar al líder de progenie (y puede que tengan razón). Sin embargo, la criatura ya no está en el asentamiento.

Si los PJs se centran en esta criatura, el DJ puede aprovechar la oportunidad para recordar (o revelar) que un líder de progenie surgió hace unos años y le se cree muerto (consulta **Un enemigo incansable** en la página 32). Por otra parte, puede reorganizar los sucesos para enfrentar al líder de progenie y a los infiltrados en Haistand antes de la celebración—una fiesta que sería mucho más suave sin la catastrófica interrupción. Sin embargo, los personajes (no solo los jugadores) deben tener una buena razón para creer que la criatura aún vive antes de proceder por ese camino.



# EL REGRESO DE LOS HÉROES

*“Inspirar es nuestro deber con tanta seguridad como la batalla. Conocemos muy bien los horrores que asaltan las almas de los hombres cada día. Con esperanza y fe, protegemos esas almas al igual que con la espada y el bólter defendemos sus cuerpos”.*

—Atribuido a Roboute Guilliman

**S**i todo ha ido bien, la escuadra regresa aparentemente triunfante. Esa noche, Rylus les recibe en la terraza de nuevo para debatir el futuro del Imperio en Aurum. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

*Según salís al seco aire de la noche, el sol se está poniendo. Divide el cielo de oro con una rica pátina de negrita carmesí y cálido naranja, haciendo que los cielos luminosos parezcan un gran mural del metal que da nombre al planeta. El Caele mira al horizonte, pero se vuelve al oír que os acercáis. Con el halo de la dorada puesta de sol detrás de él, el alto guerrero podría haber salido de una pintura.*

*Su rostro sonrío, pero sus ojos son graves y tristes al saludaros. “Me siento muy honrado. Habéis logrado lo que mi pueblo no pudo hacer y limpiado la vergüenza de esta mancha. Alkedre ya está preparando los arreglos para vuestra fiesta de la victoria. Espero que nos complazcáis una última tradición áurea. Su forzada sonrisa se desvanece. “Creo que cada vez veremos menos de ellas en los años venideros. ¿Todavía queréis que nos unamos—o regresemos—a vuestro Imperio?”*

El Caele requiere pocos argumentos (suponiendo que la escuadra siga tras esta parte de su misión). Sabe que han salvado a su planeta de una amenaza que él no ha podido enfrentar y está moralmente obligado a aceptar su petición. Sin embargo, les ofrece una última alternativa.

*“¿Consideraríais al menos otra opción? Podríais decir al Imperio que los robagenes plantaron raíces muy profundas. Que nuestro mundo está condenado y que su gente debe huir de aquí por su seguridad. La antigua alma de Aurum me dice que la Cruzada no será amable con nuestra gente. ¿Cuánto tiempo pasará antes de que solo seamos campesinos para vuestros ejércitos? ¿Hasta que lo que hace brillar a este planeta le sea arrebatado? La Aspiración ha predicado que la muerte llegará a Aurum si vuestros ejércitos no lo impiden y puede ser cierto. Pero nuestros guerreros irían con gusto a la guerra para dar su vida contra el enemigo. No tendrán esa paz en la servidumbre”.*

*Suspira y te mira a ti y a tus hermanos de batalla. “Nunca he visto guerreros que estén a vuestra altura y vuestra visión se extiende incluso más allá de las estrellas de Aurum. Dadme vuestro consejo y yo lo seguiré”.*

Rylus acepta cualquier recomendación de la escuadra. Si los hermanos de batalla están en desacuerdo, usa tiradas de Carisma para determinar quién ejerce su influencia. Las tiradas de Carisma y Lógica también pueden usarse para que Rylus se sienta más confiado en una decisión que implica el control imperial de Aurum. Sin importar la decisión a la que le conduzcan, insiste en celebrar su banquete de la victoria antes de partir. Sin embargo, el estado de ánimo de Rylus matiza ciertamente su actitud durante el resto de la aventura.

## UN DÍA DE CELEBRACIÓN

Los festejos están programados para comenzar justo antes del mediodía y Alkedre ha solicitado a la escuadra que lleguen a la casa un poco antes para prepararlo. La mayoría de los marines espaciales entienden la importancia de la ceremonia, pero si por casualidad alguno (o todos) deciden no asistir a su propia celebración de la victoria, se llevará a cabo en su ausencia. Díaz Lan todavía tiene el deber de consolidar las relaciones con el planeta, por lo que no tiene intención de abandonar la órbita sin asistir a este paso monumental para conseguir su aceptación. Esto deja a los hermanos de batalla la mañana para encargarse de los cabos sueltos, si así lo desean.

## EL ENEMIGO INTERIOR

En función de si hablaron con los supervivientes de la logia en Grensvayl y de otros indicios, la escuadra puede haber deducido que algo va mal con Karthas. Si le presentan sus sospechas al Caele, organiza de inmediato una reunión aunque tarda en creer las acusaciones. Alternativamente, si Karthas no está con el Caele o en los pozos de prometio, pueden encontrarle en su casa al norte de los mercados. Su esposa embarazada, Leyann, está allí. Al principio, el líder de progenie habitaba debajo su casa, recuperándose de las graves quemaduras que recibió en su último intento de fuga. Una vez curado, el foso de la ciudad resultó ideal para la difusión de la corrupción genética entre la población.

## ENCUENTRO OPCIONAL: OFENSA AL HONOR

Dependiendo de las acciones de los hermanos de batalla, Zayr tiene razones para sentir que han pisoteado su orgullo. Pueden haberlo deshonrado por el descubrimiento de los pozos de prometio, o a la cultura áurea al negarse a tomar la caza del despojado, o por avergonzarle personalmente al tener éxito en Grensvayl en donde los hombres de Zayr han fracasado. Si Zayr se siente lo bastante humillado, desafía a los hermanos de batalla a partir la roca del agravio.

**Partir la roca del agravio:** Este ritual comienza presentando al rival dos trozos de una piedra cuarteada. Cada uno de ellos utiliza entonces sus trozos para delinear las dos esquinas del límite donde van a luchar. La mayoría de los combates son a primera sangre (un golpe que hace 3 o más heridas), pero el vencedor siempre tiene la opción de romper el cráneo del perdedor que es también cuarteado, dejando cada parte con una piedra durante una semana.



## INVESTIGANDO EN LOS POZOS NEGROS

Es posible que la escuadra investigue en los pozos de prometio tras hacer la paz con el Caele. En este caso, el DJ tiene pocas opciones. Puede recompensar su diligencia permitiéndoles descubrir y purgar a las criaturas. El líder de progenie podría aparecer solo en la lanzadera de Lan, en la casa del Caele, o no hacerlo —para una celebración menos azarosa y más festiva. Además, su incursión en los pozos podría iniciar un escenario en *Perdiéndose la fiesta* en la página 41.

Si los robagenes ocultos no son descubiertos, no dejan los pozos hasta el inicio de la celebración cuando la guardia de Haistand está baja. No hay rastro de ellos antes de la celebración, pero consulta *Perdiéndose la fiesta*.

El encuentro se abre cuando Zayr se acerca a los hermanos de batalla y sin mediar palabra tira dos trozos de piedra ante ellos. Incluso si no entienden el significado, todos los que los rodean parecen hacerlo. Una multitud se forma de inmediato, susurrando y manteniendo la distancia. Cualquier espectador, o el propio Zayr, explica el rito de partir la roca del agravio. Por supuesto, nada obliga a los hermanos de batalla a aceptar el reto. Si se niegan, Zayr les denuncia ante los espectadores:

*“¿Estos son los más nobles guerreros de los extranjeros? ¡Tan grandes que huyen de un desafío! Ciertamente vuestra gente son unos cobardes sin sentido del honor. Puede que tengáis a Rylus engañado, pero ahora mostraréis vuestro verdadero rostro”.*

A menos que uno de los hermanos de batalla haga un discurso que ponga a la multitud a su favor (una tarea difícil), rechazar el reto disminuye considerablemente la posición de la escuadra a ojos de los nativos. Son un público mucho menos entusiasta en los eventos públicos siguientes y es probable que los astartes escuchen murmullos de “cobardes” en las multitudes cercanas durante su estancia en Haistand.

Si aceptan, el combate será individual. La escuadra debe seleccionar un participante (no tiene necesariamente que ser el líder). La única condición es no usar armas a distancia. A diferencia de la caza del despojado, nadie le obliga a quitarse su armadura o armas avanzadas. Sin embargo, puede hacerlo por su propia voluntad, ya que su oponente solo tiene una armadura de escamas y primitivos filos giratorios de hueso.

La gente mantiene un respetuoso silencio durante el ritual y no muestra favoritismo. Tras colocar las piedras, se hace espacio y comienza el combate. Con servoarmadura o no, las opciones de Zayr son ínfimas. Este combate es más acerca de cómo decide tratar el hermano de batalla a su obstinado y superado oponente. ¿Lleva su servoarmadura? ¿Contiene sus golpes—que de otro modo podrían matar al áureo? ¿Opta por terminar con Zayr? Si por alguna casualidad Zayr gana, su orgullo se sacia y no decide cuartear el cráneo de su oponente. (Lo que probablemente es una suerte para él, ya que tendría muchas dificultades para reventar el cráneo de un marine espacial).

## EL FESTÍN DE LA VICTORIA

Los hermanos de batalla que acuden a casa del Caele son recibidos por Alkedre. Ella intenta cubrirles con un collar que exhibe los colmillos del Diabldon y está enhebrado con algunas de sus escamas distintivas. (Si trajeron de vuelta una parte considerable de la criatura puede entregar a uno de ellos una capa de escamas rojo fuego; si rechazaron la caza del despojado evidentemente no hay trofeos involucrados). Díaz Lan y el brigadier Heth están presentes en uniformes de gala. Han sido invitados para acompañar a la pequeña procesión.

Poco antes de que el sol alcance su punto más alto, la procesión empieza a recorrer la calle principal entre la casa del Caele y la Sala de la Victoria. Rylus y la escuadra caminan en cabeza, flanqueados por casi una docena de los guerreros favorecidos del Caele (esto incluye a Heydal y Karthas, si aún no se han encargado de él). Detrás de ellos Alkedre y cuatro áureos llevan una plataforma elevada sobre sus hombros—un monumento a la victoria de los hermanos de batalla. Sobre él se muestran los destrozados restos de un robagenes de las ruinas de Grensvayl. La criatura está empalada ritualmente en una serie de lanzas cruzadas. Lee o parafrasea lo siguiente:

*Los áureos se han volcado para celebrar su victoria. Desde el momento en que salís por las puertas del Caele, les veis haciendo cola en las calles y agolpándose cerca de la procesión. El cambio de actitud es dramático. En todas partes bronceados rostros sonríen y dan vítores—agitando sus armas en alto como saludo, sus aullidos resuenan a través de la ciudad.*

El ánimo es alegre. Los áureos son libres de una gran y vergonzosa amenaza, y el Imperio finalmente se ha ganado el respeto a ojos de los nativos. El grupo avanza lentamente. Grandes fogatas—alimentadas con hierba de las llanuras—arden en un brillante oro anaranjado alrededor del anfiteatro situado enfrente de la Sala. Los portadores del monumento colocan el cadáver del robagenes en el centro del escenario de piedra, mientras la ruidosa multitud ocupa las bancadas. Rylus sube al escenario e indica a los hermanos de batalla que se le unan. Lee o parafrasea lo siguiente:

*Rylus da un paso adelante al lado de la horripilante exposición. Alza una mano y la multitud calla. “Mi pueblo, como observo en vuestros rostros, veo que sabéis que hoy es un gran día. Por este acto de valor de los guerreros del Imperio, por estos Adeptus Astartes, nuestras vidas han cambiado para siempre”. Señala al cuerpo. “Por más de una década estos monstruos amenazaron nuestro planeta, y cuando los emisarios del Imperio trataron de decirnos que amenazan la vida de todos los hombres, no les escuchamos”. Se vuelve a Heth y a la escuadra. “Para lo que pueda venir, os escuchamos. Para otras rocas de agravio que dividir, el Espíritu de Aurum os conoce como nobles guerreros”.*

## PERDIÉNDOSE LA FIESTA

Los capítulos individuales e incluso los guerreros tienen sus propias ideas acerca de lo que está en los límites de su deber y lo que es aceptable para su honor. ¿Qué ocurre si algunos (o todos) los hermanos de batalla se niegan a asistir a la ceremonia, o no se les invita por los conflictos con los áureos? En este caso, aún tienes que atraer a los personajes ausentes hacia la acción climática. La confrontación final puede suceder en la Sala de la Victoria, como está escrito, o en los sitios de combate donde puede extenderse esa lucha a través de la ciudad para representar el pandemónium.

Una forma de hacer esto es dejar que descubran que la amenaza robagenes no está tan purgada como al Caele le gustaría creer. El modo más interesante de hacerlo depende de sus acciones mientras el banquete de la victoria continúa. Algunas opciones incluyen:

- Si están en la ciudad, una tirada Moderada (+0) de Perspicacia puede detectar a la prole arrastrándose por los pastos bajos del norte en la ciudad. La escuadra alcanza a los xenos intrusos cuando están terminando de escalar el acantilado noreste y cargar en la Sala de la Victoria.
- Si la escuadra no se ha ocupado de Karthas, llévala hacia su casa. Allí, descubren un sótano oculto donde huesos humanos y reptiles muestran que algo con un prodigioso apetito se ha estado escondiendo. La habitación huele ligeramente a prometio. Peor aún, unas huellas de garras llevan fuera y hacia la Sala.
- Se tropiezan con un sangriento y exhausto fugado de los pozos. Puede ser casualidad que los marines espaciales sean los primeros en localizarle, o si hablaron con los prisioneros, puede haberles buscado deliberadamente. Les relata una historia escalofriante de monstruos surgiendo de las cavernas inundadas y desstripando a su paso a los internos en su camino hacia Haistand.

La multitud estalla en aplausos, que Rylus permite durante un tiempo. En cualquier lugar donde los áureos están cerca de representantes imperiales, como misioneros o guardias, les golpean de todo corazón los hombros con las empuñaduras de sus armas. A medida que la alegría se apaga, el Caele continúa. Dependiendo de cómo le orientó la escuadra, va a anunciar sus intenciones para el futuro del Imperio y del planeta. Si los hermanos de batalla acordaron su propuesta, es ambiguo acerca de su intención, esperando que la situación se resuelva por sí sola cuando la escuadra haga su informe.

Entonces, Rylus se vuelve a la escuadra y les indica que hablen a la multitud. Los hermanos de batalla pueden resultar sorprendidos ante el giro de los acontecimientos, pero es una tradición áurea que los guerreros se dirijan a sus compañeros al ser honrados. El Caele les alienta, pero no insiste. Permite a cualquier personaje que lo desee la oportunidad de hablar a la multitud. A menos que rechazaran el reto de Zayr, el público es amable y receptivo. Emplea las tiradas de interacción solo como recurso para aquel los jugadores que no estén seguros

## MASACRE EN TIEMPOS DE GUERRA

El hecho de que la escuadra y los áureos puedan estar en guerra en lugar de festejando juntos, no significa que los robagenes haya desaparecido. Si las relaciones con los nativos se vuelven sangrientas y no se enmiendan, Lan y un puñado de hombres llegan a la superficie para rescatar a los imperiales restantes. Cuando esto sucede, los robagenes aprovechan el momento para intentar infectarlos. Los combates en la Sala pueden modificarse fácilmente para crear diversas luchas por Haistand.

de qué diría su personaje, o como una opción para cualquiera que desee la oportunidad de determinar si provocan una reacción excepcional (positiva o negativa).

La celebración se traslada a la Sala de la Victoria tras la reunión pública. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

*El cálido sol áureo se filtra por las altas ventanas, bañando la sala en una acogedora luz dorada. Varias mesas largas han sido preparadas con la generosidad del hospitalario planeta. Decenas de frutas en rodajas y granos cocidos rodean el centro, con argrax asados y costillas de midosaurios hilvanadas. Hay néctar de frutas y salvia roja fermentada disponible. A medida que los asistentes se alinean, pequeñas lagartijas esmeralda se reúnen a su alrededor para mendigar las sobras de mesa.*

La sala es grande, pero no puede albergar a toda la ciudad. Tras pasar la procesión, los áureos en la puerta parecen estar sosteniendo una prueba improvisada de lanzamiento de filo por el derecho a entrar. Finalmente los ganadores ocupan los escaños vacíos, sonriendo y animando a sus invitados. La mayoría de los PNJs de Haistand están presentes, sentados en torno a la sala. Los hermanos de batalla pueden unirse a la fiesta donde deseen. Las mesas y conversaciones incluyen:

La mesa del Caele: El pensativo líder responde a las dudas de su pueblo sobre el Imperio y los marines espaciales. Si ve a los hermanos de batalla, hace un gesto a uno para que responda de primera mano. Las posibles preguntas incluyen:

- ¿Alguna vez han luchado con algo más temible que los robagenes? ¿Y qué era?
- ¿Cómo se mueven los marines espaciales en esa armadura tan pesada? Dependiendo de cómo lo expliquen, uno de los áureos puede seguir la explicación con una solicitud para probarse la armadura.
- ¿Por qué son los marines espaciales mucho más grandes que los demás imperiales?

La mesa de Heth y Alkedre: El brigadier y la sinsar están hablando sobre la vida en la Guardia Imperial. Heth da un discurso de reclutamiento lleno de gloria sacado directamente del manual del perfecto soldado imperial. Alkedre parece muy impresionada por la visión presentada. Pero, en paralelo con la discusión, los dos guardias que acompañan a Heth parecen estar enamorándose de la descripción de los guerreros áureos sobre su vida tribal.

La mesa del padre Marius: El misionero relata la historia de cómo el Emperador reunió a los dispersos primarcas. Narra los tres retos de Leman Russ cuando un hermano de batalla se acerca y parece que los áureos podrían estar considerando llevar a cabo uno o más de ellos. A menos que se les incite, se conforman con emular uno o ambos de los dos primeros retos; comer o beber (en oposición a un desafío de combate).

- Si algún hermano de batalla participa en un reto de bebida, este puede representarse por tiradas enfrentadas de Aguante. Los marines espaciales ganan un +10 a esta tirada por su preomnor.
- Los retos de comida pueden representarse por tiradas enfrentadas de Resistencia. Los astartes no ganan beneficios adicionales más allá de su Resistencia antinatural.

La mesa de Heydal y Lan: Heydal ha sido finalmente liberado de su guardia. El comerciante independiente le saca información sobre los robagenes mientras que Heydal parece perplejo y fascinado por el concepto de moneda, algo ajeno a su economía de trueque.

La última mesa: Los ocupantes de la última mesa dependen de las acciones tomadas por la escuadra. Si salvaron a alguno de los guerreros en la logia, estos ocupan la mesa, contando su historia de supervivencia en Grensvayl. De lo contrario, si no se han ocupado de Karthas, él y tres guerreros recién infectados se sientan en un grupo de áureos desprevénidos.

Tras bastante interpretación para establecer el rol de todos en la fiesta, cada personaje hace una tirada **Ordinaria (+10) de Perspicacia**. Los que la superan escuchan un distintivo silbido estridente sobre el clamor de la sala y pueden actuar

de inmediato. (Aquellos que fallen están seguros de advertir la resultante actividad y pueden actuar en la siguiente ronda). Lee o parafrasea lo siguiente:

*La aparición de los robagenes en la sala es tan repentina que parecen haberse materializado, como un elemento discordante de un sueño—o una pesadilla. Muchas criaturas están teñidas de negro y gotean el viscoso prometio crudo. No hay momento de postura ni tiempo para que las víctimas griten. Los primeros áureos abatidos no ven lo que los asesinó. Mueren con copas en la mano y una sonrisa en sus labios. Los siguientes no son tan afortunados. Tienen el tiempo justo para coger las armas. Mueren con el reflejo de los xenos en sus ojos muertos.*

*Al frente de esta progenie hay un monstruo más grande y horrible que el resto. Se eleva sobre sus parientes más pequeños, con cada placa de medianoche surcada con salientes y una inteligencia malvada brillando en sus ojos maliciosos. El líder de progenie salta hacia la mesa del Caele mientras sus secuaces quitinosos se abalanzan hacia el banquete.*

## LA CELEBRACIÓN SE TORNA EN CARNICERÍA

La sala es rápidamente tomada por la carnicería. Todo el edificio es un frenesí de batalla cuando una lucha distinta estalla alrededor de las mesas. Cada hermano de batalla puede optar por quedarse donde estaba, o pasar un asalto yendo de una mesa a otra. Debido a que amigos y enemigos están densamente mezclados en el interior de la sala, el DJ debe considerar seriamente usar la regla opcional “Balas perdidas” en la página 248 de **DEATHWATCH**.

Es importante señalar que esto no es un ataque al azar de animales descerebrados. Los robagenes son mucho más inteligentes y astutos de lo que muchos creen. El asalto a la sala tiene un propósito específico y objetivo: infectar a Díaz Lan. Al igual que todas las demás criaturas tiránidas, si los robagenes permanecen en la absorción del enjambre de un planeta, son finalmente reabsorbidos en la reserva de biomateria de la flota. El impulso para evitar este destino es el rasgo que les hace unos organismos de vanguardia eficaces. Empujados a huir cada vez más lejos de la flota enjambre, infectando y desestabilizando más planetas a su paso.

Al estar en la frontera del Saliente Orfeo, Aurum está lo bastante cerca de la flota enjambre como para que el instinto robagenes de seguir adelante sea de suma importancia. Un comerciante independiente es el huésped perfecto para estas criaturas. Una vez leal a la progenie, el aparente humano, su nave y su inusual libertad de paso podrían transportar a los robagenes a centenares de mundos distantes con el tiempo suficiente. La fiesta representa la primera ocasión en la que Lan ha bajado al planeta desde la fuga del líder de progenie. Todo el derramamiento de sangre en la sala no es más que una distracción, un señuelo destinado a alejar la atención de Lan para que pueda ser implantado sin previo aviso.



## DESDE LOS POZOS NEGROS

Los robagenes han estado ocultos en los pozos de prometio, de ahí sus viscosas capas de la sustancia. Sin embargo, estar cubierto de combustible es muy desventajoso si el enemigo emplea el fuego. Los robagenes fallan automáticamente las tiradas para evitar incendiarse y sufren 2 puntos adicionales de daño por asalto del fuego y las armas con la propiedad Lanzallamas. Ten en cuenta que el líder de progenie no estaba en los pozos y esta regla no se le aplica.

### La mesa de Caele

Naturalmente, Rylus salta de inmediato al frente de las filas áureas. Las habilidades de combate y psíquicas del líder de progenie amenazan con reducir rápidamente a los hombres del Caele y le dejan abrumado ante el peso de su número. Al tirar por los resultados secundarios de lucha para este sitio de combate, ambas partes obtienen un +10 a su tirada enfrentada mientras sus respectivos líderes (Rylus o el líder de progenie) sigan dirigiéndoles.

### La mesa de Heth y Alkedre

Dos estilos de combate dicotómicos son evidentes en este combate. Heth y sus dos guardias han volcado una mesa larga y disparan desde detrás de ella. Los áureos forman una línea en inferioridad numérica, tratando de contener a las criaturas de los guardias, aunque sin obstruir sus disparos. Debido a las tácticas defensivas áureas y su alerta ante el fuego amigo, las reglas de disparos perdidos no se aplican aquí, y los personajes que disparan al cuerpo a cuerpo solo sufren una penalización de -10 en lugar de -20.

### La mesa del padre Marius

Pese a lo reacios que fueron los áureos para aceptar las enseñanzas del padre Marius, saltan a defenderle como si fuera uno de los suyos. El padre Marius es un leal servidor del Dios-Emperador y no se amilana. Vocifera palabras de la ira del Emperador a la horda que se aproxima. Los áureos forman una línea contra los robagenes y Marius abraza a las criaturas que amenazan con abrumarles con su sagrado lanzallamas—particularmente eficaz con criaturas salpicadas de prometio. Esta sección de la sala arderá bajo las llamas a corto plazo.

### La mesa de Heydal y Lan

La progenie asalta astutamente esta ubicación con una fuerza menor, creando la apariencia de que Heydal y Lan pueden defenderse por su cuenta y sin ayuda. El falso propósito de su ataque está representado por la inferior Habilidad de Armas en esta ubicación. Si Karthas está presente, colabora aún más al engaño. Cada asalto de combate en esta mesa, además de la evaluación de bajas, haz una tirada enfrentada de la Habilidad de Armas efectiva de los robagenes (55) con el Esquivar (44) de Lan. Si Lan falla, debe superar una tirada de Resistencia o resultar infectado según la mecánica del beso del genestealer.

## DIRIGIENDO LA LUCHA EN LA SALA DE LA VICTORIA

Hay mucha actividad en la sala durante esta escena. Puede ser fácil sentirse abrumado o distraído con todos los enemigos y PNJs involucrados. El DJ puede usar una regla sencilla para mantener la lucha manejable e interesante: Tener en cuenta solo el punto de vista de los PJ. Anota el total de asaltos desde que comenzó la lucha, pero haz tiradas por los combates secundarios solo cuando un hermano de batalla le preste atención, participe, o cuando necesites conocer el resultado definitivo. Un personaje puede usar media acción y evaluar la situación de otro combate, o una acción completa para toda la sala. La vorágine del choque de acero y garras es demasiado peligrosa y desesperada para destilar el significado de miradas rápidas mientras uno mismo se está defendiendo.

### COMBATES SECUNDARIOS

Un combate secundario es aquel donde no participa un PJ. Cada sitio de combate tiene un número determinado de aliados y de robagenes presentes. La destreza de los individuos en cada sitio se resume en una única habilidad de combate para ese sitio. El perfil puede encontrarse en la **Tabla 1-3: Sitios de combate** (página 45). Siempre que necesites evaluar un combate secundario, haz una tirada enfrentada de la habilidad de combate del sitio contra la Habilidad de Armas del robagenes, por cada asalto que han estado en combate secundario. Cada nivel de éxito indica una muerte en las filas opuestas. Cuando el número de un bando llega a 0, han sido eliminados. Asume que los PNJs son siempre los últimos en morir en un grupo de aliados.

### COMBATES DE LOS JUGADORES

Debido a que hay PNJs presentes (al menos al principio) en la mayor parte de las otras mesas, se aplica el mismo principio a las luchas de los marines espaciales: Mantener el foco en los PJs. En pocas palabras, asume que la heroica presencia de un astartes cambia el rumbo de la batalla en cualquier sitio de combate en el que se trava. Mientras un hermano de batalla lucha activamente en un sitio, sus aliados pueden reducir el total de robagenes en uno cada turno (además de los que mate el hermano de batalla).

Si el DJ prefiere no dejar los resultados del combate al azar y determinarlos narrativamente, puede encontrar útil el tomar notas de cómo se desarrolla cada combate—con asistencia y sin ella—para ganar tiempo.

Cualquier personaje en este sitio de combate o que gaste una acción que incluya observarlo, puede hacer una tirada **Moderada (+0) de Escrutinio**. Si lo consigue, advierte que los robagenes parecen atacar con menos furia aquí y que centran sus esfuerzos en Lan. Si Karthas y los suyos están presentes para dar la ilusión de una lucha mayor, la tirada se vuelve **Complicada (-10)**, pero superarla también revela que los guerreros solo están fingiendo el combate.

## ¿QUÉ QUEDA?

*Al fin, las llamas cedieron y vi la ruina de todo lo que había atesorado. Mientras las cenizas corrían entre mis dedos, No podía recordar que posiblemente había valido la pena el precio.*

—Anónimo, de fragmentos de documentos recuperados en el Arrecife Negro

Cuando el combate finalmente termina, la Sala de la Victoria está sembrada de cadáveres alienígenas y áureos muertos. El DJ evalúa los resultados finales de los combates secundarios y determina quién está aún en pie. Además del caso específico de Lan, debe decidir cuántos áureos han sido infectados y si otro PNJ importante ha sufrido esta suerte. El brigadier Heth sabe lo suficiente para informar si ha sido mordido y Lan lo suficiente como para ocultarlo, pero ningún otro PNJ tiene noción de que una mordedura es motivo de preocupación a menos que los hermanos de batalla se lo digan.

La nave de Lan cuenta con instalaciones médicas para tratar a una persona infectada por un robagenes, pero no tiene un médico experto (lo que significa que solo es viable si la escuadra tiene un apotecario). Además, no tiene tubos de estasis tan grande como para alojar a una persona, aunque un hermano de batalla podría pensar en recuperar y reparar el tubo en las cavernas apóstatas (lo que requiere una tirada **Ordinaria (+10) de Competencia tecnológica**). A menos que dispongan de más opciones, el grupo se enfrenta a la desagradable tarea de localizar y encargarse de las demás víctimas infectadas antes de que sea demasiado tarde.

Con suerte, Rylus sobrevivió intacto y puede tomar el curso de acción señalado por la escuadra en relación con el Imperio. Si no lo hizo, entonces Alkedre hereda el título de Caele, y de inmediato empieza a utilizar este incidente como punto de referencia de la necesidad de los áureos de unirse al Imperio. Aunque están muy entristecidos por el giro de los acontecimientos, Rylus y Alkedre apoyan a la escuadra en lo que sea necesario para purgar a los recién infectados. En algún momento posterior, Heth (si sobrevivió) comenta que esto podría haberse evitado si los áureos hubiesen confiado en el Imperio desde el principio.

Depende del DJ determinar el éxito del enfoque de la escuadra para limpiar esta última corrupción robagenes—tanto real como en apariencia. Si Karthas ha sobrevivido sin ser detectado, hace todo lo posible para evitar cualquier prueba o exploración que pueda delatarle. Por supuesto, si no es lo bastante sigiloso esto podría ser finalmente su perdición.

Una vez que los guardianes de la muerte concluyan sus asuntos satisfactoriamente, Lan regresa con ellos al *Orgullo del Horizonte*. Sus decisiones tendrán consecuencias muy duraderas para la suerte del planeta dorado.

## UN RETORNO SOLEMNE

Lan agradece sinceramente a la escuadra su ayuda con Aurum en nombre de la Cruzada de Achilus, pero se mantiene reservado debido a su roce con los robagenes. Cuando la nave llega a Erioch, se despide de una manera formal, pero breve, antes de irse a conversar con su capitán de la vigilia.



## RECOMPENSAS

La **Tabla 1–2** muestra el valor de completar cada uno de los objetivos si concedes experiencia usando el método detallado. Además, si los hermanos de batalla recuperaron el esquema del thaumagramm obtienen 100 PE adicionales, como también por reivindicar a Kohl Bennex y descubrir la operación de prometio. Si la escuadra expuso a Karthas como un sirviente enemigo, concede 150 PE. Si se dieron cuenta de que la progenie tenía por objetivo a Lan, concede 50 PE, o 100 PE si lo advirtieron y evitaron que sucediera.

Cada uno de los siguientes merece 2 de Renombre:

- Completar la caza del despojado
- Convencer a los áureos para unirse al Imperio; si la escuadra incitó la guerra con los áureos, esto resta 2 de Renombre del total ganado en la misión

Cada uno de los siguientes merece 1 de Renombre:

- Purgar (o parecer que han purgado) la amenaza robagenes de Aurum
- Mantener con vida a todos los PNJs imperiales (Heth, padre Marius y Lan)

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

## IMPLICACIONES FUTURAS

La ramificación inmediata de esta misión es la disposición de Aurum. En función de cómo dejaron el planeta los hermanos de batalla, el Imperio puede haber ganado un valioso mundo, cuyas tropas reclutadas pronto aparecerán en los regimientos de la Guardia Imperial. O pueden haber creado un frente de batalla más sangriento al que tendrán que regresar un día. Si Karthas y sus aliados infectados no han sido descubiertos, entonces es seguro que la infestación robagenes resurgirá de nuevo en el planeta dorado. Si fueron destruidos, entonces tal vez la amenaza ha finalizado —o tal vez no si así lo decide el DJ. La naturaleza del “espíritu” del planeta también sigue siendo desconocida.

### Relevancia para el plan Dahzak

Con suerte, los marines espaciales encontraron los cadáveres de los apóstatas Adeptus Mechanicus, cuyo uso para los cristales decavane no está claro por el momento. También pueden tener los esquemas del diodo thaumagramm, que pueden ser lentamente descifrados por PJs o PNJs en el tiempo previo a La Espada Vigilante. Varias de las opciones de la escuadra resuenan a través de la historia general de **EL EMPERADOR PROTEGE**. Puedes encontrar un resumen de estos efectos en la página 141.

**TABLA 1-2: RECOMPENSAS DE EXPERIENCIA DE LA MISIÓN**

Nombre	Tipo
Descubrir qué está causando las muertes en Aurum	325
Eliminar la amenaza de Aurum (purgar Grensvayl)	350
Persuadir a los áureos para unirse al Imperio <sup>†</sup>	400
Regresar con información sobre quién trajo a los xenos a Aurum	200
Proteger a los áureos del estallido final robagenes (incluyendo la eliminación preventiva)	400
Tener éxito en la caza del despojado	200 <sup>††</sup>
Servidores corrompidos, Asustando al rebaño, Honor ofendido	75 cada uno

<sup>†</sup>Puedes desear conceder experiencia parcial si resolvieron la situación de algún otro modo

<sup>††</sup>Experiencia adicional sobre la fórmula por el esfuerzo implicado

**TABLA 1-3: SITIOS DE COMBATE**

Sitio de combate	Caele Rylus	Heth y Alkedre	Padre Marius	Heydal y Lan
Número de aliados	14	22	7	14 <sup>††</sup>
Número de robagenes	8 <sup>†</sup>	12	4	6 <sup>††</sup>
Habilidad de la progenie	65 / 75	65	65	55
Habilidad de los héroes	45 / 55	39	45 <sup>†††</sup>	40

<sup>†</sup>No incluye al líder de progenie

<sup>††</sup>No incluye a los guerreros infectados

<sup>†††</sup>Añade un nivel adicional de éxito a cualquier contienda ganada por el padre Marius y sus aliados por la potencia de los ataques lanzallamas. Si Marius usa El Emperador Protege, lo hace cuando uno o más de los astartes están presentes en su combate.

# APÉNDICE: PNJs

## ALKEDRE FIRESTALKER

Para más información sobre Alkedre consulta la página 20.

### Perfil de Alkedre Firestalker

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
55	32	50	45	48	46	52	45	44

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

**Heridas:** 26

**Habilidades:** Escondarse (Ag), Escrutinio (Per) +20, Esquivar (Ag) +20, Intimidar (F) +10, Mando (Em), Movimiento silencioso (Ag), Nadar (F), Perspicacia (Per), Rastrear (Int), Supervivencia (Int) +10, Trato animal (Int) +10, Tregar (F).

**Talentos:** Ataque relámpago, Ataque veloz, Contraataque, Entrenamiento con armas básicas y C/C (Primitiva), Golpe mortífero, Muro de acero.

**Blindaje:** Armadura de escamas de saurio (Todo 4).

**Armas:** Filo de espolón a dos manos (2d10+7 A; Pen 0; Desequilibrada).

**Equipo:** Laurel de escamas rojas; amuletos tribales y trofeos.

## ARGRAX

Estos temperamentales lagartos son primos del omnipresente grox.

### Perfil del argrax

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
25	—	65	68	12	12	42	35	14

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

**Heridas:** 26

**Habilidades:** Perspicacia (Per).

**Talentos:** Armadura natural (escamas) 4 (Todo), Armas naturales (pezuñas), Bestial, Carga brutal, Cuadrúpedo, Estampida, Tamaño (Voluminoso).

**Blindaje:** Piel escamosa (Todo 4).

**Armas:** Pezuñas (1d10+6 I; Pen 0; Primitiva).

**Equipo:** Nada.



## LÍDER DE PROGENIE

La cúspide de la raza robagenes, un líder de progenie es un imponente monstruo con una peligrosa astucia que coincide con su letalidad. El líder de progenie sirve como un ancla psíquica telepática y comanda a sus hermanos menores como el depredador alfa. Cuando el ciclo reproductivo robagenes produce a una de estas monstruosidades, cualquier oposición para erradicar la plaga alienígena será aplastada con fuerza.

### Perfil del líder de progenie

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
76	—	(12)	(14)	(12)	65	48	64	—

**Movimiento:** 16/32/48/96

**Heridas:** 80

**Habilidades:** Escondarse (Ag), Esquivar (Ag) +10, Movimiento silencioso (Ag), Nadar (F), Perspicacia (Per) +10, Supervivencia (Int), Tregar (F).

**Talentos:** Ambidiestro, Ataque relámpago, Ataque veloz, Blanco difícil, Coraje, Evasivo, Factor psíquico (6), Golpe mortífero, Maestría en combate, Psíquico de progenie<sup>†</sup>, Reflejos rápidos, Resorte, Velocidad sobrenatural.

**Rasgos:** Agilidad antinatural (x2) Armadura natural (caparazón) 8 (Todo), Armas naturales mejoradas (garras), Brazos múltiples, Fuerza antinatural (x2), Miedo 3, Resistencia antinatural (x2), Tamaño (Enorme), Tiránido, Velocidad antinatural (x2), Visión en la oscuridad.

**†Psíquico de la progenie:** La criatura extrae sus poderes de una parte de la mente enjambre en vez de manipular la disformidad. Por ello, no necesita tirar para usar sus poderes y nunca sufre de fenómenos o peligros de disformidad. Solo puede usar un poder psíquico durante su turno.

**Poderes psíquicos:** Aura de desesperación (funciona como Debilitar resolución), Mirada hipnótica (funciona como Grillete del alma), y Telepatía de progenie (funciona como Telepatía de corto alcance, pero afecta a todos los robagenes y criaturas infectadas dentro del alcance).

**Blindaje:** Caparazón endurecido (Todo 8).

**Armas:** Garras (1d10+16 A; Pen 9; Acerada, Desgarradora), beso del robagenes<sup>††</sup> (1d10+7 A; Pen 6).

**Equipo:** Nada.

**††Beso del robagenes:** Un robagenes alberga en sus fauces un ovipositor que implanta el material genético xenos en su víctima, sembrando el cuerpo del objetivo con un parásito que contamina la descendencia de la víctima convirtiéndola en un híbrido. Con el tiempo, un grupo de híbridos criará finalmente robagenes puros. De este modo los robagenes se infiltran en una sociedad desde dentro. Si una víctima sufre 1 o más Heridas debido al ataque, debe pasar una tirada **Moderada (+0) de Resistencia** o ser huésped de la semilla robagenes. Una vez que la víctima se reproduce cuida del híbrido con un afecto paternal inducido por la incipiente telepática de la criatura. Una tirada **Muy difícil (-30) de Medicinae** puede extirpar la mancha robagenes, pero requiere una semana de atención en un centro médico avanzado. Los astartes son inmunes a este efecto.

## ROBAGENES

Tan insidioso como letal, el robagenes es un depredador sin igual. Sus infestaciones pueden matar un mundo con una fría eficacia alienígena. El sigilo y astucia de estos monstruos inteligentes solo es superado por su aterradora destreza en el combate. Sus garras afiladas y su rapidez lo convierten en un combatiente que puede con todos, salvo con los oponentes más fuertes. Pero lo peor es la posibilidad de ser dejado con vida: un huésped infectado condenado a criar más robagenes y fortalecer la prole en expansión.

### Perfil del robagenes

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
65	—	<sup>(12)</sup> 60	60	<sup>(12)</sup> 60	30	55	40	—

**Movimiento:** 12/24/36/72

**Heridas:** 20

**Habilidades:** Escondarse (Ag), Esquivar (Ag) +10, Movimiento silencioso (Ag), Nadar (F), Perspicacia (Per) +10, Supervivencia (Int), Tregar (F).

**Talentos:** Ambidiestro, Ataque relámpago, Ataque veloz, Blanco difícil, Coraje, Evasivo, Golpe mortífero, Reflejos rápidos, Resorte, Velocidad sobrenatural.

**Rasgos:** Agilidad antinatural (x2) Armadura natural (quitina) 6 (Todo), Armas naturales mejoradas (garras), Brazos múltiples, Fuerza antinatural (x2), Miedo 2, Tiránido, Velocidad antinatural (x2), Visión en la oscuridad.

**Blindaje:** Quitina reforzada (Todo 6).

**Armas:** Garras (1d10+14 A; Pen 7; Afiladísima, Desgarradora), beso del robagenes† (1d10+5 A; Pen 6).

**Equipo:** Nada.

†**Beso del robagenes:** Un robagenes alberga en sus fauces un ovipositor que implanta el material genético xenos en su víctima, sembrando el cuerpo del objetivo con un parásito que contamina la descendencia de la víctima convirtiéndola en un híbrido. Con el tiempo, un grupo de híbridos criará eventualmente robagenes puros. De este modo los robagenes se infiltran en una sociedad desde dentro. Si una víctima sufre 1 o más Heridas por el ataque, debe pasar una tirada **Moderada (+0) de Resistencia** o ser huésped de la semilla robagenes. Una vez que la víctima se reproduce cuida del híbrido con un afecto paternal inducido por la incipiente telepatía de la criatura. Una tirada **Muy difícil (-30) de Medicinae** puede quitar la mancha robagenes, pero requiere una semana de atención en un centro médico avanzado. Los astartes son inmunes a este efecto.

## GUARDIA ÁUREO DEL PERÍMETRO DE CUARETENA

Servir en el perímetro de Grensvayl es un sombrío honor. Solo los más probados guerreros son confiados a mantener bajo control a los malisector.

### Perfil del Guardia de cuarentena

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
50	41	52	48	45	35	46	32	35

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

**Heridas:** 24

**Habilidades:** Escondarse (Ag), Esquivar (Ag) +20, Intimidar (F), Movimiento silencioso (Ag), Nadar (F), Perspicacia (Per) +10, Rastrear (Int), Supervivencia (Int) +10, Trato animal (Int), Tregar (F).

**Talentos:** Ataque veloz, Entrenamiento con armas básicas y C/C (Primitiva), Sentido desarrollado (Vista).

**Blindaje:** Armadura de escamas de saurio (Todo 4).

**Armas:** Lanza con punta de colmillo (1d10+6 A; Pen 2).

**Equipo:** Amuletos tribales y trofeos.

## GUERRERO ÁUREO

Los áureos son un orgulloso pueblo guerrero. Cada niño y niña es criado para luchar por la supervivencia y el honor desde una edad temprana. El Alma de Aurum les provee, alimentando la tierra y a sus cuerpos. Su población crece excepcionalmente alta y fuerte bajo su luz dorada.

### Perfil de Guerrero áureo

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
45	41	46	48	45	35	38	32	35

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

**Heridas:** 18

**Habilidades:** Escondarse (Ag), Esquivar (Ag) +20, Intimidar (F), Movimiento silencioso (Ag), Nadar (F), Perspicacia (Per), Rastrear (Int), Supervivencia (Int) +10, Trato animal (Int), Tregar (F).

**Talentos:** Ataque veloz, Entrenamiento con armas básicas y C/C (Primitiva).

**Blindaje:** Armadura de escamas de saurio (Todo 4).

**Armas:** Lanza con punta de colmillo (1d10+5 A; Pen 2), filo de espolón (1d10+4 A; Pen 0) o espada de hueso (1d10+5 A; Pen 0; Primitiva), filo giratorio (1d10+4 A; Pen 0; Primitiva, Especial) o arco (1d10+2 A; Pen 1; Primitiva).

**Equipo:** Amuletos tribales y trofeos, carcaj con 12 flechas.

## CAELE RYLUS DARKSCOURGE

Rylus es tan excepcional entre su gente como su pueblo lo es entre los especímenes de la humanidad. En verdad, es difícil para los que le miran negar que se ha ganado un poco de favor a los ojos de un poder mayor. La pregunta es, ¿Cuál? Para más información sobre Rylus Darkscourge consulta la página 21.



### Perfil del Caele Rylus Darkscourge



HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
68	48	66	65	55	48	45	52	50

**Movimiento:** 5/10/15/30 **Heridas:** 35  
**Habilidades:** Escondarse (Ag) +10, Escrutinio (Per) +10, Esquivar (Ag) +20, Intimidar (F) +20, Mando (Em) +20, Movimiento silencioso (Ag), Nadar (F) +10, Perspicacia (Per) +10, Rastrear (Int) +10, Supervivencia (Int) +20, Tácticas (Int), Trato animal (Int) +10, Preparar (F).  
**Talentos:** Ambidiestro, Asalto rabioso, Ataque lacerante, Ataque relámpago, Ataque veloz, Autoritario, Contraataque, Deber hasta la muerte, Entrenamiento con armas básicas y C/C (Primitiva), Evasivo, Golpe infalible, Golpe mortífero, Maestría en combate, Maestro de esgrima, Mandíbula de hierro, Muro de acero, Reflejos rápidos, Resorte, Velocidad sobrenatural.  
**Rasgos:** Tocado por el destino (3).  
**Blindaje:** Armadura dorada de escamas de saurio (Todo 6).  
**Armas:** Antiguo filo de espolón serrado (1d10+10 A; Pen 4; Desgarradora, Equilibrada), daga de hueso (1d10+8 A; Pen 0; Primitiva).  
**Equipo:** Aro de hueso, amuletos tribales y trofeos.



### SERVIDOR CORROMPIDO

Estos servidores han sido contaminados por una fuerza desconocida. Una energía blasfema recorre sus circuitos.



### Perfil del servidor corrompido

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
38	35	(10)	(8)	10	10	30	45	—

**Movimiento:** 1/2/3/6 **Heridas:** 20  
**Habilidades:** Oficio (Tecnómata) +10, Oficio (uno cualquiera) +10, Perspicacia (Per).  
**Talentos:** Entrenamiento con armas C/C (Primitiva, Sierra)  
**Rasgos:** Armas naturales (cuchillas), Fuerza antinatural (x2), Máquina (4), Placas blindadas, Resistencia antinatural (x2), Vigoroso, Visión en la oscuridad.  
**Blindaje:** Ninguno (Todo 6).  
**Armas:** Cuchillas (1d10+14 A; Pen 2; Desgarradora).  
**Equipo:** Comunicador interno (para recibir/emitar instrucciones).

### DIABLODON

Esta criatura es el depredador absoluto de Aurum. Tiene un estatus casi mítico en la cultura local y matar a uno es la marca de un gran guerrero.



### Perfil del diablodon

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
45	—	(15)	(10)	35	15	40	36	01

**Movimiento:** 6/12/18/36 **Heridas:** 75  
**Habilidades:** Perspicacia (Per).  
**Talentos:** Coraje, Maestría en combate, Sentido desarrollado (Olfato).  
**Rasgos:** Armas naturales mejoradas (garras y fauces enormes<sup>†</sup>), Armadura natural (escamas gruesas) 5 (Todo), Fuerza antinatural (x3), Resistencia antinatural (x2), Tamaño (Enorme).  
<sup>†</sup>Las fauces enormes no pueden ser Paradas  
**Blindaje:** Escamas gruesas (Todo 5).  
**Armas:** Garras (1d10+15 A; Pen 3, Tóxica<sup>††</sup>), fauces enormes (1d10+15 A; Pen 2; Desgarradora).  
**Equipo:** Ninguno.  
<sup>††</sup>La sangre fétida y los restos que cubren las garras del Diablodon dan a sus ataques la propiedad Tóxica.



## DÍAZ LAN

Para más información sobre Díaz Lan consulta la página 27 de la **PANTALLA DEL DJ**.

### Perfil de Díaz Lan

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
38	52	35	41	44	52	43	39	47

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

**Heridas:** 17

**Habilidades:** Aguante (R), Carisma (Em) +20, Competencia tecnológica (Int), Engañar (Em), Escrutinio (Per), Esquivar (Ag), Hablar idioma (Eldar, Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int), Leer/escribir (Int) +10, Mando (Em) +10, Perspicacia (Per), Pilotar (Nave estelar) (Ag) +20, Saber académico (Astromancia) (Int), Saber popular (Comerciantes independientes, Demarcación Jericó, Expansión Koronus, Imperio) (Int), Saber prohibido (Xenos) (Int) +20, Tácticas (Int), Tasar (Int) +10.

**Talentos:** Autoritario, Ambidiestro, Combate con dos armas (a distancia), Desenfundado rápido, Disparo infalible, Entrenamiento con armas C/C y pistolas (Universal), Evasivo, Nervios de acero, Orador experto, Protocolo (Armada Imperial), Tiro certero, Tocado por el destino (2).

**Blindaje:** Armadura de caparazón de la mejor calidad (Todas 7).

**Armas:** Pistola Inferno (10m; T/-/-; 2d10+8 E; Pen 13; Car 3; Rec 1), pistola búmer modelo Ceres (30m; T/2/-; 1d10+5 X; Pen 4; Car 8; Rec 1, Desgarradora), espada de energía artesanal (1d10+10 E; Pen 5; Campo de energía, Equilibrada).

**Equipo:** Auspex, cartógrafo, analizador, ropa de calidad.

**Líder excepcional:** Como acción libre cada asalto, otorga a un aliado que le pueda ver y oír un +10 a cualquier tirada.

## PADRE MARIUS

El padre Marius es un clérigo del Dios-Emperador de la Humanidad. Ha pasado décadas intentando salvar a la gente de Aurum. Pese al rechazo y numerosos contratiempos, su fe en su religión y en el pueblo áureo no desfallece. Aunque su destreza marcial no se aproxima a la de un guardia imperial o guerrero áureo, todos los leales servidores del Trono saben cómo golpear a sus enemigos.

### Perfil de Padre Marius

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
38	28	40	35	42	31	45	48	50

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

**Heridas:** 22

**Habilidades:** Carisma (Em), Esquivar (Ag), Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int), Leer/escribir (Int), Medicae (Int), Perspicacia (Per), Saber académico (Credo Imperial) (Int) +10, Saber popular (Credo Imperial, Imperio) (Int) +10, Saber prohibido (Herejía) (Int).

**Talentos:** El Emperador Protege<sup>††</sup>, Entrenamiento con armas básicas y C/C (Universal), Fe inquebrantable, Fuego purificador.

**Rasgos:** Tocado por el destino (2).

**††El Emperador Protege:** Gastando un punto de destino, Marius se otorga a sí mismo y a tantos aliados como su bonificación de Voluntad, inmunidad a los efectos del miedo y el acobardamiento. Además, todos los ataques a distancia o cuerpo a cuerpo contra él o contra sus aliados sufren una penalización de -10. Estos beneficios se mantienen durante todo el encuentro. Sacrificando un punto de destino, Marius puede hacer que un aliado resista los efectos de un ataque, permitiéndole salir indemne como por un milagro. El punto de destino debe sacrificarse cuando el ataque ha golpeado pero antes de determinar el daño.

**Blindaje:** Armadura antifragsión (Todas 4).

**Armas:** Espada sierra (1d10+6 A; Pen 2; Desgarradora, Equilibrada), lanzallamas (1d10+4 E; Pen 2; 20m; T/-/-; Car 6; Rec 2, Lanzallamas).

**Equipo:** Túnicas de la Eclesiarquía, colgante del aquila, sepulcro, quemador e incienso, microcomunicador, 1 recarga para el lanzallamas.

## GUERRERO ÁUREO INFECTADO

Estos hombres y mujeres han caído inexorablemente bajo el control de la progenie. Su destreza marcial ha sido mejorada sutilmente por la mancha alienígena. Siguen las órdenes de los xenos y defienden sin dudar a sus amos.

### Perfil del guerrero áureo infectado

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
48	41	58	48	42	35	40	32	35

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

**Heridas:** 28

**Habilidades:** Engañar (Em) +10, Escondarse (Ag), Esquivar (Ag) +20, Perspicacia (Per) +10, Intimidar (F), Movimiento silencioso (Ag), Nadar (F), Rastrear (Int), Supervivencia (Int) +10, Trato animal (Int), Trepar (F).

**Talentos:** Ataque veloz, Coraje, Entrenamiento con armas básicas y C/C (Primitiva), Furia asesina, Hermano de la progenie†, Sentidos desarrollados (vista).

†**Hermano de la progenie:** El guerrero está afectado por la telepatía del líder de progenie. Entra en frenesí si cualquier miembro de la progenie es amenazado.

**Blindaje:** Armadura de escamas de saurio (Todas 4).

**Armas:** Lanza con punta de colmillo (1d10+6 A; Pen 2).

**Equipo:** Amuletos tribales y trofeos.

## SEGADOR DEL CIELO

Estas aves reptiles cazan en grandes bandadas.

### Perfil del segador del cielo

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
30	—	35	42	55	15	45	35	10

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

**Heridas:** 10

**Habilidades:** Escondarse (Ag), Movimiento silencioso (Ag) +10, Perspicacia (Per) +20, Rastrear (Int) +20.

**Talentos:** Sentidos desarrollados (oído, olfato, vista).

**Rasgos:** Armadura natural (escamas) 3 (Todas), Armas naturales mejoradas (garras), Bestial, Nube de garras†, Volador (8).

**Blindaje:** Escamas (Todas 3).

**Armas:** Garras (1d10+3 A; Pen 0).

**Equipo:** Ninguno.

†**Nube de garras:** Un único segador del cielo no representa una amenaza, sobre todo para un astartes. Sin embargo, en grandes números caen como una tormenta. Al formar una horda de magnitud 15 obtienen estas ventajas: Los ataques a la horda son con un -10 ya que la maleable nube se dispersa y reforma alrededor de los golpes en ciernes, sus ataques ganan la propiedad Desgarradora y obtienen el talento Ataque veloz. Pierden estas bonificaciones una vez que la horda se rompe o cae por debajo de la magnitud requerida.

## THERATRYX

Los áureos usan a este bípedo reptil como montura y bestia de carga. Sin embargo, muy como los mismos áureos, puedes sacar a la bestia de lo salvaje, pero no puedes sacar lo salvaje de la bestia.

### Perfil del theratryx

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
40	—	55	42	44	15	45	35	10

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

**Heridas:** 20

**Habilidades:** Escondarse (Ag), Movimiento silencioso (Ag) +10, Perspicacia (Per) +20, Rastrear (Int) +20.

**Talentos:** Asalto rabioso, Sentidos desarrollados (oído, olfato, vista), Sometimiento, Veloz.

**Rasgos:** Armadura natural (escamas) 3 (Todo), Armas naturales mejoradas (espolones), Bestial, Carga brutal, Tamaño (voluminoso).

**Blindaje:** Escamas (Todo 3).

**Armas:** Espolones (1d10+5 A; Pen 4; Desgarradora).

**Equipo:** Los theratryx domesticados tienen arneses de monta, el resto nada.

## ZAYR

Para más información sobre Zayr consulta la página 20.

### Perfil de Zayr

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
55	41	55	50	45	37	46	45	46

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

**Heridas:** 26

**Habilidades:** Escondarse (Ag), Esquivar (Ag) +20, Intimidar (F) +10, Mando (Em) +10, Movimiento silencioso (Ag), Nadar (F), Perspicacia (Per), Rastrear (Int), Supervivencia (Int) +10, Trato animal (Int), Trepar (F).

**Talentos:** Ataque veloz, Combate con dos armas (C/C), Difícil de matar, Entrenamiento con armas básicas y C/C (Primitiva), Golpe doble, Golpe mortífero, Maestro de esgrima.

**Blindaje:** Armadura de escamas de saurio (Todo 4).

**Armas:** 2 filos giratorios áureos (1d10+7 A; Pen 0; Primitiva, Especial).

**Equipo:** Amuletos tribales y trofeos.



UN SUEÑO  
PÉTREO

UN INQUISIDOR  
DESAPARECIDO

•  
EL MUNDO  
FORTALEZA

•  
UN RASTRO  
HACIA EL SUR

•  
LA CIUDAD BAJO  
EL MAR



# UN SUEÑO PÉTREO

*Bajo las glorias del hombre que ascienden y caen, duermen. Bajo la sombra que eclipsó una edad, duermen. Bajo la tenue comprensión que llega a reclamar, duermen. No despertéis a los antiguos durmientes.*

—profecías anónimas halladas en las criptas de la fortaleza de la vigilia de Erioch

Karlack es el centro del poder militar de la Cruzada de Achilus y eje de la defensa de la Argolla de Hierro que salvaguarda el Pozo de la Noche. Los nativos del antaño planeta verde conservaron su tradición imperial a través de la Edad de las Sombras y dieron la bienvenida a la cruzada como aliados perdidos mucho tiempo atrás. Su recompensa fue un planeta rápidamente vaciado de recursos y convertido en una colmena de soldados y burócratas que trabajan para mantener la cruzada en marcha. La reducida población local ha olvidado por qué dio la bienvenida al Imperio y su complacencia se ha tornado en resentimiento, mientras se ahogan en su aire envenenado y mendigan por las mismas cosechas que han sido obligados a cultivar.

Pero algo más antiguo que la humanidad y sus pequeños feudos duerme bajo la superficie de Karlack. En una época muy anterior a que el hombre empezase a contar los años, era el lugar de descanso de una antigua raza alienígena con una tecnología más allá de la comprensión humana. Algunos señores del Ordo Xenos han seguido los rastros de esta raza no solo en la demarcación Jericó, sino en mundos perdidos y ruinas antiguas de toda la galaxia. Una civilización cuyo alcance era aparentemente ilimitado. Lo que solo unos pocos sospechan es que las tumbas no tienen cuerpos, sino una fuerza diabólica que espera alzarse de nuevo.

Estos antiguos xenos poseían muchos secretos del dominio sobre el espacio y el tiempo que Dahzak debe redescubrir para perfeccionar sus diodos thaumagramm. El hechicero y el magos Vayze buscan una pieza de tecnología llamada vector amplificador. Pero recuperar una tumba en Karlack requiere entrar en el planeta imperial más seguro de la demarcación. Para lograrlo, el Vínculo Converso recurrieron a la legión alfa—marines espaciales del Caos expertos en infiltrar las líneas enemigas. Durante años, la legión alfa ha saboteado a las fuerzas imperiales en Karlack e incitado rebeliones nativas para desviar y debilitar la resistencia imperial mientras buscaba su objetivo. En esos mismos años, el inquisidor Zaer Vincent del Ordo Xenos también ahondó en los misterios de Karlack. Esto lo puso en el punto de mira de la legión alfa, que lo secuestró para averiguar cuanto sabía y apartarlo del camino. Sin embargo, cuando un inquisidor desaparece al final alguien siempre se da cuenta. Y ese alguien está a punto de reclutar la ayuda de los guardianes de la muerte.

## RESUMEN

La influencia de la legión alfa ha penetrado lentamente en Karlack como una infección insidiosa. Incluso antes de que su líder, Lamdus Rize, se aliase con Dahzak y el Vínculo Converso, el legado xenos del planeta le interesaba como herramienta en sus esfuerzos para aumentar el sentimiento anti-imperial entre la población. Su mayor éxito es un culto que se alimenta de la falacia de una raza superior y benigna que una vez habitó en Karlack. Este grupo se hace llamar “los renacidos”; Yale Ivaris—elegido por Rize para aumentar el tamaño del grupo y sus capacidades—lidera el xeno-culto rebelde. Pese a que la evidencia de una civilización pasada es innegable, el resto del credo del culto xenos fue inventado por la legión alfa para conseguir sirvientes involuntarios.

Desde su compromiso a ayudar al asalto de Dahzak en la puerta de disformidad, Rize ha vuelto la atención del xenoculto a desenterrar el legado de sus dioses. La investigación del inquisidor Vincent sobre el mismo asunto lo convirtieron en un peligro y en una oportunidad. Tras capturarlo, los miembros de la legión alfa se hicieron pasar por templarios negros para infiltrarse en sus aposentos dentro de una fortaleza imperial, saquearon su investigación y dejaron una trampa mortal para cualquiera que pudiese investigar su desaparición. Aunque se las arregló para matar a varios de los marines espaciales del Caos, Vincent finalmente fracasó en evitar que la legión alfa obtuviese sus secretos.



## INQUISIDORA ADRIELLE QUIST

Adrielle Quist fue seleccionada por la inquisidora Carmillus por sus prodigiosas habilidades telepáticas y su mente aguda e inquisitiva. Estuvo en el selecto grupo de acólitos llevado a la Torre de Bronce cuando su señora se convirtió en inquisidora de la Cámara en Erioch. Quist ganó su roseta hace cinco años y sigue siendo la principal agente de campo de Carmillus. Tiene una fascinación con la tecnología xenos que mantiene bien oculta, ya que es consciente de que muchos la tildarían de radical o traidora por creer que el Imperio debe estudiar e igualar la tecnología de razas como los tau. Secretamente es una de las fuentes de artefactos xenos del Crisol de Resolución.

La desaparición de Vincent lleva a la escuadra a Karlack, donde la inquisidora Quist solicita su ayuda para hallar a su colega. Sin embargo, la trampa de la legión alfa deja pronto a los hermanos de batalla por su cuenta para investigar no solo la desaparición de Vincent, sino también el atentado contra la vida de Quist y los falsos templarios negros. Su camino les lleva al Cenotafio de Achilus en Kar'thir. Aquí, la escuadra tiene su primer encuentro con los renacidos y la oportunidad de conocer a un superviviente del séquito de Vincent. En Kar'thir toda la evidencia apunta a una creciente amenaza en las ruinas xenos bajo el océano de Karlack. En las rebeldes y geológicamente inestables islas del sur, la escuadra debe reunir suficiente información para encontrar la ciudad hundida. En los archipiélagos también pueden tropezarse con Ilvaris y sus secuaces, o con el Vínculo Converso, y pueden descubrir el destino del inquisidor.

Una vez adquiridos la información y recursos necesarios, la escuadra puede entrar en la maldita necrópolis alienígena. Allí encuentran que los miembros de la legión alfa han iniciado una cadena de acontecimientos que podría llevar al ascenso de una hueste de guerra alienígena en el corazón del mundo fortaleza de la cruzada. Deben revertir la operación de sus enemigos o ver a Karlack sumergido bajo la marea xenos.

## CIMIENTOS INESTABLES

Karlack se halla en medio de una transformación radical. El Imperio diría que está cosechando los muchos beneficios de su inclusión en el glorioso Imperio de la Humanidad, pero no todos los pueblos comparten semejante optimismo. Si la escuadra ha sido decisiva para el cambio de estatus de Aurum con la cruzada en el capítulo anterior, Karlack sirve como una puerta hacia un posible futuro para los aureos. El escenario de Karlack debe evocar un fuerte contraste entre el poder militar imperial y las tradiciones feudales erosionadas. Literal y temáticamente, esta aventura trata del poder sobre una base inestable. Los rebeldes se enconan en la mayor fortaleza de la cruzada, las tumbas xenos yacen bajo los lugares sagrados de Karlack y los traidores ensucian las filas de los justos e injustos por igual.

## CAMBIOS EN LA MISIÓN

Además de la escala habitual del número de enemigos según el tamaño del grupo y su nivel de experiencia, esta aventura contiene desafíos diseñados para que la escuadra los venza trabajando juntos. Si tu grupo es particularmente pequeño, debes reducir el número de retos en el baluarte de Kal'thane y disminuir la dificultad de destruir la matriz de energía en la ciudad hundida. Si deseas jugar Un Sueño Pétreo como una aventura independiente, la legión alfa tiene suficiente motivación para ver caer Karlack, incluso sin la influencia del Vínculo Converso.

## ENTRETIMIENTO

Cada misión en **EL EMPERADOR PROTEGE** incluye un regreso a Erioch y la oportunidad de que los hermanos de batalla interactúen entre sí y con otros PNJs. Algunos DJs pueden preferir abreviar estos paréntesis para volver a la acción más rápido. Sin embargo, la vida del personaje y las relaciones entre misiones pueden ser muy diferentes de su personalidad en el campo del deber. Los DJs que dirijan largas campañas centradas en el desarrollo y política del hermano de batalla deben permitir que los jugadores tengan estas oportunidades para mostrar un perfil diferente de sus personajes. Por su naturaleza, las misiones tienden a ser aisladas. Erioch es el lugar más conveniente (pero no el único) para interacciones que abarcan una campaña en vez de una sola aventura.

## COMBATE ACUÁTICO

Una gran parte de esta misión se lleva a cabo en una región oceánica. Aunque ninguno de los encuentros ha sido escrito expresamente para ocurrir en el agua, cualquier circunstancia podría causar que el DJ necesite reglas para el combate en este entorno. Para combatir bajo el agua, las tiradas de HA y de HP reciben una penalización de -20 mientras se está sumergido. Es necesaria una tirada de Nadar para moverse efectivamente en el combate acuático. Si la tirada se supera por dos o más niveles de éxito, la dificultad de las pruebas de ataque se reduce en -10. El **Capítulo VII: Reglas de juego** del libro básico de **DEATHWATCH** proporciona un amplio contexto sobre la natación y el terreno acuático.



# UN INQUISIDOR DESAPARECIDO

**S**i alguno de los hermanos de batalla conoce a la inquisidora Quist como para estar pendiente de sus movimientos, entonces sabe que regresó a Erioch solo unos días antes de solicitar una reunión en sus aposentos en la base de la Torre de Bronce, en las primeras horas antes del alba. Fiel a su nombre, la torre se clava en el vacío desde el casco de la fortaleza. Quist dispone de varias estancias contiguas dentro de los niveles inferiores. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente cuando llega la escuadra:

*Las puertas abovedadas en la Torre de Bronce han permanecido inalteradas por milenios, grabadas con el catecismo del odio: La marca del Xenos. Sin embargo, la guardia estacionada fuera de la torre cambia tanto como el título de inquisidor de la Cámara cambia de dueño. El tamaño y naturaleza de la fuerza centinela de un inquisidor es indicativo del residente del reluciente edificio. De acuerdo a la naturaleza violenta y marcial de la inquisidora Hezika Carmillus, no hay guardias: un mensaje de que puede hacer frente a cualquier amenaza por su cuenta.*

*Cruzáis las puertas abiertas y subís dos tramos de escaleras en espiral a la sala de audiencias de la inquisidora Quist. Una pared es una placa transparente de platiacero frente al vacío. En este momento, antes del débil amanecer de Erioch, recibe la tenue luz de la fría estrella del sistema. Quist se encuentra en el centro de la sala, con los brazos cruzados detrás de la espalda.*

La inquisidora intercambia saludos breves y superficiales con la escuadra antes de seguir. Su petición se debe a una misiva recibida hace unas pocas horas y está deseando actuar sobre las noticias en su interior. Quist sabe tratar con los astartes en parte porque nunca ha sido de cortesías ociosas, y esta reunión tiene menos que las de costumbre.

*Una vez entráis todos en la sala, empieza a hablar. "Voy a ser breve, ya que el tiempo es esencial. Mucho se ha perdido ya por el descuido y la inactividad. No creo que ninguno conociese a mi colega, el inquisidor Zaer Vincent. Él era—es—un buen hombre con olfato para los secretos. Puede que esto haya sido su fin. Ha estado investigando un número creciente de incidentes y rumores sobre una presencia xenos en el hemisferio sur, el menos controlado, de Karlack. No necesito explicar las consecuencias, si esos rumores son ciertos, en el mundo fortaleza clave de la cruzada. Pero, nadie ha sabido nada de Vincent en muchos meses". Su mano muestra una carta plegada. "Hasta ahora".*

Quist relata a la escuadra que recibió la carta, escrita por Vincent, hace unas horas. Está fechada en 816.M41. Los peligros e incompetencias de la guerra en una frontera por reclamar la han apartado de sus manos durante casi un año. Ahora, mucho tiempo después de su desaparición, su última comunicación ha llegado finalmente al Ordo Xenos. Quist tiene una estrecha historia personal con Vincent y es por ese motivo,

más que por cualquier razón oficial, por la que ha recibido la carta. Quist no ofrece detalles sobre su relación, simplemente les entrega la carta (consulta la página 55).

Cuando han terminado de leerla, prosigue:

*"Cualquiera que sean las malignas fuerzas que protegen estos secretos, puede que ya hayan matado a uno de mi Ordo. No tengo la intención de ser su próxima víctima. ¿Me ayudaréis a exponer y purgar cualquier mancha xenos en Karlack?"*

Aparte de lo mencionado en la misiva, Quist desconoce los pormenores de la investigación de Vincent. Todo lo que sabe es que se perdió el contacto con el inquisidor desde que partió con un pequeño séquito de agentes del trono hacia Karlack. Si algún hermano de batalla hace comentarios por el tono personal de la carta, o pregunta por qué motivo se estaba disculpando, Quist insiste con desdén en que no tiene relación con la misión.

## ARMAS Y JURAMENTO

**E**sta misión cuenta con una solicitud sugerida de 140 (redondeada hacia abajo desde 143) en base a los siguientes supuestos:

**Objetivo primario:** Proteger a la inquisidora Quist (objetivo experimentado, solicitud 17).

**Objetivo primario:** Completar las investigaciones del inquisidor Vincent en los océanos de Karlack (objetivo experimentado, solicitud 17).

**Objetivo primario:** Evitar que los antiguos durmientes en la ciudad bajo el mar se despierten (objetivo veterano, solicitud 18).

**Objetivo secundario:** Conocer el destino del inquisidor Vincent (objetivo novato, solicitud 11).

**Objetivo secundario:** Matar o capturar a Isiaah Faln (objetivo veterano, solicitud 13).

**Objetivo secundario:** Superar a las fuerzas de la legión alfa en la ciudad tumba (objetivo veterano, solicitud 13).

**Objetivo secundario:** Determinar la localización exacta de la ciudad (objetivo experimentado, solicitud 12).

**Objetivo secundario:** Encontrar un modo de entrar en la ciudad tumba (objetivo novato, solicitud 11).

**Objetivo secundario:** Adquirir un transporte capaz de operar en las profundidades extremas del océano (objetivo experimentado, solicitud 12).

**Objetivo terciario:** Impedir que los Hijos de Taeg consumen su asesinato en la Ciudadela Primaris (objetivo veterano, solicitud 8).

**Objetivo terciario:** Ayudar al mediador Dyne a tratar con Alexei Drahj (objetivo experimentado, solicitud 7).

**Objetivo terciario:** Derrotar al culto xenos debajo del Cenotafio (objetivo novato, solicitud 6).

Esto parece un valor alto para una misión de escolta, ya que los guardianes no tienen ni idea de a donde envían a los hermanos de batalla. Pero un inquisidor ya ha desaparecido y Quist tiene un interés personal adquirido en el éxito de la escuadra. Como ella es la autoridad de la misión, es fácil justificar por qué puede ser generosa con el equipo.

## EL ANGELUS INVICTUS

Como principal agente de campo de la inquisidora de la Cámara de Erioch, la inquisidora Quist pasa más tiempo en el vacío que en Erioch. Su nave, el *Angelus Invictus*, es de un tamaño modesto pero está muy modificada. Quist les ofrece una sala común para el viaje. Con placas metálicas retráctiles en las paredes; su tamaño es idéntico a los zócalos de piedra de las celdas de Erioch, dejando pocas dudas de que la sala se hizo con el propósito explícito de transportar escuadras.

La nave cuenta con una tripulación mínima, sea cual sea el séquito de la inquisidora está obviamente en sus propias misiones. Aparte de unos servidores y un decrepito querubín que rara vez abandona la cocina, la tripulación se limita a un piloto, un navegante y un asesino vindicare.

## SAMINEL MODAR

El navegante de Quist se esconde bajo una voluminosa capa que lo protege de la vista y solo ofrece destellos fugaces de su piel sombreada y degradada. No evita a la escuadra, pero no se involucra en conversaciones y solo responde cuando se le habla. Su voz grave se expresa en un impecable gótico clásico, con un tono tan frío y eterno como el propio vacío.

## NIHL ZEE

El templo vindicare es una secta autorizada del Oficio Asesinorum. Sus agentes son expertos francotiradores y maestros en el sigilo. Nihl dejó la colmena Malfi por los templos de entrenamiento en Terra a una edad tan temprana que no recuerda nada más. Ágil y tranquilo, habla con todos—siervo, marine espacial e inquisidor—con elocuencia pero honestidad. No parece satisfecho por haber sido tributado al Ordo Xenos, pero nunca habla mal de Quist o su equipo.

## EL PILOTO AUSENTE

La puerta del puente permanece bloqueada durante el viaje y la tripulación evita hablar del piloto. Si los hermanos de batalla hacen cualquier intento de acercarse al puente, Quist se interpone y pide educadamente que respeten la privacidad de sus agentes.



Para: Inquisidora Adrielle Quist  
De: Inquisidor Zaer Vincent  
Asunto: La ciudad bajo el mar  
Prioridad: Archi-Emblematis

Adrielle,

Sé que nuestra última conversación fue poco cortes, pero mientras oraba para obtener orientación sobre quién podría cumplir con mi tarea, solo tú me viniste a la mente. Estoy muy cerca de descubrir la verdad bajo las leyendas y fatalidades de los mares del sur de Karlack.

Mi último trabajo con los sensores de la isla ha probado de modo concluyente que hay estructuras artificiales bajo el océano y las he triangulado con bastante precisión para hacer el viaje. Sin embargo, he empezado a sospechar que no soy el único interesado en estas ruinas. Las islas circundantes están repletas de xeno-cultos. Sus aspectos más preocupantes son su inusual organización y el núcleo de teorías bien documentadas sobre la historia xenos del planeta que sustentan muchos principios de su religión. Es poco probable que los nativos hiciesen esas deducciones por cuenta propia. O una fuerza externa los está ayudando, o los antiguos habitantes de Karlack no están tan muertos como tontamente creímos.

Tengo un último preparativo que hacer y luego partiré a las aguas malditas. Ruego al Trono que solo halle a los muertos. Como bien sabes, la prudencia siempre ha sido mi bendición y mi maldición. Si algo me sucede, mis notas están en mi habitación en la Ciudadela Primaris. Y si esta es mi última oportunidad de decírtelo, lo siento.

El Emperador protege,

-Zaer

# EL MUNDO FORTALEZA

*“Que este momento marque el paso de los siglos. Devolvemos la luz del Emperador a este planeta como haremos con esta ensombrecida demarcación. Esta fortaleza se alzará como un monumento a la inmortalidad del Imperio”.*

—Lord Militante Achilus en la colocación de la primera piedra de la Ciudadela Primaris de Karlack

**L**a aproximación a Karlack es algo único dentro de la demarcación Jericó. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

*Como corazón del poder militar de la cruzada y centro de la Argolla de Hierro que defiende la posesión de la puerta de disformidad, el perímetro del mundo fortaleza está lleno de defensas. La primera línea es un anillo de estaciones de combate mecanizadas, cuyos augures escanean constantemente el vacío. Algunas siguen al **Angelus Invictus** con sus baterías de plasma según pasa. A continuación, en las afueras del anillo, están los enormes muelles espaciales donde los adeptos del Mechanicus reparan y construyen lentamente nuevas naves para la Armada. Sus torres irregulares y plataformas gigantescas albergan desde flamantes nuevos cazas a los esqueletos destrozados de cruceros que sobrevivieron batallas que aniquilaron a sus tripulaciones.*

*Las estaciones de suministro, sensores avanzados y cuarteles de tropa orbitan más cerca del apagado planeta verde grisáceo. El cielo y la atmósfera de Karlack son espesos por el humo de la industria y el polvo de la construcción. Una vez atravesada la capa de nubes salobres, las masas continentales son remiendos de tierra desnuda, fortificaciones blindadas y el ocasional tramo de campos verdes donde se siembran y cosechan cepas de cultivos de crecimiento rápido para su transformación en raciones.*

Decenas de miles de soldados y transportes atraviesan Karlack en todo momento, y un regimiento tras otro se prepara para reemplazar las pérdidas de alguna sangrienta batalla en uno de los salientes de la cruzada. Pero, además de las muchas bases y emplazamientos en órbita, el planeta requiere una gran guarnición permanente para defenderlo y mantener el orden. Estas tropas ocupan cientos de estaciones en todo Karlack, pero la mayor, primera, y más importante de ellas es la Ciudadela Primaris.

La Ciudadela Primaris se eleva como una montaña sobre una llanura de tierra nivelada. Torres y baterías de armas sobresalen entre muros inclinados a intervalos regulares. El *Angelus Invictus* aterriza en una de las inmensas plataformas, entre un transporte valquiria y un bombardero merodeador. La inquisidora presenta su roseta a los guardias de la entrada principal y las puertas se abren. Más allá de los altos muros hay un patio de grava donde varias unidades entrenan bajo la mirada de un comisario. Antes de que puedan atravesar el patio, un general surge de uno de los bastiones, flanqueado por una docena de guardias con armadura negra antifragmentación.



Se trata del lord general Castus Iacton. Saluda rápida, pero cortésmente, al grupo antes de guiarlo a su alojamiento ya preparado. El reconocimiento brilla en los ojos del lord general cuando Quist explica quién es y por qué ha venido. Cuando ella termina de presentarse, Iacton responde:

*“Inquisidora Quist, empezaba a preguntarme si ibais a venir. Su colega dejó esto aquí, con la más estricta orden de que solo debía entregárselo a usted”. Camina hasta una pequeña bóveda de adamantina, ribeteada con filigrana de oro, y alinea varios diales. La puerta se abre y retira una caja lacada. Está grabada con diseños ornamentales y bloqueada por una serie de cierres protegidos aún más diabólicos que el de una caja fuerte. Iacton entrega cuidadosamente la caja a la inquisidora Quist.*

Cuando Quist toma la caja de las manos enguantadas del general, los hermanos de batalla deben hacer una tirada **Moderada (+0) de Perspicacia**. Aquellos que tengan éxito advierten un débil olor astringente cuando ella manipula las cerraduras, y pueden darse cuenta de que Quist es la única presente que no lleva guantes. Inmediatamente después de informar de este hecho a los personajes que pasaron la tirada, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:



## LORD GENERAL CASTUS IACTON

El lord general Iacton tiene la gran responsabilidad del mando sobre Karlack. Es el militar de más alto rango del planeta y tiene el deber de mantenerlo a salvo del ataque exterior, y de cualquier fallo interno de fe, seguridad o logística. Esta obligación no abarca solo el planeta devastado, sino que se extiende hasta el asteroide hueco más lejano o la baliza de vigilancia más pequeña del sistema. Es un hombre austero con más responsabilidades de las que un hombre podría esperar manejar. Las incesantes exigencias de su mando han agotado su paciencia—incluso para tratar con inquisidores y marines espaciales.

*La inquisidora escruta las cadenas entrelazadas y protectores codificados. Luego, desliza una cadena a un lado para revelar un círculo de runas con el símbolo de la Inquisición en el centro. Lo presiona y las runas se iluminan en un color ámbar.*

Haz una breve pausa, proporcionando a los jugadores la oportunidad de interponerse. Si nadie interrumpe, continúa:

*En los eslabones de la cadena y en las cerraduras hay iconos parciales, como piezas de un rompecabezas. En un orden deliberado, la inquisidora gira las fijaciones para alinear los símbolos. Forma un cráneo, una cara lasciva y una espada, y las runas se vuelven verdes. Solo queda uno. Hace una pausa de segundos, entrecerrando los ojos como para aclarar su visión.*

De nuevo, haz una pausa para dar a los jugadores la oportunidad de interrumpir. Si no hacen nada, continúa:

*Se frota las sienes y alinea las dos mitades de un Aquila. La última runa se ilumina en verde. Cuando Quist levanta la tapa su respiración es irregular y se balancea ligeramente. La caja se cae de sus manos mientras ella cae al suelo y el color desaparece rápidamente de su cara. La caja desbloqueada se encuentra a su lado, la tapa abierta permite ver que no hay nada en el interior.*

El mecanismo de cierre de la caja está impregnado con una virulenta toxina. La gravedad de la exposición de Quist depende de cuánto tiempo manejó la caja. Si los hermanos de batalla la interrumpen antes de empezar a abrirla, resulta incapacitada pero no en peligro de muerte. Si la separan de la caja antes de terminar de abrirla, la inquisidora puede hacer una tirada **Moderada (+0) de Resistencia** para evitar los efectos mortales del veneno. Si abre la caja no hay tirada posible, la toxina causa efecto y la inquisidora morirá si no recibe una atención médica inmediata.

## EL DESTINO DE LA INQUISIDORA

Una tirada inmediata **Ordinaria (+10)** de **Medicae** puede salvar la vida de la inquisidora. Si el grupo carece de un apotecario, el DJ debe ser generoso para permitir que la escuadra salve a la inquisidora de alguna otra manera—quizás mediante una aplicación inteligente de las antitoxinas de su servoarmadura. También pueden pedir un médico en la Ciudadela para evitar su muerte. Si la escuadra hace pocos esfuerzos para salvarla y el DJ no necesita más a Quist en su campaña, no hay nada que impida que expire antes los ojos de los hermanos de batalla. Sin embargo, esto debe ser un grave momento para la escuadra, ya que su tarea era proteger a la inquisidora en esta misión—una tarea en la que ahora han fracasado. Con seguridad querrán buscar e impartir justicia sobre el enemigo que los ha deshonrado.

### DESECHANDO A LA INQUISICIÓN

Si Quist nunca se acerca a la caja (o lleva sus guantes ese día), el DJ debe considerar algún otro motivo para separarla de la escuadra. Se proporciona su perfil y podría continuar liderando la misión, pero es probable que esto no resulte tan atractivo para los jugadores. Resolver conspiraciones del culto xenos es el pan de cada día del Ordo Xenos y si permanecen con Quist, los marines espaciales podrían llegar a sentirse como meros guardaespaldas mientras ella reúne hábilmente las pistas. Algunas otras posibilidades para poner a los hermanos de batalla al mando incluyen:

- Revelar antes la participación de la legión alfa—tal vez con una imagen de los marines espaciales del Caos en su armadura. La presencia confirmada de una legión traidora hace de esto un asunto para los marines espaciales, al menos tanto como para el Ordo Xenos.
- Aumentar el sentido de urgencia y hacer que la presión del tiempo obligue al grupo a dividirse. Quist y sus agentes recuperan las coordenadas de la ciudad para la escuadra. Las tormentas y los terremotos aumentan en el planeta, y Quist ordena a la escuadra proceder de inmediato una vez adquirido el sumergible, en lugar de esperarla.
- Aumentar la importancia de Alexei Drahj, que oye rumores del Ordo Xenos y huye. Quist y Dyne hacen de perseguirlo su prioridad y la escuadra debe completar la misión original en Karlack.

Además del desaparecido inquisidor Vincent, la escuadra tiene ahora un (esperemos) casi asesinato con el que lidiar. Si Quist vive, está muy debilitada y deben permanecer bajo el cuidado del personal médico de la ciudadela. Nihl Zee permanece con ella para protegerla y urge a la escuadra a completar su misión y descubrir al responsable del ataque. En este punto, la ciudadela está abierta para ellos.

## EL ALOJAMIENTO PARA LA ESCUADRA

Como todo lo imperial en Karlack, el alojamiento preparado por el lord general lleva el estigma de ser “nuevo”. Pese a los intentos de deslustrar las luminarias de oro y de envejecer el pergamino de los mapas recién entintados, se advierte la reveladora falta de desgaste de la nueva construcción. Varias cartas estelares cuelgan de las paredes, con muchos mundos no reclamados marcados y la Anomalía Hadex enconada en el centro del tridente de conquista del Imperio.

El lord general está dispuesto a cooperar, pero también es notablemente impaciente. Revela la siguiente información:

- El inquisidor Vincent abandonó la Ciudadela Primaris hace casi un año (cerca de la fecha de su carta a Quist). Cuando partió, dejó la caja en sus aposentos.
- El inquisidor decía estar aquí para detener el floreciente comercio frío de reliquias xenos en Kar'thir, pero el lord general sabía que pasaba gran parte de su tiempo en otros asuntos más secretos.

Después de unos minutos de preguntas o en cualquier momento en que la conversación parezca que no da más de sí o que se repite, Iacton exclama:

*“¿No existe algún informe que podáis recuperar? ¿Le conté todo esto a los otros marines espaciales la semana pasada!”*

Según Iacton, los “otros marines espaciales” llevaban las marcas de los templarios negros. (Los hermanos de batalla pueden hacer una tirada **Ordinaria (+10) de Saber popular (Demarcación Jericó)** para darse cuenta de que no hay unidades de los templarios negros en las fuerzas de la Cruzada de Achilus). Los templarios negros hicieron muchas preguntas sobre el inquisidor Vincent e investigaron en sus aposentos, que permanecían inalterados desde su partida. En realidad, fueron ellos los que sugirieron que se llevase la caja de la estancia de Vincent a la bóveda. Una vez que los otros marines espaciales terminaron su investigación, partieron; Iacton cree que tenían algunos documentos en su poder. La trayectoria de su transporte sugiere que se dirigieron a otro lugar del planeta, pero más allá de eso, Iacton no tiene nada más que añadir.

## BARRACONES PARA LA TROPA

Ciudadela Primaris puede albergar regimientos enteros con facilidad, pero sus aposentos no son muy lujosos. Como el recurso menos valioso de la fortaleza, los guardias ocupan las habitaciones exteriores, la primera línea más allá de los muros de protección. Altas escaleras alinean las paredes para que los ocupantes puedan subir a las literas superiores, que se apilan por decenas. Los guardias observan desde sus aposentos, pero mantienen la distancia. No tienen ninguna información sobre el inquisidor Vincent, de hecho la gran mayoría de ellos llegó después de su desaparición. Sin embargo, pueden ofrecer información pertinente al caso con una tirada **Rutinaria (+20) de Indagar**. (Puedes emplear una tirada **Moderada (+0) de Mando**, porque los hombres están intimidados.) El DJ puede añadir bonificaciones por buena interpretación (consulta la Tabla 2-1, a continuación).

## LOS APOSENTOS DE VINCENT

La reputación de la Inquisición ha sido muy eficaz para mantener aislados los aposentos de Vincent. La tropa sabe que el temor a ser ejecutado por vislumbrar el documento o artefacto equivocado es muy real. La estancia es una oficina con una cama deshecha y poco utilizada en un rincón, y se podría confundir fácilmente con el hogar de un humilde escribano. Los pergaminos llenan la mesa y la cama, los libros están abiertos, con múltiples marcadores de página, y los diarios se amontonan en cada superficie plana. Varios dibujos representan símbolos geométricos de origen xenos.

Una tirada **Rutinaria (+20) de Buscar** localiza varios objetos de interés. El “Manifiesto de artefactos” (consulta la página 86) describe fragmentos de la tecnología alienígena que Vincent encontró en Karlack. Está guardado con otros materiales de su investigación, lo que sugiere una conexión entre ellos. La tirada también permite comprobar que una página ha sido arrancada hace poco de uno de sus diarios de investigación. Se titula “Bajo el Cenotafio” y está repleto de observaciones, bocetos y teorías escritas a mano, sobre la historia antigua de Kar'thir, donde se encuentra el Cenotafio de Achilus. Las notas de Vincent sugieren que la ciudad indígena pudo haber sido construida en las ruinas de una civilización anterior al asentamiento humano.

TABLA 2-1: INFORMACIÓN SOBRE LAS ISLAS DEL SUR

Niveles de éxito	Resultado
0	El continente sur es una fuente de sucesos extraños, maleficios y cultos heréticos. Las tropas son desplegadas regularmente para sofocar levantamientos y defender las dispersas posesiones imperiales.
1	Como el anterior. Además, la actividad de los cultos en el sur ha ido en aumento. En particular, un grupo llamado los renacidos ha sido especialmente destructivo.
2	Como el anterior. Además, los renacidos solían ser un grupo menor, no mayor que el resto de la chusma insurgente. Su transformación en una amenaza seria comenzó cuando un hombre que se hacía llamar Feynir Surbryte se convirtió en su líder. Sus operaciones no están aisladas en el sur y tienen células ocultas en todo el planeta.
3+	Como el anterior. Además, varias personas han sido ejecutadas en Kar'thir en los últimos años por su participación en la venta clandestina de artefactos xenos, o comercio frío. Muchos sospechan que una gran parte de su reserva proscrita procede del sur.

Con dos o más niveles de éxito en la tirada de Buscar, los hermanos de batalla encontrarán los pedazos rotos de una tira de pergamino detrás de un escritorio. Esta breve nota fue tomada del interior de la caja por los marines espaciales impostores y triturada. Sin embargo, un poco de paciencia puede reconstruir el mensaje. Dice lo siguiente:

*Ninguna puerta que entenderíamos lleva a la ciudad. Esta llave os permitirá entrar.*

## PRÍNCIPE-PREFECTO ALLEWIS LXXXIII

El 83° príncipe Allewis gobernaba Karlack cuando la cruzada hizo el primer contacto. El Imperio se apresuró a alabarlo por preservar la tradición y credo del Emperador, y el príncipe a su vez se apresuró en apoyar la reincorporación al Imperio y el regreso de las muchas maravillas tecnológicas que su pueblo había olvidado. Nadie se benefició más de estas maravillas que el propio príncipe. La cruzada le otorgó el título de prefecto y se ha asegurado de mejorar su nivel de vida. El príncipe ocupa una suite en uno de los niveles más altos de la Ciudadela, insonorizada contra el clamor de los ejércitos y los vehículos del exterior.

Allewis es un político astuto que se mantuvo en el poder mediante grandes demostraciones públicas de fuerza antes de la llegada del Imperio. Su función principal, más allá de servir como un hombre de paja, es asesorar al lord general sobre la cultura de su pueblo. Aunque desde la llegada de la cruzada ha tomado un rol menos activo en el gobierno de Karlack, sus instintos políticos no han cambiado. Entiende que su situación es bastante precaria—depende de la cruzada para

mantener su posición y compite con ella para influir sobre el planeta y sus recursos. Su mejor activo en esta lucha de poder es aumentar sus aliados dentro y fuera del planeta, por lo que no tarda en invitar a una audiencia a cualquier visitante importante, y la escuadra no es una excepción. Si pasan tiempo en la Ciudadela, un siervo nativo les entrega un sobre perfumado con el sello de cera de un felino dormido.

### Encuentro opcional: El santuario del príncipe

Si los hermanos de batalla aceptan la oferta del príncipe, un elevador los transporta cientos de metros hasta los niveles superiores de la Ciudadela. La sala de recepción del príncipe está decorada con riquezas de fuera del planeta y un gran escudo de plata de un felino durmiendo cuelga prominente en el centro de la estancia. Con la llegada de la escuadra, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

*“Bienvenidos, bienvenidos señores”. El príncipe os acomoda en un ambiente exquisitamente decorado, más propio de una torre noble de colmena que de una fortaleza. Hace un gesto hacia la mesa a un lado, obviamente preparada por un diplomático sagaz y conocedor del Adeptus Astartes. Un cuenco de hielo alberga grandes y resistentes copas de vino, de un tamaño que incluso las manos con servoarmadura pueden cogerlas. La acompañante delicadeza de nutria bekrin ha sido cauterizada en pinchos grandes por lo que es igual de fácil de coger. “Bien, los Adeptus Astartes solo acuden cuando algo importante está en marcha. ¿Cómo puede ayudarnos el príncipe de Karlack?”*

### LA CIUDAD BAJO EL MAR

*Las leyendas asociadas a los mares del sur de Karlack son tan variadas y mutables que intentar tamizar los granos de verdad en ellas ha sido desalentadoro. Sin embargo, algunos temas se han repetido en mi investigación histórica y en cientos de leyendas orales que me han contado. Los puntos de acuerdo incluyen:*

*La ciudad hundida—Decenas de registros informan de la existencia de una gran ciudad en ruinas en las profundidades del océano del sur. Los detalles de su aspecto son escasos, pero los pocos que existen coinciden en un diseño inquietante y definitivamente inhumano.*

*Malos presagios—Virtualmente, todo lo relacionado con el sur se ve con tristeza y pesimismo. Si la marea está alta o baja, el sol brilla o las tormentas rabian, los adivinos se apresuran a llamarlo malas noticias. Cada desastre, mala cosecha y muerte fetal en el resto del planeta, se atribuyen a los augurios del sur.*

*Espíritus máquina inquietos—Falsos augurios, fallos de motores y armas—todos estos fenómenos y muchos más parecen ocurrir con inusitada frecuencia cerca de los océanos del sur.*

*Espectros de muerte—De todas las imágenes conjuradas por los cuentos indígenas, este es el que atormenta mis sueños. El objetivo más común de estas apariciones fantasmales oscuras es recolectar almas perdidas. Estos seres oscuros salen del mar para arrastrar a los hombres al olvido. Lo que me preocupa es que si hay verdad en esta leyenda, entonces lo que hay debajo del mar no puede estar completamente muerto.*



Escucha atentamente todo lo que dicen, haciendo sonidos de consternación y simpatía en los momentos apropiados. El príncipe tiene dos activos principales a su disposición: las fuerzas de defensa planetaria y una vasta red de ojos y oídos por todo el planeta. Una vez tenga una idea de lo que puede ofrecer a los hermanos de batalla en base a sus recursos, va directo a su propia agenda.

La relación entre Allewis y el lord general Iacton es tensa en el mejor caso. El deseo de Allewis de mantener cierta seguridad y calidad de vida para su planeta (o al menos para él) no concuerda con la gran necesidad de la cruzada de mano de obra, materiales y alimentos. Su última manzana de la discordia es la reconstrucción del 1° de Karlack. Iacton tiene sus ojos puestos en la guardia real como núcleo para reconstruir el regimiento. Allewis, en cambio, cree que las fuerzas de defensa planetaria están demasiado disminuidas y no quiere regalar un solo hombre.

El príncipe les pide que hablen con Iacton en su nombre y lo persuadan para dejar en paz a la guardia real. Allewis confía en que su opinión tendrá mucho peso sobre el lord general. A cambio, ofrece toda la ayuda que ha conjeturado útil. Esto podría incluir suministros, avistamientos de los templarios negros, o la simple promesa de un favor en base a lo que la escuadra contó de su misión. Si rechazan la oferta, es amable pero no proporciona ninguna información útil, aparte de una pequeña charla sobre unos terribles disturbios en el sur.

## CAMPO DE REUNIÓN

Extensos campos allanados irradian desde la Ciudadela. Un flujo irregular de tropas desembarca y sube a bordo de las lanzaderas a todas horas del día y la noche. Pequeñas figuras de oficiales solitarios andan entre los bloques de soldados, gritando órdenes y catecismos, ahogados por el perpetuo ruido de los vehículos.

El 1° de Karlack se está concentrando lentamente en su terreno asignado. Esta es, nada menos, la cuarta vez que el regimiento ha sido refundado y la Guardia Imperial parece estar reclutando lo peor de lo peor. Los hombres todavía usan sus ropas nativas, muchos son niños demasiado jóvenes para incluso someterse a las pruebas astartes, mientras que otros son muy viejos y enfermizos, y parece poco probable que sobrevivan al viaje espacial de su primer despliegue. Su líder, el comandante Emvire, camina visiblemente inquieto entre las enjutas filas.

## CAMPO DE ENTRENAMIENTO

El espacio entre los muros externos de la Ciudadela y la fortaleza principal es un campo de entrenamiento. En este momento, varios escuadras del 16° de jenízaros macabeos ejecutan ordenados ejercicios sobre la tierra apisonada. Este regimiento de soldados enmascarados en hierro procede del mundo santuario de Maccabeus, en el sector Calixis. Su sombría determinación y fe arraigada hacen a los macabeos idóneos para los corruptos horrores del Saliente Acheros.

## Minka Thrace

Minka Thrace dirige la instrucción de tiro. Es una mujer pequeña y feroz con una penetrante mirada gris. Ella y su hermano quedaron huérfanos a una edad temprana debido a un cisma religioso. Fue educada en la Schola Progenium y marcada para un futuro de liderazgo militar, mientras que su hermano se unió a los sacerdotes negros.

## ENCUENTRO OPCIONAL: ATAQUE CONTRA EL PRÍNCIPE

El príncipe Allewis ha hecho un buen trabajo conservando el favor de la mayoría de la población oprimida. Pero hay elementos díscolos que lo culpan de la difícil situación de los nativos de Karlack. Uno de esos grupos de hace llamar los “hijos de Taeg”, por el barón muerto de Kar'thir. La enemistad de este pequeño grupo, es una de las cosas que lo mantiene detrás de los muros. El odio es un gran motivador y la fortaleza no es suficiente para disuadir a los hijos de Taeg. Compuesto en buena medida de antiguos caballeros y otros miembros de la antigua clase privilegiada de Karlack, están entrenados en las artes primitivas de la guerra. Pronto añadieron el sigilo y el engaño a su repertorio para evitar represalias imperiales.

Durante meses han planeado cuidadosamente el asesinato del “príncipe renegado”. Uno de sus miembros entra en la ciudadela conduciendo un transporte de seis ruedas lleno de cajas que, supuestamente, llevan raciones, pero que ocultan a más hijos de Taeg. Desafortunadamente para ellos, su plan coincide con la presencia de los hermanos de batalla. Poco después de que las tropas en el patio rompan la formación para volver a sus campamentos, los hijos de Taeg salen de su escondite dispuestos a sacrificar sus vidas para acabar con el príncipe Allewis. Si los personajes están cerca de la ciudadela no pueden perderse la conmoción resultante. Dispones del perfil de los Hijos de Taeg en la página 91. Cada rebelde

Estimados guerreros del Dios-Emperador,

Me harías un gran honor si os reunís conmigo en la cumbre de este magnífico castillo imperial. Sé que los hombres de su importancia están siempre escasos de tiempo. Les prometo brevedad y un inigualable conocimiento de los lugares, personas e historia de este humilde planeta.

Vuestro devoto servidor,

Príncipe-prefecto Allewis XXXXIII



## EL DESAFORTUNADO 1º DE KARLACK

La cruzada ha formado cinco regimientos de Karlack desde la toma de contacto con el planeta, aportando reemplazos vitales a las fuerzas de otros sectores que cruzaron la puerta de disformidad. Ninguna historia de regimiento en la demarcación Jericó es agradable, pero el 1º de Karlack ha sido destrozado y reformado en tres ocasiones desde su concepción.

- 786.M41: El regimiento es enviado al frente de batalla a bordo de la Proclamación de Ira, la nave del mismísimo Lord Militante. Desaparecen con el propio Achilus debido al infame fallo del campo Geller.
- 812.M41: El regimiento es diezmado durante la primera ofensiva tiránida.
- 786.M41: El regimiento es arrasado en el mundo letal de Ravacene, reducido a un mero puñado de hombres por la guerra y el ambiente tóxico.

### EL COMANDANTE EMVIRE

El comandante Tarik Emvire ha tenido la dudosa fortuna de sobrevivir a los dos últimos desastres que asolaron al 1º de Karlack. Es alto y corpulento, y empuña un hacha sierra, en vez de la de acero que poseía como maestro de armas de Kar'thir antes de la llegada del Imperio. Ha envejecido significativamente en las décadas desde que se unió al Martillo del Emperador. También acarrea una tos persistente, causada por el entorno de ceniza de su último puesto.

lleva una carga de demolición que contiene 1d5+1 kg de explosivos preparados. (Tira por separado la carga de cada rebelde, y no reveles los números a los PJs). Las cargas son letales, pero estaban destinadas a ser plantadas, no arrojadas. Si un hijo de Taeg está tan desesperado como para usar su carga explosiva como un arma, solo recorre 2 metros, +2 metros adicionales por cada nivel de éxito en su tirada de Habilidad de Proyectiles. Si falla la tirada, la carga explota sin recorrer ninguna distancia. Lo que significa que es muy probable que el lanzador resulte atrapado por la explosión. Solo hará este ataque si la muerte parece inminente (esto incluye ser objetivo de un marine espacial). Además, los rebeldes robaron uniformes verdes del 1º de Karlack, lo que hace muy difícil diferenciarlos de los verdaderos guardias. El grosor de los explosivos es en gran medida lo que los delata.

Los explosivos no son algo que un marine espacial pueda ignorar, pero con su armadura completa pueden sobrevivir unas pocas detonaciones y seguir luchando. El verdadero peligro es para la Ciudadela Primaris, sus tropas, y por supuesto para el príncipe Allewis. Para cuando la escuadra llegue a la zona, hay un confuso torbellino de combatientes, cadáveres y explosiones. Asume que el número de hijos de Taeg supervivientes es del doble de los hermanos de batalla. Las siguientes reglas se aplican a la lucha:

**Enemigo camuflado:** En el primer asalto en el que un marine espacial entre al combate, y cuando desee localizar a un objetivo hostil, debe hacer una tirada de Perspicacia para distinguir a un hijo de Taeg de un guardia. (No hace falta tirada si uno de sus hermanos de batalla ya está luchando).

**¡Alejaos!:** Una explosión mata a un número de guardias igual al radio de explosión de su carga (kg x3) a menos que el hermano de batalla tome alguna acción para sacarlos de ahí antes de que muera su oponente. Sus opciones son:

- El hermano de batalla puede ordenar a los soldados que se retiren del combate. Para hacerlo, necesita una tirada **Ordinaria (+10) de Mando**. Si tiene éxito, retroceden un número de metros igual a su movimiento completo (6) más 1 metro adicional por cada nivel de éxito. Esta es una media acción para el hermano de batalla y puede repetirse para hacer avanzar a los hombres.
- El hermano de batalla puede lanzar lejos a los hombres utilizando su fuerza aumentada (aunque los guardias “salvados” pueden sufrir moratones y huesos rotos). Por cada media acción empleada empujando guardias, saca del área de la explosión a un número de hombres igual a su bonificación de Fuerza.
- Como último recurso, el marine espacial puede arrojarse sobre la carga para proteger al resto de la explosión. Esto requiere un tirada **Moderada (+0) de Agilidad** para poder actuar a tiempo. Si tiene éxito, el hermano de batalla evita que la explosión mate a ningún guardia, pero añade 1d10 por cada 2 kg al daño recibido. Esto es una reacción.

**¡Muerte al renegado!:** El objetivo final de los hijos de Taeg es acabar con el príncipe. Cualquier rebelde que no sea detectado en 5 asaltos, penetra en la Ciudadela en su sexto asalto y se dirige hacia los aposentos del príncipe. Asume la siguiente progresión de su movimiento:

- Asaltos 7–8: Se desplaza a través de las salas hacia el elevador. Cada agente tiene una probabilidad del 20% de ser localizado y de morir en combate con fuerzas locales antes de llegar al elevador.
- Asaltos 9–12: Sube hasta el nivel de Allewis.
- Asalto 13: Se desplaza a los aposentos de Allewis.
- Asalto 14: Intenta reventar al príncipe renegado. (Todos los guardias de Allewis están trabados en la lucha fuera de la Ciudadela).

## SIGUIENDO A LOS TEMPLARIOS NEGROS

Una vez que los “otros marines espaciales” abandonaron la fortaleza, su siguiente destino fue el Cenotafio de Achilus. Además de las notas de Vincent, hay otras posibilidades para poner a la escuadra en el rastro de Kar'thir.

- Un tecnomarine emprendedor puede acceder a los datos de los sensores de la Ciudadela. Una tirada **Moderada (+0) de Lógica** puede extrapolar su vector exacto.
- El príncipe no querrá salir fuera de la Ciudadela durante estos días, pero sus ojos y oídos son otro asunto. Sus informantes en Kar'thir oyeron hablar de los marines espaciales de negro en la ciudad la semana pasada. Allewis espera un favor recíproco por compartir esta información, aunque puede encontrarse decepcionado.

- El mediador Dyne se entera de la investigación sobre la desaparición de su maestro y envía un mensaje (a Quist) a la Ciudadela solicitando una reunión en Kar'thir. Allí, la escuadra oye hablar de la presencia de los templarios negros. (Consulta **Historias de Kar'thir** en la página 63).

## SOBRE ESTA ROCA

El Cenotafio de Achilus se alza en el corazón de Kar'thir, la mayor ciudad de Karlack. El imponente monumento negro es la tumba del primer Lord Militante de la cruzada, Tiber Achilus. Construido sobre las ruinas de un antiguo templo, se ha convertido en el corazón espiritual de la cruzada—con todo lo que eso acarrea. Lee en alto o parafrasea lo siguiente cuando los hermanos de batalla se aproximen:

*El Cenotafio es un brillante monolito de mármol negro, en el centro de una ciudad feudal. Empequeñece a las casas de madera que se apiñan como suplicantes alrededor de su base. Grandes franjas de tierra desnuda marcan el asentamiento y sus tierras adyacentes; algunas con las ruinas de construcciones abandonadas. Unos grandes transportes retumban sobre sucios senderos, arrojando enormes nubes de polvo en el aire.*

Se esperaba que el Cenotafio se convirtiese en un lugar de peregrinaje para los nuevos devotos de la demarcación Jericó. Pero cuando la cruzada no progresó tan fácilmente como habían esperado sus líderes, pronto abandonaron los esfuerzos de modernizar Kar'thir para canalizar los recursos en los salientes. Los restos de su ambición se desmoronan ahora, olvidadas. Una modesta pista de aterrizaje, fruto de los trabajos abandonados, está en el límite de la ciudad. Un camino sin asfaltar conduce desde la pista a Kar'thir.

## LA CIUDAD DE KAR'THIR

Antes de la llegada de la cruzada, Kar'thir era un prospero centro de arte y comercio bajo el gobierno del barón Taeg. Ahora, ha visto días mejores. La población se ha atrofiado poco a poco por la enfermedad y la emigración. El barón, el miembro más visible de la nobleza de Karlack desde que el príncipe se fue a la Ciudadela, fue ejecutado por apoyar la rebelión hace años—un veredicto imperial que cuestionan muchos nativos. Con su último defensor ido, la ciudad es un sucio y desolado amasijo de construcciones medio acabadas, tiendas feudales vacías, y rugientes máquinas del progreso.

La gran mayoría de sus habitantes son nativos de Karlack que aún residen en la ciudad. La gente de Kar'thir tendrá, normalmente, una o dos reacciones ante los hermanos de batalla. O los tratan con mucho respeto, o los evitan con la misma distancia que ofrecen a los representantes imperiales. Su reacción se debe en parte al limitado reconocimiento de lo que son los marines espaciales. Los Adeptos Astartes son un asunto solo descrito en la tradición oral y extrapolado del imaginario. Si los hermanos de batalla dejan clara su verdadera naturaleza a un nativo, lo más probable (aunque no está garantizado) es que les muestre respeto.

## LA MANSIÓN TAEG

La casa ancestral del barón Taeg se desmorona en un barrio de Kar'thir. El respeto y la superstición mantienen alejados a los locales de cruzar sus puertas de hierro. Su césped es un contraste verde a la sucia ciudad, aunque ha evolucionado a una maraña de maleza y árboles sin nadie que lo cuide. El interior de sus tres plantas está oscuro, y los rumores dicen que su dueño muerto aún recorre la casa. El único fantasma que encontrarán aquí los hermanos de batalla es el mediador Dyne, un miembro del equipo del inquisidor Vincent.

Dyne está encantado de poder contactar con aliados a los que puede revelarse. Ofrece su ayuda a la escuadra y solicita apoyo en su tarea. Ha descubierto que el comerciante Alexei Drahj está usando Kar'thir como un centro de contrabando de artefactos xenos. Dispone de canales para concertar una reunión presentándose como un potencial comprador. Pero sin el resto de su equipo, carece de la potencia de fuego para llevar al protegido criminal ante la justicia. Dyne pregunta a los hermanos de batalla si están dispuestos a ayudarlo en este asunto (consulta el encuentro opcional **Comercio frío**).

## EL TRIÁNGULO DEL EXTRANJERO

Los primeros imperiales en asentarse en Kar'thir ocuparon viviendas rodeadas por tres carreteras principales. Cuando más comerciantes y oficiales de visita se concentraron en el distrito, recibió este apodo de los nativos. La primera oleada de mejoras a la rudimentaria infraestructura de la ciudad empezó aquí. Unos pocos bloques de edificios modernos y terminados se alzan en el epicentro del abandonado esfuerzo de renovación. Un anillo irregular de estructuras desoladas y aparcamientos demolidos irradia desde el triángulo.

### La basílica inacabada

Por fuera, este edificio incompleto del Administratum no se diferencia mucho de las demás estructuras que lo rodean. La construcción se detiene en la sexta planta y solo presenta sus vigas transversales. El edificio aún espera las estatuas y las ventanas arqueadas son solo huecos abiertos. Este modesto exterior es precisamente la razón por la que los traficantes de artefactos xenos del "Círculo de Transpire" lo escogieron para celebrar sus reuniones y tratos clandestinos (consulta el encuentro opcional **Comercio frío**).

## LA CURTIDURÍA

Desde fuera, no hay nada destacable en este taller situado en el límite occidental de la ciudad, aparte del olor a animales muertos y a los elementos asociados con el trabajo del cuero. Sin embargo, su interior alberga un pasaje que conduce a un antiguo lugar en las profundidades debajo del Cenotafio. La entrada está oculta detrás de estantes de pieles animales, y lo más probable es que los hermanos de batalla lo encuentren regresando desde el otro lado del pasaje.



## MEDIADOR LAZEL DYNE

Dyne es un sabio consumado y ha servido a menudo como cara visible en las operaciones de Vincent. Lleva simples ropas locales con una capucha drapeada para no atraer la atención con sus implantes craneales. A lo largo de dos años ha investigado el “comercio frío” de artefactos xenos en Kar’thir. Pasó la mayor parte del último año esperando el regreso de su maestro—una posibilidad que cada vez es más remota.

Si Dyne se entera de que hay agentes del Ordo Xenos cerca, intenta contactar con ellos. Puede enviar una carta a la Ciudadela, o buscarlos en persona si puede encontrarlos en Kar’thir. Dyne puede ofrecer información sobre las últimas acciones conocidas del inquisidor Vincent. Según Dyne, Vincent descubrió la localización de las ruinas bajo el mar justo antes de desaparecer. Reunió a su equipo para los preparativos finales en las islas del sur, y pretendía guiarlos a la ciudad hundida. Dyne está bien versado en los pasos que tenía que realizar el inquisidor en su investigación de la ciudad. Puede instruir a la escuadra sobre todos los obstáculos que tendrán que enfrentar si intentan encontrarla (consulta los objetivos en la página 69).

Dyne se quedó fuera puesto que estaba cerca de desenmascarar a los traficantes de artefactos. Nunca volvió a escuchar nada del equipo. También sabe que Vincent pasó mucho tiempo en Kar’thir estudiando el Cenotafio, pero solo puede conjeturar qué conexión tiene con las estructuras xenos en el océano del sur.

## EL PABELLÓN DE OBSIDIANA

El centro original de Kar’thir fue asolado (junto con muchos edificios) para acomodar el Cenotafio. Aunque no hay restos de las baldosas de piedra negra que daban su nombre a la plaza, mantiene el título de “pabellón de obsidiana” y aún sirve como área central de la ciudad. La actividad se centra alrededor de los escalones que ascienden al monumento.

En el lado occidental de la plaza hay varios cepos recién construidos y un patíbulo. Los cepos están ocupados por transgresores contra el Credo Imperial. En el resto del pabellón hay grupos dispersos de visitantes y locales. Los extranjeros son principalmente dignatarios y comerciantes haciendo profesión de fe. Alexei Drahj puede estar presente con algunos seguidores, inspeccionando de forma casual las empobrecidas mercancías de la población. El deseo por la nueva moneda imperial atrae a los nativos a los pies del Cenotafio. Venden de todo, desde joyas hechas a mano a toscos iconos del águila, por lo general mostrándolo con las manos. Un parte considerable de ellos ofrece fragmentos de piedra con oscuros bordes dorados, llamándolos “amuletos de la eternidad”. Supuestamente, estos amuletos proceden de las ruinas del lugar sagrado en donde se fundó Kar’thir, aunque sospechosamente algunos huelen a pintura fresca.

## EN LO ANTIGUO HAY FUERZA

En el Imperio, lo antiguo es normalmente mejor. Todo lo construido en tiempos contemporáneos es una copia de una copia de una copia de un diseño solo medio recordado. Karlack apesta a nuevo, y eso es más aparente en el Triángulo del Extranjero. Sus arquitectos hicieron lo posible por envejecer la piedra y deslustrar el metal, pero hace un pobre trabajo para ocultar la falta de legado del hombre en el planeta.

### Historias de Kar’thir

El pabellón de obsidiana es el lugar más sencillo para poder interactuar con los nativos, aunque no es el único. Siguen varias historias que podrían sonsacarse usando la interacción en Kar’thir:

- “Todo el mundo sabe que algo va mal bajo los océanos. Un mal viento sopló desde el sur el día que mi mujer enterró a nuestro bebe muerto. Era el frío aliento de los segadores que viven en el fondo del océano, viniendo a llevarse a nuestro pobre niño”.
- “¿Habéis venido a vengar al barón Taeg? Su espíritu no descansa, lo sé. Su sombra se mueve por las salas de su viejo dominio, y he visto las luces parpadeando tarde de madrugada desde la carretera”.
- “No os preocupéis por los amuletos de la eternidad. Son inofensivos recordatorios de que el buen trabajo puede ser inmortal. Se venden cosas mucho peores en Kar’thir. El círculo de Transpire es como un buitre despojando los huesos antiguos. Se dice que lo que encuentran entre el barro y las rocas es tan aterrador que no podría decirlo que es verdadero o falso. Pero si lo que queréis es un bonito y seguro amuleto, os haré un buen precio por este que tengo aquí”.
- “¿Qué clase de milagro o amenaza nos ha traído a los sagrados Astartes dos veces en tan poco tiempo? Creo que seré fuerte en mi ignorancia—mejor no saber. Pero tan seguro como que estoy ante guerreros benditos, hubo otro grupo aquí en el pabellón hace unos pocos días. No se detuvieron a bendecirnos con sus palabras, fueron directos al Cenotafio”.

### EL CENOTAFIO DE ACHILUS

El primer lord militante de la cruzada es recordado en una tumba cuya grandeza se deriva de su gran tamaño. No hay nada ornado o intrincado en el imponente monolito negro; es una columna de piedra grabada con el siempre creciente recuento de los caídos. Antes de que la Edad de la Sombra cayese sobre el Sector, el centro de Kar’thir era una fabulosa iglesia del Dios-Emperador construida sobre una colina. Ese templo se derrumbó, pero el Cenotafio se levanta sobre los magníficos plintos negros excavados de sus cimientos.

En el lado occidental del monumento, grandes puertas conducen al interior de la cripta. Se supone que deben estar selladas, y el hecho de que las puertas estén dañadas es una señal inequívoca de que algo va mal. Hay una gran brecha en las puertas, lo bastante ancha para que un marine espacial pueda entrar. Cuando los hermanos de batalla cruzan el

umbral, el interior de la tumba es muy distinto al entorno exterior. Las partes no expuestas de mármol negro presentan extrañas marcas doradas que brillan en la penumbra. Una efigie blanca del desaparecido Tiber Achilus se levanta sobre el corazón hueco del monumento, igualmente vacío. El lord militante se perdió en la disformidad, y la efigie de piedra sirve de sarcófago. El camino de los intrusos es evidente de inmediato; un agujero en el suelo conduce a las ruinas por debajo de la tumba.

El agujero cae en la nave de una desmoronada catedral imperial. Los bancos de madera se han podrido hace mucho, y la ornamentación ha sido arrancada por los saqueadores, pero quedan fragmentos de estatuas y restos de murales. Los hermanos de batalla se encuentran mirando fragmentos de sus propias efigies: Marines espaciales en antiguas marcas de armadura tallados en los pilares de apoyo. Sin embargo, los túneles continúan. Los muros de múltiples nichos de altar y el ábside están abiertos, revelando un lugar anterior a la construcción imperial. Todas las cámaras más allá presentan el mismo material negro y brillante que forma el Cenotafio.

## EL MAUSOLEO VACÍO

Detrás del ábside hay un cavernoso sepulcro vacío. Los huecos y las plataformas evidencian los muchos sarcófagos que antaño ocuparon la cámara. Una plataforma cuadrada se alza en medio de la sala. Todo lo que queda de la oscura estatua de metal que aquí se alzaba son una serie de botas oblongas con escamas que sobresalen la pendiente del pie. Una inspección más cercana revela un microcircuito inactivo dorado dentro de su radio de 5 metros. Todo lo demás fue saqueado hace generaciones.

## EL RELICARIO DERRUMBADO

Esta sección de la antigua estructura está muy deteriorada. La construcción por encima ha causado el colapso de las paredes y derrumbes, dejando la cámara como un laberinto de ruinas. Un leve y repetitivo raspado resuena por delante. Una tirada **Moderada (+0) de Perspicacia** identifica el sonido de herramientas de metal y puede llevar al oyente al origen del ruido. Lee en alto o parafrasea lo siguiente:

*Alrededor de una columna derrumbada, veis a tres hombres en ropas locales. Usan palas para cavar bajo los escombros. Oís el último fragmento de una conversación: "¿No creéis que si han pasado todo el tiempo aquí abajo deben conocer el lugar mejor que nosotros?" Otra voz responde, "No dijeron que no fuera así. Solo digo que no apostaría a que esos tipos lo compartan".*

Los hombres se llaman Stephan, Weyr, y Kall. Se quedan congelados un instante ante la imagen de marines espaciales y luego reaccionan presa del pánico. Determina la iniciativa y trata los siguientes asaltos como un combate para ver si los ladrones actúan. No piensan racionalmente y se comportan de esta forma a menos que se supere una tirada **Muy difícil (-30) de Interacción**. Stephan arroja su pala sobre los

hermanos de batalla e intenta correr hacia las ruinas para ocultarse. Weyr empuña su pico y se esfuerza por parecer amenazador. Ataca a cualquiera que se le acerque. Kall, el único que aparentemente los reconoce, cae de rodillas y empieza a suplicar el perdón del Emperador.

Cuando acabe el "combate", los hermanos de batalla tendrán la custodia de al menos un prisionero, junto con su botín. Los resultados del trabajo de los ladrones de tumbas están en un saco cercano. Contiene doce piezas de mármol idénticos a los amuletos de la eternidad y un raro orbe verde. Obviamente superados, los ladrones de tumbas ofrecerán toda la información que pidan los hermanos de batalla. En este punto solo esperan no ser entregados a los oficiales de la FDP. Relatan al menos una de las Historias de Kar'thir (página 63), y pueden ofrecer lo siguiente en función de la conversación:

- Esta es su tercera expedición desde que apareció la apertura en el Cenotafio. La mayoría de sus hallazgos son amuletos de la eternidad, pero se encontraron otro objeto insual—un extraño bastón ramificado con hojas de media luna—que vendieron a Alexei Drajh.
- Han oído voces extrañas procedentes del otro extremo de las ruinas, más allá de los túneles tallados. Pensaron que eran competidores por artefactos, pero la visión de unas figuras encapuchadas les hicieron reconsiderar una confrontación. Se han mantenido alejados de esa zona. Sus ocupantes deben tener alguna otra entrada.

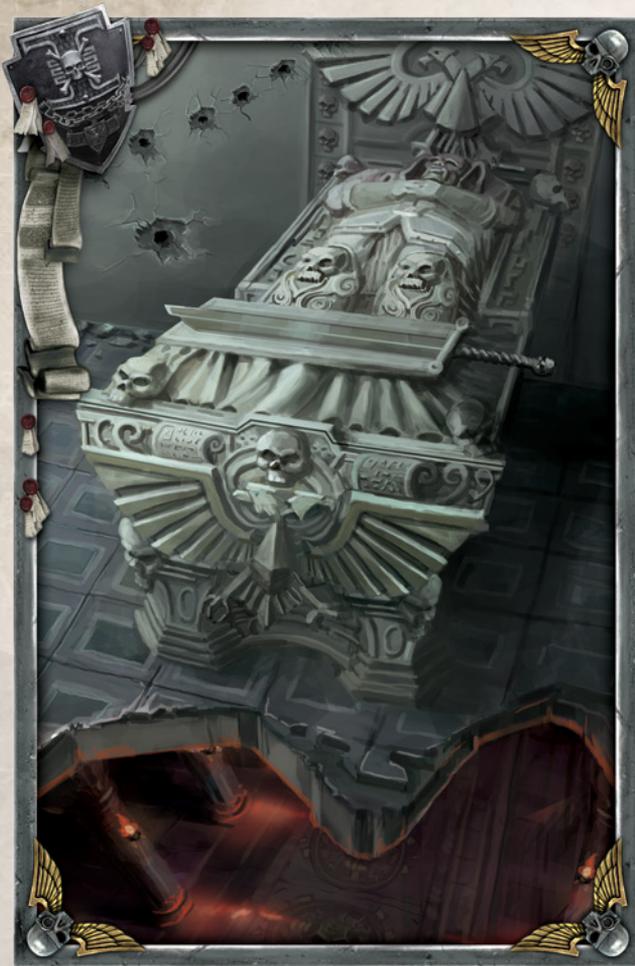
Los hombres acaban la conversación jurando no volver a entrar en las ruinas y una súplica de que les dejen en paz.

## LOS TÚNELES TALLADOS

Túneles gemelos serpentean desde dos de los altares; con sus muros cubiertos en imágenes bien preservadas. Aunque las familiares tiras verticales de escritura dorada aparecen a intervalos regulares, los relieves tallados dominan el pasaje. La imaginaria varía: paisajes con estructuras geométricas, rostros esqueléticos y sarcófagos. Un panel circular rodeado de glifos muestra una serie de estructuras bajo una línea horizontal. Si algún hermano de batalla lo examina, la línea podría ser interpretada como el nivel del océano sobre los edificios. Una tirada **Moderada (+0) de Código (Marcas xenos)** o **Difícil (-20) de Lógica** detecta un recurrente sistema matemático en los símbolos alrededor de la imagen, sugiriendo las coordenadas de un mapa. Sin embargo, sin la clave, no es posible describirlo.

## LA CÁMARA DEL CULTO

Fuese el que fuese el propósito que sirvieron las ruinas occidentales, ahora son un lugar de culto para los renacidos. Los túneles tallados se unen en un pequeño vestíbulo que se abre a una inmensa sima hecha por el hombre. La apertura es de 30 metros de ancho y parece estrecharse en el suelo por cientos, si no miles, de metros. Sus ocupantes actuales no son los primeros en descubrir esta localización. Antaño una fachada negra cubría la cámara de entrada, pero está desgastada por los años de saqueo. Los muros a cada lado de



la profunda cámara pierden consistencia, debilitados cuando fueron excavados los enormes pilares usados para construir el Cenotafio. Muy por debajo brilla tenuemente una cálida luz, y resuenan voces distantes.

El descenso al suelo de la cámara es de miles de metros. Sin equipo adicional la tirada de Preparar es Moderada (+0)—un proceso arriesgado, pero no imposible. El DJ debe dar generosas bonificaciones por ideas inteligentes, como la capacidad ultramarine Dirigir con el ejemplo, empleando cuchillos como picas de escalada. En aras de la sencillez solo se hace una tirada para representar el descenso, que lleva unos treinta minutos. Si algún personaje posee un equipo de escalada adecuado o una mochila de salto, puede hacer un intento (con la habilidad más aplicable) para agarrar a algún camarada que falle su tirada de

## LOS QUE VINIERON ANTES

Es posible que los hermanos de batalla supongan que el daño reciente al Cenotafio y a las ruinas fue causado por los “otros marines espaciales”, y están en lo cierto. Los impostores de la legión alfa no obtuvieron la ubicación de la ciudad hundida del inquisidor Vincent, obligándoles a andar sus pasos para descubrirlo. Todas las nuevas aperturas (en las puertas del monumento, el techo y las paredes de la catedral en ruinas, etc.) tienen un aspecto fundido y están rodeados por restos corrosivos de una reacción química. Un potente ácido quemó estos pasos en silencio para no ser advertido.

## LOS RENACIDOS

Es difícil precisar cuánto tiempo ha existido este xenoculto en Kar'thir, pero han crecido en tamaño y poder desde la llegada de la cruzada. Esta seductora filosofía empieza creando una cierta simpatía con el alienígena, despertando a los habitantes de Karlack a la realidad de que su mundo se construye sobre las ruinas de una antigua civilización. Entonces, los líderes del xenoculto alaban las virtudes que han supuesto de sus predecesores. Llamen a esta avanzada raza xenos los inmortales. Los renacidos sostienen que esta poderosa raza dominó la tecnología y luego el misterio de la vida. Partieron a las estrellas para expandir su saber y fomentar el desarrollo de las nuevas razas. Finalmente, estos benefactores se sumieron en un pacífico sueño. Algún día se despertarán y comenzarán una nueva era de iluminación e inmortalidad para los creyentes.

El nombre del culto se refiere al renacer filosófico de alabar lo alienígena sobre lo humano, y a la vida eterna que esperan cuando los inmortales despierten para reclamar la galaxia. Los renacidos creen en este destino utópico, y lo defienden violentamente.

### LA INFLUENCIA DE LA LEGIÓN ALFA

Todos los renacidos creen en su fe, excepto su líder, Feynir Surbryte. Los renacidos eran poco más que un puñado de soñadores y descontentos, hasta que la legión alfa se interesó por Karlack. Escogieron este grupo como el vehículo para su desestabilización, e insertaron a un nuevo y carismático líder para ayudar a crecer y organizar el culto. Ahora, son una fuerza a tener en cuenta. Tienen células fanáticas en casi todos los grandes centros de población de Karlack.

Tregar e impedir que caiga a su perdición. (Si algún personaje desafortunado cae y no es salvado, se despierta dolorido y amaratado en un saliente de roca muchos metros por debajo, sin un punto de destino).

Mientras los hermanos de batalla están bajando, pueden comenzar a ver la actividad por debajo de ellos. Si alguno posee equipo de aumento de visión, lee en alto o parafrasea lo siguiente:

*Las figuras se reúnen por debajo, vestidas en los simples tejidos de lana y algodón de los residentes de Kar'thir. Alzándose sobre ellos hay una cruda estatua en el centro de la sala. Su cuerpo de metal es humanoide pero poco definido—deliberadamente o debido a su pobre fabricación. Solo la cabeza está moldeada y pintada; muestra una cruda calavera humana blanca.*

Más abajo, sus autosentidos comienzan a oír las palabras habladas. Su líder (el curtidor dueño de la tienda que tiene el pasaje en su interior) está compartiendo vibrantes relatos de la generosidad y actos benignos realizados por los seres llamados los inmortales. Los hermanos de batalla escuchan el final de una parábola:

*“Entonces el inmortal dijo al granjero: ‘Veo que has aprendido bien las lecciones que hemos enseñado. Tus cultivos florecen en la sequía mientras que los de tus vecinos se marchitan. Te concederé tu súplica’. El granjero cayó de rodillas agradecido mientras el inmortal flotaba con elegancia hacia su hijo enfermo. El inmortal puso su mano firme sobre la frente del chico. La enfermedad dejó su cuerpo y estaba sano de nuevo.”*

Los cultistas pasan varios minutos ofreciendo alabanzas a la estatua y hablando excitadamente sobre el regreso de los xenos. Cuando la escuadra llegue a alcance visual, podrán ver la escena descrita previamente. Los hermanos de batalla pueden hacer tiradas **Moderadas (+0) de Percepción** a unos 20 metros para advertir salientes ocultos a esa altura (uno a cada lado de la sala). Cada gran plataforma de roca tiene un dispositivo metálico en su centro y un pasaje en espiral que lleva al nivel principal. El pasaje cubre 25 metros de distancia desde el saliente al suelo.

Si continúan el descenso, pide a la escuadra una tirada de Movimiento silencioso enfrentada a la Perspicacia de los renacidos cuando estén a 15 metros del suelo. Si no son detectados, los cultistas resultan sorprendidos en el primer asalto en que los marines espaciales se revelan. Si son detectados, los renacidos inician el combate mientras los marines espaciales están aún bajando.

Suficientes cultistas reconocen a los Adeptus Astartes y saben que son enemigos de sus ídolos xenos y que rechazan conversar o negociar. Consulta el perfil del Cultista renacido en la página 93. El grupo principal forma una horda de magnitud 32 alrededor de la estatua. Dos grupos más pequeños echan a correr a cada lado del pasaje, emergiendo un asalto después en los salientes ocultos. Casa horda es de magnitud 20, y los dos grupos controlan colectivamente el

### EL PROYECTOR DE RAYOS

Cada saliente alberga un dispositivo plateado con tres puntas curvas. Los artefactos son todo lo que queda de las armas que defendían esta tumba alienígena. Con el tiempo (y unas muertes desagradables), los renacidos averiguaron como manejar los proyectores. Cuando se activan, los nodos forman un crepitante arco eléctrico que puede ser dirigido pivotando los dispositivos.

Una vez por asalto, aparte de sus ataques normales, los renacidos pueden hacer una tirada de Habilidad de Proyectiles como un ataque contra cada hermano de batalla en el suelo de la cámara (pero no en las paredes o salientes). El ataque puede ser esquivado del modo habitual. El rayo causa 2d10+5 de daño explosivo con 8 PB y la propiedad especial Conmocionadora. El proyector solo funciona mientras ambos nodos están activos. Sin embargo, la masa de cultistas impide que los hermanos de batalla asalten un nodo directamente hasta reducir la horda a un 50% de su magnitud.

Los cultistas también alcanzan ocasionalmente a los suyos con rayos perdidos. No es tan frecuente como para causar un daño de magnitud significativo, pero deja unos cuantos cadáveres achicharrados en el suelo.

proyector de rayos (como se detalla en el recuadro). Estas hordas obtienen el talento Coraje ya que no tienen a dónde ir y protegen las sagradas reliquias de los inmortales, pero el grupo principal se rompe normalmente.

El pasillo hacia la superficie es claramente visible desde el suelo (y hacia allí huye la horda principal si se rompe). Una vez que la escuadra se encarga de los renacidos, y a menos que quieran subir escalando, probablemente tomarán este camino de vuelta a Kar'thir. El pasaje se inclina suavemente hacia arriba. Durante unos cientos de metros los muros son suaves, como cortados con la misma tecnología que levantó las ruinas. Pero después se vuelven irregulares, apoyados en podridos puntales de madera y girando con frecuencia en torno a formaciones rocosas. Habrían sido necesarias varias generaciones para hacer un túnel tan profundo con el nivel tecnológico actual de Karlack. Los hermanos de batalla salen finalmente en la curtiduría. Lee o parafrasea lo siguiente:

*Incluso antes de ver la luz de la salida, vuestros autosentidos os alertan del olor de carne podrida y excrementos. Os preguntáis que clase de carnicería os espera. Pero cuando salís del túnel, los únicos muertos que veis son pieles de animales. Estáis en una curtiduría, donde las pieles se extienden en las distintas fases del tratamiento. Dos muchachos trabajan sobre las apestosas cubas.*

Los chicos son los aprendices del curtidor, y si detectan a los marines espaciales les miran con absoluta confusión y terror. Los aterrados aprendices pueden dar el nombre del dueño ausente (Oldreg) si se les pregunta, pero no parecen saber nada de sus actividades fuera de la tienda, o incluso de la existencia del pasaje. La planta baja de la curtiduría es el taller, y la planta superior se divide en un cuarto para los muchachos y otro para su empleador. El cuarto de Oldreg contiene varios relatos escritos a mano similares al que contó a los cultistas, y amuletos de la eternidad. Cada aprendiz tiene un amuleto, que le dio su empleador. Como no saben leer, no están escritos, pero inocentemente confiesan que Oldreg les ha contado las fabulas del inmortal. Demasiado jóvenes para unirse al culto, ha comenzado a envenenar sus mentes con su religión disfrazada como cuentos para niños.

### LA BESTIA DE MUCHAS CABEZAS

Si los hermanos de batalla pasan tiempo examinando las posesiones de Oldreg, llegan a la conclusión de que el culto xenos en Karlack es solamente un aspecto de un conjunto mucho mayor. Oldreg tiene una historia de correspondencia con Feynir Surbryte. Las cartas parecen haber sido dadas en mano, no dejando pistas de la ubicación de Surbryte. Sin embargo, Oldreg parece haber estado tomando notas sobre el inquisidor Vincent. Las notas y sus cartas muestran que Vincent visitó el Cenotafio en repetidas ocasiones. Varios meses antes de su desaparición, Oldreg u otro cultista estuvo siguiéndole constantemente.



II: UN SUEÑO PÉTREO



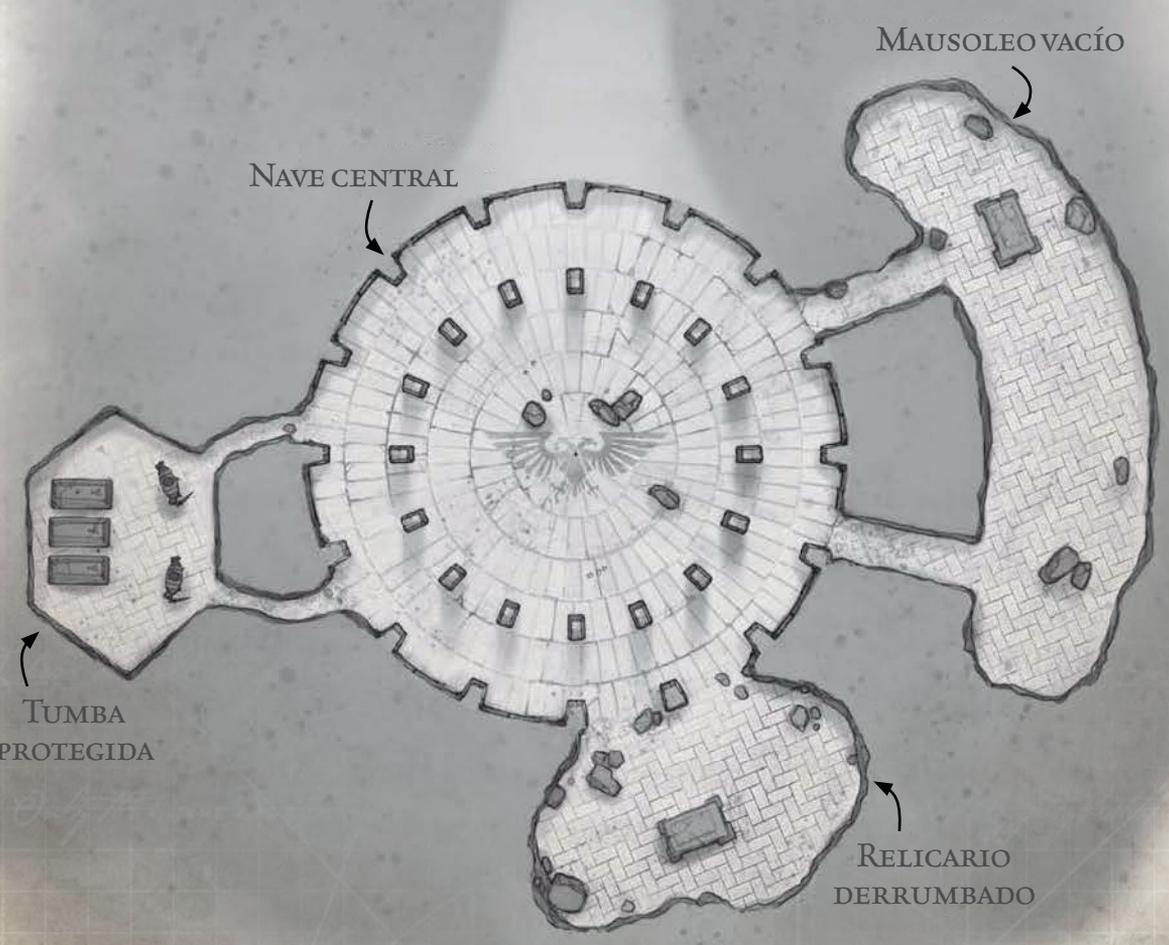
DEATH



DEATH



LA TUMBA DE ACHILUS



NAVE CENTRAL

MAUSOLEO VACÍO

TUMBA PROTEGIDA

RELICARIO DERRUMBADO

## ENCUENTRO OPCIONAL: EL COMERCIO FRÍO

Como el mediador Dyne indicó, Kar'thir tiene una floreciente población de traficantes de artefactos xenos. Este negocio ilegal empezó en vida del lord militante Achilus y cuando la cruzada celebraba nuevas victorias regularmente. Se vertieron recursos para reconstruir Karlack a imagen imperial, con oleadas de poderosos y de los políticamente conectados para apostar por el futuro del planeta. Los inundados nativos se dieron cuenta pronto de que los amuletos que desenterraban a veces alcanzaban grandes precios con ciertos elementos de estos recién llegados. La cruzada estaba demasiado ocupada dominando el planeta y los Salientes para meterse con el comercio nativo, y el estatus de fortaleza de Karlack hizo al mundo el centro ideal para un mercado negro. Siempre que fuesen cautelosos podían operar bajo las narices del Imperio. Esto atrajo la atención del círculo de Transpire, y Alexei Drahj ha amasado lentamente riqueza y poder en Kar'thir.

El primitivo lujo del Triángulo del Extranjero no cumple los refinados estándares de Drahj. Reside en la órbita en su crucero, la *Lagrima Helada*, yendo y viniendo a la superficie para dirigir sus negocios. El corrupto comerciante se protege con un séquito de guardaespaldas. Tienes sus perfiles en la página 88. Es posible encontrar a Drahj en varios lugares de Kar'thir, principalmente en el pabellón de obsidiana. No obstante, su punto de intercambio en la basílica inacabada es el menos público de ellos y el mejor para cogerle en el acto.

### NEGOCIOS INACABADOS

Drahj utiliza la basílica inacabada para los tratos ilícitos. Si Dyne prepara una reunión, Drahj la fija a primera hora de la mañana. Depende de los hermanos de batalla si quieren que Dyne acuda a la reunión o establecer alguna otra forma de emboscada. Si la escuadra decide aguardar a la llegada del criminal, encuentran sus sentidos aumentados más difíciles de engañar de lo que esperaban. Haz las tiradas enfrentadas apropiadas. Drahj lleva seis guardaespaldas con él. Si llega primero, dos se quedan a su lado mientras los otros cuatro se posicionan en las vigas del edificio incompleto.

La violencia estalla ante la primera vista de un astartes, y Drahj lucha ferozmente por su vida inhumana. Sabe que aunque le cojan con vida su naturaleza le condena. Descarta toda pretensión y emplea todos los dones a su disposición.

TABLA 2-2: ACCIONES EN LA BÁSILICA INACABADA

Acción	Acrobacias o Agilidad <sup>†</sup>
C/C (por asalto)	Rutinaria (+20)
Mov. Parcial o Esquivar	Ordinaria (+0)
Mov. Completo	Moderada (+0)
Carrera o Carga	Complicada (-10)

<sup>†</sup> Activar las botas magnéticas de la servoarmadura Astartes niega la necesidad de estas tiradas pero tiene el efecto habitual en el movimiento.

### EL CÍRCULO DE TRANSPIRE

El planeta Transpire se encuentra en el borde de la Espiral del Desierto, otro mundo cáscara lentamente repoblado por lo peor de la demarcación. Transpire alberga bolsas de aspirantes a devotos del Caos típicas de la región, pero también acoge uno de los mayores comercios de xenotecnología de la demarcación. El cartel que se hace llamar el Círculo de Transpire fue fundado por nativos de la demarcación, desertores imperiales y comerciantes ambiciosos y sin escrúpulos venidos de muy lejos. Alexei Drahj es un miembro más del anillo interior del círculo. Este cartel mantiene su poder haciendo los tratos más viles con el Caos.

El círculo de Transpire hace referencia secretamente al dispositivo desenterrado en su planeta de origen por sus miembros fundadores. Esta blasfema reliquia alienígena corrompe la forma humana, dando dones inhumanos a los pocos que sobreviven al proceso. Sin embargo, se dice que tras el ritual de iniciación nadie sigue siendo el mismo. Su actitud cambia con los años, y los miembros más antiguos del anillo interior usan su fortuna en agendas que nadie puede entender.

El propio Drahj es uno de ellos, una perversión xenos bajo piel humana. Equilibra su arrogancia con carisma, al menos en presencia de los astartes.

Combatir en la basílica inacabada del Administratum es precario. Cada uno de los seis niveles está a 8 metros por encima del siguiente, y es lo bastante ancho y profundo para que esos parámetros sean irrelevantes. Lo importante es que ninguna planta ha sido terminada; son solo vigas cruzadas. Cada viga es de 15 cm de ancho, y forman una parrilla de cuadrados de 4 metros por lado. Esto da pie para disparar, pero el cuerpo a cuerpo, esquivar y moverse pueden causar caídas (Tabla 2-2). Las vigas ofrecen 25 PB de cobertura al torso a objetivos por encima o por debajo del tirador.

En la lanzadera de Drahj (aparcada con el resto al borde de la ciudad) hay una caja de estasis donde conserva bienes interesantes. Tiene un sello genético, pero conseguir muestras biológica no será muy difícil (de un modo u otro) tras el combate. La caja contiene uno o más de los siguientes:

- Un bastón rematado con hojas de media luna, muy similar al cetro en las notas del inquisidor Vincent.
- Un pequeño campo proyector. Su envoltura negra es suave y las oscuras runas verdes sobre ella parecen no haberse encendido durante siglos. Una tirada **Ordinaria (+10) de Competencia tecnológica** muestra que el objeto parece similar a un campo de desplazamiento.
- La culata de un rifle xenos. Forjada en un metal oscuro. Tiene unas bobinas que recuerdan vagamente el interior de un suspensor cerca de la empuñadura.
- Una carabina de pulso tau.

Los guardianes están en su derecho de ejecutar a los supervivientes, o llamar a las autoridades de Karlack para entregar a los criminales. Además, la disposición del cache de tecnología queda a criterio de la escuadra.

# UN RASTRO HACIA EL SUR

*La solidaridad es nuestro escudo. La lealtad es nuestra arma. Los lazos del deber son más fuertes que el acero.*

—Del Juramento de lealtad

El objetivo final de la escuadra no resulta sorprendente: seguir a los marines espaciales impostores a la ciudad hundida. Si la escuadra no gravita de un modo natural hacia intentar encontrar esta misteriosa localización, el DJ tiene varias opciones para señalársela.

- Descifrar los glifos en los túneles tallados.
- Una serie de temblores sísmicos anómalos han estado azotando el hemisferio sur, causando mucha destrucción y maremotos. Los adivinos y los geománticos imperiales lo atribuyen a algo más que la actividad natural.
- Si quedan renacidos con vida, al menos uno sabe que sus hermanos se preparan para un “gran despertar” en alguna ubicación del sur. Conseguir esta información interrogando o intimidando a los supervivientes es una tarea Ordinaria (+10).
- A veces, los métodos más simples son los mejores. La inquisidora Quist (si aún está viva), el general Iacton, el mediador Dyne, u otro aliado, puede señalar que la ciudad era el interés prioritario de Vincent, y es muy probable que el enemigo la esté buscando.

Sin embargo, los océanos del son grandes, y las ruinas por debajo una leyenda—y las leyendas raramente vienen con coordenadas. La legión alfa hizo un gran esfuerzo para descubrirla y obtener acceso a la localización. Encontrar las ruinas no resulta trivial para la escuadra. Cualquier PNJ conocedor del planeta sugiere que los baluartes de control de Kar’dane probablemente tienen lo necesario para llegar a la ciudad hundida.

## LAS ISLAS KAR’DANE

El archipiélago de Kar’dane alberga los únicos dominios considerables de la cruzada. Durante la ocupación original del planeta, las islas del sur, una región aislada y de escasa población, parecieron idóneas para ubicar caros y delicados sistemas sensores. Consecuentemente, la mayor parte de las estaciones científicas y de control del planeta, además de buena parte de los generatorium para la defensa planetaria, se construyeron aquí. Desafortunadamente, ni el clima ni la población se comportaron como esperaba la cruzada. Las tormentas y oleajes dañaron muchas veces el valioso equipo, y las islas probaron albergar a los rebeldes más díscolos de Karlack. Hay varios contingentes de la Fuerza de Defensa Planetaria estacionados en los baluartes para protegerlos.

La lanzadora de Quist, o algún otro vehículo militar, está disponible para transportar a la escuadra al archipiélago, además de pilotarlo si lo desean. Las islas son rocosas, con playas de arena negra. Muchas islas miden solo unas pocas docenas de metros de diámetro, pero las que son tan grandes como para albergar lo que se podría llamar interior tienen



sorprendentemente abundante vegetación. Las duras plantas se aferran a la roca, manteniendo sus raíces en el transcurso de tormentas que han asolado estaciones imperiales.

Aproximadamente hay dos docenas de estaciones en las islas Kar’dane. Las mayores se proyectan cientos de metros de alto en una jungla de antenas y augures, parcheados con lo que los tecnosacerdotes pueden apañar. Las menores son poco más que un solitario monitor de voz en lo alto de un cilindro con apenas espacio para un hombre en su interior.

## ENCONTRAR LA CIUDAD HUNDIDA

Aunque los hermanos de batalla no pueden saberlo todavía, llegar a la ciudad requiere algo más que encontrar donde está. Lo que la escuadra necesita de los baluartes de control depende de cuánto saben hasta el momento. Los requisitos previos son iguales a los siguientes objetivos secundarios:

**Objetivo 1: Determinar la localización exacta de la ciudad.** Los hermanos de batalla ya deberían ser conscientes de que necesitan esta información.

**Objetivo 2: Adquirir un transporte capaz de operar en las profundidades del océano.** Las regiones más profundas del océano aplican una presión mucho mayor que ser aplastado bajo el pie de un titán. La presión del vacío que debe soportar una nave espacial no puede rivalizar con la de las profundidades de los océanos de Karlack. Llegar hasta la ciudad requiere un vehículo sumergible construido específicamente para soportar una presión extrema.

**Objetivo 3: Encontrar un modo de entrar a la ciudad tumba.** La caja del inquisidor Vincent contenía originariamente un símbolo que abría las puertas exteriores de la ciudad. Como ahora está en manos de la legión alfa, la escuadra necesita un medio alternativo de entrada. Con suerte tendrán esta información de la nota de Vincent o de Dyne, si no es así tienen otra oportunidad en el archipiélago.

Los siguientes baluartes de control presentan posibles caminos para cumplir con estos objetivos, aunque el DJ y sus jugadores pueden trazar otras opciones.

## EL BALUARTE KAL'THANE

La isla Kal'thane es también llamada el monte Kal'thane, y es actualmente un volcán dormido. Su separación con las demás islas lo deja aislado, sin más masas de tierra a la vista. La estación de control se asienta en el cráter en la cima del cono. Incluso aunque el magos geomántico Quezalt no tiene un rango en las FDP, está claramente al mando de la docena de hombres estacionados en una instalación equipada con sofisticados cogitadores, augures y procesadores de datos.

Karlack es muy interesante para los geománticos por dos razones: la inusual actividad sísmica y de las mareas, y, como Quezalt señala, “la oportunidad de presenciar la decadencia acelerada del estado natural geológico provocada por la modernización”. Quezalt es el más veterano de su orden en el planeta, y aunque aún no ha sido importunado por los rebeldes, Quezalt sabe que existe la posibilidad de perder el control de la región y será muy receptivo a las necesidades de la escuadra—si no tiene preocupaciones más acuciantes.

La actividad sísmica que atrajo a los geománticos aquí ha pasado de interesante a peligrosa. Lo que está sucediendo en la ciudad bajo el mar del inquisidor Vincent está causando terremotos catastróficos y maremotos en el hemisferio sur. El baluarte Kal'thane tiene el peligro real de ser tragado por el volcán en el que reside. Los problemas son evidentes cuando llega la escuadra y los temblores azotan la isla. Pequeñas avalanchas de polvo y roca de basalto caen por la pendiente del cono. El magos Quezalt no desperdicia la oportunidad, enviada por el Ommissiah, para preservar su vida y trabajo. Cuando los hermanos de batalla explican su propósito, dice:

*“Tautología: Tomaría lecturas si pudiera hacerlo. Los erráticos fenómenos sísmicos exceden los límites estructurales de esta instalación. También interrumpen la concentración de nuestros espíritus máquina. Sus lecturas augures serán imprecisas siempre que la actividad mida sobre sesenta punto cuatro en el índice de vibración. La actividad es actualmente cuatro veces este límite, y calculo que seguirá aumentando.”*

Quezalt explica que la actividad sísmica ha crecido en intensidad durante los últimos días. El volcán se asienta en una falla, y todos los análisis del magos indican que pronto colapsará en esta localización. No se alarga en otros temas antes de llegar a una opción mutuamente beneficiosa:

*“Nuestros problemas llegan a la misma solución. He aislado la falla principal a través de la isla. Las placas locales pueden ser estabilizadas durante dos años mediante aplicaciones de fuerza opuesta de gran magnitud. Como—” El magos es interrumpido por un estruendo atronador. Varios impactos suenan en un lado de la instalación. Quezalt se abalanza sobre los cogitadores y se vuelca sobre una impresión de binario. Observa la tenue tinta mientras sigue saliendo de la máquina, y acaba su frase con calma. “Como explosivos. Ya he colocado dieciséis de los veinte dispositivos necesarios. Pero los últimos cuatro pivotes sísmicos están más allá de mis capacidades físicas. Si individuos como vosotros pudieran colocar las cuatro cargas, yo iniciaría la estabilización. Considerad vuestro tiempo: una ola sísmica está a punto de alcanzarnos y sumergirá esta isla en ocho minutos.”*

Quedan cuatro puntos restantes en la isla en donde deben colocarse las cargas. El magos inicia un hololito de la isla y señala las locaciones, describiendo brevemente cada una. (La columna de circunstancia en el anexo de Referencia rápida para esta misión ofrece la cantidad de detalle que recibe la escuadra). Los explosivos pueden ser colocados en cualquier orden, pero todas antes de que empiece el terremoto. Todas las localizaciones implican algún tipo de desafío (o el magos lo habría hecho el mismo). Algunas de las tareas podrían beneficiarse de la presencia de varios hermanos de batalla trabajando juntos, pero si la escuadra no se divide entre las distintas localizaciones, las opciones de impedir la catástrofe son escasas.

+++Para: Operativos guardianes+++

+++De: Lord General Castus Iacton, Citadel Primaris+++

+++Asunto: Baluartes destacados de control de Kard'dane+++

-Baluarte Kal'thane: Un veterano de los geománticos de Vanidad reside en este baluarte, estudiando Karlack. Por lo tanto, tiene algunos de los dispositivos augur más sofisticados.

-Baluarte Kal'dir: Esta puede ser una oportunidad para el beneficio mutuo. Este baluarte ha estado bajo el asalto de los renacidos durante meses. La última transmisión de voz sugería que el asalto puede ser tan prolongado porque el baluarte tiene algo que quieren los cultistas.

-Baluarte Kal'vex: El mayor de los baluartes, dispone de excelentes sistemas sensores, además de personal con mucha experiencia en la región del sur.

-Baluarte Kal'tran: Nuestras pocas naves acuáticas atracan en este baluarte. El baluarte debe proporcionaros un sumergible que pueda llegar al suelo oceánico.

Los cuatro puntos de despliegue son:

### Una caverna sumergida

Este punto bajo el volcán solo puede alcanzarse mediante un pasaje subterráneo con una fuerte corriente. Para llegar a la localización es necesaria una tirada prolongada que requiere cuatro tiradas **Complicadas (-10) de Nadar**. Cada tirada representa 30 segundos. El único beneficio de contar con múltiples hermanos de batalla en este punto de despliegue es la posibilidad de que alguno de ellos tenga éxito.

### Un abismo estrecho

Este punto está dentro del cono del volcán. Una estrecha fisura abre una entrada a la localización, pero el sendero de 60 metros es solo unos centímetros más ancho que la carga. El magos Quezalt ofrece un lanzador especial para disparar la carga, pero la aparatosa recarga requiere 60 segundos. El disparo es una tirada **Ardua (-40) de Habilidad de Projectiles**. El tirador puede emplear la acción de apuntar, pero el tiempo se incrementa en un factor de 6 (30 segundos para +10/60 segundos para +20) por la complejidad del disparo. Las capacidades que reducen la dificultad del tiro localizado disminuyen la dificultad. La ayuda de un segundo hermano de batalla reduce el tiempo de recarga a la mitad.

### Una enorme losa de granito

Los terremotos empezaron antes de que Quezalt pudiese colocar la carga en este punto, y ahora está cubierto por una enorme pieza de granito que se desprendió desde arriba. Quitar la losa para colocar la carga es una tirada prolongada que requiere 4 tiradas **Arduas (-40) de Fuerza**. Cada tirada representa 30 segundos. En este caso se aplican las reglas habituales para prestar ayuda.

### Una cueva elevada

Esta cueva se encuentra en la parte más inestable de la isla. La cueva está a punto de desmoronarse, y cae una constante lluvia de piedras y estalactitas de su techo. La carga debe colocarse en un punto a 500 metros en su interior. Si el hermano de batalla no esquiva adecuadamente los escombros más grandes, es golpeado y derribado constantemente, lo que le impide avanzar. Determina cuánto puede correr el hermano

## AJUSTAR LOS PUNTOS DE DESPLIEGUE

Este encuentro fue diseñado para un grupo de cinco hermanos de batalla. Para una escuadra de cuatro (o si solo un astartes intenta la losa de granito) reduce la dificultad de la tirada de Fuerza a -30. Si la escuadra tiene tres o menos miembros, reduce más la dificultad y disminuye el número de puntos de despliegue al tamaño de la escuadra.

de batalla en un minuto usando su bonificación de Agilidad x36. Correr por la cueva requiere una tirada **Moderada (+0) de Esquivar** cada minuto. El fallo indica que el siguiente minuto el hermano de batalla solo mueve un tercio de su valor de Correr. El único beneficio de tener a varios hermanos de batalla intentando este despliegue es la posibilidad de que alguno tenga éxito.

Para cuando los hermanos de batalla han recibido sus instrucciones y llegan a los puntos de despliegue, solo tienen cuatro minutos para completar sus tareas. No obstante, todas las localizaciones salvo el abismo estrecho requieren un minuto para salir del radio de la explosión. Si alguno no coloca su carga en tres minutos puede seguir intentándolo, pero si todas las cargas están colocadas para el minuto cuatro, Quezalt las detona. Cualquiera dentro del radio de la explosión sufre 8d10 I de daño. Debido a la distancia entre los puntos, no hay tiempo para cambiar de ubicación antes de que el terremoto golpee. Quezalt cuenta con muchas cargas y eso no es un problema. Las soluciones inteligentes (como volar por la cueva con una mochila de salto) deben recompensarse con bonificaciones o éxitos automáticos.

Si fracasan, su piloto tiene el buen sentido de ascender a tiempo, pero el baluarte y sus máquinas están condenados. Las paredes del volcán colapsan sobre el cráter, aplastando la estación (y posiblemente al magos Quezalt también). La escuadra debe conseguir las coordenadas de otro modo.

Si la isla se estabiliza, el magos satisface su petición y en breve les indica que el epicentro de las perturbaciones está en las profundidades de la fosa Sinner. Da las coordenadas exactas, y señala que sus espíritus máquina sugieren gran cantidad de formaciones de roca no nativa en ese punto.

## EL BALUARTE KAL'DIR

Kal'dir es una de las mayores islas del archipiélago, y ofrece una jungla muy espesa para ocultarse a los renacidos. Los rebeldes han asediado este modesto baluarte costero durante meses. Sus transmisores fueron destruidos al comenzar el ataque. Desde entonces, el oficial al mando, teniente Tiron, ha descubierto porque Kal'dir es un objetivo prioritario. La estación se asienta directamente sobre un pequeño tesoro de tecnología inmortal. Tiron ha sellado el depósito herético y tampoco comprende su verdadero valor. No contiene armas, sino placas de mármol e iconos de adoración. Por encima de todo, el depósito alberga un octaedro idéntico al presente en las notas de Vincent—otra llave símbolo. Este artefacto es una llave en un sentido literal y metafórico. Además de abrir la ciudad tumba, las runas en su exterior abren el código de los túneles tallados bajo Kar'thir. Si algún marine espacial detectó

## LOS GEOMÁNTICOS DE VANIDAD

El arruinado mundo de Vanidad alberga una constante batalla entre la Cruzada de Achilus y sus enemigos. La radiación letal y la arrasada geografía son obstáculos clave para ambos bandos, y matan a la mayoría de los soldados antes de que puedan ser de uso. El Adeptus Mechanicus ha establecido un enclave subterráneo en una de las regiones más contaminadas. Aquí, estudian la naturaleza de la roca y el terreno, en busca de un conocimiento que pueda conducir a la victoria. Se hacen llamar geománticos y se les puede encontrar en menor medida en otros mundos de la demarcación Jericó, estudiando geologías y terrenos inusuales.

la clave matemática en aquellos relieves y grabó las imágenes, puede usar la llave para determinar la localización de la ciudad hundida sin más información, haciendo una tirada **Complicada (-10) de Código (Marcas xenos)**.

Por supuesto, para entrar en el baluarte los hermanos de batalla tienen que derrotar a quienes lo asedian. Los cultistas en Kal'dir están mucho mejor organizados que sus hermanos de Kar'thir y poseen armas pesadas. (Consulta el perfil del Militante cultista rebelde en la página 90, y úsalo como una horda).

Si los hermanos de batalla rompen el asedio, Tiron se libra alegremente de los materiales que les convirtieron en un objetivo. Si la escuadra llega mientras el asedio continúa, Tiron no es tan cooperativo. El baluarte está agotando sus suministros y sabe que están muertos sin su intervención. Impulsado por la desesperación, empuña su pistola y exige temblorosamente que los hermanos de batalla acaben con los cultistas antes de abrirles las puertas (que realmente no son un impedimento para los guerreros Adeptus Astartes).

## EL BALUARTE KAL'VEX

El baluarte Kal'vex toma cada centímetro de esta pequeña isla y se extiende precariamente sobre el océano. Esta región de islas está muy azotada por las tormentas, y el baluarte se ha vuelto más inestable con cada reparación de emergencia. La situación solo empeoró cuando los tecnosacerdotes se ofendieron por su mal estado y abandonaron Kal'vex. Desde entonces depende de tecnómatas y emulaciones de tecnoritos presenciados para mantener en pie la instalación.

Cuando llegan los hermanos de batalla, se desata una de las tormentas típicas de la región. El piloto de su nave debe pasar una tirada **Moderada (+0) de Pilotar** para que el vehículo no sufra daños durante el aterrizaje. El personal de la estación está perplejo ante la llegada de los Astartes, y no entiende qué razón puede merecer una visita a su puesto. Cuando comprenden que los marines espaciales quieren usar sus sistemas augures, un incómodo silencio recorre la sala. Finalmente, uno revela que esos sistemas fueron reutilizados como componentes para apaciguar procesadores de agua, estabilizadores y otros espíritus máquina vitales del baluarte. Sin embargo, si la escuadra revela su interés sobre rumores de la ciudad hundida, les conducen a un invitado inusual.

### El naufragio

Los hermanos de batalla son llevados a un pequeño cuarto amueblado con un catre y un baúl. El refugiado sin nombre que lo ocupa apareció hace meses, terriblemente herido y demente por el hambre y la exposición. Ha murmurado lo suficiente para que los hombres de la estación supongan que ha sobrevivido a un naufragio en el mar. Con el tiempo, ha empezado a hablar de una ciudad bajo el océano con una ferviente certeza y ha exigido ser llevado allí varias veces. Nunca ha dado su nombre. Los oficiales de la FDP sugieren apologeticamente que quizás pueda decirles algo.

Lee en alto o parafrasea lo siguiente:

*El hombre está encorvado en el catre, con la espalda apoyada en una esquina de la sala. Lleva ropa obviamente prestada por los ocupantes del baluarte. Cuelga sobre su maltrecha figura; su piel está escamada y cetrina, y sus ojos están perdidos en el terror de algún lugar muy lejos de aquí. Cuando os ve, gimotea y se encoge sobre sí mismo. Un breve ruego comienza a salir repetidamente de sus labios. "No, no, no, no, no, no".*

Solo cuando ve las hombreras de los guardianes cambia su reacción. Sus ojos se fijan en el símbolo de plata y os observa con un asombro infantil. Si los hermanos de batalla ya han estado en el campamento de Surbryte en Kar'dane, reconocen al hombre de inmediato. Es el inquisidor Vincent. En función de la pregunta, interpretación y las tiradas de interacción, siguen algunas respuestas que pueden obtener:

#### ¿Quién eres?

*"Es mejor no recordar. Sé lo que solía ser. Tan orgulloso. Tan necio. Al final, era débil".*

#### ¿Qué te ha ocurrido?

*"No menos de lo que merecía. No menos de lo que merecen los que son como yo. Pero el dolor. No estaba listo para él. Ni para morir o pudrirme en la oscuridad con los antiguos. He fallado".*

#### ¿Has estado en la ciudad en el mar?

*"Yo, yo no lo sé. La vi claramente mientras el agua llenaba mis pulmones. Pero ver no significa estar. Ellos van. Si. Si. Vuestros hermanos oscuros van".*

#### ¿Qué hay en la ciudad hundida?

*"Los antiguos". Suelta una risa chirriante que se convierte en una tos seca. "Los inmortales".*

#### ¿Cómo llegamos a la ciudad hundida?

*Se encoge de hombros. "Esa es siempre la cuestión, siempre que quieres saberlo. Os lo dije, ¿no? Os hable de la llave". Unas pocas lágrimas corren por sus mejillas huecas y quemadas por el sol. "Que el Dios-Emperador me maldiga, os di la llave".*

## ¿QUÉ PODRÍA DOBLEGAR A UN INQUISIDOR?

Pese a su poder como bastiones de voluntad de hierro y jueces de planetas—los inquisidores son solo hombres. Vincent fue torturado durante meses por un marine espacial del Caos y traicionó sus votos sagrados. Destruyó un símbolo llave, pero finalmente confesó a su torturador cómo recuperar el segundo, guardado en la Ciudadela (no planeó que envenenaran la caja). Cuando la legión alfa obtuvo la llave, Vincent les guió a un lugar lejano en el sur; no a la ciudad tumba hundida, sino a una zona con profundas corrientes turbulentas. El inquisidor pretendía desaparecer con sus enemigos bajo el océano de Karlack. También falló en esto. Su nave estaba mal preparada. Se hundió y los marines espaciales del Caos perecieron, pero Rize leyó los diarios del inquisidor en la Ciudadela Primaris. Aprendió lo suficiente para usar la llave en las tallas bajo el Cenotafio, y encontró la localización por su cuenta. Además, el cruel destino le perdonó la vida a Vincent. Apenas sobrevivió. Su culpa y las semanas a la deriva en el océano de Karlack le han afectado, física y mentalmente.

### ¿QUÉ ES LO QUE SABE?

Cuando sus facultades estaban aún intactas, Vincent descubrió que el mito de los “inmortales” estaba enraizado en una pizca de verdad. Karlack contiene obviamente las ruinas de una antigua civilización, pero Vincent empezó a sospechar que algunos alienígenas podrían estar vivos, ocultos o en estasis. Al rastrear su localización, la mítica ciudad hundida, descubrió que era imposible entrar sin una llave. Desgraciadamente Lamdus Rize también buscaba rastros de esta raza xenos. Cuando se enteró de que el inquisidor ya había hecho el trabajo duro por él, hizo que Ilvaris atrajese al inquisidor y a su equipo en una trampa. Lo que Vincent recuerda ahora de esto es cuestionable.

### Sobre los augurios...

Aunque el naufragio es interesante, las indicaciones que ofrece son ciertamente poco fiables. Una inspección visual de los sensores revela a simple vista que puede repararlos cualquiera con Competencia tecnológica, y tal vez incluso los tecnómatas que los desguazaron por primera vez. Desafortunadamente, la FDP establece el límite en no dejar que su tecnología, tan dolorosamente reconstruida, sea desmontada. No son tan tontos como para oponerse por la fuerza a los Adeptus Astartes, pero harán lo imposible para sabotear las modificaciones hechas sin su consentimiento. Las trastadas podrían incluir: aflojar los andamios exteriores mientras los marines espaciales intentan trabajar, provocar sobrecargas, arrojar basura desde las alturas y un lenguaje desagradable. Su cooperación puede obtenerse con una persuasión excepcional, o con una tirada **Muy difícil (-30) de Competencia tecnológica** para diseñar un plan que repare por igual los augures y los sistemas vitales.

Las reparaciones requieren 15 horas menos los niveles de éxito en la tirada de Competencia tecnológica, reducidos a la mitad con la ayuda de los dos tecnómatas. También requiere escalar la maraña de andamios del exterior, bajo la tormenta, para hacer los arreglos. Todo el que lo intente debe superar una tirada **Complicada (-10) de Tregar** o sumergirse en el mar. Si un tecnómata falla, desaparece bajo las olas. Un hermano de batalla puede intentar una tirada de Nadar (con los modificadores por armadura, página 210 del libro básico de **DEATHWATCH**) para salir a la superficie. Incluso si falla, sus soportes vitales le mantienen fácilmente con vida hasta que pueda avanzar por el suelo oceánico.

Una vez que los augures han sido reparados, es necesaria una tirada **Complicada (-10) de Escrutinio** para poder interpretar las lecturas de los espíritus máquina parcheados bajo el tiempo turbulento. Si la escuadra espera a que la tormenta se apacigüe (en 1d10 horas), la tirada es Moderada (+0). Si pueden obligar a Vincent a darles la dirección en la que buscar, obtienen una bonificación de +20 a la tirada.

## EL BALUARTE KAL'TRAN

El baluarte Kal'tran no resulta visible inmediatamente al aproximarse a la isla de tamaño medio. En su mayor parte está construido dentro de la roca sumergida de la isla, con varios muelles y puertos de observación de platiacero. Un pequeño edificio cuadrado contiene la escotilla que conduce a la instalación.

El encargado de muelle veterano Orvel, un hombre alto y delgado, recibe a la escuadra. Hace un saludo aparatoso mientras intenta imitar al que hacen las fuerzas de la cruzada. Cuando los hermanos de batalla preguntan por el transporte marino del baluarte, su cara parece tomar un tono verdoso. A regañadientes, les informa de la situación.

Se supone que Kal'tran alberga el transporte marino más avanzado del planeta, el sumergible de la clase Caturiano Jericó. Sin embargo, es también el hogar de la mayor fuerza de insurgentes renacidos—y han robado el Caturiano. Los sumergibles no son vehículos muy comunes en el arsenal imperial, y el Caturiano es raro incluso entre su categoría. Si la ciudad se encuentra en una parte profunda del océano (y los hermanos de batalla lo saben si ya han obtenido las coordenadas de su ubicación), el encargado de muelle veterano Orvel ciertamente no conoce otros métodos para transportarlos allí.

El robo ocurrió hace solo unos días. Para vergüenza de la FDP, había un renacido entre sus filas que permitió a los suyos acceso al sumergible. Para cuando Orvel y sus hombres advirtieron lo sucedido, el Caturiano ya estaba en el mar. El encargado de muelle admite que sospecha donde esconden los rebeldes el sumergible, pero no dispone de los hombres ni de la potencia de fuego para recuperarlo. Los renacidos tienen varios dominios en la isla, pero solo uno que limite con el agua. Si los hermanos de batalla pueden recuperar el Caturiano, o simplemente asegurar el área donde lo tienen, Orvel les proporcionará una tripulación entrenada para transportarles a donde quieran ir.

## El campamento de los renacidos

El campamento costero de los militantes renacidos está al otro lado de la isla. Su líder, Feynir Surbryte, supervisa el lugar personalmente. No es coincidencia que las fuerzas de Surbryte robaran el Caturiano en este momento, debido a que se dirigen a la misma localización que los guardianes. La mejor inteligencia de la legión (que procede sobre todo de las adivinaciones de Dahzak) sugiere que un número enorme de almas deben ser sacrificadas para resucitar a los xenos de sus tumbas. Con el sumergible en su poder, los renacidos han estado enviando a sus miembros a la ciudad hundida. ¿Qué adorador de los inmortales no querría ser parte del despertar de sus amados patrones? El líder del culto xenos.

El hombre que se presenta ahora como Feynir Surbryte es lo bastante cosmopolita como para saber que perturbar a seres poderosos nunca trae nada bueno. Su tiempo aquí con la legión alfa llega a su fin. Pronto será el momento de tomar una nueva identidad y avanzar la agenda de la legión en otro mundo. Su último deber es canalizar su manada a las ruinas hundidas como carnaza para el plan de Lamdus Rize.

El campamento es accesible tomando un barco alrededor de la isla, o cruzando su jungla a pie. Varias docenas de tiendas beige idénticas están montadas en la playa de arena blanca. La mayoría son similares en el interior: sacos de dormir, equipo de limpieza de armas, y quizás un puñado de objetos personales. Sin embargo, una de ellas pertenece a Yale Ilvaris, y es bastante más interesante. La arena cubre treinta metros entre los árboles y el océano. Antaño la playa pudo ser idílica, pero décadas de fabricación, construcción y explotación, muestran también sus efectos en el sur. El agua agitada es de un tono verde-marrón y los peces muertos abundan en la orilla. El Caturiano es fácil de ver, su casco gris se eleva sobre el agua a una escasa docena de metros.

Las minas rodean el campamento. Si la escuadra se acerca por tierra, haz una tirada enfrentada entre su Perspicacia y una habilidad efectiva de Esconderse de 55. El éxito indica que ven las minas y son capaces de evitarlas. Con un fallo, todos en las proximidades sufren 3d10 de daño explosivo con una penetración de 2. Además, su presencia es revelada a los cultistas xenos, que rápidamente se arrojan al combate.

## Enfrentando a los renacidos

El campamento es un tramo ancho y abierto de arena llena de tiendas. Cada tienda tiene 2 metros de ancho y de alto; entorpecen la vista, pero no ofrecen PB como cobertura. Si estalla una batalla con los renacidos, hay dos clases de adversarios distintos. El primero es una horda de magnitud 36 de cultistas militantes. El segundo es Feynir Surbryte y los miembros veteranos de los renacidos. Los veteranos son 1 menos que el número de hermanos de batalla. Usa el perfil del Militante cultista rebelde en la página 90 para construir la horda, y rebeldes individuales con armas del culto para los veteranos. La horda forma un anillo protector en torno a sus líderes, protegiéndoles con sus cuerpos. Asume que el anillo es de 8 metros desde el borde exterior al interior. Hasta que no rompan esta masa, los hermanos de batalla no pueden avanzar contra los líderes en el centro y todos los ataques a distancia sobre ellos incurrir en una penalización de -30.

## FEYNIR SURBRYTE

Feynir Surbryte es solo la última identidad del hombre nacido como Yale Ilvaris. Ilvaris es la definición de un oportunista. Nacido en un pequeño planeta en la corona de la Anomalía Hadex, pasó de un culto a otro, con un don innato para elegir el bando ganador. Más pragmático que dogmático, sus talentos le condujeron a una alianza con la legión alfa. La desestabilización mediante los cultos y la agitación es una estrategia clave para esta legión traidora. A cambio de lujos, como los tratamientos de rejuvenecimiento, Ilvaris ha propiciado el descontento y promovido la causa de la legión alfa en más de una docena de mundos.

Ilvaris, en su rol de Feynir Surbryte, es la causa de la importancia de los renacidos en Karlack. El bastión de poder imperial es un objetivo obvio para la legión alfa. Por motivos no revelados a Ilvaris, los marines espaciales del Caos tenían un interés particular en el legado xenos del planeta, incluso antes de unirse al plan de Dahzak. Por esta razón dirigieron sus esfuerzos específicamente a los renacidos. Mediante su marioneta, la legión alfa ha enseñado a los cultistas como reparar y manejar algunos de los poderosos artefactos "inmortales" que han desenterrado. A través del entrenamiento y el liderazgo carismático de Ilvaris, el fanático culto xenos ha desarrollado un contingente considerable de luchadores competentes.

Los veteranos han logrado (con ayuda de sus patrones de la legión alfa) rescatar unas pocas piezas operativas de la tecnología avanzada de los inmortales. Sus armas alienígenas representan una amenaza mucho mayor que las armas de los cultistas. Surbryte y sus devotos empuñan rifles lisos con una vibrante cámara verde insertada en el cañón. Emiten rayos de energía desintegradora. Su rayo letal disuelve la piel y la armadura con más eficacia que el ácido más caustico. Capa tras capa, los lazos moleculares del objetivo se rompen. Empezando con la armadura, luego la piel, y después con su interior, el cuerpo de la víctima se convierte en partículas gaseosas que se unen al rayo del arma. Si ningún hermano de batalla es alcanzado por estas armas en el primer asalto de combate, el DJ puede querer que un cultista reciba un disparo perdido para describir sus efectos escabrosos.

## La oferta del traidor

Un superviviente hasta el final, Ilvaris cuelga de un hilo (sacrificando su último punto de destino) tras la derrota de sus seguidores. Mira de reojo a los ángeles de la muerte que se ciernen sobre su cuerpo herido, y decide que puede ser el momento de replantearse sus aliados. Si los hermanos de batalla se acercan a él, lee en alto o parafrasea lo siguiente:

*La respiración de Surbryte es débil, pero aún respira. Se retuerce con una mirada de resignación. "¿Me escucharéis antes de dispensar vuestra justicia, elegidos del Dios-Emperador?"*

Ilvaris hace una oferta por su vida. Se pinta como víctima de una fortuna cruel. Nacido bajo la bota del Caos en las Estrellas Caronte, no tuvo más opción que servir a los impíos amos de la región. En todo este tiempo, nunca entregó realmente su alma a los poderes oscuros, un hecho que anima a verificar comprobando que su cuerpo no tiene marcas del Caos (no tiene ninguna). Para intentar probar su valor, se ofrece a revelar todo lo que sabe de la legión alfa y los renacidos. Estos son los hechos que puede contar:

- Los renacidos no eran nada hasta que Lamdus Rize envió a Ilvaris a organizarlos. Nunca habrían tenido tecnología alienígena operativa si la legión alfa no les hubiese enseñado a manejarla.
- Ilvaris no sabe mucho sobre lo que son realmente los inmortales, pero Rize parece tener sospechas. Durante muchos años solo fueron un ídolo mítico que seguir. Luego Rize se unió con cierta organización en Samech. De repente, se interesó mucho más por los alienígenas que habitaban en Karlack y por descubrir los lugares relacionados con ellos.
- Rize atrajo a Vincent a una emboscada aquí, en las islas del sur. Mató a casi todo el equipo del inquisidor, y se pasó meses intentando descubrir lo que Vincent sabía sobre la ciudad bajo el mar. Finalmente, el inquisidor habló. Ilvaris no está seguro de qué pasó después, pero hace unos pocos días Rize le encargó que se hiciera con el Caturiano y comenzase a embarcar a sus seguidores. Ilvaris no sabe a dónde van, pero sabe que no regresan.

Si la escuadra le permite hablar, jura arrepentirse de su maldad. Puede incluso quererlo, a criterio del DJ—sobre todo si los guardianes de la muerte le dan una razón para creer que pueden señalarle hacia un futuro más brillante que ser para siempre un agente provocador de la legión alfa. Continúa intentando negociar por su vida hasta que la escuadra acepta, o le silencia.

## La tienda de Ilvaris

El líder del xeno-culto vivía de la misma manera que el resto de los renacidos; sus enseres y posesiones no se distinguen de las de los demás miembros del campamento. Sin embargo,

### LA LEGIÓN ALFA

De todas las legiones malditas que se apartaron de la luz del Emperador en la Herejía de Horus, la legión alfa es la más enigmática. Su emblema es la hidra, que simboliza la naturaleza múltiple de su legión, con cada grupo capaz de actuar independientemente del resto. Destacan en la infiltración y la desestabilización. La práctica empleada en Karlack es común en la legión: agitar cultos para debilitar y distraer al objetivo antes de que la legión alfa lance su ataque.

Otra idiosincrasia de estos traidores es que emplean su grito de batalla del pasado: “¡Por el Emperador!” Huelga decir que estas palabras son una afrenta grave para los leales. La mayoría asume que esta reacción es la razón por la que la legión alfa usa la frase.

una tirada **Ordinaria (+10) de Buscar** revela dos objetos de interés. Si la escuadra hace un trato con Ilvaris el mismo se los señala.

**Compartimento de armas:** Ilvaris dejó esta caja inocua bajo su catre, abierta por sus prisas para unirse a la refriega. Contiene hendiduras para guardar su espada espectral y su distorsionador temporal. También contiene una pistola de agujas con varias dosis de venenos virulentos y un guante grueso cubierto en tachuelas para ajustar las agujas. El interior está oxidado. Antaño mostraba una marca grabada, pero alguien la quemó deliberadamente.

**Cristal de datos:** Este cristal contiene las grabaciones pictográficas de los interrogatorios de Rize al inquisidor Vincent. Un ejemplo de los contenidos incluye:

#### Datado de hace diez meses:

*El grabador muestra el interior de una tienda beige. Un hombre con una barba cuidada permanece firme al fondo. Una gran figura se acerca, amenazante. La armadura del traidor es azul y verde con un diseño de escamas. Se quita el casco, revelando un pelo corto rubio. Habla con calma. “Tenemos la habilidad de importunarnos, inquisidor. Podría hacer un buen trato con mi tiempo—tiempo que no perdería. Y yo, yo podría hacer un buen trato con su carne. Carne que asumo que no perdería. Por lo que propongo que salgamos de la tienda con nuestros activos intactos. Solo dime, ¿cómo encuentro los monolitos xenos?”*

#### Datado de hace cuatro meses:

*El grabador muestra la misma tienda, y los restos del mismo hombre. El inquisidor cuelga de una estructura de metal con unos grilletes en torno a sus muñecas. Su cuerpo maltrecho y ensangrentado muestra que el traidor mantuvo su promesa. Su captor entra, portando un objeto enmarañado. Lo arroja a los pies del inquisidor y se revela como la cabeza de una mujer muerta. “Era la última de ellos. Pero mencionó algo muy interesante en sus últimos gritos. Creía que el símbolo que destruiste no era el único que habías encontrado. Háblame de esta segunda llave”.*

#### Datado de hace tres semanas:

*El grabador muestra la cara del inquisidor muy de cerca, presa del dolor y empapada en sudor. Fuera de la vista, algo hace un extraño zumbido—como el híbrido de un aullido animal y una sierra de huesos. “Basta...” su voz es áspera y dura. “Hay... Hay otra llave”. El ruido cesa, dando paso a un silencio expectante. “Está en la ciudadela—en mis aposentos”. La imagen permanece fija, pero fuera de cámara el guerrero de la legión alfa habla. “Entonces iremos y la cogeremos. Después nos llevarás a las tumbas”.*

### Dreadclaw de la legión alfa

Una capsula de asalto Dreadclaw de la legión alfa está situada en un extremo del campamento. Esta capsula es la que trajo a la escuadra traidora al planeta y en donde han almacenado su equipo. Una tirada **Moderada (+0) de Seguridad** abre la escotilla debajo del casco. Cautos y reservados, los traidores han dejado poca información en su nave. No obstante, una serie de cofres contienen algo de gran interés: las armaduras de los “templarios negros”.

El perfil de armadura barroca y llena de púas de la servoarmadura del Caos es difícil de disimular, no importa cómo esté pintada. Por esa razón, la legión alfa tuvo que adquirir armaduras de Adeptus Astartes leales para su mascarada. Una inspección cercana permite reconocer que ninguna de ellas era en origen de los templarios negros. Proceden de un conjunto ecléctico de capítulos leales—sin duda saqueadas de hermanos de batalla que les enfrentaron en encuentros pasados. El DJ puede decidir qué capítulos son más interesantes, pero la lista de fuerzas de la Cruzada de Achilus, página 341 del libro básico de **DEATHWATCH**, es un buen punto de partida. Los emblemas y marcas han sido cubiertos con pintura negra y han estarcido la cruz blanca de los templarios negros en la hombrera. El ojo de un marine espacial puede distinguir las marcas bajo la pintura y los tabardos, pero es fácil entender que los ajenos a los Adeptus Astartes no apreciarían la diferencia.

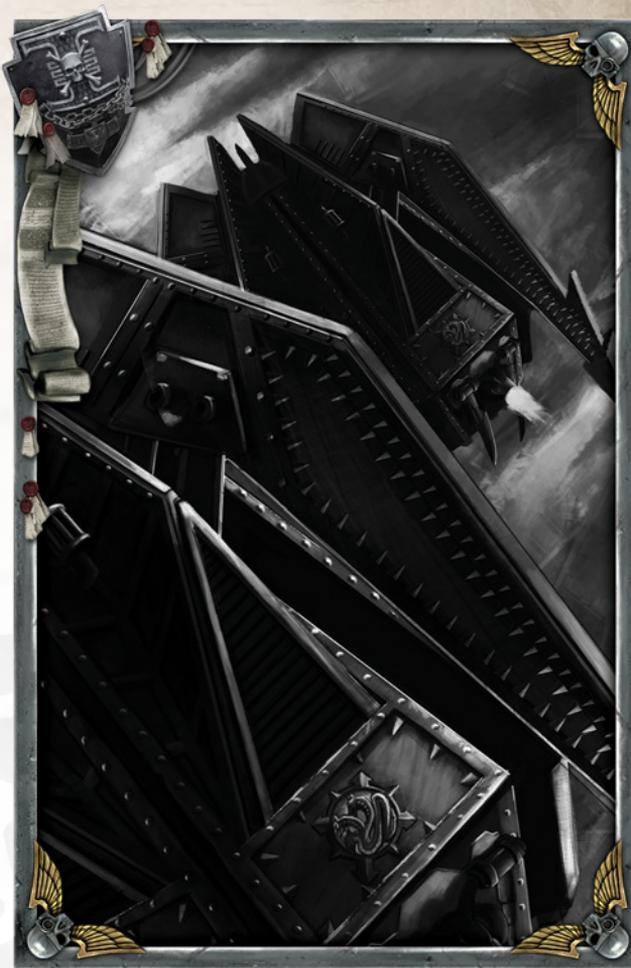
A pesar de su historia reciente, los trajes no parecen estar contaminados bajo los colores falsos. Podrían ser devueltos a un servicio honorable con los guardianes de la muerte o con sus capítulos de origen.

### El Caturiano

El sumergible está estacionado a varios metros de la orilla. Su casco gris de adamantina es liso, salvo por unos pocos iconos imperiales. Las dos escotillas exteriores están abiertas. Si Ilvaris va en serio sobre aliarse con los guardianes, les informa de que una tripulación de Mechanicus apóstatas les espera dentro. Por otro lado, el que entre primero en la nave tendrá más de una sorpresa desagradable. Los seguidores corruptos del archimagos Vayze son magi de alto rango en Samech. Utilizando los frutos venenosos del saber prohibido, cada uno de ellos no es solo un maestro de máquinas, sino una retorcida quimera de orden lógico y su antítesis.

#### EL NOMBRE DE UN HÉROE

La armadura robada ofrece al DJ plantear su propia historia o gancho de campaña para misiones futuras. Muchas servoarmaduras llevan el nombre de su dueño, y los Adeptus Astartes particularmente venerables muestran su heráldica. La escuadra puede encontrar esa armadura. Podría pertenecer a un héroe cuyo destino era hasta ahora desconocido, y tal vez proporcione una conexión con un deber inacabado que los hermanos de batalla deben continuar. O quizás, una armadura artesanal destaque entre el resto. Obviamente perteneció a un gran héroe, pero nadie ha oído nunca su nombre. ¿Quién era y por qué han desaparecido todos los registros de sus hazañas?



Pese a ser combatientes formidables, su tarea en Karlack es llevar los corderos de sacrificio a las tumbas hundidas y ayudar a encontrar un vector amplificador. Batallar con los marines espaciales es un riesgo innecesario ante semejantes prioridades. Cuando los hermanos de batalla entren en el Caturiano, encuentran a los tecnosacerdotes preparando la nave para su partida, pero un legionario alfa supervisa la operación. A diferencia de los magi, el marine espacial del Caos está listo y esperando la llegada de sus némesis.

### Batalla cuerpo a cuerpo

Dos magi apóstatas trabajan cerca de la escotilla cuando los hermanos de batalla entran en el Caturiano. A menos que la escuadra sea deliberadamente ruidosa, los magi resultan sorprendidos. El legionario alfa oculto reserva su acción para el final del asalto, en un intento de emboscar a la escuadra. Solo aquellos hermanos de batalla que ganen **una tirada enfrentada de su Perspicacia contra su Escondarse** lo detectan antes de que ataque.

Una vez ataque, dos tecnosacerdotes más se unen a él para defender su botín. El área alrededor de la escotilla es un cuadrado de cuatro metros por lado. Más allá hay pasillos estrechos y serpenteantes. (Si la escuadra entró de forma simultánea por ambas escotillas, el DJ puede improvisar una intersección de pasillos entre las dos). El legionario alfa y los magi atacan desde los pasillos, utilizándolos como cobertura. Combatir en los estrechos pasillos impone una penalización de -10 a la Habilidad de Armas de todos los combatientes

Voluminosos, incluyendo al legionario alfa (consulta sus perfiles en la página 89). Los magi llevan colgantes con el símbolo de la rueda dentada y la estrella del caos que los astartes podrían haber visto en la cueva de Aurum.

### Tomando el sumergible

Si los hermanos de batalla fracasan en despejar el Caturiano antes de dar una señal a Kal'tran para recuperarlo, los magi intentan partir en el navío. Una tirada **Complicada (-10) de Perspicacia** alerta de que los motores están en marcha. Si lo detectan pronto, hay tiempo para correr a las escotillas. De lo contrario, el siguiente aviso es cuando el Caturiano empieza a sumergirse. En este punto, deben crear suficientes brechas para que no pueda sumergirse con seguridad, o encontrar otro medio poco ortodoxo para evitar su partida.

Después de que los hermanos de batalla capturen el Caturiano, descubren que los magi y el legionario alfa no estaban solos. El compartimento de carga contiene a varias docenas de renacidos esperando unirse a sus hermanos para el despertar de los inmortales. Los controles de las puertas están en el puente, y los magi las dejaron cerradas para evitar problemas innecesarios. La escuadra puede abrirlas, tirar por la borda a los pasajeros, o dejarlos donde están.

## ENCUENTRO OPCIONAL: VÍBORAS EN EL CAMINO

El traidor en Kal'tran no es el único agente renacido. Entre las posesiones de "Surbryte" hay una lista de contactos de otros miembros entre los militares del planeta. Cuanto más se retrasen los hermanos de batalla en dar esta lista a Iacton, mayor es la posibilidad de que estos individuos averigüen la derrota de Surbryte y huyan o causen daño. La mayoría de los baluartes, y el transporte de la escuadra, tienen un comunicador de largo alcance que puede enviar la información directamente a la Ciudadela Primaris. El lord general Iacton responde personalmente a la transmisión, y una vez tenga la lista, afirma que puede encargarse de casi todos los traidores, pero solicita a los hermanos de batalla que se encarguen de una seria amenaza. Isiaah Faln dirige el baluarte Malvon, que controla una parte sustancial de la red de defensa sur. Faln puede causar un daño enorme antes de que le capturen y, por su proximidad a Kal'tran, puede que conozca la caída de los renacidos. Iacton les pide que se dirijan a la isla e impidan que cause un daño permanente.

Malvon tiene un entorno parecido a Kal'tran, pero es de tamaño menor. Debido a su importancia estratégica, este baluarte es una pequeña estructura fuertemente fortificada. Desafortunadamente para la escuadra, está bien defendido y Faln conoce la presencia de los guardianes en las islas. Las tropas FDP bajo su mando no diferencian a un marine leal de un traidor, y ha aprovechado la ventaja para contarles una historia que reproduce los problemas iniciales de la escuadra en la Ciudadela. Las tropas de Faln creen que la región está siendo atacada por marines espaciales del Caos, y Faln les ha advertido que pueden intentar engañarles.

Lee en alto o parafrasea lo siguiente cuando los hermanos de batalla ven por primera vez el baluarte:

*La estructura gris octogonal tiene casi dos plantas de alto, y está rematada con cuatro cañones automáticos acoplados de largo alcance sobre torretas giratorias. Un muro grueso—4 metros de alto y rematado con alambre de espino—rodea el complejo.*

Las opciones de los hermanos de batalla abarcan desde un asalto frontal a la negociación o la astucia. Utiliza la siguiente información sobre la base para dirigir el encuentro. El DJ puede revelar parte de esta información u ofrecer sugerencias en base al éxito de una tirada **Ordinaria (+10) de Tácticas**. Puedes hacer esta tirada en secreto para que los jugadores no estén seguros de la validez de su información.

### EMPLAZAMIENTOS DE LOS CAÑONES AUTOMÁTICOS

Cada emplazamiento causa 5d10 +8 de daño explosivo, penetración 6, y alcance 500, CDD T/2/5 y la Propiedad Gemela. Están controlados desde una estación dentro de la base, y usan la Habilidad de Proyectiles 35 de sus operarios. Si se ataca directamente a los emplazamientos, tienen 15 PB y cada cañón tiene 30 Heridas. Los largos cañones impiden disparar a un objetivo directamente adyacente al edificio en el que está montado, y las armas no se consideran nunca a bocajarro. Del mismo modo, aunque la elevación de los cañones permiten una línea de visión sobre casi todo el complejo, cualquiera cerca de un edificio intermedio está oculto.

### EDIFICIO PRINCIPAL

Esta estructura octogonal tiene hendiduras sin salida a los lados. Cada hendidura acomoda suficientes soldados FDP para formar una horda de magnitud 10. Hay más soldados en la base, pero el tamaño de la hendidura limita cuántos pueden disparar a la vez. Por tanto, la horda mantiene su magnitud de 10, incluso si sufre daño, cuando más soldados reemplazan a los muertos. No obstante, registra el daño a la magnitud ya que se aplica a la magnitud total de la FDP. Hay demasiado ruido para establecer una comunicación normal con los soldados bajo el fuego. La sala principal tiene dos escotillas de acceso en el techo; abrirlas desde el exterior requiere una tirada **Moderada (+0) de Seguridad**. Abrir la puerta principal desde fuera requiere una tirada **Complicada (-10) de Competencia tecnológica**.

### EDIFICIO SECUNDARIO Y OBSERVATORIO

El edificio secundario contiene la estación artillera de los emplazamientos en la planta baja, y el observatorio de mando (donde está Isiaah Faln) en lo alto. Es necesario un asalto para recorrer las escaleras. El lado occidental de la planta baja tiene una salida de emergencia que no está tan bien asegurada como la entrada principal, pero está oculta desde el exterior. Cualquiera en ese lado del complejo puede detectarla con una tirada **Moderada (+0) de Perspicacia**, y abrirla con una

tirada **Ordinaria (+10) de Seguridad**. Aunque la mayoría de la base está construida con materiales demasiado fuertes para ser atravesados por armas personales, los paneles de cristal blindado situados en la parte superior se rompen si un único ataque les causa más de 25 puntos de daño.

### MURO DEL PERÍMETRO

Llegar a la base requiere atravesar el grueso muro del perímetro, de 4 metros de alto. Si lo trepan, el alambre de espino solo araña la pintura de la servoarmadura astartes. Romper el muro requiere causar 10 Heridas de daño en la misma zona tras penetrar sus 25 PB.

### PLATAFORMA DE ATERRIZAJE

La plataforma está actualmente vacía, como las dos consolas de control. Si un hermano de batalla se agacha detrás de una consola en el ángulo adecuado, tendrá una cobertura casi total de todas las torretas. Aunque ninguna de las consolas alberga los controles de la entrada principal, podrían ser usadas por un tecnomarine para acceder al cogitador central. Las consolas tienen paneles de comunicación conectados al sistema del edificio principal. Un gran elevador baja hasta un pasillo a nivel del suelo unido a la base, pero la puerta está sellada como la entrada principal. Este pasillo tiene también hendiduras a cada lado.

### LO QUE DUERME BAJO KARLACK

Los seguidores de Warhammer 40.000 ya habrán reconocido la arquitectura y otros aspectos de los alienígenas enterrados bajo Karlack. Son una antigua raza que un día será denominada como los necrones, y no tienen nada en común con las entidades benignas de los mitos de los "inmortales". Antes del ascenso del hombre, esta civilización tecnológicamente avanzada comenzó a adorar a los C'tan, dioses estelares, que finalmente los transformaron en una raza de metal vivo hambrienta de la fuerza vital de otros seres.

Los necrones y sus amos C'tan se sometieron al sueño de estasis hace millones de años, esperando un momento fértil para alzarse y cosechar de nuevo la vida de la galaxia. Los necrones no son conocidos en el universo de Warhammer 40.000 hasta el 897.M41, cuando empiezan a despertar en masa. Eso es décadas después de la ambientación de **DEATHWATCH**. Como siempre, el DJ puede decidir sobre la campaña, pero debe considerar que cualquier suceso que introduzca a los necrones como una fuerza enemiga tangible se desvía de la cronología oficial de Warhammer 40.000.

## EN EL INTERIOR DE LA BASE Y HECHOS ADICIONALES

La distancia del techo al suelo es de 8 metros, salvo por el observatorio de mando que se eleva otros 4 metros por encima del tejado. La magnitud actual de la horda en la base es 50, menos cualquier daño a la magnitud hecha en las hendiduras. Sin embargo, la naturaleza estrecha de la base proporciona a la horda una magnitud de 20, usando solo el valor real para calcular si la horda se rompe. Una vez frente a los soldados, los hermanos de batalla pueden intentar persuadirlos de bajar las armas mediante la interpretación o las habilidades de interacción. Entretanto, tan pronto como la escuadra irrumpen en la base, Faln intenta escapar por la salida del edificio secundario.



# LA CIUDAD BAJO EL MAR

*A veces, de noche, el mar me concede destellos de lo que yace por debajo. A menudo no veo lo que es, sino lo que era y lo que podría ser, porque el océano es más antiguo que las montañas.*

—de los escritos de un antiguo profeta terrano

A menos que uno de los hermanos de batalla esté entrenado en pilotar un sumergible, el baluarte Kal'tran proporciona a la teniente Helmsman Shayde Athenos para dirigir la nave. La joven oficial les explica entre disculpas que usar los sistemas de augurio y guía del sumergible requiere un entrenamiento especial. Todos los capitanes capacitados están actualmente desplegados, pero promete llevar a la escuadra a su destino con seguridad.

El sumergible no fue construido para acomodar marines espaciales, y deben encorvarse incómodamente para entrar en la mayor parte de la nave. Quizás uno podría estar en el puente, pero Athenos les anima a ocupar el compartimento de estribor. Asegúrate de decidir donde está cada uno y donde se encuentra el símbolo, puesto que juega un rol importante más adelante. En particular, el DJ debe decidir si algún PNJ se sienta en el compartimento con los hermanos de batalla. Esto podría crear situaciones interesantes.

Incluso el casco reforzado del Caturiano gruñe cuando la escuadra desciende a estribor. Solamente las aleaciones más densas pueden soportar la presión en estas profundidades, y el sumergible claustrofóbico no tiene ventanas. Se mueve en la percepción de los espíritus máquina. Durante horas, los ocupantes experimentan una sensación interminable de hundimiento. Las aguas son cada vez más turbulentas según se aproximan a su destino. Cerca del final del viaje, una poderosa onda expansiva golpea repentinamente la nave, que se queda a oscuras al apagarse todas las máquinas, incluyendo las servoarmaduras y el propio Caturiano. Deja que los personajes reaccionen, e informales un minuto más tarde cuando las máquinas se reinician. Si consultan con el puente, Athenos da una colorida respuesta para decir que no sabe que ha pasado. Una vibración constante late a través del casco. Siguen así durante otros treinta minutos.

## SIN ESCAPATORIA

Aparentemente, cuando la escuadra llega a la ciudad tumba no tiene forma de irse. Por supuesto, no sería una aventura muy divertida si los personajes estuvieran obligados a una situación cuya única salida es la muerte. Tus jugadores probablemente no creerán que seas tan injusto, pero eso no significa que los personajes lo sepan. Hay grandes oportunidades de interpretación si la escuadra cree que enfrenta una muerte segura en la estructura alienígena. Puedes animar esas oportunidades resaltando lo sombrío que parece la situación.



Luego lee en alto o parafrasea lo siguiente.

*La sensación de movimiento se ralentiza al acercarse a las coordenadas. De repente, el Caturiano se estremece con violencia; vuestros oídos se llenan con el terrible sonido del impacto y del metal doblado. Comienzan a sonar alarmas. La voz de la teniente Helmsman Athenos surge de los altavoces. "¡Todo va bien! No hay brecha. No lo entiendo. Los augures no muestran nada aquí... ¡Oh! ¡Por la Santa Brillante! ¿Puede alguien apagar ese ruido?" Los altavoces se apagan.*

Los hermanos de batalla han llegado a su destino. El símbolo comienza a emitir una brillante luz verde, que ilumina los cierres de cualquier contenedor. Por otro lado, si alguien lo está sujetando activamente, apenas tendrá tiempo para advertir la luz. En el momento en que un ser vivo toca el símbolo, todos los presentes en la sala se desplazan con una sensación muy similar al teletransporte.

Lee en alto o parafrasea lo siguiente:

*La sensación de movimiento se ralentiza al acercarse a las coordenadas. De repente, el Caturiano se estremece con violencia; vuestros oídos se llenan con el terrible sonido del impacto y del metal doblado. Comienzan a sonar alarmas. La voz de la teniente Helmsman Athenos surge de los altavoces. “¡Todo va bien! No hay brecha. No lo entiendo. Los augures no muestran nada aquí... ¡Oh! ¡Por la Santa Brillante! ¿Puede alguien apagar ese ruido?” Los altavoces se apagan.*

Quien tocase el símbolo lo encuentra en su mano o a sus pies al recobrar la orientación. Los hermanos de batalla (y cualquier otro invitado desafortunado) se encuentran sobre una depresión cuadrada entre las estructuras xenos. La luz esmeralda se desvanece cuando el misterioso mecanismo de transporte se apaga. La cúpula de fuerza parece emanar de un alejado cristal elevado. Cualquiera con un auspex o sensores similares detecta grandes cantidades de energía fluyendo a través del radiante poliedro verde.

*Por delante, las puertas gigantes están separadas. Son tan altas como las representadas en los dibujos de la entrada al Trono Dorado. Más allá, espera la tumba monolítica.*

## LA CIUDAD TUMBA

La ciudad bajo el mar no es una ruina. Es una gran tumba, y pese a lo equivocado de las creencias de los renacidos sobre estos alienígenas, tenían razón en una cosa: esta antigua raza es inmortal. No se están pudriendo aquí; solo esperan ser despertados. Las legiones traidoras detrás de esta trama pretenden que eso suceda. Aunque su objetivo primario puede ser recuperar la muestra de tecnología para la cábala de Dahzak, no van a dejar pasar la oportunidad de golpear a la Cruzada de Achilus. Karlack es el eje de la Argolla de Hierro, y si un poderoso enemigo asaltase el planeta desde dentro, la cruzada nunca se recuperaría.

El complejo en donde transcurre la acción es solo un pequeño fragmento de la ciudad tumba, pero es enorme. Los pasillos más pequeños son tan anchos como para acomodar a dos Rhinos; las cámaras de piedra son lo bastante altas para acoger a un titán. Dentro de las criptas, Rize descubre el peligro de intentar engañar a un vidente. Dahzak ha adivinado que la legión alfa le traicionaría, y ha ordenado a Sethahar atacar preventivamente. Una vez hayan obtenido un vector amplificador y empiecen a abrirse las tumbas, la utilidad de Rize para la cábala habrá llegado a su fin.

Los marines espaciales del Caos detectan la llegada de la escuadra. Sethahar permite a Rize que despliegue a sus hombres para ganar más tiempo. Sin embargo, cuando Sethahar y Lamdus llegan al círculo de partida, resulta evidente que el hechicero no tiene intención de esperar a la legión alfa antes de partir. Los dos marines espaciales del Caos se enfrentan al otro lado del campo de monolitos. Mientras esto sucede en segundo plano, el nuevo objetivo primario de la

## LOS QUE QUEDARON ATRÁS

¿Qué pasa si uno de los personajes jugadores no estaba en el compartimento al activarse el símbolo? El Caturiano tiene un torpedo de abordaje, construido del mismo metal resistente a la presión. Así es como Athenos esperaba descargar a sus pasajeros. Si alguno fue dejado atrás, puede introducirse en el torpedo de abordaje, mientras los visioingenieros ajustan sus propiedades electromagnéticas. Luego apuntan a lo que parece ser una parte inestable de la cúpula, con la teoría de que permitirá pasar al torpedo. Después disparan al(los) hermano de batalla(s), y rezan.

escuadra debe ser obvio: evitar que los alienígenas despierten. No obstante, la ciudad hundida ofrece oportunidades para descubrir más de sus enemigos y sus objetivos reales (consulta un mapa de la zona en la página 143).

## ENTRADA

Los hermanos de batalla advierten de inmediato la lentitud de su armadura y la pesadez de sus miembros según entran en el radio de la absorción de vitalidad. Más allá del pasillo de entrada hay dos cámaras piramidales superpuestas, que se elevan tanto que su cúspide es apenas visible desde dentro. Miles y miles de sarcófagos intactos escalan estas paredes montañosas. La escuadra también se encuentra los restos recientemente quebrados de una extraña criatura arácnida y sus víctimas aparentes sobre el suelo liso.

## UN HAMBRE IMPLACABLE

La pérdida de energía experimentada por la escuadra se debe a la activación de los sistemas primarios de la tumba—la llamada a que sus ocupantes se despierten. Este proceso requiere grandes cantidades de energía, y la ciudad xenos puede cosecharla de cualquier parte. La mayoría de esa energía vino de la fuerza vital de los renacidos. Sin embargo, el mecanismo continúa drenando vida lentamente de cada fuente disponible —carne y máquina por igual. Siempre que el campo de absorción permanezca activo tiene estos efectos:

**Sanguijuela de vitalidad:** Todos dentro de la tumba sufren un nivel de fatiga. También afecta a los xenos-cultistas y marines espaciales del Caos.

**Drenaje de energía:** Cualquier artefacto con fuente de energía sufre el efecto interrupción menor de un campo de interrupción. Consulta la página 145 del libro básico de DEATHWATCH.

El DJ puede también adornar el encuentro con inoportunos fallos de equipo en ambos bandos en intervalos aleatorios. Ten en cuenta que la tecnología y las construcciones alienígenas no se ven afectadas.

Lee en alto o parafrasea lo siguiente:

*La carcasa de metal de un gran constructo se extiende por la cámara. Contáis varios miembros articulados—cada uno del tamaño de vuestra estatura—y al menos un brazo arma. Está cosido a disparos de bólter, pero algunas partes de la criatura llevan las marcas de un arma de energía. Uno de los miembros cortados está retorcido y deforme, como moldeado para imitar la deformación de la mutación. Varios xeno-cultistas yacen también en la cámara, hechos pedazos y llenos de agujeros chamuscados. Sus labios están helados en gritos de horror.*

Una tirada **Ordinaria (+10) de Escrutinio** observa que los cartuchos de bólter y las heridas causadas por ellos son de calibre Adeptus Astartes.

## EL ASALTO DE LA LEGIÓN ALFA

La siguiente cámara triangular cuenta con varias aperturas cuadradas que conducen a una sala tras ella. La escuadra tiene pocas opciones de registrarla, puesto que son atacados de inmediato por los marines espaciales del Caos. En este punto, el objetivo de la legión alfa es aniquilar o al menos retrasar a la escuadra, hasta que Lamdus y Sethahar puedan lograr su objetivo: recuperar un vector amplificador. Pero, mientras transcurre el combate, Sethahar ejecuta su traición.

Si algunos marines espaciales del Caos sobreviven, bien porque se retiraron o porque no estaban presentes, volverán para hostigar a la escuadra cuando descubran que han sido dejados atrás. Comprenden que están atrapados en la tumba con los xenos, y saben que los Adeptus Astartes deben tener un símbolo para haber entrado. El objetivo de sus ataques—que pueden suceder en cualquier parte del complejo—es hacerse con el símbolo llave. (Esta puede ser una buena forma de llamar la atención a tus jugadores de su medio de escape, si no lo han adivinado).

Si la escuadra tiene la oportunidad de examinar los cadáveres de los miembros de la legión alfa (como tras batallar con ellos) pide a cada personaje una tirada **Complicada (-10) de Escrutinio**. Con un éxito observan que una fina capa de un maloliente polvo ocre cubre su servoarmadura. Una tirada **Complicada (-10) de Saber académico (Química)** o

### DENTRO DE LAS TUMBAS

El interior de la necrópolis se siente más como un mundo xenos que como una localización en una fortaleza imperial. El DJ puede ayudar a mantener esta sensación alienígena llamando la atención sobre las tumbas con algunos de estos elementos ambientales:

- En muchos lugares la piedra de la tumba es tan suave que parece metal. A veces es fría al toque, y otras extrañamente cálida.
- Cristales de brillante energía verde e iluminación verde.
- Geometría extraña en todos los ángulos de la estructura y runas xenos ordenadas.

**Muy difícil (-20) de Competencia química** identifica la sustancia por el olor y la apariencia. El polvo es trialcalina. Esta sustancia es un poderoso anticorrosivo usado a menudo en entornos tóxicos. Puede ser analizado en un entorno más seguro con el equipo apropiado y una tirada **Rutinaria (+20) de Saber académico (Química)**.

Cualquier intento para seguir el rastro de los demás agentes del Caos, y de los xeno-cultistas, requiere una tirada **Moderada (+0) de Rastrear** para localizar los minúsculos restos de desechos y sangre dejados por su paso. Su rastro lleva al pasaje noreste de esta sala.

## ARTEFACTO DE CONTROL

Como todos estos restos tecnológicos alienígenas, este liso mecanismo angular tiene poco en común con las maquinas ornamentadas y góticas del Imperio. Este artefacto orchestra las energías de la ciudad tumba, incluyendo el despertar y el estasis de sus ocupantes. El conjuro de Sethahar—después de canalizar la fuerza vital de cientos de xeno-cultistas—lo ha activado antes de tiempo. Un palpitante cristal verde corona la estructura de control piramidal, que se asienta sobre una gran plataforma cilíndrica abierta al oscuro mar. Pasarelas doradas conectan la plataforma a otras dos islas circulares idénticas. Los cadáveres se amontonan sobre ellas.

Los puentes dorados son lisos y de solo unos centímetros de grosor, pero sólidos como la adamantina. Sin embargo, un agujero de ocho metros ha sido creado en cada pasarela con un arma de energía de gran potencia, atrapando a los renacidos en las columnas de piedra donde murieron. No tienen heridas visibles, pero su piel es pálida y cenicienta. Si los examinan, los cadáveres están fríos como el hielo.

El artefacto es demasiado raro para considerar manejarlo. Su superficie oscura y brillante no tiene ninguna interfaz visible. El cristal continúa palpitando lentamente, como el latido de un corazón siniestro. Es muy resistente, pero no irrompible (20 PB, una herida). Si algún hermano de batalla decide romperlo, el campo de absorción finaliza. Sin embargo, la energía sigue zumbando entre las tumbas, y el bajo murmullo persiste mientras se deterioran los antiguos sellos. Es demasiado tarde para evitar el despertar.

## CÁMARA DEL MAPA ESTELAR

Esta cámara está cubierta de grabados. No obstante, antes de que los hermanos de batalla puedan examinarlos de cerca, tendrán que encargarse de los xeno-cultistas. Un puñado de renacidos huyeron de los marines espaciales del Caos en lugar de ser llevados a las columnas. Aunque recapitaron a tiempo para no convertirse en sacrificios para el despertar, aún están atrapados en la ciudad tumba. Una docena se oculta bajo los grabados. Contienen el aliento ante la pisada de un marine espacial, pero su miedo se torna en alivio cuando ven los símbolos de la Inquisición e imperiales. Estallan en una cacofonía de suplicas de salvación y perdón.

Si la escuadra examina de cerca los grabados, son en parte de navegación y en parte de adoración. Similares a los relieves en el Cenotafio, aunque mucho más elaborados, estos diseños siguen el movimiento de la franja este de la

galaxia. Brillantes líneas doradas ondulan entre las estrellas y las nebulosas; estos rumbos sin nombre parecen ser el foco de las piezas, más que las estrellas. Relacionar cualquiera de los objetos en el muro con la demarcación Jericó solo es posible con la llave de encriptación, e incluso entonces no es fácil. La carta muestra muchas estrellas muertas y planetas que ya no existen, y carece de muchas nacidas desde su creación. Obtener información con sentido de las cartas requiere una tirada **Moderada (+0) de Navegación (Estelar)** o de **Saber académico (Astromancia)**. No obstante, es posible capturar imágenes del relieve y compararlas con cartas estándar más tarde. Los descubrimientos podrían incluir:

- Cuando se hizo este mapa, la Anomalía Hadex no existía. En su lugar, en su localización la carta muestra los sistemas condenados que se convirtieron en las Estrellas Caronte. No existe ningún signo de qué podría haber causado la terrible herida en la realidad que un día los arrastraría a la disformidad y a su condenación.
- El área ahora denominada el Pozo de la Noche está rodeada de símbolos geométricos cuyo significado no se puede deducir.
- La región en la que se asienta el Arrecife Negro está totalmente vacía, como inexplorada y sin cartografiar.

Casi todos los cuerpos celestiales muestran alguna discrepancia en su naturaleza o localización dados los eones transcurridos desde su realización. Salvo el sistema Erioch, que se muestra exactamente donde se oculta hoy día, acompañado de una nota matemática que muestra siete planetas idénticos.

## SALA DE ÍDOLOS

Esta sala refleja la posición de la otra. No contiene relieves, sino estatuas. Los auspexes se niegan a penetrar el metal brillante, pero las esculturas producen un sonido hueco si son golpeadas. Todas las figuras delgadas son vagamente humanoides, pero sus rasgos y semblantes varían mucho. Sus rostros son fríos—burlándose, hambrientos, o ambos. Los pocos que llevan armas no llevan nada similar a la tecnología encontrada con los renacidos. Estos ídolos casi parecen ser los dioses de los dioses.

## UN PORTAL ARRUINADO

Las estructuras de la masiva ciudad tumba se conectan mediante una serie de portales. Cuando la energía regresó a la tumba, las pilas durmientes de bloques de metal formaron de nuevo entradas de luz esmeralda. Esto es lo que estaban esperando los marines especiales del Caos. Desgarraron el portal más cercano y arrancaron su vector amplificador. Si la escuadra encuentra los restos del portal, yace en un montón de formas poliédricas con los últimos parpadeos de energía desvaneciéndose.

## EL CAMPO DE MONOLITOS

La pared norte de esta sala circular alberga una de las pocas aperturas del complejo. Una gran parte del muro ha sido cortado, formando una ventana que mira directamente a un campo de pirámides brillantes que flotan sobre una oscura superficie escarpada. Cada zigurat monolítico tiene un gran cristal verde en su cúspide, y centellea con arcos de energía. Es difícil determinar su tamaño desde dentro de las tumbas, ya que el masivo complejo hace insignificante, comparado con su propia escala, el más grande de los objetos.

Una larga torre de escalones conduce de una sala cercana al campo por debajo. El rastro de los restantes marines espaciales del Caos lleva a esta salida a la expansión de pirámides flotantes. Solo entonces tiene sentido su tamaño. No son edificios, sino plataformas de armas. Cada una de las esquinas presenta grandes armas de energía. Estas armas son idénticas, salvo en tamaño, a los rifles alienígenas usados por los renacidos. Si su fuerza es equiparable a su tamaño, estas armas podrían destrozar el casco de un Rhino.

Las pirámides flotan sin moverse. Pero su apariencia inerte es engañosa. Es imposible decir si las estructuras se activan por proximidad o si sus espíritus máquina poseen algún sentido malicioso, pero si algún hermano de batalla intenta cruzar el campo, los monolitos disparan rayos letales de energía destructiva. Cualquiera que desee cruzar el largo campo debe aplicar la diligencia para evitar ser despellejado vivo. Puede hacer una serie de tiradas de Esquivar para no ser alcanzado, o de Escondarse para no ser detectado. (El DJ debe determinar el número y dificultad de estas tiradas según el nivel de los personajes. Consulta en la página 66 el daño causado por un impacto de los proyectores de rayos).

El lado opuesto del campo alberga dos puntos de interés. Uno es el arcano dispositivo de transporte que puede usarse para abandonar la necrópolis. El otro es una magnífica vista del cristal de energía que proyecta la cúpula de fuerza sobre la necrópolis. Flota con dos plataformas limítrofes a cientos de metros en el aire. Una apertura parece conducir fuera de esta área, pero no hay una conexión por tierra desde el campo de monolitos. Para más información sobre el círculo de transporte y el núcleo de energía, consulta más adelante.

## EL CÍRCULO DE TRANSPORTE

Los inmortales eran maestros del espacio y del tiempo. Conocían el teletransporte, como atestiguan los símbolos. Naturalmente, los artefactos no son unidireccionales. En el borde del campo de monolitos hay un gran anillo marcado con un circuito dorado. Una tirada **Ordinaria (+10) de Escrutinio** lo reconoce como idéntico al del mausoleo vacío bajo el Cenotafio. Su centro contiene una ranura vertical del mismo tamaño y forma que el símbolo llave. Para cuando los perseguidores lleguen a este punto, Sethahar se ha ido. La disformidad circundante resuena con el eco de su brujería.

Pero Lamdus permanece. Los hermanos de batalla ven al marine espacial con su servoarmadura de la legión alfa apoyado contra una columna quebrada. Apenas sigue con vida. No tiene casco y su armadura está quemada y llena de cortes. Sus ojos miran intensamente a la escuadra y escupe la



sangre de sus pulmones antes de hablar. Está desarmado y se mueve lentamente. Asumiendo que no le matan antes de que pueda hablar, lee en alto o parafrasea lo siguiente:

*Los labios del marine espacial del Caos se retuercen en una sonrisa de superioridad. "Os ha llevado demasiado llegar aquí", carraspea. "Empezaba a creer que mi venganza tendría que morir conmigo". La heráldica corrupta sobre su armadura y los trofeos oscurecidos que quedan sugieren que era un miembro importante de su legión. "Escuchad con atención, hijos leales". Saborea las últimas palabras con una diversión amarga. "Aquí hay más en juego que este mundo. En Samech- en Samech los planes de Dahzak. Nuestro propósito en ellos ya no importa. Nos traicionó. Así que...mejor vuestra victoria que la suya".*

Rize tiene aliento para susurrar respuestas cortas a una o dos preguntas; si le preguntan por el inquisidor Vincent, Rize cree que cayó en el mar con el resto de sus hombres. El marine espacial del Caos les deja una última y enigmática advertencia:

*"No dejéis que Dahzak adivine vuestras intenciones como hizo conmigo. Solo- el Emperador protege". No exhala otro aliento.*

Rize está contento de morir si la escuadra se lo permite. Su voluntad de hierro resistirá cualquier intento de revivirlo; no desea ser un prisionero de sus enemigos.

### Conoce a tu enemigo

La legión alfa es demasiado secreta para que los nombres de sus líderes sean conocidos, pero muchos otros traidores acumulan infamia. Dahzak es uno de esos. Una tirada **Complicada (-10) de Saber prohibido (Las legiones traidoras)** reconoce el nombre del hechicero. Los niveles de éxito determinan cuánto sabe el hermano de batalla sobre él (consulta la Tabla 2-3 en la página 84).

### EL PASILLO RETORCIDO

Cuando la escuadra entra en este largo pasillo, pide a cada miembro una tirada **Ordinaria (+10) de Perspicacia**. Los que tengan éxito perciben el movimiento en el techo sobre ellos. Desde donde están, todo el plano oscuro por encima parece ondular como un océano sombrío. Si pueden verlo más de cerca observarán un enjambre de escarabajos hechos del mismo metal que los restos arácnidos en la entrada de la necrópolis.

### EL PASAJE OCCIDENTAL

Este oscuro pasaje acaba en un muro de piedra derrumbada; las tumbas no han sobrevivido perfectamente a los años y a la actividad sísmica de su propia apertura. El pasaje conduce al interior de la necrópolis, pero llevaría tiempo mover la piedra caída. Una tirada **Fácil (+30) de Rastrear** confirma que nada tangible ha pasado por aquí en siglos.



## DESPERTANDO A LOS ANTIGUOS

El objetivo de los hermanos de batalla de impedir que los xenos se levanten es una carrera contrarreloj—un reloj cuyas manos no pueden ver. Incluso sin una cuenta atrás en esta parte de la misión, es importante crear una sensación de urgencia y amenaza en ascenso. Un modo de hacer esto es el movimiento en el interior de las tumbas. Otros incluyen temblores cada vez más sonoros y los cristales de energía de los monolitos empezando a brillar.

Si el DJ siente que los jugadores se han retrasado mucho, puede considerar que una pequeña oleada de ocupantes se despierte. Esto reforzaría lo inminente del despertar. El perfil del heraldo espectral ha sido incluido en el apéndice. Puesto que pueden volverse incorpóreos, estos espectros serán los primeros en abandonar sus sarcófagos. Además, su apariencia fantasmal implica que parecen más espíritus de los muertos que alienígenas de metal vivos, manteniendo intacta la continuidad de Warhammer 40.000.

## ANTECÁMARA DE LA MATRIZ

Las dos entradas abiertas conducen desde cada lado de esta sala de poder a la matriz de energía. Cuando la escuadra se acerca a este punto, lee en alto o parafrasea lo siguiente:

*Ya no necesitáis suponer como sería el arácnido de la entrada. Uno igual, indemne y con sus ocho extremidades atraviesa una de las amplias entradas en un silencio sobrenatural. Si hubiese sido forjado por manos imperiales, esa creación avanzada habría estado adornada con ornamentos y letanías. En su lugar, su carcasa angular solo refleja consideraciones operativas. Su enorme cuerpo es de metal sin pintar; el único color que muestra son varios foto-receptores verdes brillantes en su pequeña cabeza. Una de sus extremidades delanteras es un tridente de garras. Otra es una larga y siniestra arma de energía. Sus ojos esmeralda brillan un instante cuando se detienen sobre vosotros.*

Este autómatas se ha arrastrado entre las tumbas durante incontables milenios, manteniendo el santuario de sus amos hasta su regreso. El guardián de la tumba es un poderoso enemigo, golpeando con sus garras y usando solo el emisor de partículas sobre enemigos a distancia o excepcionalmente blindados. Solo conoce la devoción a sus amos y no tiene sentido de autoconservación. No dejará de atacar hasta ser destruido. Si el DJ quiere incrementar el desafío de este último encuentro, puede insinuar que el tiempo se acaba. En ese caso, si los hermanos de batalla no dividen su atención entre destruir la matriz de energía y derrotar al guardián de la tumba, todo está perdido. Ten en cuenta que el guardián causa miedo; consulta la página 278 de **DEATHWATCH** para ver cómo afecta el miedo a los marines espaciales.

## MATRIZ DE ENERGÍA DE A NECRÓPOLIS

El núcleo de energía es una sala de plataformas suspendidas y de arcos de electricidad. Cada puerta de la antecámara conduce a un disco flotante, sobre el que levita sin ningún soporte una red perpendicular de tres discos más. El sexto círculo cuelga en el centro, con un cristal verde parpadeante cientos de veces más grande que el del artefacto de control, o incluso los monolitos. Parpadea cada vez con más fuerza según los temblores crecen en intensidad. Si los hermanos de batalla encuentran un camino a la matriz de energía por una ruta distinta a la antecámara (como a través del campo de monolitos), el guardián de la tumba les atacará aquí.

Una cúpula de fuerza virtualmente impenetrable, similar a la que cubre la ciudad, protege la matriz de energía. (Cuenta como un campo de fuerza con una protección de 95 y sin sobrecarga). Sin embargo, solo es posible detectarla si la escuadra estudia el cristal cuidadosamente antes de atacar la matriz de energía. La primera vez que alguien intenta dañar el cristal, los mecanismos de defensa del núcleo se activan. Esto causa dos efectos: primero, las baterías de defensa se encienden. En cada asalto posterior disparan el equivalente a un rayo emisor de partículas a cada personaje en la sala, usando una Habilidad de Proyectiles de 40. Segundo, llama a los monolitos en el campo, que empiezan a desplazarse hacia la plataforma elevada.

TABLA 2-3: LA INFAMIA DE DAHZAK

Niveles de éxito	Detalles conocidos
Éxito estándar	Dahzak es un poderoso hechicero marine espacial del Caos que opera en los mundos corrompidos de las Estrellas Caronte. Es un miembro exiliado de la legión traidora de los mil hijos.
1	Las historias de los logros pasados de Dahzak en la demarcación Jericó suelen situarle en batallas por tesoros de tomos y talismanes malditos. Entre los mil hijos existe una cábala escindida dirigida por el exiliado Ahriman. Se rumorea que esta facción fue responsable de convertir a la mayoría de la legión de los mil hijos en los marines rúbrica. Dahzak es o era un miembro de esta cábala.
2	Dahzak es un poderoso adivino, y debe mucho de sus estatus a su habilidad para predecir los movimientos de sus enemigos. Aunque sus talentos innatos parecen situarle en la predicción, se dice que busca y adquiere hechizos y objetos relacionados con la interacción directa y el movimiento por la disformidad.
3+	Dahzak desapareció poco después de la llegada de la Cruzada de Achilus. Aunque a los optimistas les gustaba afirmar que murió en los choques iniciales en el Saliente Acheros, oscuros susurros de la Anomalía Hadex dijeron que paso esos largos años forjando una alianza con otros poderes corruptos de las Estrellas Caronte para llegar a cabo algún plan terrible.

Los hermanos de batalla están ahora en doble riesgo de quedarse sin tiempo. Los xenos están a punto de despertar, e incluso si la escuadra evita los rayos de energía, tienen pocas probabilidades de supervivencia si los monolitos se ponen a tiro. Necesitan un método para apagar el núcleo, ¡y rápido! Si los jugadores continúan atacando la matriz de energía con sus métodos habituales, el DJ debe dejar caer que un asalto directo podría no ser el mejor enfoque. Por ejemplo: *“Vuestro disparo de plasma se disipa de nuevo sobre la barrera protectora. Nada de lo que habéis hecho ha afectado al artefacto. Empezáis a pensar que necesitáis otra forma de apagarlo”.*

Idealmente, la escuadra presentará un plan que use sus capacidades individuales para superar este desafío. La forma más fácil de representarlo es con las reglas de prestar ayuda, página 206 de **DEATHWATCH**. Ignora el límite de personajes que pueden ayudar, pero establece una dificultad mínima Muy difícil (-30) para la tirada. Según su plan, decide que acción será la tirada principal. Luego permite que cada personaje ayudando describa qué es lo que hace, usando una habilidad entrenada, talentos, capacidad especial, poder psíquico, capacidad modo escuadra o solitario, o una pieza de equipo. Los posibles ejemplos incluyen:

- Usar Demoliciones para crear una potente explosión con granadas de choque enlazadas.
- Usar Adivinación para determinar el mejor momento y ángulo para superar el campo de fuerza.
- Aplicar Competencia tecnológica o Atracción férrea para interrumpir el sistema de suspensión gravitatoria.
- Usar un signum para coordinar el fuego.

Si la escuadra falla un intento, significa que ese enfoque particular no funciona y deben probar un plan alternativo (o como mínimo elegir a un nuevo personaje para hacer la tirada). Además, cada fallo significa otra descarga de energía de los sistemas de defensa, y tiempo para que los monolitos se acerquen.

## LA MAREA APLASTANTE

La matriz de energía es todo lo que contiene al aplastante océano por encima. Si los hermanos de batalla tienen éxito en destruir la matriz de energía o desactivar de otro modo las tumbas, lee en alto o parafrasea lo siguiente:

*La luz verde de la matriz de energía se apaga. Por un momento hay un silencio absoluto. Entonces el cielo negro colapsa en un torrente de agua cayendo.*

Si están en el núcleo de energía, los hermanos de batalla deben entrar rápidamente para no ser arrastrados cuando el océano cae sobre la necrópolis. El impacto de millones de toneladas de agua crea roturas de inmediato. Grandes trozos de piedra se separan de las tumbas cuando empiezan a llenarse de agua. Si los hermanos de batalla saben cómo usar el símbolo para salir de las tumbas, deben enfrentar el agua y el colapso de la ciudad para volver al círculo de transporte.

Si no emplean el círculo, otras posibilidades para su supervivencia incluyen:



- Si se usó el torpedo de abordaje, este puede resistir la presión del agua. Los hermanos de batalla podrían refugiarse dentro y comunicarse con el Caturiano para su recogida.
- Maltrata a los hermanos de batalla con un asalto o dos de daño aplastante y fatiga cuando su armadura se dobla y empieza a colapsar. En el último momento, el Caturiano los rescata con un electro-magneto y los arrastra a su interior.

Cuando la teniente Helmsman Athenos ve a la escuadra, lee o parafrasea lo siguiente:

*“¡Estáis vivos! Gracias a la Santa Brillante”. No tiene tiempo para decir más porque el Caturiano gira violentamente. Podéis sentir la nave zarandeada y empujada por el remolino y los restos de la necrópolis. El casco de metal se tensa y los motores del sumergible rugen mientras intenta resistir el tirón. Con un súbito impulso, sentís que la nave se libera de la succión. Los motores del Caturiano golpean y repiquetean como un pulmón biónico chapucero, pero estáis de vuelta hacia la superficie.*

Los hermanos de batalla tienen unas pocas horas para recoger su equipo, tratar sus heridas, y debatir lo que ha ocurrido, antes de que el Caturiano ataque en Kal'tran. Extrañamente, cualquier tecnología que los hermanos de batalla hubieran tomado de los renacidos se ha desvanecido sin rastro. No obstante, el símbolo llave permanece.

TABLA 2-4: RECOMPENSAS DE ESTRATEGIA DEL SECTOR

Objetivo	Experiencia
Salvar la vida de la inquisidora Quist	350 PE
Completar la investigación del inquisidor Vincent y determinar lo que yace bajo el océano del sur	350 PE
Impedir que los renacidos acaben con Karlack	400 PE
Descubrir el destino del inquisidor Vincent	175 PE
Matar o capturar a Isiaah Faln	250 PE
Pasar por encima de las fuerzas de la legión alfa en la ciudad tumba	250 PE
Determinar la localización exacta de la ciudad	200 PE
Encontrar un modo de entrar en la ciudad tumba	175 PE
Adquirir un transporte capaz de operar en las profundidades del océano	200 PE
Impedir que los hijos de Taeg asesinen al príncipe-prefecto Allewis	150 PE
Ayudar al mediador Dyne a encargarse de Alexei Drahj	100 PE
Derrotar el culto xenos bajo el Cenotafo	75 PE

## MANIFIESTO DE ARTEFACTOS

### Cetro de la media luna

Hasta donde yo sé, este corto bastón es puramente ceremonial. Está rematado por dos grandes filos de media luna, y otras dos series de hojas más pequeñas, todas simétricas. Parece tener alguna forma de microcircuito incrustado en la empuñadura, pero es de una magnitud insuficiente para poder constituir un arma. Parece que la parte de abajo del cetro se ha roto.

### Cristal de conducción

He recogido personalmente tres muestras de estos tubos traslucidos en varios tamaños, y son quizás el artefacto xenos más encontrado en Karlack, aparte de la roca presente en los así llamados “amuletos de la eternidad”. Me pregunto cuántas de estas reliquias están probablemente en uso como topes, e incluso cristalería, por los nativos. Estos conductos se han probado muy resistentes al calor y la energía, sugiriendo que se usaban para transmitir energía en armas y tecnología.

### Emisor de campo

Este pequeño artefacto tiene un cierto parecido a los campos de fuerza imperiales, lo que nos ha llevado a Dyne y a mí a especular que emitía alguna clase de campo. No obstante, es posible que el artefacto no sirviese a ese propósito. Podría ser un explosivo, una baliza, o un icono religioso inerte, por todas las respuestas que hemos sido capaces de obtener de él.

### Caparazón de metal

Esta curiosa carcasa de metal es a la vez lisa y angular. De menos de un metro de largo, parece que alguna clase de apéndices se conectaban a ambos lados de la carcasa. Su parte inferior muestra restos de proyectores gravitatorios.

### Alabarda rota

Queda muy poco de esta arma. La composición de su empuñadura es similar al cetro, pero el circuito es menos complejo. Su peso y enlaces rotos sugieren un arma de cuerpo a cuerpo de doble filo.



POR LA AUTORIDAD DEL INQUISIDOR ZAER VINCENT, ORDO XENOS

## Escape por teletransporte

Si los hermanos de batalla usan el símbolo, se encontrarán bajo el Cenotafio de Achilus, en el círculo parejo dentro del mausoleo vacío.

## REGRESO A LA CIUDADELA PRIMARIS

Quist está despierta y recuperándose cuando la escuadra retorna a Ciudadela Primaris, y escucha su informe con atención. Si han recuperado al inquisidor Vincent, les pide que lo traigan ante ella. El hombre llora en silencio sobre su hombro, y ella le dice palabras gentiles para reconfortarlo. Al mismo tiempo, introduce su mano izquierda bajo sus túnicas y saca su pistola bólter. En un movimiento rápido, la coloca sobre la nuca de Vincent y aprieta el gatillo. La explosión la cubre con su sangre. El mediador Dyne se pone rígido, como si fuera a protestar por la muerte de su señor, pero la presencia de Nihl es suficiente para que se lo piense mejor. Si los marines espaciales se han encariñado con Vincent, o el DJ tiene alguna otra razón para creer que querrían interferir en este asunto, pueden hacer una tirada de Agilidad para intervenir antes de que Quist apriete el gatillo.

Por otro lado, si la escuadra informa de su existencia, pero lo dejó en otro lugar, ella verifica su localización y hace una pequeña señal a Nihl, que parte en silencio para despacharlo. Si los hermanos de batalla no preguntan por la ejecución, Quist no tiene nada más que decir al respecto. Sin embargo, si la preguntan en la Ciudadela o en el viaje de regreso a Erioch, simplemente dice:

*“El Zaer Vincent que conocía era un buen hombre. Dedicó su vida a proteger a la humanidad en la demarcación, en donde muchos traidores han olvidado al Emperador. La persona que he matado era un traidor quebrado. Dio ayuda a los enemigos del hombre y divagó sobre ruinas xenos con cualquiera que veía. Era una carga para el Ordo, y no había piedad para su caída. La muerte limpia que le he dado ha sido clemencia”.*

La preferencia de Quist es que todo el mundo crea que Vincent murió con su equipo—no para ocultar su ejecución sino para preservar su integridad. Les pide que permitan que sea ella la que informe acerca de él, pero no discute si los hermanos de batalla deciden seguir otro curso de acción. Puede, no obstante, señalar que omitan que fue envenenada (asumiendo que sucedió) si están de acuerdo con su petición.

## RESPETOS POR LOS MUERTOS

Los hermanos de batalla traerán la noticia de la muerte de, al menos, un inquisidor después de su misión. La inquisidora de la Cámara, Hezika Carmillus, dispone un funeral poco después del regreso de la escuadra. Lo siguiente asume que Quist vive; si falleció, la inquisidora Carmillus ocupa su lugar presidiendo los ritos. Los hermanos de batalla pueden asistir. Lee en alto o parafrasea lo siguiente:

*El funeral se realiza en una de las muchas cámaras sin usar del exterior de la fortaleza. La muerte le ha dado un propósito. Si la ceremonia no tuviese lugar en un remoto frente de guerra, se habría tratado de un gran asunto político. En su lugar, asisten unas pocas docenas, sobre todo miembros residentes del Ordo Xenos y hermanos de batalla como vosotros. El comandante de la vigilia Mordigael y varios más ofrecen unos breves elogios.*

Los hermanos de batalla pueden elegir a uno de los suyos para que hable. Como el miembro de mayor rango del Ordo Xenos, la inquisidora Carmillus habla al final:

*“Ninguno de nosotros puede pedir más que morir al servicio del Imperio. El número de personas que escucha nuestro nombre o dice alabanzas sobre nuestro ataúd no cambia quien fuimos en vida, donde tuvimos éxito y donde fallamos. Una tumba fría es bastante recompensa; porque es el único descanso que conocerá el vigilante. Así que disfruta ahora del descanso que has merecido”.  
Da la señal para que el ataúd sea arrojado al vacío.*

## RECOMPENSAS

La Tabla 2–4 (consulta la página 86) muestra el valor de completar cada uno de los objetivos si concedes experiencia usando el método de misión detallada.

Lo siguiente merece 1 punto de renombre:

- Impedir que la inquisidora Quist resulte envenenada o, si así fue, omitirlo de los informes.
- Impedir que los xenos renacidos se alcen de nuevo.
- Derrotar a la legión alfa.
- Matar o capturar a Isiaah Faln.
- Dos de los siguientes: detener a Alexei Drahj, llevar al inquisidor Vincent a Quist, impedir que los hijos de Taeg asesinen al príncipe-prefecto.
- Si los personajes matan deliberadamente a ciudadanos imperiales que no sean cultistas, pierden 1 de renombre.

El DJ debe consultar la página 272 del libro básico de DEATHWATCH para ver si la escuadra merece renombre adicional por completar múltiples objetivos. Como siempre, siéntete libre de recompensar los planes inteligentes y la buena interpretación.

## MISIONES FUTURAS

El mapa estelar en el templo sumergido puede haber creado o respondido una serie de preguntas. El DJ podría añadir fácilmente uno o media docena de sitios que los guardianes tendrán ahora que examinar. Es de esperar que todos los restos de la ciudad tumba fueron aplastados por el mar. Sin embargo, los océanos del sur de Karlack son infames por arrastrar extraños objetos a la orilla. Incluso mientras los hermanos de batalla vuelven a casa, los habitantes de los archipiélagos podrían estar sacando un brillante ídolo de metal fuera del mar.

# APÉNDICE: PNJs

## PRÍNCIPE-PREFECTO ALLEWIS

Para más información consulta la página 59.

### Perfil del príncipe-prefecto Allewis

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
46	34	33	41	35	50	52	45	44

**Movimiento:** 3/6/9/18

**Heridas:** 16

**Habilidades:** Aguante (R), Carisma (Em) +10, Engañar (Em) +20, Escrutinio (Per) +10, Esquivar (Ag) +10, Leer/escribir (Int), Mando (Em) +10, Perspicacia (Per) +10, Saber académico (Heráldica) (Int).

**Talentos:** Entrenamiento con armas C/C (Primitiva), Entrenamiento con pistolas (Láser), Orador experto.

**Armas:** Espada monofilos (1d10+3 A, Pen 2, Equilibrada), pistola láser de duelo (30m; T/-/-; 1d10+3 E; Pen 7; Car 1; Rec 1, Desgarradora, Precisa).

**Equipo:** Ropa extremadamente buena y cara, joyas ostentosas, 2 cargadores para la pistola láser.

## ALEXEI DRAHJ

Este rico mercader es en secreto un miembro del círculo de Transpire. Como el resto de sus pares oscuros, ha sacrificado su humanidad por la riqueza y el poder personal.

### Perfil de Alexei Drahj

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
55	50	<sup>(10)</sup> 58	<sup>(12)</sup> 65	<sup>(8)</sup> 47	52	48	60	50

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

**Heridas:** 38

**Habilidades:** Aguante (R), Carisma (Em), Engañar (Em) +20, Escrutinio (Per), Esquivar (Ag) +20, Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int), Intimidar (F) +10, Leer/escribir (Int), Mando (Em) +20, Perspicacia (Per), Saber popular (Bajos fondos) (Int) +10, Saber prohibido (Xenos) (Int) +10.

**Talentos:** Agilidad antinatural (x2), Ambidiestro, Ataque relámpago, Ataque veloz, Cavidad oculta, Entrenamiento con armas básicas, C/C y pistolas (Universal), Fuerza antinatural (x2), Resistencia antinatural (x2), Sentidos desarrollados (Todos), Velocidad sobrenatural.

**Rasgos:** Alteración de Transpire<sup>†</sup>, Criatura del más allá, Criatura de pesadilla, Regeneración (3), Visión en la oscuridad.

**Blindaje:** Malla corporal blindada (Todas 3).

**Armas:** Espada de energía xenos (1d10+16 A; Pen 6; Campo de energía, Equilibrada), Pistola de plasma modelo Ryza (30m; T/2/-; 1d10+7 E; Pen 7; Car 10; Rec 3, Fiable, Sobrecalentamiento), granadas de xeno-filamento (BFx3m; T/-/-; 4d10+4 A; Pen 6; Desgarradora, Explosión [1]).

**Equipo:** Ropa cara pero práctica; vocotransmisor personal encriptado, crono, 3 granadas de xeno-filamento.

<sup>†</sup>**Alteración de Transpire:** Una vez por asalto, como acción libre, Drahj puede hacer una tirada de Voluntad. Si tiene éxito, puede añadir +10 a una característica hasta la próxima vez que use esta habilidad.

## MATÓN DE ALEXEI

### Perfil del matón de Alexei

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
40	35	35	40	38	30	36	38	24

**Movimiento:** 3/6/9/18

**Heridas:** 18

**Habilidades:** Esquivar (Ag) +10, Intimidar (F) +10, Movimiento silencioso (Ag), Perspicacia (Per) +10, Seguimiento (Ag), Tregar (F).

**Talentos:** Entrenamiento con armas básicas y pistolas (Láser, PS), Entrenamiento con armas C/C (Primitiva).

**Blindaje:** Armadura de malla (Todas 4).

**Armas:** Espada monofilos (1d10+4 A; Pen 2), Pistola pesada (35m; T/-/- 1d10+4 I; Pen 2; Car 5; Rec 2), Carabina láser (35m; T/2/- 1d10+3 E; Pen 0; Car 40; Rec 2; Fiable).

**Equipo:** Microcomunicador, 1 recarga de la pistola pesada, 1 batería láser, varillas de lho.

## MEDIADOR LAZEL DYNE

Para más información consulta la página 63.

### Perfil del mediador Lazel Dyne

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
40	45	45	48	44	<sup>(12)</sup> 60	55	50	36

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

**Heridas:** 20

**Habilidades:** Código (Inquisición) (Int) +20, Escrutinio (Per) +10, Esquivar (Ag) +10, Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar, varias lenguas humanas y xenos) +10, Indagar (Em) +20, Leer/escribir (Int) +20, Lógica (Int) +10, Mando (Em) +10, Medicae (Int) +10, Perspicacia (Per) +10, Saber académico (Int) (Todos) +20, Saber popular (Todos) (Int) +10, Saber prohibido (Disformidad, Herejía, Inquisición, Psíquicos, Xenos) (Int) +10.

**Talentos:** Ataque veloz, Cavidad oculta, Conocimiento infuso, Entrenamiento con armas básicas, C/C y pistolas (Universal), Entrenamiento con arma exótica (Pistola lanzarredes), Implante lógico, Inteligencia antinatural (x2), Memoria fotográfica, Políglota, Predicción, Protocolo (Académicos, Inquisición), Uso de electroinjerto.

**Rasgos:** Aprendizaje enciclopédico<sup>†</sup>, El conocimiento es poder<sup>††</sup>

**Blindaje:** Blindaje de malla oculto (Todo 4)

**Armas:** Pistola infernal personalizada (35m; T/2/-; 1d10+4 E; Pen 7; Car 40; Rec 2, Desgarradora), espada de energía modelo Mordia (1d10+9 E; Pen 5; Equilibrada, Campo de energía).

**Equipo:** Placas de datos, autopluma, microcomunicador, pergaminos, emblema de oficio, enlace cerebral.

†**Aprendizaje enciclopédico:** Dyne supera automáticamente las tiradas de Saber prohibido (Xenos). Si los niveles de éxito son importantes, se considera que que ha sacado un 01.

††**El conocimiento es poder:** Una vez por sesión, Dyne puede superar automáticamente una tirada de Inteligencia o de una habilidad basada en ella. Se considera un éxito estándar.

## LAMDUS RYZE

Para más información consulta la página 6.



### Perfil de Lamdus RYZE

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
60	55	<sup>(10)</sup> 68	<sup>(10)</sup> 50	56	52	45	48	46

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

**Heridas:** 30

**Habilidades:** Carisma (Em) +10, Código (Bajos fondos, Runas del capítulo) (Int), Conducir (Aerodeslizador, Vehículos terrestres), Demolición (Int), Engañar (Em) +10, Escondarse (Ag) +20, Escrutinio (Per) +10, Esquivar (Ag) +20, Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int), Interrogar (Em) +10, Leer/escribir (Int), Mando (Em) +10, Movimiento

silencioso (Ag) +20, Perspicacia (Per) +10, Pilotar (Nave estelar) (Ag), Rastrear (Int), Saber académico (Ocultismo) (Int) +10, Saber popular (Adeptus Astartes, Imperio) (Int), Saber prohibido (Disformidad, Herejía, Legiones traidoras) (Int) +10, Seguridad (Int) +10, Supervivencia (Int) +10, Tácticas (Int) +20.

**Talentos:** Ataque veloz, Ambidiestro, Autoritario, Blanco difícil, Coraje, Desenfundado rápido, Difícil de matar, Disparo en movimiento, Duro de pelar, Entrenamiento con armas astartes, Impávido, Infiltración insidiosa†, Inspirar ira, Instruido en el bólter, Maestría en combate, Maestro de esgrima, Muro de acero, Recarga rápida, Sentidos desarrollados (oído, vista).

**Rasgos:** Fuerza antinatural (x2), Implantes de marine espacial, Resistencia antinatural (x2), Tamaño (Voluminoso).

**Blindaje:** Servoarmadura astartes (Cuerpo 10, el resto 8).

**Armas:** Bólter astartes con sensor de movimiento (100m; T/2/4; 2d10+5 X; Pen 5; Car 28; Rec 1, Desgarradora), pistola bólter astartes (30m; T/3/-; 2d10+5 X; Pen 5; Car 14; Rec 1, Desgarradora), cuchillo de combate astartes (1d10+15 A; Pen 2), espada de energía astartes (1d10+18 E; Pen 6; Campo de energía, Equilibrada).

**Equipo:** Recarga de bólter y recarga de pistola bólter, multillave, silenciador.

†**Infiltración insidiosa:** Los miembros de la legión alfa obtienen un +20 a las tiradas de habilidad para coaccionar a otros (salvo astartes) a su causa. Además, ganan un +10 a todas las tiradas de Escondarse y Movimiento silencioso.

## MARINE ESPACIAL DEL CAOS DE LA LEGIÓN ALFA

Para más información consulta la página 75.

### Perfil del marine de la legión alfa

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
55	58	<sup>(10)</sup> 66	<sup>(8)</sup> 46	55	40	45	48	30

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

**Heridas:** 25

**Habilidades:** Carisma, (Em), Código (Bajos fondos, Runas del capítulo) (Int), Conducir (Aerodeslizador, Vehículos terrestres), Demolición (Int), Engañar (Em) +10, Escondarse (Ag) +20, Escrutinio (Per) +10, Esquivar (Ag) +20, Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int), Interrogar (Em), Leer/escribir (Int), Mando (Em) +10, Movimiento silencioso (Ag) +20, Perspicacia (Per), Pilotar (Nave estelar) (Ag), Rastrear (Int), Saber académico (Ocultismo) (Int), Saber popular (Adeptus Astartes, Imperio) (Int), Saber prohibido (Disformidad, Herejía, Legiones traidoras) (Int)+10, Seguridad (Int) +10, Supervivencia (Int) +10, Tácticas (Int) +10.

**Talentos:** Ataque veloz, Ambidiestro, Coraje, Desenfundado rápido, Difícil de matar, Disparo en movimiento, Duro de pelar, Entrenamiento con armas astartes, Impávido, Infiltración insidiosa†, Instruido en el bólter, Recarga rápida, Sentidos desarrollados (oído, vista).

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

**Blindaje:** Servoarmadura astartes (Cuerpo 10, el resto 8).

**Armas:** Pistola bólter astartes (30m; T/3/-; 2d10+5 X; Pen 5; Car 14; Rec 1, Desgarradora), bólter astartes (100m; T/2/4; 2d10+5 X; Pen 5; Car 28; Rec 1, Desgarradora), cuchillo de combate astartes (1d10+14 A; Pen 2), espada sierra astartes (1d10+15 A; Pen 4; Desgarradora, Equilibrada).

**Equipo:** Recarga de bólter y recarga de pistola bólter, multillave, silenciador.

†**Infiltración insidiosa:** Los miembros de la legión alfa obtienen un +20 a las tiradas de habilidad para coaccionar a otros (salvo astartes) a su causa. Además, ganan un +10 a todas las tiradas de Esconderse y Movimiento silencioso.

## FEINYR SURBRYTE

Feynir Surbryte es el último pseudónimo de Yale Ilvaris. Es un astuto superviviente que ha pasado por muchas guerras—algunas comenzadas por él. Esta armado con tecnología alienígena avanzada. Esto sirve para protegerle y fomentar el mensaje de la poderosa sabiduría de los alienígenas.



Perfil de Feynir Surbryte

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
46	45	38	40	42	38	35	45	48



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

**Heridas:** 18

**Habilidades:** Aguante (R), Carisma +10, Competencia tecnológica (Int) +10, Esquivar (Ag) +10, Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar), Mando (Em), Nadar (F), Perspicacia (Per) +10, Saber prohibido (Herejía, Xenos) (Int), Saber académico (Ocultismo) (Int) +10, Supervivencia (Int), Tregar (F).

**Talentos:** Entrenamiento con armas básicas y pistolas (Láser, PS), Entrenamiento con arma exótica (Artefactos del culto), Entrenamiento con armas C/C (Universal).

**Rasgos:** Tocado por el destino (1).

**Blindaje:** Armadura de malla xenos (Todas 5); campo refractor (FP 30, Sobrecarga 01–10).

**Armas:** Cuchillo monofilos ritual (1d5+3 A; Pen 2), rifle desollador (200m T/2/-; 2d10+5 E; Pen 8; Car Ilimitado; Recarga, Volátil, Especial†); espada espectral (1d10+8 A, Pen Especial††; Desgarradora).

†Un objetivo que reciba daño (tras blindaje y Resistencia) de este arma sufre además 1d10 puntos de daño a su Resistencia.

††Los ataques tienen el rasgo Arma de disformidad.

**Equipo:** Distorsionador temporal†††, parafernalia del culto, ropa elaborada, souvenirs de diseño alienígena.

†††**Distorsionador temporal:** Su xenotecnología permite manipular el paso del tiempo, permitiendo moverse fuera de fase con los oponentes. Se activa como una acción libre y requiere una tirada **Moderada (+0) de Competencia tecnológica**. Si tiene éxito, el portador gana una acción completa adicional durante su turno. Se aplican todos los límites normales a las acciones en un turno, con la excepción de poder hacer un ataque extra con esta acción adicional.

## MILITANTE CULTISTA REBELDE

A diferencia de sus contrapartes urbanos, estos cultistas han sido entrenados para las operaciones rebeldes en las islas del sur. Solo los miembros de mayor rango son dignos de llevar las sorprendentes armas de los renacidos. Para el resto es mejor usar las reglas de horda, puesto que un individuo no representa mucha amenaza para un hermano de batalla.



Perfil del militante cultista rebelde

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
38	38	35	35	35	25	35	38	25

**Movimiento:** 3/6/9/18

**Heridas:** 15

**Habilidades:** Esquivar (Ag), Nadar (F), Perspicacia (Per), Supervivencia (Int), Tregar (F).

**Talentos:** Entrenamiento con armas básicas (Láser, PS), Entrenamiento con arma exótica (Artefactos del culto), Entrenamiento con armas C/C (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (PS).

**Rasgos:** Blindaje antifragmentación (Todas 4).

**Armas:** Cuchillo ritual (1d5+3 A; Primitiva), rifle automático (90m; T/3/10 1d10+3 I; Pen 0; Car 30; Rec 1) o rifle láser (100m; T/3/- 1d10+3 I; Pen 0; Car 60; Rec 1). Unos pocos militantes empuñan las raras armas del culto nombradas a continuación.

**Armas:** Rifle desollador (200m; T/2/-; 2d10+5 E; Pen 8; Car Ilimitado; Especial†, Recarga, Volátil); Emisor de partículas (45m T/2/5; 3d10+8 E; Pen 12; Car Ilimitado; Desgarradora, Recarga); espada espectral (1d10+5+BF A, Pen Especial††; Desgarradora).

†Un objetivo que reciba daño (tras blindaje y Resistencia) de este arma sufre además 1d10 puntos de daño a su Resistencia.

††Los ataques tienen el rasgo Arma de disformidad.

**Equipo:** Parafernalia del culto, ropa primitiva, iconos extraños de origen desconocido.

## HIJOS DE TAEG

Los hijos de Taeg utilizan el perfil del militante cultista rebelde, añadiendo las cargas explosivas (consulta la página 61) y los pertrechos del 1º de Karlack a su equipo. No están armados con artefactos del culto.

## MECHÁNICUS APÓSTATA

Los mechanicus apóstatas de Samech son infames en la demarcación. Ningún acto es demasiado impío ni ningún conocimiento demasiado blasfemo si aumenta su poder.

### Perfil del mechanicus apóstata

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
46	55	(10)	(10)	35	55	45	45	—

**Movimiento:** 3/6/9/18

**Heridas:** 22

**Habilidades:** Código (Mechanicus apóstata) (Int), Competencia tecnológica (Int) +20, Escrutinio (Per), Esquivar (Ag) +10, Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar, Lengua blasfema, Lengua tecnis) (Int) +20, Intimidar (F) +10, Leer/escribir (Int), Saber académico (Criptología, Ocultismo) +20, Saber popular (Culto Máquina, Imperio) (Int) +20, Saber prohibido (Arcanotecnología, Adeptus Mechanicus, Demonología, Disformidad) (Int) +20.

**Talentos:** Ambidiestro, Ataque veloz, Auxilio eléctrico, Conocimiento infuso, Coraje, Dotado (Competencia tecnológica), Entrenamiento con armas básicas, C/C y pistolas (Universal), Estabilizadores sanguíneos, Estructura biónica mejorada, Implante lógico, La carne es débil (2), Mecanizado, Paranoia, Parloteo binario, Potenciadores sanguíneos, Rayo de lumen, Recarga de lumen, Realimentación estridente, Rito de miedo, Uso de electroinjerto, Uso de mecadendrita (servobrazo), Voz inquietante.

**Rasgos:** Fuerza antinatural (x2), Implantes Mechanicus, Máquina (4), Miedo (1), Resistencia antinatural (x2).

**Blindaje:** Carne mecánica corrompida (Todas 7).

**Armas:** Bólter modelo Locke (90m; T/2/4; 1d10+5 X; Pen 4; Car 24; Rec 1; Desgarradora); hacha sierra (1d10+14 A; pen 2; Desgarradora), pistola infernal (35m; T/-/-; 1d10+4 E; Pen 7; Car 40; Rec 2), Servobrazo garra (2d10+16, Pen 10; +10 a las tiradas de presa).

**Equipo:** Túnicas negras con símbolos blasfemos, implantes y órganos clonados corruptos, auspex, combiherramienta.

## INQUISIDORA ADRIELLE QUIST

Para más información sobre Adrielle Quist consulta la página 25 de la PANTALLA DEL DJ.

### Perfil de Adrielle Quist

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
46	41	35	40	51	52	43	59	47

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

**Heridas:** 21

**Habilidades:** Carisma (Em) +10, Competencia tecnológica (Int) +10, Engañar (Em) +20, Escrutinio (Per), Esquivar (Ag) +20, Hablar idioma (Eldar, Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int), Invocación (V), Leer/escribir (Int) +10, Mando (Em) +10, Perspicacia (Per), Psiniscencia (Per) +10, Saber popular (Todos) (Int) +20, Saber prohibido (Todos) (Int) +20.

**Talentos:** Ataque veloz, Autoritario, Buena reputación (Adeptus Mechanicus), Coraje, Desenfundado rápido, Entrenamiento con armas C/C y pistolas (Universal), Factor psíquico (6), Orador experto, Protocolo (Adeptus Mechanicus, Guardianes de la muerte, Inquisición)

**Rasgos:** Tocado por el destino (3), Voluntad indomable de la Inquisición†.

**Blindaje:** Blindaje de adamantina excepcional (Todas 6).

**Armas:** Láser digital (3m; T/-/-; 2d5+5 E; Pen 5, Car 1; Rec N/A), alabarda psíquica (1d10+9 A; Pen 8; Desequilibrada), pistola bólter modelo Ceres (30m; T/2/-; 1d10+5 X; Pen 4; Car 8; Rec 1, Desgarradora).

**Poderes psíquicos:** Compulsión, Dominar, Exploración mental, Telepatía de corto alcance, Telepatía de largo alcance.

**Equipo:** Placa de datos, analizador, insignia inquisitorial, microcomunicador.

†**Voluntad indomable de la Inquisición:** Una vez por sesión, Quist puede superar automáticamente una tirada de Voluntad (incluyendo habilidades basadas en Voluntad y poderes psíquicos). Si los niveles de éxito son importantes, se considera que ha sacado un 01. Esta habilidad se puede usar antes o después de hacer la tirada, independientemente de los modificadores aplicados.

## INQUISIDOR ZAEN VINCENT

El inquisidor Vincent es una pálida sombra de su antiguo yo. Medio muerto, debilitado por la tortura y la culpa, su perfil refleja un severo daño a las características.

### Perfil de Zaen Vincent

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
28	34	22	30	25	51	22	20	18

**Movimiento:** 2/4/6/12

**Heridas:** 10

**Habilidades:** Carisma (Em), Código (Inquisición) (Int) +20, Competencia tecnológica (Int) +10, Engañar (Em) +10, Escrutinio (Per), Esquivar (Ag) +10, Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar, Tau) (Int), Indagar (Em) +20, Leer/escribir (Int), Lógica (Int) +10, Mando (Em) +10, Medicae (Int), Perspicacia (Per), Saber académico (Todos) +10, Saber popular (Todos) (Int), Saber prohibido (Todos) (Int).

**Talentos:** Ambidiestro, Combate con dos armas (a distancia), Desenfundado rápido, Entrenamiento con armas C/C y pistolas (Universal), Implante lógico, Orador experto, Protocolo (Inquisición).

**Rasgos:** Tocado por el destino (0).†

**Blindaje:** Blindaje de caparazón (Todas 6).

**Armas:** Ninguna.

**Equipo:** Placa de datos, microcomunicador, insignia inquisitorial.

†Vincent ha gastado su último punto de destino, pero aún puede activar furia virtuosa.

## NIHL ZEE

Para más información consulta la página 55.



### Perfil de Nihl Zee

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
60	75	(8)	(8)	(10)	33	58	55	25

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

**Heridas:** 22

**Habilidades:** Acrobacias (Ag) +10, Buscar (Per) +10, Código (Oficio Asesinorum) (Int) +10, Contorsionismo (Ag) +10, Esconderse (Ag) +20, Escrutinio (Per) +20, Esquivar (Ag) +20, Intimidar (F) +10, Leer/escribir (Int), Movimiento silencioso (Ag) +20, Perspicacia (Per) +20, Rastrear (Int) +10, Saber académico (Tactica Imperialis) +20, Seguimiento (Ag) +20.

**Talentos:** Ambidiestro, Ataque veloz, Blanco difícil, Caer de pie, Combate con dos armas (a distancia), Coraje, Deber hasta la muerte, Desenfundado rápido, Disparo en movimiento, Disparo infalible, Disparos independientes, Dotado (Movimiento silencioso, Seguimiento), Entrenamiento con armas básicas, C/C y pistolas (Universal), Evasivo, Reacción rápida, Recarga rápida, Reflejos rápidos, Sentidos desarrollados (vista), Tiro certero, Tirador de élite, Tirador de primera, Tirador excepcional.

**Rasgos:** Agilidad antinatural (x2), Asesino del templo†, Visión en la oscuridad.

**Blindaje:** Traje de sigilo (Todos 3).

**Armas:** Rifle exitus (200m; T/-/-; 2d10+4 I; Pen 9; Car 10; Rec 1, Precisa), pistola exitus (30m; T/3/-; 2d10+4 I; Pen 9; Car 5; Rec 1, Precisa).

**Equipo:** Traje de sigilo vindicare y máscara espía (incluye sensor de movimiento y mira térmica, añade +10 a las tiradas de Esquivar y +20 a las de Esconderse y Movimiento silencioso). Mira telescópica y láser para ambas armas exitus, 5 cargadores para cada arma (las armas exitus pueden recargar un único proyectil como una reacción), selectores de disparo.

**Munición especial:** Nihl Zee tiene un solo proyectil de cada uno de los siguientes:

- Rompeescudos: Ignora el rasgo Demoníaco, cualquier protección de poderes psíquico y cualquier campo. Cuando el objetivo es un poder psíquico y/o campo, el poder/objeto deja de funcionar durante 1 asalto.
- Infernal: Causa +1d10 de daño y puede infligir furia virtuosa en una tirada de daño de 9 o 10. El ataque también tiene la propiedad Desgarradora.
- Turbo-penetrador: Causa +2d10 de daño, añade +5 a la penetración y añade la propiedad Cortadora (2).

†**Asesino del templo:** Su entrenamiento ofrece dos beneficios. Una perfección física que le permite repetir las tiradas de Acrobacias, Contorsionismo, Nadar y Trepár. Y una elegancia sobrenatural que le permite realizar una cantidad adicional de reacciones igual a su bonificación de Agilidad. Estas reacciones solo pueden usarse para Esquivar o Parar. Nihl Zee solo puede intentar una tirada de Esquivar o Parar contra cada ataque recibido. Además, puede intentar Esquivar cualquier ataque, incluyendo los no elegibles para Esquivar (como grandes explosiones o un ataque psíquico invisible).

## LORD GENERAL CASTUS IACTON

Para más información consulta la página 57.



### Perfil del lord general Castus Iacton



HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
40	48	32	45	40	48	35	42	50

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

**Heridas:** 17

**Habilidades:** Aguante (R), Carisma (Em), Código (Código imperial) (Int), Engañar (Em), Escrutinio (Per), Esquivar (Ag) +10, Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int), Intimidar (F) +10, Leer/escribir (Int), Mando (Em) +20, Perspicacia (Per), Saber académico (Tactica Imperialis) +20, Saber popular (Guardia Imperial, Guerra, Imperio) (Int) +20.

**Talentos:** Ataque veloz, Autoritario, Buena reputación (FDP, Guardia Imperial), Entrenamiento con armas básicas, C/C y pistolas (Universal), Orador experto, Protocolo (Armada Imperial, Inquisición).

**Blindaje:** Blindaje de caparazón (Todas 6).

**Armas:** Pistola infernal modelo Lucius (35m; T/2/-; 1d10+4 E; Pen 7; Car 40; Rec 2).

**Equipo:** Placa de datos, microcomunicador, numerosas medallas y honoríficos.

### MAGOS GEOMÁNTICO QUEZALT

Para más información consulta la página 70.



#### Perfil del magos geomántico Quezalt

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
38	50	(8) 46	58	35	68	55	44	12

**Movimiento:** 3/6/9/18

**Heridas:** 25

**Habilidades:** Código (Código imperial) (Int), Competencia tecnológica (Int) +20, Escrutinio (Per), Esquivar (Ag), Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar, Lingua technis) (Int) +20, Intimidar (F) +10, Leer/escribir (Int), Mando (Em) +20, Saber académico (Geomancia, Numerología, Química) (Int) +20, Saber popular (Culto a la Máquina, Imperio) (Int) +20, Saber prohibido (Arcanotecnología, Adeptus Mechanicus) (Int) +20.

**Talentos:** Ambidiestro, Ataque veloz, Atracción férrea, Auxilio eléctrico, Conocimiento infuso, Coraje, Dotado (Competencia tecnológica), Estabilizadores sanguíneos, Entrenamiento con armas básicas, C/C y pistolas (Universal), Estructura biónica mejorada, Eunuco, Implante lógico, Invocación férrea, La carne es débil (3), Mecanizado, Memoria fotográfica, Parloteo binario, Potenciadores sanguíneos, Predicción, Realimentación estridente, Recarga de lumen, Rito de pureza mental, Uso de electroinjerto, Uso de mecadendrita (Todos), Visioingeniero experto.

**Rasgos:** Alma de hierro<sup>†</sup>, Fuerza antinatural (x2), Implantes Mechanicus.

<sup>†</sup>**Alma de hierro:** El magos Quezalt ha entregado su humanidad para abrazar la gloria del dios máquina. Todas las tiradas de interacción tienen una penalización de -30. Sin embargo, gana un nivel de éxito adicional en cualquier tirada exitosa de Saber académico (Geomancia).

**Blindaje:** Blindaje de caparazón y carne blindada (Todas 9).

**Armas:** Pistola bólder modelo Ceres (30m; T/2/-; 1d10+5 X; Pen 4; Car 8; Rec 1; Desgarradora); hacha omnissiana (2d10+12 E; pen 6; Campo de energía, Desequilibrada).

**Equipo:** Numerosos implantes cibernéticos (incluyendo augur y corazón biónico), brazos biónicos avanzados, túnicas, auspex, 3 servocráneos, vocotransmisor, combiherramienta, mecadendritas (Utilidad).

### LADRÓN DE TUMBAS



#### Perfil del ladrón de tumbas

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
25	22	30	30	25	22	30	28	20

**Movimiento:** 2/4/6/12

**Heridas:** 10

**Habilidades:** Escondarse (Ag), Esquivar (Ag), Movimiento silencioso (Ag), Nadar (F), Perspicacia (Per), Supervivencia (Int), Tregar (F).

**Talentos:** Entrenamiento con armas básicas y C/C (Primitiva).

**Blindaje:** Ninguno.

**Armas:** Pala (1d10+1 I; Desequilibrada, Primitiva) o pala arrojada (BFx3m, Arrojada, 1d10+1 I, Primitiva).

**Equipo:** Harapos, objetos ilícitos, olor a podrido.

### CULTISTA RENACIDO

Estos ciudadanos imperiales han abandonado su lealtad a la Humanidad y el Emperador para reverenciar a los xenos. Desafortunadamente, sus dioses alienígenas no les han concedido armas o mejoras marciales. Su única amenaza es su número.



#### Perfil del cultista renacido

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
25	33	30	30	35	25	35	38	25

**Movimiento:** 3/6/9/18

**Heridas:** 12

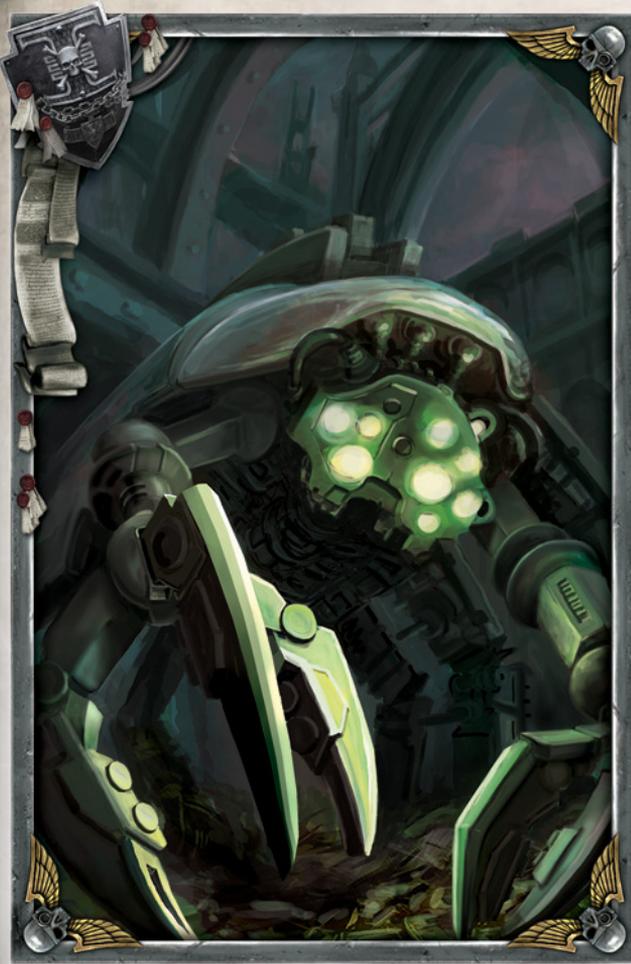
**Habilidades:** Esquivar (Ag), Perspicacia (Per), Nadar (F), Supervivencia (Int), Tregar (F).

**Talentos:** Entrenamiento con armas básicas y C/C (Primitivas).

**Blindaje:** Ninguno.

**Armas:** Cuchillo ritual (1d5+6 A; Primitiva), mosquete (30m; T/-/- 1d10+2 I; Pen 0; Car 1; Rec 5; Primitiva).

**Equipo:** Parafernalia del culto, harapos, iconos extraños de origen desconocido.



### GUARDIÁN DE LA TUMBA

Este autómatas arácnido ha protegido las tumbas xenos durante siglos. Solo vive para proteger y reparar la tecnología avanzada de sus amos. Este poderoso constructo está bien equipado; su exterior de metal alberga múltiples cuchillas giratorias y una versión de gran tamaño de las letales armas alienígenas de energía.

#### Perfil del guardián de la tumba

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
35	35	(15)	(15)	26	20	35	45	—

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

**Heridas:** 75

**Habilidades:** Competencia tecnológica (Int) +20, Esquivar (Ag), Perspicacia (Per) +10, Tregar (F).

**Talentos:** Ataque veloz, Dotado (Competencia tecnológica), Maestría en combate.

**Rasgos:** Armadura natural (Caparazón metálico), Armas naturales mejoradas (Garras afiladas), Brazos múltiples, Criatura de pesadilla, Estabilización automática, Fisiología extraña, Fuerza antinatural (x3), Levitador (4), Miedo (2), Resistencia antinatural (x3), Tamaño (Enorme), Visión en la oscuridad.

**Blindaje:** Caparazón metálico (Todas 10).

**Armas:** Garras afiladas (2d10+15 A; Pen 8), emisor de partículas (45m T/2/5; 3d10+8 E; Pen 12; Car Ilimitado; Desgarradora, Recarga).

**Equipo:** Nada.

### HERALDO ESPECTRAL

Esta huesuda y etérea criatura puede levantarse de la tumba bajo el mar del sur de Karlack si los hermanos de batalla se retrasan demasiado. Es solo el primero de una hueste mucho mayor que los arrollará si no actúan rápidamente.

#### Perfil del heraldo espectral

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
55	48	(15)	(10)	(8)	30	45	45	—

**Movimiento:** 9/18/27/54

**Heridas:** 24

**Habilidades:** Escondarse (Ag) +10, Esquivar (Ag) +10, Movimiento silencioso (Ag) +20, Perspicacia (Per) +10, Tregar (F).

**Talentos:** Ataque relámpago, Ataque veloz, Evasivo, Golpe mortífero, Velocidad sobrenatural.

**Rasgos:** Agilidad antinatural (x2), Armadura natural (Exoesqueleto metálico), Armas naturales mejoradas (Garras afiladas), Cambio de fase, Criatura de pesadilla, Fuerza antinatural (x3), Levitador (9), Miedo (3), Regeneración (6), Resistencia antinatural (x2), Tamaño (Voluminoso), Visión en la oscuridad.

**Blindaje:** Exoesqueleto metálico (Todos 8).

**Armas:** Garras afiladas (1d10+9 A; Pen 2; †Ataque de fase, Desgarradora).

**Equipo:** Nada.

†**Ataque de fase:** Si la criatura tiene éxito en un ataque de Habilidad de Armas por tres o más niveles de éxito, ese ataque no puede ser parado y el daño del ataque no se reduce con el blindaje.





III

LA ESPADA  
VIGILANTE

LAS PIEZAS  
ENCAJAN  
•  
UN VIAJE  
TURBULENTO  
•  
EL FOSO DE  
HIERRO  
•  
LA FORJA  
IRRADIAL  
•  
RÉPLICAS EN  
ERIOCH

# LA ESPADA VIGILANTE

*“Un escudo no es siempre el instrumento adecuado de defensa. A veces das un escudo a un hombre y le muestras como mantenerse firme. Sin embargo, es el deber del Adeptus Astartes proteger a la humanidad empuñando la espada contra la que ese hombre no podrá resistir.”*

—Vulkan He'stan del capítulo de los salamandras

**D**ahzak y el Vínculo Converso tienen finalmente todo lo que necesitan para completar su ataque sobre la puerta de disformidad. En la undécima hora, los hermanos de batalla entienden la grave amenaza que se agita en Samech. Para proteger a todos en la demarcación Jericó, lanzan un ataque preventivo en el corazón del saliente Acheros en manos del Caos.

## RESUMEN

Los guardianes descifran finalmente el significado de sus hallazgos en Karlack y Aurum, y comprenden que la impía alianza de Samech tiene como objetivo la puerta de disformidad. Los hermanos de batalla tienen una oportunidad de defender su propia teoría y presentarla ante la Cámara de Vigilancia. Una vez reconocida la amenaza se refuerzan las defensas alrededor de la Argolla de Hierro. Sin embargo, no hay certeza de que la cruzada pueda detener el ataque. La escuadra recibe la misión de entrar en el corrupto corazón mecánico de Samech y detener el plan antes de que se inicie.

La famosa *Palabra de Trueno* transporta a la escuadra. Una vez en Samech, la senda a sus objetivos es relativamente evidente, pero sin hacer algunos desvíos para reunir información adicional y aliados, la posibilidad de éxito es remota. La escuadra puede elegir entre varios grupos potenciales para ayudarles a destruir la nave de guerra *Portadora de Ruina* y penetrar la Forja Irradial, donde esperan sus enemigos y los diodos thaumagramm.

## DIRIGIENDO LA ESPADA VIGILANTE

Esta misión envía a los hermanos de batalla a un entorno hostil para lograr un objetivo de la máxima importancia. Es la clase de aventura de alto nivel para la que viven los marines espaciales y sus jugadores. Como se puede esperar de un planeta lleno de enemigos, las oportunidades para el combate están por todas partes. La escuadra encuentra muchas injusticias que los héroes tendrán difícil ignorar y el entorno es especialmente ofensivo para los tecnomarines. Si los jugadores se detienen a combatir a cada patrulla y a destruir a cada máquina retorcida, tendrás muchas peleas. Si tu grupo disfruta con esa clase de juego no hay problema. Sin embargo, los que no quieran pasar toda la noche tirando los dados deben recordar (y ayudar a los jugadores a recordar) que la escuadra tiene un trabajo que hacer y no es combatir en las calles. Idóneamente el grupo querrá equilibrar el foco



sobre el objetivo principal con algún “bien colateral”. Debes decidir de antemano que encuentros opcionales quieres presentar a la escuadra como posibles objetivos terciarios, de modo que puedas llevarlos a la atención del grupo.

La tarea de la escuadra es monumental. Esta aventura les permite tomar elecciones u objetivos adicionales para hacer más fácil su objetivo principal. Aumenta la dificultad de conseguir su objetivo si no se desvían para ayudar a otros y ganar aliados. Pocas de las opciones ofrecidas a la escuadra son agradables, pero algunas son menos malas que otras. Si tu grupo no está dispuesto a sacrificar nada, el más mínimo de sus preceptos o una única vida civil, depende de ti si tienen una posibilidad razonable de éxito.

Otro factor que puede ayudar (o entorpecer) a los hermanos de batalla son las elecciones tomadas en las misiones que llevaron a esta. Además de la tabla resumen de consecuencias más adelante, cada evento donde la consecuencia es relevante viene indicado como consecuencias de la misión. Esto debe ayudarte a verlo fácilmente durante la narración.

Si quieres usar esta misión sin emplear las dos aventuras previas en **EL EMPERADOR PROTEGE**, los supuestos que conducen al despliegue de la escuadra pueden venir de la red de información de los guardianes. Escoge un equilibrio de activos y obstáculos para la escuadra de la **Tabla 3-1: Consecuencias de la misión** (páginas 98-99). En lugar de ser el resultado de sus acciones, estos eventos son solo el estado inicial de la misión.

## CONÓCELOS POR SUS OBRAS

La escuadra enfrenta muchas decisiones en la línea de servicio. Estas opciones abarcan desde el consejo que dar a un rey, a si hurgar o no en una sala abarrotada. Grandes o pequeñas, las repercusiones de estas elecciones las siguen. La **Tabla 3-1: Consecuencias de la misión** (página 98) resume algunas de las decisiones clave que los hermanos de batalla tomaron (o no) durante **EL EMPERADOR PROTEGE**. La columna Efecto de la historia describe cómo puedes transmitir los resultados de sus acciones en la narración. La columna Momento indica cuando se vuelve el hecho relevante (que puede ser o no el mejor momento para comunicarlo). El Efecto estadístico describe el efecto mecánico sobre las distintas situaciones que enfrentan los hermanos de batalla durante la Espada Vigilante. La tabla está organizada en el orden cronológico en el que ocurrieron las decisiones. Cada punto relevante en la historia tiene además una nota para referirse a las consecuencias de la misión.

## Conclusiones falsas

Si tu grupo prefiere una historia con más giros, puedes comenzar la misión en Erioch con una idea ligeramente incorrecta de lo que planean Dahzak y el Vínculo Converso. Si los jugadores defienden su propia teoría, correcta o incorrecta, esta debería ser aceptada siempre que sea remotamente plausible. De otro modo, a la Cámara de Vigilancia le atrae la conclusión de que Dahzak y sus aliados en las Estrellas Caronte pretendían usar los diodos thaumagramm para alimentar una nave de guerra indetectable. Hay abundantes oportunidades posteriormente en Samech para descubrir lo que está pasando.

## LA CARTA DEL PRÍNCIPE

A continuación se muestra una carta del príncipe-prefecto Allewis, saludando a los hermanos de batalla y proporcionándoles algo de información. La carta es un añadido excelente si decides ponerla a disposición para los jugadores. Puedes encontrar el mapa que se menciona en la carta en la página 107.

Estimados amigos,

No puedo permitir que creáis que mis alardes de oídos útiles fueron mera cháchara, particularmente ahora que os debo mi vida. Como podéis imaginar, hemos pasado mucho tiempo intentando aplastar los restos de la conspiración que descubristeis. Durante este tiempo el Lord General Tacton encontró a un miembro perdido de los tecnosacerdotes apóstatas que tuvieron una mano en los sucesos recientes. Nuestro prisionero sabía poco más de lo que no habíais ya descubierto.

Vuestro devoto servidor,  
Príncipe-prefecto Allewis



# LAS PIEZAS ENCAJAN

*Durante días he mantenido mi mirada baja, intentando negar el oscuro brote sobre mí. Al final, no puede negar su peso por más tiempo; con ojos dubitativos volví mi rostro hacia el supurante cielo. Allí, vi el horror que no puede ser visto, aprendí lo que no puede ser conocido. Ahora solo rezo para que llegue rápidamente el fin de lo que veo en ese escenario infernal ahí arriba, para curarme de su visión.*

—Registro del ascenso de la Anomalía Hadex, aprox. 658.M41.

Comienza con un resumen de los sucesos recientes en la demarcación Jericó. La flota enjambre Dagon continúa acercándose al corazón de la cruzada. El canto de sirena de la herejía tau aún resuena en demasiados oídos imperiales. Se han empleado más tropas en el saliente Acheros para mantener una línea que debería avanzar. En este punto, el DJ debe recapitular las consecuencias de la misión con el momento de apertura que ocurre en base a las elecciones tomadas, o algunas de las piezas del rompecabezas que no han ocurrido durante el juego hasta ahora. Es además una buena oportunidad para exponer sucesos relevantes a la campaña y describir lo que los hermanos de batalla han hecho desde su última misión.

**Consecuencias de la misión:** El sondeo del saliente Acheros debe incluir los efectos de las elecciones que impliquen a la guardia real y/o Isiaah Faln en el esfuerzo de guerra. Si el Imperio está en guerra con Aurum, debería mencionarse durante la discusión del saliente Orfeo. Si el príncipe-prefecto Allewis envió los resultados de su interrogatorio, compártelos en este momento.

Deben unir distintos hechos para que los guardianes comprendan la verdadera magnitud de la amenaza que representa Dahzak. La **Tabla 3-2: Un rompecabezas terrible** (página 99) indica los hechos que los señores de la Vigilia necesitan antes de reconocer la amenaza en ciernes. Es posible que los PJs sean quienes descubran alguno de estos hechos, bien como continuación de una aventura previa de este libro (por ejemplo, investigar el esquema del diodo) o como parte de las misiones intermedias diseñadas por el DJ. La excepción es la última pieza de información sobre el recubrimiento antisonante. Este dato es el que inicia la tercera misión.





# III: LA ESPADA VIGILANTE



TABLA 3-1: CONSECUENCIAS DE LA MISIÓN

Localización	Acción realizada	Consecuencia	Efecto en la historia	Efecto estadístico
Aurum	Encontrar el esquema del diodo thaumagramm	Combate en la cámara del diodo	Los hermanos de batalla tienen una sólida comprensión de lo que es un diodo thaumagramm y de los estragos que puede causar.	Los hermanos de batalla están mentalmente preparados para los efectos de los diodos y obtienen un +10 para resistirlos.
Aurum	Dejando Aurum en guerra con el Imperio	Apertura/Armado	La guerra de pacificación aurea ha sido lenta y costosa. Tensando más que nunca los recursos en la demarcación.	La escasez de recursos afecta también a los guardianes. Resta 10 al factor de solicitud de la misión.
Aurum	Completar la caza del despojado	Combate con servidores mutados, alambique de almas, forja del profanador	Los cañones desolados son muy similares a los páramos de lava de Samech. Los hermanos de batalla saben cómo utilizar este tipo de terreno con eficacia.	En combates en los páramos de lava de Samech, los hermanos de batalla siempre cuentan con una cobertura de 2 PB.
Aurum	Impedir que Lan fuese infectado por la progenie	Apertura/Sesión informativa	Si Lan fue infectado por la progenie, relés clave imperiales a lo largo de la frontera entre Orfeo y Acheros han sido destruidos por un atacante desconocido.	Si los relés permanecen, los guardianes tienen mejor información sobre Samech para informar a la escuadra.
Karlack	Permitir que la guardia real sea reclutada en el 1° de Karlack (No aceptar la petición del príncipe-prefecto)	Apertura/Combates con skitarii	La presencia de la guardia real en el flamante 1° de Karlack mejora mucho su estatus de combate inicial.	Si la guardia real se unió al 1° de Karlack, reduce el número de skitarii presente en ciertos encuentros puesto que Samech ha perdido tropas en combate con el regimiento.
Karlack	Salvar al príncipe-prefecto Allewis de ser asesinado	Apertura/Sesión informativa	Las FDP capturaron e interrogaron a uno de los magi apóstata en Karlack. El príncipe-prefecto muestra su gratitud compartiendo el resultado con la escuadra.	El tecnosacerdote no sabía para que iba a usarse la tecnología alienígena, pero se le “persuadió” para dar información detallada sobre el plano de la Forja Irradial, que ahora tiene la escuadra.
Karlack	Matar o capturar a Alexei Drahj	Viaje en la <i>Palabra de Trueno</i>	Si Alexei Drahj y su nave, la <i>Lágrima Helada</i> , siguen libres, han dañado a la <i>Palabra de Trueno</i> en un conflicto reciente.	Si la escuadra no detuvo a Drahj en Karlack, la <i>Palabra de Trueno</i> es más vulnerable a la detección.
Karlack	Salvar el equipo de los magos Quezalt en el baluarte de Kal'thane	Apertura/Sesión informativa	El mago Quezalt averiguó que los tecnosacerdotes de Samech habían estado en el planeta. Envía a la escuadra un objeto que cree que será de ayuda si se enfrentan a los apóstatas de nuevo.	El purificador de algoritmo de Quezalt proporciona protección espiritual y añade un +10 a las tiradas de Competencia tecnológica al tratar con la impía tecnología de Samech.
Karlack	Matar o capturar a Isiaah Faln	Armado	Si Isiaah Faln tuvo la oportunidad de dañar Karlack desde dentro, ha afectado al esfuerzo de guerra.	El aumento de disponibilidad de recursos ayuda al suministro de los guardianes. Añade 10 al factor de solicitud de la misión si la escuadra se encargó de Faln.
Karlack	Encontrar la trialcalina en la ciudad tumba e identificarla	Armado/Samech	El maestro de la forja Greyweaver recomienda proteger el equipo de la escuadra de forma similar.	El equipo de los hermanos de batalla está a salvo del rasgo Muy ácido de los decápodos del óxido.
Karlack	Escuchar la advertencia de Lamdus y protegerse a sí mismos con la bendición del Emperador	Armado/Forja Irradial	La bendición del Emperador oculta a los hermanos de batalla de la visión bruja de Dahzak.	Dahzak es completamente inconsciente de que los guardianes se dirigen a Samech. Esto afecta a ciertos sucesos dentro de la Forja Irradial.



Tabla 3-1: CONSECUENCIAS DE LA MISIÓN, CONTINUACIÓN

Localización	Acción realizada	Consecuencia	Efecto en la historia	Efecto estadístico
Samech	Contactar a los simpatizantes	Suburbios de la Forja Irradial	Los simpatizantes ofrecen información sobre el distrito de la Forja Irradial.	+10 a las tiradas de Esconderse, Movimiento silencios o Tácticas en el distrito de la Forja.
Samech	Sacar a Arcus Dyre del alambique de almas	Romper el muro externo de la Forja	El Vínculo Converso envía tropas a combatir a Dyre, en lugar de a los hermanos de batalla.	Reduce el número de enemigos que protegen la Forja Irradial.
Samech	Encontrar e interpretar con éxito la fórmula antiveneno	Jaulas xenos	El apotecario del grupo aprende a contrarrestar un veneno determinado.	El apotecario puede recuperar Heridas de cualquiera envenenado por el venomtropo e inocularlo en su contra.

La Tabla 3-2 también presenta opciones para que los PNJs le den información a la escuadra que podría haber perdido o no seguido, pero haz un esfuerzo para permitir que los PJs consigan la mayor parte de la información. Cuanto más reúnan por su cuenta, más serán los dueños de la historia.

Cuando comiences la Espada Vigilante, interpreta cómo el último asunto llega al conocimiento de la escuadra. (Discutirlo desde el punto de vista de los PJs ayuda a enfatizar la información, y pone a todos en la mentalidad de su personaje). El pasaje a continuación es un ejemplo de cómo hacer esto:

**Consecuencias de la misión:** Cambia la frase de apertura del capitán de la Vigilia para recapitular la interrupción de las líneas de comunicación en el saliente Orfeo si Lan está infectado por la progenie.

*“El recubrimiento antisonante es caro y tiene muchas limitaciones. Nunca lo hemos encontrado en nada más grande que un Profanador. Sea lo que sea lo que estén preparando es muy grande y será casi indetectable para la mayoría de los augures”.*

La mayoría de los jugadores estarán ansiosos por meterse en la historia y no tendrás problemas para que empiecen a especular y, con suerte, lo relacionen con el Vínculo Converso por su cuenta. Sin embargo, si son lentos para recordar o hacer conexiones, su capitán de la Vigilia puede empujarlos con una frase como “encontrasteis agentes de Samech recientemente, ¿no fue así?” Si todo falla, la importancia de los sucesos recientes no elude a los vigilantes señores de la Vigilia. Sacan sus propias conclusiones y convocan a la escuadra a la sesión descrita más abajo.

El primero que encaje toda esta información, PJ o PNJ, llama la atención de la Cámara de Vigilancia. Los señores de Erioch convienen un breve plazo para deliberar. Según la naturaleza de tu campaña, puedes interpretar esta reunión con la asistencia de la escuadra. De otro modo, la Cámara se reúne a puerta cerrada y sale con la decisión.

*Estáis en una sala informativa con vuestro capitán de la Vigilia. Tras él, los últimos frentes de la cruzada fluctúan en el holoprojector. Figuras de colores parpadean mientras el cogitador actualiza su información sobre las batallas en marcha. Vuestro capitán señala el frente de la Argolla de Hierro mientras revisa la última información de las estaciones: “Dada la proximidad de Pyrathas al saliente Orfeo, ciertamente podrían ser organismos de vanguardia. Necesita más escrutinio”. Cambia la imagen en su placa de datos. “Por último, está este informe de la estación de la Vigilia Iobel. Samech ha estado adquiriendo componentes del recubrimiento antisonante en cantidades prodigiosas”.*

Tabla 3-2: UN ROMPECABEZAS TERRIBLE

Hecho	Posible descubrimiento por jugadores	Posible descubrimiento por un PNJ
Existe una facción en los magi de Samech llamada el Vínculo Converso. Su actividad ha ido en aumento en las últimas décadas.	Investigado por los PJs después de encontrar su símbolo en misiones anteriores	Conocido por el maestro de la forja Greyweaver
El hechicero de los mil hijos Dahzak parece emplear una gran cantidad de recursos para conseguir tecnología antigua. Esto se contradice con la búsqueda habitual de su cábala de conocimiento de hechicería.	Un hermano de batalla investiga la cábala de Dahzak después de encontrarlos en Karlack	Información de la Cruzada de Achilus a través de Diaz Lan
Han comenzado a circular historias en la demarcación sobre el diodo thaumagramm, un artefacto que puede inducir o alterar el flujo de energía disforme mediante la tecnología.	Un hermano de batalla pasa tiempo entre misiones descifrando el esquema encontrado en Aurum	Un PNJ descifra el esquema o se recibe una advertencia del Crisol de Resolución
Al menos una forja en Samech está adquiriendo grandes cantidades de recubrimiento antisonante.	N/A o una misión original	Informe de una estación, informantes, o hallazgo de las operaciones de otra escuadra

## ENCUENTRO OPCIONAL: PERSUADIR A LA CÁMARA DE VIGILANCIA

Los miembros veteranos de los guardianes forman la Cámara de Vigilancia, que se reúne en el mismo corazón de la fortaleza. Cuando llega el momento de debatir los hallazgos sobre Samech sus asistentes incluyen al comandante de la Vigilia Mordigael, el inquisidor Carmillus, el epistolar Axineton, el maestro de la forja Greyweaver, el hermano de batalla Pellas, y todos los capitanes presentes. Cuando la escuadra entra en la cámara, lee en alto o parafrasea lo siguiente:

*“Entráis bajo la cúpula de la Cámara de Vigilancia. Bajo vuestros pies se leen las escrituras del Codex Astartes sobre el suelo de piedra negra mientras camináis para uniros al círculo en el centro de la sala. Permanecen en torno al símbolo grabado de los guardianes, con la menguante luz de Erioch reflejándose en sus superficies de metal y bañando a los miembros de la Cámara en los colores pálidos y moribundos de la estrella. Antiguos servocráneos orbitan lentamente por la sala, dispersando las nubes de incienso que salen de los braseros ceremoniales. El círculo se abre para daros espacio; entonces, el comandante Mordigael habla.*

*“Guardianes de la Vigilia, ¿permanecéis en vuestra guardia?” El ritual de inicio es breve; la Cámara no tiene tiempo que perder cuando se reúne. Recitáis la respuesta tradicional junto con los que os acompañan: “Permanezco vigilante. La Vigilia nunca termina”.*

*El comandante de la Vigilia permite que el eco del juramento muera antes de seguir, “como las piezas de un rompecabezas terrible, los sucesos se suceden en la demarcación para sugerir un cuadro mayor que hechos aislados. ¿Quién hablará de esta amenaza?”*

Puedes seleccionar un rival, o rivales, apropiado para ser la voz de la disensión; esta opción funciona mejor si los personajes están convencidos de que la evidencia muestra una amenaza. (De lo contrario terminará en un monólogo mientras los PNJs debaten). La facción opuesta puede creer realmente que la evidencia es una coincidencia, u opinar que la escuadra puede tener nublado su juicio. En cada caso esto da a la escuadra alguien con quien debatir o persuadir durante la reunión, y un lugar para centrar su atención en la multitud de PNJs.

## SESIÓN INFORMATIVA

Cuando la Cámara de Vigilancia acuerda actuar (como debe suceder), el comandante Mordigael no pierde tiempo para comenzar la misión. Convoca a la escuadra en la cámara si no estaban ya presentes (en cuyo caso puedes describir el entorno usando el primer pasaje descriptivo del encuentro opcional). Con los hermanos de batalla en el anillo de la Vigilia, Mordigael habla:



*“Es cierto, solo tenemos especulaciones sobre lo que el así llamado ‘Vínculo Converso’ está fabricando en su maldita forja. Pero no puede negarse que un poder impío se alza allí, y eso solo significa calamidad para la humanidad. La Cámara de Vigilancia ha juzgado que estas actividades deben ser detenidas. Hermanos, habéis mantenido la vigilia con orgullo. Ahora os pedimos que persigáis al enemigo que habéis vigilado. Samech es un refugio para los enemigos del hombre y la máquina por igual. Si están preparando una nueva arma eso solo puede ser malo para los súbditos del Emperador. Encontradla. Destruídla. Hacer que esa infección no sangre a través de la Argolla de Hierro”.*

Asaltar el Foso de Hierro por la fuerza necesitaría una enorme flota de guerra, además de la fuerza adicional necesaria para atravesar las líneas de frente del saliente Acheros. Dada la evidencia, la cruzada accedería a una operación así, pero reunir esa fuerza tomaría mucho tiempo. La demarcación Jericó no puede perder tiempo. Por tanto, la única opción es insertar a una escuadra en el mundo forja que pueda infiltrarse en el objetivo en vez de lanzar un asalto frontal.

El comandante Mordigael informa que el hermano de batalla Pellas y la *Palabra de Trueno* les llevarán a Samech. La fragata ya esquivó a la armada sobre Samech una vez, en una famosa misión para recuperar registros del Matadero. La mano del Emperador es evidente ahora, puesto que esos datos son la única información que tienen los guardianes sobre Samech. Los registros describen muchas de las forjas más influyentes de Samech. Una es la Forja Irradial. Cuando la conversación gira en torno a la forja, el hermano de batalla Pellas activa los proyectores hológrafos en el suelo. Muestran un corto bloque de datos titulados “Forja Irradial – Dominio del Vínculo Converso”. Contiene coordenadas planetarias y una imagen. La imagen es en blanco y negro, pero de buena calidad. Muestra un medallón, ligeramente deslustrado, como tomado después de una batalla. Lleva el mismo símbolo que los magi en Aurum y Karlack: la Radial del Caos.

Además, existía una red de humanos en el mundo forja que puede ayudar a los guardianes. Los datos disponibles son escasos, pero estos simpatizantes imperiales usan el símbolo de una estrella de cinco puntas para identificarse entre sí.

*El epistolar Axineton interviene, “no tenemos pruebas de que sigan existiendo. El último registro de ellos es de hace doscientos años”. Mordigael asiente para reconocer el riesgo. Debemos confiar en que aún existen. Pero si han caído, nuestros hermanos encontrarán otros medios de completar su misión”.*

La siguiente información y rumores sobre Samech y la Forja Irradial están disponibles si los hermanos de batalla quieren saber más del planeta.

**Consecuencias de la misión:** Considera el estado de los relés imperiales cuando decidas cuantos detalles ofrecer.

## EL RECUBRIMIENTO ANTISONANTE

Si quieres revelar la pieza final del rompecabezas terrible, aquí tienes un ejemplo de una serie de componentes que podrías usar para construir la misión:

- **Trasfondo:** En el anillo de asteroides de Dakinor la Guardia Imperial libró una batalla interminable contra un culto de la muerte llamado el Tormento. La batalla por Dakinor ha tomado un giro a peor. El Tormento ha hecho retroceder a la Guardia Imperial de varias posiciones clave. Esto solo sería un problema para la cruzada, y no para los guardianes, si la victoria del Tormento no fuese lograda mediante tecnología alienígena. La fuente de su nuevo armamento es un pacto con la Forja Irradial en Samech. El recubrimiento antisonante está refinado con un raro mineral que absorbe las ondas, y el Tormento ha localizado un suministro en el cercano planeta Veren.
  - **Localización:** Asteroides apenas habitables de Dakinor rodean al gigante gaseoso, y es en estos satélites donde se realiza la misión. El horizonte evoca una sensación de estar expuesto directamente al vacío.
  - **Objetivo:** El objetivo principal es descubrir la fuente del nuevo armamento del Tormento.
  - **Enemigos:** Además del Tormento, el Septo Velk’Han está presente en Dakinor cuando llega la escuadra. Los tau son notoriamente protectores de Veren y lanzan un asalto brutal contra el Tormento por violar el planeta.
  - **Activos:** El objetivo principal del Septo Velk’Han es el Tormento, no los guardianes. Esto significa que el culto está debilitado y distraído. Además, la servoarmadura de los marines espaciales hará que la débil atmósfera y temperaturas extremas de los asteroides sean un problema solo para sus oponentes.
  - **Obstáculos:** Pese al equipo de los hermanos de batalla, no conocen las peculiaridades de los cuerpos celestes como sus enemigos locales. Los asteroides podrían presentar toda clase de desafíos relativos al terreno inestable, la gravedad y otros objetos celestes. Además, no hay amor entre los tau y los guardianes, y el enemigo de mi enemigo sigue siendo mi enemigo. Por último, si el Septo Velk’Han hace su trabajo con eficacia, entonces puede que los guardianes no descubran nunca si los cultistas han descubierto una reserva de armas alienígenas.
  - **Elecciones:** ¿Se arriesgarán los hermanos de batalla a que el asalto tau destruya las respuestas que buscan, o lucharán para proteger (temporalmente) a un culto herético? Durante la misión la escuadra localiza el arsenal principal donde el Tormento guarda su tecnología xenos. Tienen una breve oportunidad para detonar todo el asteroide, pero la Guardia Imperial está envuelta en el conflicto. ¿Sacrificarán a los guardias para destruir la tecnología alienígena?
- Es buena idea no revelar el pacto del recubrimiento antisonante hasta el final de la aventura, a menos que esto represente una distracción para la misión.

- Las forjas de Samech venden su tecnología bárbara a cualquiera que pueda pagarla. Son cruciales para mantener suministrada a las flotas enemigas del saliente Acheros.
- Los secuaces de las forjas oscuras se diseminan por la demarcación Jericó. Más de un hermano de batalla ha muerto intentando impedir que capturasen tecnología xenos prohibida y que aumentasen su base de poder.
- El liderazgo de Samech está dividido. No tiene un cuerpo gobernante. En su lugar, cada una de las grandes forjas es un distrito independiente con dominio de los asuntos de su territorio. Los conflictos internos por comercio o conocimientos secretos son comunes. Sin embargo, cada forja contribuye con naves y armas a las flotas de Samech. Están unidos en la defensa de su botín y ningún planeta de la demarcación puede alardear de una flota mayor en su órbita.
- Samech se volvió contra el Imperio y el Adeptus Mechanicus mucho antes de que se formase la Anomalía Hadex. La inmersión en la brecha de disformidad solo alimentó la llama de su depravación. La demarcación Jericó tiene tantas leyendas sobre la formación de la Anomalía como mundos perdidos. Una de ellas se refiere a un distrito de forja que pactó con los poderes ruinosos y reverenció al mutante incluso antes del nacimiento del maligno desgarrador. La leyenda implica que esa forja pudo haber invocado la Anomalía Hadex.
- Si los relés de comunicación aún están operativos, puede estar disponible la información de algunos de los posibles objetivos de oportunidad (objetivos terciarios).

### EL EPISTOLAR AXINETON

El bibliotecario de los cónsules blancos es estricto y directo. Si no tienes un PNJ con una razón mejor para oponerse a lanzar una misión a Samech, puedes usar a Axineton porque es rápido en encontrar defectos. Algunas objeciones a la misión pueden incluir:

- La legión alfa es famosa por sus engaños: Los informes de los hermanos de batalla mencionan a la legión alfa en esta trama. Esta legión traidora es conocida por difundir información falsa. Esto es probablemente una treta elaborada para desviar la atención de los guardianes de una amenaza real.
- El saliente Orfeo es más acuciante: Los guardianes no tienen tiempo para perseguir teorías. Cada día la flota enjambre Dagon se acerca más a consumir otro planeta. Los guardianes deben centrarse en que la demarcación Jericó no sufra el mismo destino que Prandium. (Si usas a un PNJ diferente, emplea otra causa).
- Los poderes de las Estrellas Caronte no hacen alianzas con facilidad: Si un hechicero marine espacial del Caos y alguna facción de Samech tienen realmente una alianza, su verdadero propósito tiene que ser más grande que simplemente construir una nave. La escuadra debe buscar el plan real del enemigo, no perseguir rumores en el Foso de Hierro.

Tienes más detalles sobre el epistolar Axineton en la página 336 del libro básico de DEATHWATCH.

## ARMAS Y JURAMENTO

Esta misión tiene un factor de solicitud de al menos 125, modificado por los eventos con Faln y Aurum por la Tabla 3–1: Consecuencias de la misión. Este factor es mayor que el total de los objetivos, representando la naturaleza crucial y desafiante de la misión. Si la escuadra presentó adecuadamente la importancia de la misión a la Cámara de Vigilancia, cada hermano de batalla recibe un cargador de bólter (28 proyectiles) de proyectiles venganza. Aunque este alto facto abre muchas opciones de equipo, la autoridad de la misión no recomienda el blindaje de exterminador porque su tamaño haría difícil no ser detectado. (No obstante, el maestro de la forja Greyweaver tiene una obvia enemistad por los tecnoherejes de Samech. Aún puede ser persuadido para entregársela a un hermano de batalla con el renombre adecuado). Los hermanos de batalla que confíen en la munición especial podrían pedir más cargadores de lo habitual.

**Consecuencias de la misión:** Si los hermanos de batalla encontraron el polvo de trialcalina en Karlack, el maestro de la forja Greyweaver sugiere tratar su servoarmadura y armas con una anticorrosivo similar antes de partir. Teoriza que algo en el entorno tóxico del planeta puede representar un peligro. Si el magos Quezalt debe un favor a los guardianes, la escuadra recibe el purificador de algoritmo.

**Objetivo principal:** Impedir que los diodos thaumagramm sean usados para corromper la puerta de disformidad, o cualquier amenaza equivalente que los guardianes crean que crece en Samech. (Objetivo veterano, solicitud 18)

**Objetivo secundario:** Asegurarse de que las fuerzas del Caos no puedan hacer más diodos para intentarlo de nuevo. (Objetivo veterano, solicitud 13)

**Objetivo secundario:** Destruir los medios que el enemigo planea para deslizarse más allá de la Argolla de Hierro. (Objetivo experto, solicitud 12)

**Objetivo secundario:** Matar a Dahzak (Objetivo experto, solicitud 12)

**Objetivo terciario:** Destruir al Paragelle (Objetivo veterano, solicitud 8)

**Objetivo terciario:** Rescatar a los simpatizantes imperiales de los skitarii (Objetivo experto, solicitud 7)

**Objetivo terciario:** Destruir la forja profanadora (Objetivo experto, solicitud 7)

**Objetivo terciario:** Destruir el vivero de servidores (Objetivo principiante, solicitud 6)

**Objetivo terciario:** Rescatar a Arcus Dyre y convencerle para ayudar en la misión (Objetivo experto, solicitud 7)

**Objetivo terciario:** Identificar el comercio en cogitadores contaminados (Objetivo experto, solicitud 7)

**Objetivo terciario:** Causar el mayor daño posible a la infraestructura de Samech sin arriesgar la misión (Objetivo veterano, solicitud 8)

# UN VIAJE TURBULENTO

*“La vileza del empiro se derrama por los poros del espacio como una infección asesina bajo la piel de la realidad. Allí, uno no puede pretender que los demonios no están separados de nosotros por un fino y trémulo velo. Rezo porque nunca necesite entrar en ese lugar de nuevo”.*

—Comerciante independiente Kazandus Lan hablando de las Estrellas Caronte

Samech es uno de los planetas mejor protegidos del saliente Acheros y está muy por detrás de las líneas enemigas. Afortunadamente, ninguna nave está mejor preparada para este viaje que la *Palabra de Trueno*, una fragata de los guardianes de clase gladio. Puedes encontrar los detalles de la *Palabra de Trueno* y su comandante, el hermano de batalla Pellas, en la página 335 del libro básico de **DEATHWATCH**. No es la primera vez que la nave tiene que atravesar el territorio de los magi apóstatas. Sin embargo, la última vez no implicó desplegar fuerzas en el Foso de Hierro. La atmósfera del mundo forja está contaminada e ionizada. La entrada se hará con una única cápsula de desembarco relativamente difícil de detectar. Desde ese punto, la escuadra está sola.

La vida a bordo de la *Palabra de Trueno* es muy similar a la de Erioch. Otros guardianes tripulan la nave y su interior refleja una estética similar al interior de la fortaleza. Aunque carece de los entrenamientos de la enorme fortaleza, la tripulación se enzarza en luchas cuerpo a cuerpo en el limitado compartimento de carga y la escuadra es tratada como hermanos de armas por los demás guardianes. Las conversaciones en tránsito ofrecen la ocasión de presentar a los jugadores información sobre objetivos de oportunidad. Si la escuadra se traba en extensas discusiones con la tripulación, seguro que se mencionarán otros temas en la hoja de servicio de la nave.

## Batallas de la Palabra del Trueno

**Infiltración en el Matadero:** Esta misión es la razón por la que la *Palabra de Trueno* es la mejor opción de llevar a la escuadra a salvo a su destino. La *Palabra de Trueno* superó a toda la flota de Samech para llegar al “Matadero”, una estación de la vigilia en órbita sobre un mundo de pesadilla. Una de las claves de su éxito fue el descubrimiento de la “Flecha de Altaire”. Su navegante, Altaire Vor’cle, identificó un estrecho hueco de relativa calma espacial en la turbulencia alrededor de la Anomalía Hadex. La Flecha de Altaire permite un paso seguro, y además ayuda a ocultar la presencia de una nave que lo atraviesa.

**La defensa de Hestus:** Eliminada de todos los frentes de batalla principales, la estación de la vigilia Hestus se desplaza por el espacio como una luna libre. No orbita ningún cuerpo celeste conocido, pero recorre lentamente una ruta incalculable que la mantiene a la vista de la demarcación Jericó. Hace varios años, la estación llamó la atención de los corsarios del Caos, que pensaron corromperla y unirla a su arsenal. La *Palabra de Trueno* se desplegó para investigar el cese repentino de su baliza de datos. Llegaron para enfrentarse a un crucero Infiel, pero este pidió ayuda antes de ser destruido. Oleada tras oleada de cazas Swiftdeath e incursores clase Infiel atacaron a la *Palabra*

## EL EMPERADOR PROTEGE

La advertencia moribunda de Lamdus Rize fue “El Emperador protege”. ¿Qué quiso decir con estas palabras? Dahzak comanda la impía hechicería del Caos y destaca en su uso para predecir los movimientos de sus enemigos. Sin embargo, la luz del Emperador bloquea su visión. La Espada Vigilante contiene varios puntos donde es posible que Dahzak use su predicción contra la escuadra. Los marines espaciales suelen hacer juramentos de valor antes de una misión, y a menudo llevan algún tipo de iconos sagrados encima. Sin embargo, solo las protecciones muy específicas frustran la adivinación del hechicero.

Si los hermanos de batalla interpretan la advertencia como una necesidad de buscar la bendición del Emperador, un sacerdote o capellán está disponible en la fortaleza para realizar ese rito y fijar sellos de pureza especiales. Una tirada **Moderada (+0) de Saber académico (Credo Imperial)** también interpreta la advertencia de este modo. Si la escuadra consulta a un PNJ, podría hacer esta prueba por los personajes. Otra forma de protección es prestar el Juramento al Emperador. Incluso si la escuadra elige este juramento independientemente de la advertencia de Rize, el juramento aún transmite su protección, aunque los hermanos de batalla nunca sabrán que el Emperador los protegió.

*de Trueno* cuando el enemigo arrojó toda su fuerza sobre la nave de los guardianes. La *Palabra de Trueno* no solo prevaleció, eliminó completamente a toda la flota incursora.

**Avistamiento del enjambre Dagon:** En otra de las hazañas más conocidas de la nave, la *Palabra de Trueno* fue la primera en descubrir la llegada de los tiránidos a la demarcación Jericó y vivir para contarlos. La tripulación hace un convincente relato de primera mano sobre el descubrimiento del sistema Freya vaciado repentinamente de toda vida y el mórbido rompecabezas entender qué podría haber causado tanta muerte, seguido de la terrible respuesta del asalto de dos naves dron tiránidas.

**La extracción de Kalenikos:** El desembarco de la cruzada en las playas del bosque de Raek costó miles de vidas de la Guardia Imperial. Mientras el Puño del Emperador luchaba por mantener el frente en la arena, se acumularon informes de una presencia alienígena que parecía hostil tanto al Imperio como a los tau. El Ordo Xenos comenzó una investigación encubierta, interrumpida cuando la cruzada se retiró del mundo. La *Palabra de Trueno* fue responsable de localizar y rescatar a los agentes del Ordo Xenos antes de que se perdieran con las otras almas abandonadas.

## Heridas de batalla

Como se indica en la Tabla 3–1, si la escuadra no acabó con las actividades comerciales proscritas de Alexei Drahj, la Lágrima Helada entró en conflicto con la *Palabra de Trueno*. En ese caso la *Palabra de Trueno* todavía se está curando de esa feroz batalla. El casco muestra muchos parches temporales sobre largas fisuras de lanza y los motores de plasma producen ocasionalmente picos de energía que ondulan a través de la nave. Durante el viaje a Samech, los tecnomarines se esfuerzan obviamente en continuar las reparaciones. La tripulación relata

cómo se encontraron con la *Lágrima* por casualidad fuera de los mundos en cuarentena, y sus cogitadores lo reportaron como un conocido violador de las sanciones contra el tráfico xenos desde Polifemo. Cuando intentaron abordar la nave para evaluar su pureza, abrió fuego.

## EL FOSO DE HIERRO

*“Estos viles innovadores han abandonado el credo y la lealtad, para forzar sus propios caprichos sobre los designios perfectos del Ommissiah. La máquina no es una pizarra para firmar con tu propia mano cruda. Estos traidores aprenderán la gravedad de su error”.*

—De la declaración del Fabricador General de la apostasía de Samech

Antes de que sus magi se volvieran traidores, antes de ser consumidas y expulsadas por la Anomalía Hadex, las forjas del Adeptus Mechanicus habían despojado Samech de recursos. Es una tierra de aguas venenosas, incapaz de sostener vida, y cuyos accesos mineros se hunden kilómetros en la corteza del planeta. Estas trincheras y cráteres hicieron de enclaves naturales para construir manufactorum y habitáculos. En consecuencia, aunque Samech tiene sus torres, sus forjas se entierran en el suelo en lugar de ascender. El planeta ha sido saqueado hasta el punto en que los metales restantes están distribuidos de manera desigual y cambiante. Esto crea extrañas corrientes magnéticas y feroces tormentas eléctricas.

Proteínas sintéticas sirven de alimento a la mayoría de los habitantes, pero la falta de material biológico no se puede superar por completo. La mayoría de los genatorios y vehículos de Samech usan energía atómica. Sin embargo, el prometio es un componente vital en dispositivos y rituales de mantenimiento que los magi han corrompido. Dado su estatus en las Estrellas Caronte, hay poco que Samech no pueda adquirir a través del comercio, pero los magos se negaron a depender de otros para algo tan vital e idearon el transmutador de carbono. Esta máquina con fauces de pistones retorcidos y cubas alquímicas pueden convertir la materia orgánica en brillante prometio negro. El recurso orgánico más común son, por supuesto, siervos humanos. Además, el transmutador no es el único horror adicto a la carne humana en el distrito de la Forja Irradial. Cada nueva generación de la élite mutante se vuelve más abominable, muchos se consideran por encima de las raciones de proteínas fabricadas; esto deja solo una fuente abundante de carne para sus paladares refinados. El hambre y las duras condiciones de trabajo consumen la vida en Samech a un ritmo voraz. Mediante una combinación de comercio y crianza de esclavos, los magi evitan que su población de mano de obra se agote.

Incluso la disformidad solo ha generado débiles parodias de vida en este ecosistema estéril. Tras una intrusión disforme, los mundos contaminados emergen invadidos de demonios y formas de vida mutadas. Aunque Samech tiene su parte de ambos, la influencia de la disformidad arraigó más profundamente en la tecnología por la que es famoso. Las forjas usan constantemente emisores sónicos para repeler los

decápodos del óxido, parásitos del tamaño de un puño que se alimentan de metal. Sus enjambres han afectado a la superficie del planeta ya devastado. Los milenios de industria han profundizado kilómetros en la corteza del planeta; casi hasta alcanzar el manto superior de Samech. Al evolucionar, los decápodos del óxido buscaron estas cicatrices como gusanos buscando carne expuesta. Las criaturas son inmunes al calor y se deleitan con el manto rico en metal del planeta hasta que la grieta estalla en géiseres de mineral fundido; estos se enfrían en masas irregulares de mineral, inmediatamente acosadas por los parásitos hasta atravesar la corteza de nuevo. Samech intercala decápodos del óxido con otras fuerzas viles. Lo que les impide ser una amenaza para todo el saliente Acheros es que las fuerzas del Caos apenas son mejores para controlar los parásitos que la propia cruzada. Varios de los primeros campos de batalla del saliente son ahora zonas en cuarentena llenas de criaturas destructivas donde ningún bando puede adentrarse sin que sus vehículos y armas sean rápidamente devorados por enjambres de voraces decápodos.

Otro tipo de fauna extraña, pero menos perjudicial, son los simulopteros, casi desconocidos fuera del planeta. El propósito original de estas colonias nanotecnológicas solo se puede especular, pero cambió drásticamente cuando Samech entró en la Anomalía Hadex. Con caparzones de simuladores cromáticos, son el camaleón perfecto. Una colmena puede variar desde la masa de un proyectil bólter hasta una lanzadera thunderhawk, e imitar cualquier apariencia de tamaño equivalente.

Cuando la *Palabra de Trueno* llega, lee en alto o parafrasea lo siguiente:

*La Palabra de Trueno ha demostrado ser fiable por segunda vez. Los cruceros de guerra y satélites de defensa compiten por el espacio alrededor de este bastión de poder insalubre. La Palabra de Trueno no puede permanecer sin ser vista mucho tiempo. Bajo esta nube de naves enemigas arde Samech. Es una roca roja desigual, cubierta de laceraciones de lava y el cáncer oscuro de las ciudades forja cuyos zarcillos abrazan el planeta. Hay decenas de muelles orbitales; algunos con cordones umbilicales metálicos que se hunden en la atmósfera gris hasta la placenta mecánica de las forjas.*

Cada hermano de batalla recibe una baliza teleportadora para la extracción. No obstante, deben desplegarse en una cápsula de desembarco. La naturaleza densa y cargada de la atmósfera de Samech hace probable que un despliegue teletransportado los desembarque sobre lava, terreno inestable, el corazón de un reactor o algún peligro igualmente letal.

### SAMECH

Cualquiera familiarizado con los frentes de la Cruzada de Achilus sabe de la existencia de Samech y que es un mundo forja apóstata que suministra armas a gran parte del saliente Acheros. Los personajes entrenados en Saber popular (Demarcación Jericó) o Saber prohibido (Adeptus Mechanicus) saben más. Además de la información en la página 349 del libro básico, el Imperio solo tiene rumores y datos poco fiables. (Sin embargo, consulta a continuación algunas de dichas especulaciones).

## ENCUENTRO CONDICIONAL: FORZANDO LAS POSIBILIDADES

Si los hermanos de batalla acabaron con la amenaza de Alexei Drahj y evitaron el conflicto donde dañó a la *Palabra de Trueno*, la nave se desliza sin ser detectada en la órbita de Samech por segunda vez. En este caso, el lanzamiento de la cápsula va sin problemas. Sin embargo, si la fragata todavía soporta el daño de su reciente batalla con el Círculo Transpirado, los augures de defensa del planeta detectan la firma de energía errática de sus motores de plasma. La primera señal de problemas llega solo unos momentos después de la traslación al espacio real. Lee en alto o parafrasea lo siguiente.

*Sin previo aviso, la Palabra de Trueno se estremece e inclina mientras una salva de batería reverbera fuera del casco. Las señales externas muestran varias naves rojas rompiendo órbita para girar hacia vuestra nave. La voz de Pellas resuena sobre el sistema de voz: "¡Vamos hermanos! ¡A las cápsulas! Haremos nuestro deber aquí. Haced el vuestro".*

Sin embargo, antes de que la escuadra pueda llegar a la cápsula, hay un impacto rotundo contra un mamparo cercano seguido por el grito de metal desgarrado; el mamparo comienza a brillar y derretirse. Unos skitarii se vierten desde el torpedo de abordaje. En este punto los hermanos de batalla se encuentran a 60 metros de la cápsula de desembarco. Los soldados infaliblemente leales tienen un solo objetivo: evitar que el enemigo llegue a Samech. Se dividen en dos grupos de igual tamaño (el número total de skitarii debe ser aproximadamente igual al número de hermanos de batalla más cuatro). Uno ataca los hermanos de batalla, mientras que el otro se centra en destruir la cápsula antes de que la escuadra pueda usarla. La escuadra debe decidir si impiden que los skitarii causen estragos en la *Palabra de Trueno*, o se concentran en llegar a la cápsula y en su misión. Si la horda logra desactivar la cápsula, son necesarios diez minutos y una tirada **Complicada (-10) de Competencia tecnológica** para reparar el daño. Esto significa que la escuadra debe exterminar a los atacantes, o hacer un trabajo sin igual de proteger al técnico. Tienes el perfil de los Skitarii en la página 134.

### UNA NAVE EN PELIGRO

Incluso si la *Palabra de Trueno* no fue detectada inicialmente, hay un límite sobre cuánto tiempo puede permanecer oculta en la órbita bien protegida de Samech. Esta aventura está llena de objetivos terciarios y de contenido colorido para explorar. No niegues a tus jugadores la oportunidad de explorarlo, pero la tolerancia de cada grupo para dicha exploración es diferente. Si necesitas reorientar el foco de nuevo al objetivo principal o aumentar el sentido de urgencia, la *Palabra de Trueno* puede transmitirles un estado creciente de peligro, instando a la escuadra a darse prisa para que puedan ser extraídos. También se proporciona un encuentro opcional asociado a este problema.

## EN EL CORAZÓN DE LA OSCURIDAD

*Llamó al espíritu del asesinato, al mal profundo, a la oscuridad en el corazón de la tierra.*

—Extracto de una fábula terrana

Cuando se despliegan los hermanos de batalla, lee en alto o parafrasea lo siguiente:

*Los primeros segundos después del lanzamiento de la cápsula son tranquilos en el silencio ingravido del vacío. Luego golpeáis la atmósfera de Samech; la cápsula tiembla y se agita protestando por la inmersión en esta mancha vaporosa. Los movimientos violentos azotan vuestra cápsula y podéis escuchar el rugido de plasma ardiente durante el descenso. Esto da paso abruptamente al trueno de los retrocohetes cuando entran en acción, golpeando vuestras hombreras contra la parte superior del arnés a medida que ralentizan la caída. El aire sobrecalentado alrededor de la cápsula se disipa y la pantalla de datos en la columna central muestra la proximidad del suelo rocoso. Con una sacudida final, la cápsula de desembarco golpea la superficie rocosa.*

*Excepto por el polvo levantado al aterrizar, el paisaje es silencioso como la muerte. Hay traicioneros riscos agujereados en todas direcciones y nada se mueve bajo el cielo rojizo.*

Unos raíles cristalinos están cerca, aproximadamente de norte a sur. Están perfectamente nivelados y al contraste solo enfatiza lo desigual que es la tierra devastada. El carril cubre enormes huecos colgando solo en el aire con un desprecio que desafía la gravedad de los enormes abismos debajo suyo. La información de la escuadra indica que esta línea ferroviaria conduce al norte hacia su destino.

La primera hora de su caminata es intrascendente. Sin embargo, cuando están a pocos kilómetros del distrito de la forja, los espíritus centinelas de la zona detectan las firmas de las servoarmaduras. Las escaramuzas entre los diferentes distritos de forja, así como las máquinas salvajes y las incursiones de carroñeros, son comunes en Samech, y los hermanos de batalla son confundidos con otra banda de asaltantes. Los magos del planeta han ideado un arsenal infinito de tecnología blasfema y letal para defender sus secretos. Lo que recibe a los hermanos de batalla es un tipo de servidor "mejorado" elaborado por el archimagos Vayze. Estas monstruosidades son producto de la fascinación de Vayze por el poder que se puede ganar fusionando las herejías tecnológicas de Samech con el poder de los dioses oscuros. Lee en alto o parafrasea lo siguiente:

*Veis la falange de las bestias-máquinas a varias docenas de metros. Los brutos pesados no son silenciosos ni ágiles, y se amontonan sobre el terreno irregular. Es como si alguien hubiera cogido a los mutantes más deformes del Caos que pudiera encontrar y luego los cubriera con augméticos crudos y blindaje corroído. Con el tiempo, la esencia impía de las criaturas ha deformado las máquinas, así como la carne.*

Los servidores mutados no tienen armas a distancia y se mueven lentamente. Los hermanos de batalla no tendrán problemas en eliminar a varios de ellos con armas a distancia antes de que entren en combate cuerpo a cuerpo. El número de criaturas retorcidas que se acerca a la escuadra debería superarles por 3 a 2. Al igual que la mayoría de los páramos de lava de Samech, el suelo es áspero y quebradizo. Profundas grietas y dientes rocosos cubren el suelo. Debes hacer hincapié en este hecho a los jugadores al configurar el combate. Si alguien quiere ser creativo con el terreno, es una suposición justa que haya un hoyo o elevación a distancia de una acción de correr.

**Consecuencias de la misión:** Si los hermanos de batalla completaron la caza del despojado pueden usar el terreno para conseguir 2 PB de cobertura como acción libre.

## SUBURBIOS DE LA FORJA IRRADIAL

Unos minutos después de tratar con los servidores mutados, la Forja Irradial por fin aparece a la vista. Lee en alto o parafrasea lo siguiente:

*A medida que avanzáis, la colosal forja crece en el horizonte como un sol emergente y maligno. Su contorno ondula y no sabéis si es el efecto del calor constante del planeta, o alguna propiedad cambiante de su estructura. Es tan grande como cualquier colmena, un complejo retorcido de tuberías, chimeneas y paneles. Algunas partes están ordenadas meticulosamente, mientras que otras parecen más el resultado de un accidente que un diseño. Eventualmente una estructura secundaria emerge a pocos kilómetros de la propia forja: los dos pilares puntiagudos del astillero. Casi al finalizar del recorrido, los suburbios aparecen a la vista; un triste y extenso desorden de cajas de metal. A la sombra de la Forja Irradial, los edificios endeble y atrofiados se parecen más a desperdicios de la forja que a los hogares de millones de personas. Cuanto más os acercáis, más opresivo se vuelve el calor.*

En los suburbios, los humanos esclavizados viven una triste existencia durante las horas que no trabajan para la Forja. El Vínculo Converso pone énfasis en el volumen de reproducción, por lo que la mayoría de los siervos de la Forja Irradial nacen, viven y mueren en el planeta. Sin embargo, un flujo constante de esclavos mantiene la reserva genética variada y viable.

Una vida de privación y trabajo aplasta rápidamente el espíritu de cualquier esclavo. Los siervos están demasiado oprimidos para hacer más de lo que sus amos exigen y rascar en la tierra para sobrevivir. Llevan monos anchos producidos en masa y mantienen su cabello muy corto. Aunque Samech está relativamente distante de su corrompido sol rojo, la delgada corteza del planeta ha provocado un aumento drástico de la temperatura a lo largo de los años. Además, el miasma de los gases en la atmósfera atrapa el calor. Al igual que un insecto bajo una lupa, la madera, el pergamino, la ropa y otros materiales inflamables se inflaman cuando el sol está en su apogeo. Grandes baldes de polvo mineral inerte llenan cada rincón de los suburbios, cubriendo edificios o algún desafortunado siervo que pasó demasiado tiempo bajo el sol rojo.

Las localizaciones importantes se describen en la página 107.

## LA LOCOMOTORA NEGRA

Los raíles de la locomotora negra han cruzado Samech durante miles de años. Su historia se remonta a la Edad de las Sombras, y algunos dicen que antes de la Era del Hombre. La bestia de hierro con púas que actualmente viaja por los raíles es un invento del régimen actual de Samech, pero su eficacia se basa en el fenómeno inimitable que rodea la arcanotecnología de los raíles. El raíl no existe únicamente en el mundo físico. Todo lo que toca adquiere las mismas propiedades, volviéndose en incorpóreo. Esto permite a los vehículos sobre él viajar sin las restricciones de la física o la fricción del aire, e ignorar cualquier peligro ambiental.

Si nadie supera una tirada **Complicada (-10) de Saber prohibido (Arcanotecnología)**, los hermanos de batalla no son conscientes de los rumores sobre este dispositivo y no tienen motivos para rehuir las vías. Sin embargo, mientras alguien permanezca sobre el raíl, obtiene el rasgo **Incorpóreo**.

El DJ puede añadir una dinámica interesante al combate si la locomotora negra se cruza en medio del combate. El asalto antes de llegar, describe el sonido aullante de sus cuchillas oscilantes alrededor de las ruedas. Los sistemas de monitorización de su servoarmadura detectarán una caída repentina en la sofocante temperatura del aire de Samech. El siguiente asalto la locomotora pasa a toda velocidad. Tiene diez metros de largo, con una cara tallada a modo de una mandíbula abierta. Afilados bordes metálicos sobresalen, formando dientes y una lengua lasciva. El cuerpo principal se abulta en un arco segmentado y cada placa de metal posee un conjunto de cuchillas que cortan y aplastan cualquier cosa cercana al cuerpo. Unas cadenas rechinantes unen un barroco carro de ébano a la locomotora; ambos aproximadamente del mismo tamaño.

Quienes se encuentren sobre el raíl deben superar una tirada **Moderada (+0) de Agilidad** para saltar a tiempo de evitar ser golpeados por la locomotora.

Si uno de los hermanos de batalla falla esta tirada, sufre daño por el choque de la locomotora, puesto que ambos son incorpóreos en ese momento (Consulta el perfil de La locomotora negra en la página 136).

## TERMINAL DE LA LOCOMOTORA NEGRA

Un radio de las translúcidas vías termina en la esquina suroeste de los barrios bajos. Una jaula de hierro gigantesca cubre la terminal donde la locomotora negra descansa entre sus viajes. La jaula está actualmente vacía y sus puertas abiertas. Unas pocas plataformas metálicas y cargadores corroídos la rodean. Más allá, una amplia área de estructuras colapsadas sugiere que nada sobrevive mucho tiempo cerca de este lugar.

## LOS ALTARES DE LA PRUEBA

Los corruptos cultistas de la Máquina todavía deben reponer sus números a medida que sucumben a la edad. Cada día decenas mueren en los altares de la prueba, donde los aspirantes

se implantan los órganos de devoción. Cada uno de los ocho altares consiste en un zócalo de piedra y una caja negra que contiene órganos, sacramentos médicos e instrumentos rituales. Incluso con los potentes estimulantes, inmunosupresores y analgésicos de los sacramentos, muy pocos tienen la habilidad y la fortaleza para sobrevivir a semejante operación autorealizada. Sin embargo, la recompensa vale la pena el riesgo.

## PLAZA DEL MOVIMIENTO SUSPENDIDO

Este punto de convergencia de las principales vías a través de los habitáculos es el corazón de los suburbios. Es aquí donde los amos de Samech descienden para dirigirse a sus esclavos, exigir lealtad e imponer castigos. El origen del nombre de la plaza es obvio. Los vientos electromagnéticos y las energías impías del planeta fluyen también hacia este centro, creando un campo tumultuoso de gravedad alterada. Muchos objetos ferrosos han quedado varados en esta anomalía a lo largo de los años; trozos de acero, combiherramientas, una ametralladora vacía, e incluso una pierna biónica giran lentamente en el aire.

El campo es caprichoso sobre lo que reclama. La servoarmadura de los hermanos de batalla no le interesa, pero el DJ podría decidir que tira de una pieza de equipo o dos. Esto requiere una tirada enfrentada de Fuerza contra la fuerza antinatural (x2) del campo de 40. Si alguien intenta recuperar un objeto una vez que ha quedado atrapado, la tarea es casi

imposible y ahora requiere una tirada enfrentada de Fuerza contra la fuerza antinatural (x3) de 60. Sin embargo, el equipo, talentos como Atracción férrea o enfoques similares para alterar el campo magnético son bastante efectivos.

## LA INSTALACIÓN DE CLASIFICACIÓN

Como los hermanos de batalla seguramente descubrirán, la Forja Irradial ha desarrollado una sed repentina de las almas de psíquicos. En tiempos pasados, el Vínculo Converso solo prestaba atención a aquellos con un fuerte potencial psíquico, abatiéndolos antes de que pudieran causar daño entre los siervos. Todo eso cambió cuando se aliaron con Dahzak. Ahora peinan a la población tan meticulosamente como cualquier gobernador extrae diezmos para las Naves Negras. Cualquiera encontrado con la más mínima conexión con la disformidad es llevado al siniestro alambique de almas.

Los magi arrasaron varias viviendas para formar un espacio abierto cerca de la plaza donde pueden cribar a la población para buscar energías psíquicas. Un gran mutante llamado Cyluk está a cargo de la clasificación. Uno a uno lleva a los candidatos a diario ante un mago con un rastreador psíquico. Un contingente de skitarii permanece alrededor del perímetro de la instalación, desalentando a los espectadores y acorralando a los desafortunados para el próximo viaje en la locomotora.



## LOS ÓRGANOS DE DEVOCIÓN

Esta práctica de iniciación bárbara es común en Samech, aunque los detalles de los implantes rituales varían de un distrito de la forja a otro. En la mayoría de lugares, unidades de refrigeración evitan que los componentes orgánicos se estropeen demasiado rápido. Algunos de los órganos más comunes incluyen:

- El ojo del sabio – Cada superviviente tiene una historia un poco diferente de lo que este ojo augmético revela al conectarlo con su nervio óptico, pero más de un candidato ha muerto de terror al hacerlo.
- Mano necrótica – Este implante se reemplaza cuidadosamente para que no se descomponga demasiado. Se corta de una persona viva y se deja envejecer ocho días antes de ser refrigerado.
- Nódulo lógico – La composición de este órgano del tamaño de una mano varía mucho. Suele ser un pequeño circuito o matriz de cogitador, pero hay interpretaciones más esotéricas. Aunque no otorga ningún efecto conocido, es todo un ejercicio de cálculo hacerle espacio en la cavidad torácica.
- Pulmón de filamento – Usado solo por los distritos forja de élite, cuyas filas de tecnosacerdotes envejecen lentamente y pueden esperar décadas a que un candidato prometedor los reponga. Este pulmón artificial es una tela hermética de metal y cristal. Es uno de los ritos más diabólicos porque el aspirante debe extraerse un pulmón orgánico para cambiarlo por el pulmón de filamento.

## LOS SIMPATIZANTES IMPERIALES

Buscar a los “simpatizantes” no es estrictamente necesario, pero sus conocimientos y ocupaciones en Samech pueden ayudar considerablemente a los hermanos de batalla.

En muchos mundos forja el culto imperial tradicional es eclipsado por el credo del Omnisiah. Para aquellos que trabajan en un planeta cuyos magi abandonaron incluso la fe de Marte, el Emperador ni siquiera es un recuerdo lejano. Las generaciones de la población humana oprimida de Samech han vivido y muerto apenas entendiendo que algo habita más allá de su asfixiante cielo rojo. Los únicos recuerdos del Imperio o de las estrellas viven solo a través de los esclavos de fuera del mundo. La naturaleza de los simpatizantes ha fluctuado drásticamente a lo largo de su existencia, dependiendo de la visión de los miembros en ese momento. En el momento de la última información de los guardianes, los simpatizantes tenían una comprensión más concreta del exterior y del Imperio que hoy en día.

La encarnación actual no tiene nombre para la salvación que susurran yace en “el más allá”, pero sí creen en lo que no pueden nombrar. Los esclavos maltratados todavía hablan de las estrellas y de un Hombre Dorado que ayuda a los humanos. Para aquellos que buscan algún tipo de esperanza en medio de la esclavitud, esas ideas vagas son suficientes para aferrarse a ellas. Es esa esperanza, una emoción que ha abandonado a la mayor parte de Samech, la que une a los simpatizantes. Ni siquiera tienen un nombre para su propia

## PATRULLAS EN LOS SUBURBIOS

Como regla general, una vida de condicionamiento mental y trabajo deja a los hombres poco espacio para la rebeldía. Solo se hace un esfuerzo moderado para vigilar los suburbios, pero no están totalmente desatendidos. Los hermanos de batalla tendrán que esquivar ocasionalmente las patrullas skitarii y los servidores mutados a medida que se mueven por la ciudad. (El DJ puede incluir un encuentro opcional con una patrulla siempre que el ritmo requiera más acción). El tamaño base de una patrulla debe ser un grupo de 6 skitarii o 5 mutantes.

En su servoarmadura negra, los Adeptus Astartes se parecen más a construcciones que a hombres para una sociedad criada sin la imagen del marine espacial. Por lo tanto, los humanos apenas reaccionan a la escuadra siempre y cuando no hagan movimientos hostiles. Sin embargo, si en algún momento los hermanos de batalla toman una acción que llame la atención del magos Vayze (como entrar en combate con una patrulla) debe aumentar las patrullas usando el recuadro **El tiempo de la sutileza ha pasado** en la página 118.

**Consecuencias de la misión:** Reduce el tamaño de las patrullas si no se impidió que la guardia real de Karlack se uniera a la Guardia Imperial.

organización; son una hermandad de fe, no de palabras. En su corazón hay una mujer mayor llamada Myrlaine. En su gran y anárquico desorden de un habitáculo, los simpatizantes se reúnen para imaginar el más allá.

Si bien los simpatizantes no tienen escrituras ni doctrina religiosa, sí tienen un único artefacto que encarna sus esperanzas. Este tesoro es un pedazo de cuero desgastado tatuado con tintas finas. Cualquier persona familiarizada con el viaje interestelar lo reconoce inmediatamente como una carta astral artesana. Los simpatizantes se han pasado el mapa entre ellos durante siglos, señalando un símbolo en particular y sabiendo que es importante sin entender por qué. El círculo irregular está etiquetado como Samech, aunque los siervos no pueden leer. Muchos de los sistemas más prominentes de la demarcación están representados con una estrella de cinco puntas, el origen del símbolo de los simpatizantes.

Si las Forjas de Samech conocen este subsuelo de esperanza dentro de su dominio, han hecho poco para sofocarlo. Tal vez esa fe irrazonable en la realidad de la esclavitud de los siervos escapa a su raciocinio, o tal vez ven el movimiento como inofensivo. Ciertamente, hasta ahora no les ha causado problemas.

## Myrlaine

Myrlaine es lo que los siervos denominan “una cuidadora”. Cada día decenas de siervos se incapacitan por enfermedades, desnutrición, agotamiento y accidentes industriales. Su deber es evaluar a los heridos y a los que no están bien. Ella atiende a los pocos siervos que pueden ser devueltos rápidamente al trabajo, y condena a muchos más a convertirse en combustible para la Forja Irradial. Esconde bien su disgusto con su deber, ya que sabe que sería apartada de su trabajo si los poderes gobernantes sospechasen alguna vez que es algo más que una obediente sin mente.

## CYLUK

En el distrito de la Forja Irradial, la mutación es un signo de favor. Los que desarrollan mutaciones debilitadoras son eliminados y solo aquellas criaturas que ejemplifican rasgos sobrehumanos sobreviven para convertirse en capataces en los suburbios. El Vínculo Converso anima a estos degenerados a que abusen de los siervos, manteniendo su clase privilegiada satisfecha con crueldad y la clase esclava rota de miedo y desesperación.

## ESTABLECIENDO CONTACTO

Debido al tamaño de su “familia”, Myrlaine y sus pacientes ocupan un edificio propio de tres plantas. Los hermanos de batalla lo verán si pasan a su lado. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

*Desde lejos el pequeño habitáculo parece idéntico al resto, único solo en la colocación de sus remiendos y cómo sus torcidos ángulos se diferencian de los mismos ángulos irregulares del siguiente habitáculo. Sin embargo, desde el frente el edificio tiene algo distinto a los demás. Cada ventana tiene colgada una estrella de cinco puntas. La mayoría son irregulares y no hay dos iguales. Están hechas de aluminio, plástico y retazos de lona.*

Si los hermanos de batalla eligen acercarse al edificio, uno de los ocupantes los ve primero. El hombre, que tiene una gran y sucia venda alrededor de su cabeza y un brazo en cabestrillo, mira fijamente a los trajes de metal andantes. Su expresión es demasiado aturdida para mostrar miedo. Cuando los marines espaciales hablen o se acerquen, comienza a gemir y a arrojarles desperdicios (inofensivamente). Myrlaine aparece en la puerta un momento después. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

*Una mujer fornida sale del habitáculo y os mira. “¿Qué beyes esto? ¿Nuevos hombres máquina? ¿Qué beyestáis haciendo aquí? No necesito problemas en mi puerta”. Os habla con un tono retórico. Los servidores no hablan y obviamente no espera una respuesta. Extiende sus manos para indicaros que os vayáis.*

Myrlaine está demasiado sorprendida para advertir que estas altas criaturas vestidas de metal no son servidores, pero se recupera rápido. El único obstáculo para conseguir su ayuda es que ella y los demás simpatizantes nunca han oído hablar de los Adeptus Astartes. Sin embargo, los símbolos imperiales o incluso la mera mención del viaje espacial y otros planetas bastan para convencerlos. Su opinión precisa de la escuadra depende de cómo se describan a sí mismos y a su tarea, pero los simpatizantes están predispuestos a pensar en ellos en términos familiares. Si obtienen una tosca comprensión de los marines espaciales o de los guardianes, los llaman “Los Centinelas del Hombre Dorado”.

## LA JERGA DE LOS SIERVOS

Warhammer 40.000 está lleno de planetas que han desarrollado idiosincrasias lingüísticas por su separación del Imperio. El diálogo de los siervos está escrito con un pequeño giro en el verbo “ser”. Siempre que se use en su tiempo presente, se añade “bey” delante de la forma verbal, convirtiendo ‘soy’ en ‘beysoy’, ‘somos’ en ‘beysomos’, etc. Si lo encuentras difícil de interpretar, siéntete libre de cambiarlo por el viejo gótico vulgar: soy, es, somos...

Los otros simpatizantes incluyen 3 trabajadores de forja llamados Altus, Syrik y Humour, que, como la mayoría de la población de Samech, trabajan en el manufactorum, aplicando patrones memorizados a pequeños engranajes en una máquina que nunca comprenderán. Dalton es un procesador de alimentos que mantiene el dispensario en funcionamiento, y su último miembro es un hombre llamado Rij. Rij procesa cadáveres. Tiene la desagradable tarea de reunir a quienes mueren bajo el cuidado de Myrlaine, así como los cuerpos de los suburbios, y clasificarlos para determinar su mejor uso: servidores-cadáveres, alimentos o combustible. Los simpatizantes parecen más relajados si los marines espaciales se quitan los cascos. Esto hace que se parezcan más hombres y menos a los horrores mecánicos que dominan Samech.

### Palabras de aviso

Ninguno de los siervos ha estado dentro de la Forja Irradial, pero brindan toda la ayuda posible a estos agentes del Más Allá. Sobre todo, los simpatizantes saben mucho sobre el distrito de la forja. Pueden describir los suburbios, los astilleros, los acontecimientos actuales y a quienes sirven a los magi. Su descripción otorga a la escuadra una bonificación de +10 a cualquier tirada donde conocer el terreno sea beneficioso, como Movimiento silencioso para evitar patrullas por la ciudad o Tácticas para elegir una posición defendible. También pueden ofrecer consejos sobre algunos de los objetivos de la escuadra, que pueden incluir:

- No hay duda de que la actividad en los astilleros ha aumentado en los últimos tiempos. La cantidad de siervos asignados allí se ha triplicado fácilmente en los últimos años, y los vehículos corren constantemente entre los patios y la forja. El perímetro no está protegido, pero ninguno de los simpatizantes ha estado dentro. Si los hermanos de batalla lo desean, un trabajador del manufactorum se ofrece a unirse a un grupo de trabajo de un astillero para informarles.
- Arcus Dyre podría ser un poderoso aliado, chivo expiatorio o distracción si la escuadra quiere usarlo. Dyre es un psíquico poderoso. En un planeta con poca exposición al Credo Imperial, esto no conlleva ningún estigma en la población esclava. La práctica del Vínculo Converso de cosecharlos significa que han causado pocas incursiones de disformidad accidentales. Durante muchos años, Dyre fue el origen de grandes daños a la Forja Irradial. Era un ejército de resistencia de un solo hombre, y el único luchador por la libertad que el distrito haya conocido. (Hay una gran cantidad de admiración en las voces de los

simpatizantes cuando hablan de él.) Hace poco tiempo, su rebelión finalmente terminó con su captura. Fue llevado recientemente al Alambique de almas. Si la escuadra lo libera, solo siente odio hacia la forja y sus amos.

- Rij transporta cadáveres hasta las mismas puertas de la forja. Si los hermanos de batalla quisieran enmascararse como recientemente fallecidos, su tamaño sería inusual pero no problemático. El Vínculo prefiere plantillas físicamente capaces extraídas de los mutantes del planeta. Sin embargo, tendrían que quitarse la armadura para mezclarse, lo que plantea inconvenientes obvios.

## EL DISPENSARIO

Sin flora ni fauna orgánica, los siervos dependen por completo de la Forja Irradial para alimentarse. Un trabajador hambriento no es productivo, y los magi de la forja realizan cálculos exactos para garantizar que la masa óptima de proteínas se envíe al dispensario cada día. Inevitablemente, estas raciones se quedan cortas por robo, deterioro y negligencia.

Dos veces al día se forman multitudes y estalla el conflicto cuando el dispensario reparte obleas de cadáveres y ristas de aminoácidos. Esta es una oportunidad para ver a los siervos en su peor momento. Los hombres se golpean unos a otros con rocas y tuberías para ser los primeros; la gente empuja y quien cae al suelo es aplastado. Cada pocos días alguien intenta escalar el exterior del dispensario para llegar a los pisos superiores donde se almacenan las raciones. Para evitarlo, las paredes exteriores están cubiertas con una lámina que intensifica el calor. Un aspirante a libertador tendrá suerte de caer solo con quemaduras grandes; los esqueletos carbonizados de los individuos más tercos están fundidos con el edificio. Sin embargo, alguien siempre tiene suficiente hambre como para pensar que puede tener éxito donde fracasó el último hombre.

En ocasiones, la élite mutante viene a ver la diversión. Si el espectáculo no es lo bastante sangriento para ellos, retiran parte de la comida para aumentar la desesperación de la multitud.

## EL SANTUARIO DEL PARAGELLE

Sin duda, las inclinaciones heréticas de Samech significaron que su inmersión en la Anomalía Hadex fue un cambio menos drástico que para sus vecinos. Aún así, nada escapa a la disformidad sin efectos secundarios. La entidad demoníaca conocida como el Paragelle es uno de esos ejemplos. Desde que la corona hinchada de la Anomalía retrocedió por primera vez, esta criatura ha permanecido en la Forja Irradial. Es una fuente inagotable de miedo e ira para sus manipulaciones y tiene una simetría numérica que le agrada. El magos Vayze es muy consciente de su existencia, pero según sus cálculos, es más fácil mantenerla saciada de sangre y violencia que provocarla.

El Paragelle se alimenta de asesinatos y sed de sangre. En una población tan pisoteada, estas emociones requieren poco esfuerzo para encenderse. Una vez que se encienden, una vida de dolor y opresión convierte rápidamente a las víctimas del Paragelle en un estallido de odio y agresión, un banquete que saborea hasta que se vuelve rancio, cuando su protegido actual es sacrificado para nutrir su próximo trabajo. El demonio toma la forma de una voluptuosa mujer de cabello cobrizo

## LA LEYENDA DE LA DAMA MIRA BRACHELVA

Los relatos de principios de la Edad de las Sombras hablan del señor Brachelva de Bolgra, que estaba tan cautivado por la belleza de la común Mira, que se casó con ella y la elevó para ser su dama. Aquí, las historias comienzan a diferir. En algunas versiones, era un hombre cruel y celoso que la mantuvo encerrada hasta que se volvió loca por el aislamiento. En otras, Mira era la astuta tentadora, conspirando para traicionar a su esposo desde la noche de bodas.

Independientemente de su motivo, todas las historias coinciden en que Mira puso, uno a uno, a los guardias y soldados de su marido en su contra, llenándolos de celos y devoción hacia ella. Una noche sangrienta, enfrentó a toda la aguja contra sí misma. Cien pretendientes celosos despacharon a su esposo en un instante, y luego se mataron unos a otros por su favor. Al amanecer, la encantadora mujer estaba sola en una casa enrojecida para su placer.

Algunos susurran que Mira encontró finalmente un nuevo marido, uno que apreciaba su “belleza” interior y le entregó muchos regalos.

que se hace llamar dama Anshelene. Esta encantadora belleza con túnica escarlata destaca en los suburbios bajos como una flor en un desierto. Los siervos no cuestionan su existencia, ni su vivienda absurdamente limpia e intacta, justo enfrente de donde las multitudes se reúnen y enfrentan en el dispensario. Ella es un artefacto del entorno, tan fijo y aceptado como la propia Forja Irradial. Sin embargo, los hermanos de batalla no pueden evitar ver el edificio y su ocupante si pasan de largo. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

*Entre dos de las estructuras de habitáculos quemadas y mugrientas se encuentra una villa de mármol gris. Las columnas escalonadas contrastan con la tierra muerta. Solo gasas protegen las ventanas arqueadas, ondeando sin viento. Tras este velo veis la silueta de una mujer, inclinándose para susurrar al oído de un invitado. Observáis que su forma tiene las curvas que los hombres encuentran agradables, tan claro como notaríais que un proyectil es cilíndrico.*

El Paragelle reconoce a los marines espaciales por lo que son, y está segura de dos cosas: son un riesgo para su existencia y la deliciosa violencia seguramente seguirá sus pasos. Una vez es consciente de ellos, la entidad disforme hace todo lo posible para evitar su atención. Sin embargo, no pasa desapercibida y una tirada **Ordinaria (+10) de Psiniciencia** detecta incómodas corrientes de disformidad a su alrededor. Si los hermanos de batalla interactúan con ella, muestra su mejor apoyo a su causa. Se presenta como una esclava de un mundo fronterizo y la novia forzada del antiguo supervisor. Después de su muerte, ella logró retener sus posesiones. Hace todo lo posible para consolar a sus compañeros que sufren, o eso dice, y prodiga a los marines espaciales con ánimo para luchar por el bienestar de los siervos.

## LA OFERTA DEL DEMONIO

Va contra la naturaleza leal de un marino espacial hacer un trato como el que ofrece Paragelle. Aunque los caballeros grises pueden ser los cazadores jurados de los demonios, las criaturas del Caos son una afrenta para todos los marines espaciales. Sin embargo, conviene saber que aceptar su trato produce 2d10 puntos de corrupción y profundas ramificaciones para el alma. Además, da como resultado una pérdida de 1d10 de renombre para todo la escuadra si alguna vez se sospecha que su éxito se construyó sobre una base corrupta.

### UNA NOTA PARA EL DJ

En una partida tradicional de DEATHWATCH, los PJs no deberían estar haciendo tratos con demonios. (Ese es más el ámbito de DARK HERESY, que ofrece suplementos como el MANUAL DEL RADICAL). El Paragelle está destinado a ser un enemigo para que la escuadra lo descubra y lo mate. Debes hacer todo lo posible para asegurarte de que parezca ladina y que los jugadores no la malinterpreten como uno de los “males menores” con los que pueden tener que comprometerse. No hay nada menor en el mal del Caos.

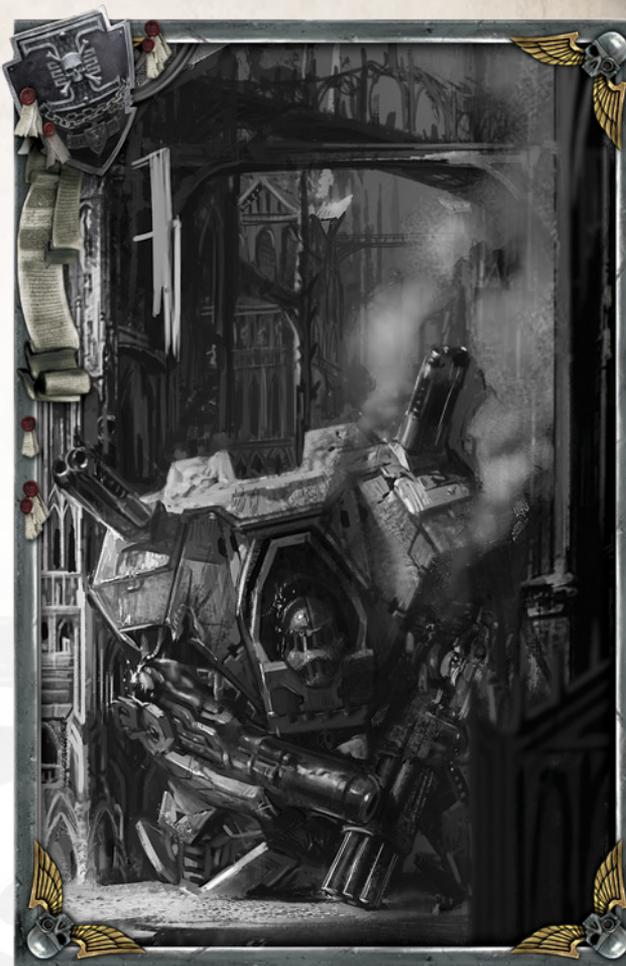
Si presionan a la “dama Anshelene” para una ayuda más activa, la codicia de Paragelle por las almas de guerreros tan perfectos la tienta a arriesgarse a exponer su naturaleza. Ella insinúa que podría enfrentar a algunos de sus enemigos entre sí. Sin embargo, afirma temer por su propia seguridad durante las consecuencias. Ella dice:

*“Asegurémonos de tener un acuerdo. Buscáis mi ayuda y, ¿aceptaréis todas las consecuencias que trae?”*

Si su tono repentinamente serio no basta para advertir a los justos, una tirada **Fácil (+30) de Saber prohibido (Demonología)**, u Ordinaria (+10) en algún otro Saber apropiado (como Disformidad u Ocultismo) reconoce de inmediato un pacto demoníaco. El Paragelle no ataca a los marines espaciales a menos que fueren una confrontación. Si se dan cuenta de su verdadera naturaleza, pueden usar esto para organizar un asalto en sus propios términos.

## LOS ASTILLEROS

Los astilleros se encuentran fuera de la forja principal. Aquí, los tecnoadeptos oscuros construyen la nave sigilosa que se usará para pasar la Argolla de Hierro hasta la puerta de disformidad. La instalación consiste en una amplia plataforma atmosférica y dos torres de acoplamiento orbitales que se extienden hacia el espacio. Los siervos y servidores transportan materiales entre las diferentes estructuras, mientras que el tecnosacerdote encargado supervisa las operaciones desde su pequeña estación de control. En una aproximación cercana, la característica más notable de los muelles es el Titán modelo Marte extendido entre las dos torres de ataque. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:



*Vuestros ojos se sienten atraídos de inmediato por la máquina de guerra bípeda entre las dos torres de ataque. El maltratado Titán está colocado en un gesto de derrota y servidumbre; arrodillado con los brazos armados estirados entre las torres. Incluso de rodillas, el dios máquina mide casi cien metros de alto. Parece que el noble núcleo mental no ha podido ser subvertido por los apóstatas, y tuvieron que consolarse convirtiéndolo en un trofeo.*

Cualquier personaje con la habilidad Saber popular (Guerra) debe hacer una tirada Fácil (+30). Un éxito identifica al Titán como de clase Warlord y modelo Marte. Tres o más niveles de éxito identifican su heráldica como el perdido *Astrum Conflagro*, desaparecido de las páginas de la historia cuando esta región del espacio todavía era el Sector Jericó. El dios máquina merecía un final mejor que su humillación aquí en las Estrellas Caronte.

A diferencia de los otros esclavos en el distrito de forja, los humanos en el astillero tienen equipos que casi podrían usarse como armas. Llevan antorchas de plasma y avanzados instrumentos de corte necesarios para construir naves de guerra. Es posible que un orador convincente los influya para que se levanten, aunque el costo en sus vidas sería grande. Los servidores no son modelos de combate. Durante cualquier pelea, son los peores obstáculos y la mejor cobertura. Un anillo de skitarii rodea el patio, espaciados aproximadamente a veinte metros uno del otro. Antes de que los hermanos de batalla puedan entrar a los patios, deben atravesar a los guardias. Si esto se logra mediante el combate, hay 12 skitarii aquí.

## TITANES

Muchos consideran a los titanes como el arma definitiva en el vasto arsenal tecnológico del Adeptus Mechanicus. Sus legiones titán solo se despliegan por orden de Marte. Estas máquinas colosales llevan armas que pueden pulverizar tanques, y sus generadores de campo vacío les permiten ignorar explosiones menores como un hombre podría ignorar a un insecto. Los titanes requieren varios tripulantes para operar. El comandante de la tripulación, llamado Princeps, vincula su mente con la del titán. Esto requiere años de sintonización y entrenamiento especiales.

### LIBERANDO AL ASTRUM CONFLAGRO

Puede que la escuadra destruya accidentalmente al titán encarcelado en su asalto al astillero (consulta Restos de la torre de acoplamiento, a continuación). Si quieren un camino más seguro y deliberado para liberar a la noble máquina, las posibilidades incluyen una tirada de Demolición para liberarla de sus ataduras, o de Competencia tecnológica para activar y sobrecargar su reactor. El DJ debe permitir a la escuadra el uso de cualquier plan razonable que puedan idear.

Los hermanos de batalla pueden moverse de una parte de los astilleros a otra mientras están en combate con la horda.

## PLATAFORMA ATMOSFÉRICA

Esta plataforma es claramente la parte más antigua del patio; está incrustada con ornamentación y capas de símbolos a lo largo de siglos. Si uno retirara los estratos de heráldica, podría ver la historia de los cambiantes amos de la Forja. Esta es la más amplia de todas las superficies de construcción. Todo el trabajo que se puede hacer antes del montaje de la nave se realiza aquí en la atmósfera. Una de esas tareas es refinar el vidrio y las aleaciones raras para producir un recubrimiento antisonante. Si alguno de los personajes jugadores toma el elevador hasta la parte superior de la plataforma (o encuentra otra forma de verlo), lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

*Una pequeña montaña de piedra negra vidriosa se asienta en el centro de la plataforma. Antorchas, fundiciones, fuelles y prensas de metal lo rodean. Cada herramienta está cubierta por docenas de sensores y medidores, rastreando la presión y la temperatura en lo que obviamente es un arduo proceso de producción. Cerca hay algunas hojas del material antisonante. Los paneles delgados son negros y consumen mucha luz. Nada de lo que los toca se refleja, ni la luz ni el sonido, ni el implacable calor de Samech. Golpean los sentidos más como vacíos en la realidad que como objetos tangibles.*

Los marines espaciales pueden asustar a varios siervos y tener que apartar a los servidores, pero nada en la plataforma protesta por lo que sea que los hermanos de batalla elijan hacer allí.

## INFORME DESDE DENTRO

Si los hermanos de batalla aceptan la oferta de los simpatizantes de inspeccionar el astillero, el explorador informa que está bien resguardado. El trabajador no está entrenado para evaluar la logística de la batalla, pero por lo que dice, sería casi imposible penetrar sin al menos alertar a la forja de su presencia.

### CAMBIANDO LA CULPA

Una de las formas más sencillas de evitar llamar la atención sobre su presencia es que los hermanos de batalla hagan que algún otro grupo participe en el asalto y se atribuya el mérito. Si eligen aliarse con Arcus Dyre o la legión alfa, cualquiera de ellos puede tomar crédito. Otra opción es que los simpatizantes se unan al asalto. Sin embargo, no son combatientes y la mayoría morirá en la posterior represalia.

## ESTACIÓN DEL SUPERVISOR

Este pequeño edificio fortificado sería de poco interés si no fuera por dos hechos. Primero, la fórmula del recubrimiento antisonante está almacenada en sus cogitadores, y en segundo lugar, tiene un ocupante que informará de la presencia de los hermanos de batalla si no lo eliminan rápidamente. Un tecnosacerdote solitario se sienta en la estación, alternativamente disparando a los hermanos de batalla y pidiendo ayuda con el comunicador. (Una llamada que un hermano de batalla puede intentar alterar con la Habilidad y equipo adecuados). La única puerta está sellada y abrirla requiere una tirada **Moderada (+0) de Competencia tecnológica**. Pero sus delgadas paredes de metal solo proporcionan cobertura con un valor de 12 PB. Una tirada **Ordinaria (+10) de Perspicacia** también revela una ventana deslizante a un lado. Esta parte del edificio es más débil y puede romperse con 15 o más puntos de daño.

## DEPÓSITO DECAVANE

Este gran almacén está construido en la base de la alta columna de acoplamiento. El suministro del decavane drenado de Aurum se ha acumulado aquí durante años. La habitación está helada a pesar del exterior abrasador de Samech. El hielo cuelga del techo y la escarcha se adhiere a las paredes. Varios contenedores de cristal ennegrecido se han cargado en palés, como si fueran a transportarlos e instalarlos dentro de poco.

## LA ALTA COLUMNA DE ACOPLAMIENTO

Docenas de estas colosales estructuras de acoplamiento salpican el ardiente exterior de Samech. Los distritos de forja más poderosos e influyentes no solo fabrican motores de disformidad y unidades de plasma; construyen naves de guerra para la armada del Foso de Hierro y sus aliados. La entrada a nivel del suelo a la plataforma de elevación subsónica no está protegida. Se tarda varios minutos en subir. Las puertas de tubo se abren hacia el anillo del engranaje de acoplamiento donde hay una pila de endebles trajes de vacío para los

## LA FLECHA TRAICIONERA

Si los hermanos de batalla profundizaran para obtener más detalles sobre el asalto de la *Portadora de Ruina*, Samech realmente pretende usar el truco del enemigo en su contra. Después de que la *Palabra de Trueno* se escabullera tan fácilmente la primera vez, el Foso de Hierro investigó y finalmente localizó la Flecha de Altair. El Vínculo Converso pretende usar este mismo pasaje para escabullirse detrás de la Argolla de Hierro.

trabajadores. Naves de todos los tamaños atracan en cada engranaje, en varios estados de reparación y construcción. La luz maligna y pulsante de la Anomalía Hadex lo inunda todo. Cualquiera que la mire directamente gana automáticamente 1 punto de corrupción. Los engranajes de acoplamiento están sobre la atmósfera, en el vacío mismo. Por lo tanto, las reglas para mantener el sello ambiental de la servoarmadura son importantes si estalla el combate. Trata una punción de armadura como si estuviera en una atmósfera que empeora gradualmente según las reglas para la exposición al vacío en la página 263 del libro básico de **DEATHWATCH**.

La *Portadora de Ruina* está atracada a lo largo de uno de los engranajes de acoplamiento, una forma negra sin reflejos contra el resplandor enfermizo de la Anomalía Hadex. Su esqueleto está completo y no es más grande que una nave de clase incursora. El recubrimiento antisonante está colocado a medias, dando la ilusión de que la oscuridad se traga la mitad delantera de la nave. Nadie advierte a la escuadra de inmediato; son solo pequeñas formas deambulando por las torres monolíticas. Sin embargo, si se acercan a la *Portadora de Ruina*, la encuentran activamente en construcción. Servidores monotarea y tecnosacerdotes (usa el perfil de Un Sueño Pétreo en la página 91) trabajan para completar la nave. Cuando ven a la escuadra no pelean. La mayoría de los apóstatas rompen hacia la plataforma del ascensor para hacer sonar una alarma. Si los tecnosacerdotes permanecieran en el engranaje de ataque, el único camino de regreso sería pasar sobre los hermanos de batalla. Afortunadamente para ellos, el entorno de gravedad cero significa que tienen más opciones.

Los tecnosacerdotes se lanzan en varias direcciones: hacia engranajes inferiores, adyacentes y tal vez incluso arriba. El número de tecnosacerdotes que no calculan mal y giran libremente en el vacío debería ser aproximadamente igual al de hermanos de batalla. Consulta la página 212 del libro básico de **DEATHWATCH** para obtener detalles sobre la gravedad cero.

Una vez que la escuadra asegura el área, pueden lidiar con la nave como mejor les parezca. Su motor de plasma está instalado, pero el de disformidad no. Si el plan de la escuadra para la *Portadora de Ruina* resulta en una explosión y no lo separan primero del andamio, puede desestabilizar toda la torre. Eso podría ser un peligro o un beneficio dependiendo de si la escuadra está preparada. Puedes tirar 1d10 en la Tabla 3-3: Restos de la torre de acoplamiento para decidir exactamente qué sucede si la torre principal se derrumba. A menos que se indique específicamente en el resultado, el *Astrum Conflagro* permanece en cautiverio en la plataforma atmosférica. Destruir la *Portadora de Ruina* alerta a la forja de la presencia de la escuadra salvo que hayan hecho provisiones para que otro grupo tome crédito.

## ENCUENTRO OPCIONAL: VENGANZA

No toda la legión alfa fue a Karlack con Lamdus Rize. Un puñado de marines espaciales del Caos se quedaron atrás y sobrevivieron para enterarse de la traición. No están interesados en asociarse con los guardianes (ni es probable que ningún marine espacial leal abrace a un traidor), pero tienen hambre de venganza.

En el momento y lugar que elija el DJ, una señal corta llega a través de los enlaces de voz de los hermanos de batalla:

*“Agentes de los guardianes, conocemos vuestro símbolo y por qué habéis venido. Si queréis saber por qué estáis realmente aquí, estamos detrás del dispensario”.*

Tabla 3-3: RESTOS DE LA TORRE DE ACOPLAMIENTO

Tirada	Resultado
1	La torre de ataque se rompe por encima de la atmósfera. Algunas piezas flotan inofensivamente en el espacio mientras que otras se queman al entrar en la atmósfera. El único efecto en la superficie del planeta es una exhibición de meteoritos.
2-3	La torre de ataque se estrella hacia el sur. Cae a través del raíl de la locomotora negra, aunque esto no hace nada para detener las carreras del constructo incorpóreo. Sin embargo, una lluvia de escombros peligrosos cae en los suburbios. Hay algunas bajas y daños menores a las estructuras endebles.
4-5	La torre de ataque se estrella en medio de los suburbios. El daño a las personas y las estructuras es enorme. La instalación de clasificación de psíquicos está completamente demolida, aplastando a Cyluk y al raro equipamiento.
6-7	La torre de ataque se estrella hacia el norte. Los suburbios aún sufren los efectos de los escombros, pero por lo demás salen indemnes. Los cimientos arrancados de las torres demuelen el <i>Astrum Conflagro</i> si aún se mantiene en los astilleros. El DJ puede elegir contar esto como liberar al titán a su criterio.
8-9	La torre de ataque se estrella hacia el este. Destruye uno de los altares de la prueba. Los suburbios sufren los efectos de los escombros.
0	La torre de ataque se estrella hacia el oeste. Los suburbios y el manuforum sufren una devastación catastrófica. Por otra parte, la Forja Irradial y su pared exterior sufren daños. Se resuelve el problema de cruzar el muro exterior y se reducen las fuerzas de entrada en un 25% mientras lidian con el caos resultante.

La otra parte se niega a responder cualquier transmisión de respuesta. Si los hermanos de batalla van a la ubicación indicada, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

*La parte trasera del dispensario es una losa desolada de ferrocemento. Los edificios a su alrededor proyectan una sombra casi perpetua. Una valla oxidada recorre el perímetro, aunque contiene muchos agujeros grandes y la cerradura de la puerta se ha oxidado. Desechos industriales y alimañas muertas llenan el lote, creando un cementerio para máquinas y animales por igual. Según os acercáis, tres grandes formas salen tras un engranaje agrietado; desarmados. A pesar de las sombras, vuestros sentidos automáticos recogen los picos de su servoarmadura, su diseño con escamas y los colores verde y azul. Son traidores de la legión alfa.*

Si la escuadra no abre fuego de inmediato, los marines espaciales del Caos comienzan a hablar. Si al principio o en algún momento posterior, la escuadra decide que los traidores deben morir, usa el perfil del legionario alfa en la página 89. El portavoz se llama Tor, aunque no da su nombre si no se lo piden. Le dice a los hermanos de batalla que su líder, Lamdus, fue traicionado por quienes actualmente poseen la Forja Irradial. Proponen un acuerdo: la ayuda de la legión alfa a cambio de ayudarlos a entrar en la forja para que puedan vengarse.

La legión alfa ya no tiene nada que ganar ocultando la verdad a la escuadra, pero Dahzak y el Vínculo Converso tienen mucho que perder. Si la escuadra le pregunta, Tor revela todo lo que sabe sobre las intenciones reales de la alianza restante: corromper la puerta de disformidad. (Recuerda que Tor no sabe que Dahzak tiene sus propias intenciones). Mientras la conversación no se vuelva hostil, los legionarios alfa discuten los detalles del plan: la alianza, los diodos y la tecnología alienígena necesaria para perfeccionarlos, y la *Portadora de Ruina*.

También pueden explicar el sacrificio psíquico. Los maestros de Samech nunca trabajan gratis. Dahzak no tiene los recursos tangibles necesarios para semejante esfuerzo. En cambio, les ofreció algo que ninguna cantidad de esclavos u mineral podría duplicar. La libertad de la carne a través de un antiguo ritual. Sin embargo, Dahzak, aunque poderoso, no puede rivalizar con los primeros bibliotecarios que crearon el poderoso hechizo. Lograr el efecto completo del hechizo requiere una cábala de hechiceros que Dahzak no tenía. La Forja Irradial hizo el trato, pero el resultado fue defectuoso. Permitió a los magos deshacerse de su débil carne, pero sus fuerzas vitales comenzaron a menguar rápidamente de sus restos de metal. Solo una infusión constante de la brillante fuerza vital de los psíquicos es capaz de sostener los espíritus de los magos en sus máquinas divinas.

Si la escuadra alarga el interrogatorio demasiado tiempo, Tor comienza a dudar de sus intenciones y los presiona para obtener una respuesta sobre el trato. La legión alfa encuentra

tan impensable como ellos luchar hombro con hombro. Sin embargo, pueden sembrar la confusión y distracciones durante las operaciones de la escuadra en los astilleros y la forja. Una vez entren en la Forja Irradial, los equipos tomarían caminos separados: los guardianes para destruir los diodos y la legión alfa para ver caer el complejo de la forja. Si la escuadra está de acuerdo, el enfoque de confianza de la legión alfa es simple:

*"Jurad que haréis lo que hemos acordado. Juradlo en el nombre del Emperador".*

## EL ALAMBIQUE DE ALMAS

*Los psíquicos son conocidos por sus almas 'brillantes', que brillan como faros en la disformidad. Su luz no es la estrella bendecida del Astronómico. Es una invitación a todo lo que es condenable y asqueroso. Donde van estos seres malditos, solo siguen la muerte y el caos.*

—Inquisidor Zayel: Admoniciones contra la disformidad

Aquí, el aprendiz de Dahzak destila la esencia disforme de los psíquicos en circuitos transmutadores, que son rejillas chispeantes de alambre y cristal. (Si los marines espaciales escucharon a la legión alfa, saben que es para mantener a los magos alterados). Por a su naturaleza inestable, el Alambique de almas está en el límite del distrito de la Forja Irradial, a unos 300 kilómetros del complejo principal. Si la escuadra quiere reclutar a Arcus Dyre (o averiguar a dónde van los psíquicos), será una larga marcha si no encuentran una alternativa más rápida.

## TOMAR LA LOCOMOTORA NEGRA

La opción más rápida, aunque lejos de ser la más segura, para llegar al Alambique de almas es abordar la locomotora negra. Si los hermanos de batalla deciden usarla, la encuentran en su jaula en la terminal. Preparar la locomotora negra para viajar es un proceso de tres pasos. Primero, la jaula debe estar abierta. Esto requiere una tirada **Ordinaria (+10) de Seguridad**. Luego, los hermanos de batalla deben unir el transporte a los ganchos en la parte posterior del motor. Esto no es fácil, ya que la locomotora negra intenta destrozar a cualquiera que entre en su jaula con su cuerpo afilado. Finalmente, debe ser situado sobre el raíl. Una tirada de **Rutinaria (+20) de Perspicacia** descubre unas extrañas picas de energía fuera de la jaula; si el motor es aturdido con una de estas armas, puede ser empujado 5 metros como media acción. El motor arranca a 15 metros del raíl, lo que requiere 3 acciones de este tipo para llevarlo allí. Una vez que el motor está sobre el raíl, la escuadra solo tiene unos pocos segundos para saltar al transporte antes de que la furiosa máquina comience a gruñir por la pista etérea.

Nombre	Tipo	Daño	Pen	Especial	Kg
Pica de energía	C/C	1d10+1 E	12	Conmocionadora, Especial†	4

† Estas picas de energía están especialmente sintonizadas con las extrañas aleaciones de la locomotora negra. Si la máquina asesina es golpeada por un pinchazo de energía, cuenta automáticamente como aturdida por 1 asalto. Los golpes múltiples en un asalto no son acumulativos. El daño de esta arma no se basa en la fuerza detrás de ella. Por lo tanto, el portador no agrega su bonificación de Fuerza al daño. La pica requiere dos manos para usarla.



Si los hermanos de batalla prefieren no dominar al monstruo, (suponiendo que viva) Cyluk envía sus capturas al alambique a diario. La escuadra puede esperar hasta que el mutante y sus secuaces preparen el motor, aunque luego tendrán que despachar a Cyluk y a varios servidores mutados.

Una vez que la locomotora y el transporte parten sobre el raíl, los pasajeros entran en el mundo etéreo. El viaje es interminable y rápido. El paisaje rocoso irregular y el cielo rojo se difuminan a medida que viajan, superpuestos por formas fantasmales y tonos de cristal que no tienen lugar en Samech. El mundo corrupto de la forja y los ecos de algún otro lugar se mezclan a medida que el tiempo se dilata. La llegada a la esclusa del alambique es repentina, lo que perturba a los pasajeros con un duro regreso al entorno muerto de Samech. Las puntas de adamantina mantienen la locomotora en su lugar durante unos minutos, proporcionando tiempo para desembarcar. Luego, los engranajes completan su círculo, liberando a la furiosa bestia de metal, y desaparece.

La caótica torre del alambique es visible en la distancia, y el rugido frenético del agua resuena desde esa dirección.

## ENCUENTRO OPCIONAL: DECÁPODOS DEL ÓXIDO

Si los hermanos de batalla hacen el viaje al Alambique de almas a pie o en vehículo convencional, tienen un largo tramo de géiseres de lava y abismos mineros que cruzar antes de llegar a su destino. En cualquier momento del viaje, puedes leer en voz alta o parafrasear lo siguiente:

*Escucháis un fuerte roce y un chirrido en el cañón a vuestra derecha. Una masa de quitina marrón y negra hierve a un lado de la fisura y rueda hacia vosotros. Se compone de cientos de cangrejos delgados, de color barro, con seis patas y dos pares de pinzas como decapitadores en miniatura.*

Se acerca rápidamente un enjambre de decápodos del óxido. Los decápodos del óxido secretan un ácido vil de sus conchas y garras. Esto llena el aire a su alrededor con un olor acre y, lo que es más importante, disuelve materiales artificiales a un ritmo alarmante. Cuando el primer filo de la horda llegue a los hermanos de batalla, proporciona una descripción vívida de su efecto sobre el metal. Un cargador de munición o una parte de cualquier vehículo sugiere lo que pueden hacer con armas y servoarmaduras. Puedes encontrar el perfil de un Enjambre de decápodos del óxido en la página 137.

**Consecuencias de la misión:** Si la escuadra advirtió el polvo de trialcalina en Karlack, el maestro de la forja Greyweaver trató su armadura con un poderoso anticorrosivo. Esto niega el rasgo Muy ácido del enjambre de decápodos.

## EL USO DE LAS ALMAS

- La creación de los circuitos transmutadores es un proceso de tres pasos. Primero, el alambique de almas absorbe la fuerza vital de los psíquicos en un depósito. Luego, concentra la vitalidad robada en una potente esencia mística. Finalmente, Sethahar transfiere este destilado a los depósitos de los circuitos, que sangran lentamente la energía contaminada por la disformidad en cualquier máquina (o tecnosacerdote) en la que estén instalados. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

*El Alambique de almas es una mezcla de engranajes gigantes entrelazados, como un reloj en ruinas construido al costado de una presa. El agua descolorida se vierte lentamente sobre el dispositivo, girando los enormes dientes de metal. Se necesitan tres víctimas a la vez, cada una conectada a los extremos de una cavidad similar a un ataúd entre los engranajes agitados. Los ojos de los psíquicos están abiertos, pero miran sin ver y sin parpadear mientras la máquina lentamente les roba la vida.*

Al otro lado del área de extracción está el altar de transmutación, donde Sethahar crea los circuitos. Se encuentra allí en este momento, observando algún indicador de progreso cuando ha reunido suficiente energía para comenzar. Arcus Dyre destaca, tanto en una inspección psíquica como visual. De los tres hombres conectados al alambique, es el único que no se ve pálido ni moribundo. Su poder psíquico supera con creces el potencial que la máquina fue diseñada para extraer. Un anillo de servidores mutados rodea el alambique, vigilando la operación y las jaulas donde se guarda la carne de cañón. El río contaminado continúa fluyendo en esa dirección después de alimentar el Alambique de almas. Una capa podrida de partes corporales flota sobre la superficie sucia. De hecho, si los hermanos de batalla observan mucho tiempo, ven al hechicero dar una orden a uno de los servidores, que extrae el cascarón gastado de un psíquico de la máquina y lo arroja a la corriente.

## ARCUS DYRE

La ambición de los siervos de Samech muere en los altares de la prueba, aunque hay excepciones; Arcus Dyre es una de ellas. Nacido como un poderoso psíquico, rechazó el credo de superioridad mecánica del planeta en favor de su propia habilidad. Si sus poderes no se hubieran manifestado a una temprana edad, habría encontrado un destino espeluznante en las manos augméticas del Vínculo Converso. En cambio, se sacudió las riendas de la servidumbre y comenzó una campaña personal contra quienes lo retenían. Durante más de una década, Dyre ha forjado su propia y amarga venganza contra los amos de Samech. Sin embargo, Dahzak se cansó de su interferencia y usó su conocimiento de la disformidad para contrarrestar la única ventaja real de Dyre. El orgulloso rebelde finalmente está entre cadenas de anulación, esperando la muerte bajo los engranajes del alambique.

No tiene especial consideración por los Adeptus Astartes, aunque está muy interesado en el conocimiento de cualquier bibliotecario que encuentre. La gratitud por su rescate atenúa su arrogancia y es pragmático y respetuoso con cualquiera que corresponda con cortesía. Como la mayoría de la población de Samech, Dyre tiene poca exposición al Credo Imperial. Es consciente del Emperador solo como el enemigo de su enemigo. Sin embargo, no es un hechicero ni un devoto de los poderes ruinosos. Si participa en el asalto a la forja, presenta una variante inusual del problema psíquico que los hermanos de batalla (particularmente cualquier templario negro) pueden querer abordar.

Un momento después, un pulido apéndice de carne llosa y dientes aserrados brota de debajo del agua y tira hacia abajo el cadáver fresco. El servidor se arrastra por el sinuoso camino para extraer la próxima fuente de energía.

Las jaulas inferiores y el alambique de almas están separados por una distancia vertical de unos 10 metros, y llegar tarda un asalto. Solo cuatro servidores guardan las jaulas. Liberar a un grupo de psíquicos aterrados y no entrenados es una propuesta arriesgada, pero si alguno de los personajes lo desea, abrir la puerta es una media acción, al igual que desactivar el campo de anulación que proyecta. Arriba, 6 servidores mutados refuerzan a Sethahar. Cualquiera de los psíquicos puede ser sacado de la máquina como media acción. Sin embargo, aquellos menos poderosos que Dyre deben superar una tirada **Moderada (+0) de Resistencia** o morirán. Dyre, por otro lado, solo cuenta como aturdido hasta que supera una tirada de Resistencia.

**Consecuencias de la misión:** Si los hermanos de batalla completaron la caza del despojado pueden usar el terreno como cobertura con 2 PB como acción libre.

El río tóxico recorre el lado izquierdo de ambas áreas, su superficie ocasionalmente perturbada por las cosas terribles que acechan en sus profundidades. Cualquiera, marine espacial u hostil, que se acerque demasiado debe hacer una tirada enfrentada de presa para no ser atrapado por un morador tóxico. Puedes encontrar el perfil del Morador tóxico en la página 137. Cualquiera cuya carne toque el agua del río debe

hacer una tirada **Ordinaria (+10) de Resistencia** o sufrir 1d10 Heridas que ignoran blindaje y BR. (La armadura sellada es suficiente para proteger a un marine espacial). La bestia puede permanecer dentro del agua, o el ruido y el derramamiento de sangre pueden atraerla hacia la orilla.

Tras ser rescatado, Dyre saquea los cadáveres de sus antiguos guardias en busca de armas y armaduras. Es muy curioso sobre sus inesperados benefactores. Está bastante dispuesto a ayudar a la escuadra, ya sea uniéndose a ellos o reuniendo a la chusma psíquica restante para una campaña de venganza. Las fuerzas de la forja utilizaron un transporte abierto y cubierto con trialcalina para alcanzar el Alambique de almas. Está estacionado cerca de las jaulas inferiores y los hermanos de batalla pueden usarlo para regresar.

## LA FORJA IRRADIAL

*“Qué fácil es para ti alzarte sobre tu pedestal y llamar a mi alma deficiente. Pero yo digo que eres tú el deficiente. Vosotros sois los cobardes. Los poderes no nos llaman así porque somos débiles; nos llaman porque son nuestro derecho. Algún día, cuando te des cuenta de que no hay otro camino, llorarás por la pérdida de mi especie”.*

—se rumorea que fueron las últimas palabras del brujo condenado Tamrus Blackwell.

**E**l imponente complejo de forjas continúa durante kilómetros, más allá de lo que el ojo puede ver. Se compone de tres capas generales. Sus alrededores son el manufactorum, donde trabaja la mayor parte de los siervos. Un alto muro fortificado marca el comienzo de la Forja Irradial en sí, con puertas muy vigiladas que permiten el paso entre ambos. Después se encuentra la capa exterior de la forja, un desierto de cámaras de metal, generadores, bóvedas de datos, fábricas automatizadas y dispositivos cuyo propósito ni siquiera los magos apóstatas pueden adivinar. En algún lugar dentro de ese laberinto está la forja interior, su corazón palpitante forjado en acero y hechicería, donde deben ir los hermanos de batalla.

## EL MANUFACTORUM

La zona de manufactorum en forma de media luna es una combinación de estructuras ennegrecidas por el hollín y pozos abiertos. Alberga lentos andamios de ensamblaje y pozos de trabajo donde docenas de hombres martillan y sueldan. La fragua interna contiene muchas líneas de producción automatizadas, pero los artículos producidos aquí requieren mano de obra, bien por requerir una manipulación demasiado fina para los espíritus máquina industriales o porque la forja carece del PCE necesario para automatizar su fabricación. La gama completa de artículos creados aquí es demasiado grande de enumerar, pero a continuación se presentan algunos ejemplos de las instalaciones de producción. Las mismas fuerzas patrullan el manufactorum y los suburbios, con riesgos similares de un encuentro.

## TRINCHERA FÁBRICA DE RIFLES LÁSER

Repisas talladas en las paredes del pozo. Las materias primas ingresan desde arriba. Los trabajadores de los niveles más altos sueldan placas de metal básicas y clasifican las lentes de enfoque según su calidad. Su salida se desliza al nivel inferior, que estampa y pule estas entradas en componentes base. Entonces, los procesos de producción caen en cascada hasta llegar al fondo de la grieta donde se cargan las armas terminadas para su transporte. El ritmo frenético de los aportes desde arriba hace que la eficiencia sea una cuestión de supervivencia. El flujo de materias primas nunca cesa. Si algún trabajador se queda atrás, es literalmente aplastado desde arriba.

## FOSO DE PRODUCCIÓN DE ESCUDOS

Los escudos de vacío son barreras defensivas comunes en vehículos como naves interestelares o titanes. En este profundo pozo se construyen lentamente versiones del tamaño de un crucero. Los siervos corren alrededor del enorme aparato como hormigas acumulando granos de tierra en la cima de su colina. Capa por capa, aplican circuitos estabilizadores y lentes de proyector dirigidos por un magos. Desde su púlpito de control, el Vínculo Converso se asegura de seguir las plantillas de construcción. A intervalos regulares, activa los interruptores de confirmación. Estos interruptores suministran energía a los nuevos escudos y abren válvulas alrededor del borde del pozo que perforan la delgada corteza del planeta. Solo si el escudo de vacío es funcional, protege a sus creadores de los chorros

de magma que brotan desde las aperturas. Esto los mantiene motivados para realizar sus tareas de forma rápida y precisa. Inevitablemente, una escasez o un contratiempo frustra su ritmo frenético, y los cuerpos carbonizados deben ser limpiados para dar paso al próximo grupo de trabajadores.

## RECINTO DE MUNICIÓN

Este gran recinto de ensamblaje alberga miles de siervos en celdas de seis por cuatro. Los trabajadores pulen, llenan y calibran con delicadeza municiones que van desde granadas hasta balas. Para asegurarse de que nadie use este armamento contra la forja, una vez que un hombre entra en una celda la puerta solo se abre cuando es hora de retirar su cadáver. Los ocupantes viven y duermen en sus bancos de trabajo, colocando cuidadosamente cada proyectil terminado en su receptáculo. Solo cuando las cuentas del espíritu máquina dicen que un siervo ha cumplido su agotadora cuota de producción, llena su cuenco con una grisacea pasta nutritiva.

## BUNKERS DE SKITARI

La guardia skitarii permanece en gran medida en la zona del manufactorum, cerca del muro de la forja. Varios de estos búnkeres monótonos existen en una media luna áspera alrededor del perímetro. Unos cientos de hombres duermen y entrenan en cada uno. A menos que los hermanos de batalla busquen una matanza aleatoria y anuncien en voz alta su presencia, es mejor evitar estos bunkers.



## EL TRANSMUTADOR DE CARBONO

El transmutador de carbono se alza en el lado este de los fosos del manufactorum. Este artefacto químico puede producir prometio de la materia orgánica. Si los hermanos de batalla están cerca, lee en alto o parafrasea lo siguiente:

*El transmutador de carbono combina los olores de desechos humanos, descomposición y prometio en un terrible miasma que lo rodea. El dispositivo se compone principalmente de dos grandes cubas, con una serie de tubos de destilación retorcidos con fugas de líquido espeso y sucio entre los dos. El más grande tiene una tapa pesada controlada por una bomba neumática. Actualmente está activo y presiona el contenido por debajo. Los gritos resuenan dentro del tanque de metal.*

Una horda de skitarii de magnitud 10 protege esta importante pieza de equipo. Un tribuno skitarii (consulta su perfil en la página 135) también está presente en un blindado Quimera. El residuo de prometio recubre el transmutador de carbono. Si se enciende, explota como un infierno gigante. Cualquier impacto de un arma con la propiedad Lanzallamas lo enciende automáticamente, mientras que cualquier daño energético tiene un 25% de probabilidad de provocar un incendio. La explosión resultante causa 4d10 +10 E de daño a todos en un radio de 10 metros y conlleva el mismo riesgo de incendiarse que una granada incendiaria. Si la escuadra quiere capturar el Quimera en lugar de destruirlo, asume que se ha quebrado después de haber perdido la mitad de su integridad estructural. Una vez quebrado, un hermano de batalla puede entrar y atacar directamente al tribuno.

## ENCUENTRO OPCIONAL: FUNDICIÓN DE PROFANADORES

Aunque ninguna máquina de guerra imperial puede compararse con el poder de los titanes, las máquinas poseídas por demonios conocidas como profanadores son una de las armas más temidas en el arsenal degradado de los marines espaciales del Caos. El proceso de atar al furioso demonio a un profanador requiere un hechicero experto y está más allá de las artes de la Forja Irradial. Sin embargo, cada profanador requiere un casco de metal sobre el que más tarde se graban las runas, se realizan ceremonias y, finalmente, se forma la terrible máquina demoníaca. El Vínculo Converso es un importante productor de estos chasis.

La fundición de profanadores se encuentra en la cresta norte de la zona del manufactorum. Está construida en el costado de una roca profunda y utiliza el intenso calor de la corteza agrietada de Samech para fundir las aleaciones en la producción. Muy pocos siervos sobreviven mucho tiempo en esta instalación. No solo el calor intenso hace estragos, sino que la fundición tiene más accidentes letales que cualquier otro lugar en el manufactorum. Algunas facciones de Samech susurran que la Forja Irradial está intentando replicar los procesos de unión demoníaca y que con el tiempo toda la fundición se ha infundido con una voluntad maliciosa. Sin embargo, no hay pruebas.

## EL TIEMPO DE LA SUTILEZA HA PASADO

En algún momento, los ocupantes de la Forja Irradial se dan cuenta de que no solo hay hostiles en el distrito, sino que hay marines espaciales leales asaltando la forja. Cuando Dahzak y el Vínculo Converso hagan este descubrimiento, aplica los siguientes efectos:

- El número y tamaño de las patrullas en los suburbios y el manufactorum aumenta. Los hermanos de batalla deben evitarlos con más frecuencia.
- Se doblan las guardias alrededor del astillero (si no lo han asaltado aún).
- Añade dos guardianes de la puerta a la cantidad tras cruzar el muro de la forja exterior.

El miedo mantiene aislada la fundición. Solo un puñado de skitarii la vigila. No presentarían resistencia a los hermanos de batalla si no fuera por sus lanzamisiles y la capacidad de convocar refuerzos. Además, el risco de la fundición está lleno de túneles estrechos que conducen entre las áreas de trabajo. Los skitarii pueden meterse en estos pasajes, pero los marines espaciales no. Esto da a los soldados de forja la capacidad de moverse con relativa seguridad de sus atacantes.

Los hermanos de batalla ciertamente logran derribar a algunos de los guardias al iniciar su asalto. Pide a la escuadra una tirada enfrentada de Esconderse frente a la Perspicacia de los skitarii para determinar cuánto se acercan y, por tanto, cuántos enemigos matan antes de que el resto se disperse. Dependiendo de lo bien que fue la tirada, supón que entre 4 y 8 skitarii lograron huir y esconderse. Acabar con ellos antes de que puedan escapar o pedir ayuda se convierte en un juego del gato y el ratón. En él, los marines espaciales son los gatos, gatos depredadores muy grandes.

El objetivo de los skitarii es pedir refuerzos. Sin embargo, sus microcomunicadores no tienen alcance para llegar más allá de los alrededores inmediatos. Para aumentar la señal lo suficiente como para pedir ayuda, un skitarii debe superar una tirada **Moderada (+0) de Competencia tecnológica**. La tirada requiere 2 acciones completas. A elección del DJ, que los skitarii logren pedir ayuda no tiene por qué ser un fracaso, puede significar que los hermanos de batalla deben apresurarse, o se encontrarán con un enfrentamiento difícil.

A continuación, se muestra una lista de las diferentes áreas de trabajo en la fundición. Cuando los skitarii huyen, el DJ los coloca en medio de las siguientes ubicaciones en grupos de uno o dos. Deja que cada hermano de batalla declare en qué lugar está buscando, utilizando la tirada enfrentada de Esconderse vs. Perspicacia. Cuando se encuentre un skitarii, resuelve el combate (que no debería tomar mucho tiempo). Consulta la página 120 para ver el perfil de un lanzamisiles modelo Samech. Un skitarii no detectado puede usar los túneles para moverse entre ubicaciones en 1 asalto, hermano de batalla necesita 2 y otro asalto para registrar una ubicación.

**Consecuencias de la misión:** Si los hermanos de batalla completaron la caza del despojado pueden usar el terreno como cobertura con 2 PB como acción libre.

## DESTRUYENDO LA FRAGUA

La escuadra puede querer hacer algún daño colateral a Samech en este importante sitio enemigo. Existen varias formas de dañar o destruir la fundición de profanadores. A continuación, siguen algunas posibilidades.

- Una tirada **Moderada (+0) de Competencia tecnológica** vincula varias armas en el depósito en una andanada de fuego para diezmar la instalación.
- Usando todas sus granadas (un DJ generoso podría permitir que cada hermano de batalla conserve una) y superando una tirada **Moderada (+0) de Demolición**, la escuadra puede causar una avalancha que colapsa el acantilado donde está la fundición.
- En “marea alta” para los mares de magma de Samech, una prueba **Rutinaria (+10) de Supervivencia** puede dañar estratégicamente los moldes de fundición, convirtiéndolos en embudos para el mineral fundido y el magma. Los niveles de éxito alcanzados determinan cuánto de la instalación se ahoga en el metal fundido.

### Localizaciones de la fragua

#### Moldes de fundición

Los moldes para cada una de las partes de un profanador están fundidos en piedra. Los moldes se calientan y enfrían con el flujo de las mareas subterráneas de magma de Samech. Con la marea alta se calientan lo suficiente como para fundir rápidamente el

mineral, las impurezas separadas por el campo electromagnético. Las impurezas pueden ser eliminadas de la superficie del molde. A medida que avanza la marea de magma, el metal restante se enfría, fundiendo las piezas para el ensamblaje.

#### Ensamblaje de pistones

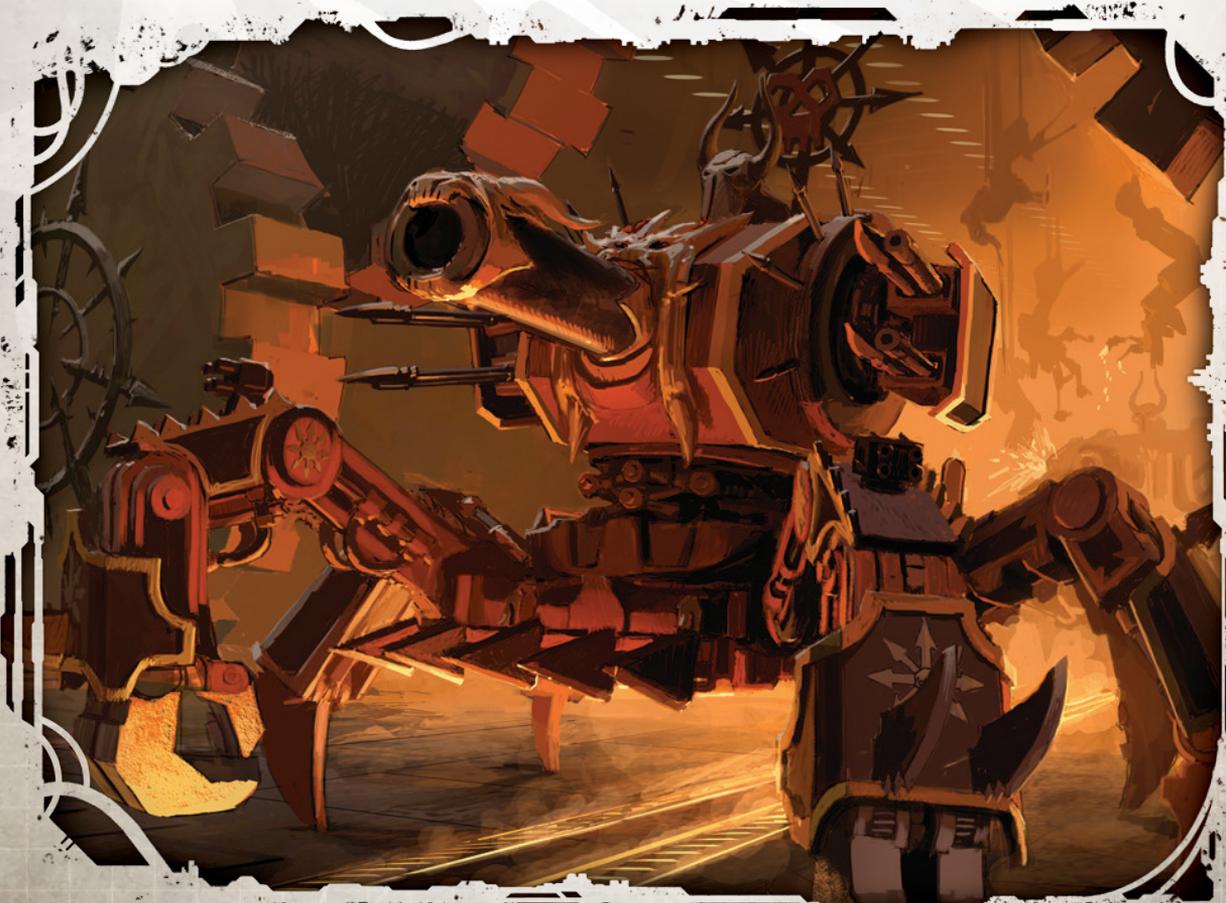
Los profanadores se mueven sobre seis patas en forma de pistón. Aquí se remata el metal frío y el blindaje pesado es soldado en su lugar. Fila tras fila del gigante, los apéndices afilados forman un bosque metálico para que los skitarii se escondan.

#### Producción de piezas móviles

Aquí, los siervos mecanizan los cientos de pequeñas piezas móviles que forman un profanador. Cada parte debe ser lo suficientemente fuerte como para soportar los golpes de un demonio atado, pero perfectamente formada y calibrada para que la máquina de guerra funcione de manera óptima. Debido a la intensa cantidad de trabajo manual necesario para producir estas piezas, esta ubicación está llena de siervos.

#### Producción de cañón automático segador

Los segadores se fabrican aquí, comenzando con moldes más pequeños calentados por lava hasta el acabado final y la prueba de fuego. Desafortunadamente, cada arma terminada solo se puede probar en un gatillo especial, que no gira. A menos que los hermanos de batalla sean lo suficientemente amables como para pararse justo frente a las armas, los cañones automáticos no representan una amenaza para ellos.



## ¡CARGA!

Si, contradiciendo al codex, los hermanos de batalla deciden hacer un asalto frontal sobre la puerta, utiliza la siguiente información. El exterior está defendido por cañones de asalto modelo Samech, cuyo perfil se puede encontrar a continuación. Asume que 4 cañones pueden enfrentar cualquier ángulo de acercamiento. La distancia más corta desde el borde de los pozos del manufactorum hasta una puerta es de 100 metros.

### ARMAS MODELO SAMECH

Nombre	Tipo	Alcance	CDD	Daño	Pen	Car	Rec	Especial	Kg
Cañón de asalto (modelo Samech)	Montada	120m	-/-/10	3d10+6 I	5	200†	2 Completas†	Desgarradora	70
Lanzamisiles (modelo Samech)††	Pesada	250m	T/-/-	3d10+10 X	6	1	Completa	—	40

†Cargador y recarga son para las versiones móviles del arma. Los cañones estacionarios tienen munición ilimitada.

††Usando misiles de choque.

### Depósito de armas

Las otras armas para estas máquinas de guerra: lanzallamas gemelos, enormes apéndices de combate cuerpo a cuerpo, cañones láser y cañones de batalla, no se fabrican aquí. Estas armas se envían desde otros lugares y se almacenan hasta que se puedan instalar. Desafortunadamente, estas armas no hacen a los skitarii mejores que los segadores. Son demasiado pesados para que los pueda manejar un solo hombre, y en muchos casos no están equipados con un gatillo manual.

## EL MURO EXTERIOR

Más allá de los hoyos del manufactorum se encuentra la forja, pero un acercamiento abierto sobre la tierra agrietada y un alto muro de hierro lo separan de donde pueden caminar los siervos. Emplazamientos de armas pesadas cubren las paredes y cada puerta fortificada está fuertemente protegida. Los hermanos de batalla tienen varias opciones para cruzar este campo de tiro:

- Aceptar la oferta de Rij de hacerse pasar por servidores de material o idear algún otro método para esconderse en un vehículo que pueda acercarse a la puerta.
- Intentar atravesar o trepar por la puerta. Estos enfoques omiten algunas de las oportunidades de interpretación más interesantes, por lo que el DJ puede establecer la dificultad exacta de estas tareas dependiendo de cuán factible quiera que sean las opciones.
- Que algunos de los aliados de la escuadra creen una distracción. Cualquier posible fuente de ayuda en Samech puede lanzar un ataque cerca de una puerta, llamando la atención de sus guardias y armas. Por cada emplazamiento realiza una tirada enfrentada de Esconderse del líder contra una Perspicacia de 30. La escuadra gana una bonificación de +20 a esta tirada si la atención de los artilleros está en otra parte. Cualquier simpatizante que participe sufrirá graves bajas.
- Seguir el ejemplo de la infiltración de la legión alfa en Karlack. Los hermanos de batalla tienen la oportunidad de adquirir un transporte Químera en el transmutador de carbono. Como mínimo, pueden acercarse al muro en el vehículo. Dependiendo de su habilidad para farolear y el estado de alerta de los guardias, pueden llegar al otro lado.

### ENCUENTRO OPCIONAL: LOS MEJORES PLANES

Si los hermanos de batalla establecieron contacto con los simpatizantes, justo cuando se acercan a las puertas reciben una transmisión de voz en pánico:

*Una señal rota y llena de estática suena en el comunicador. Suena como la voz de Myrlaine. "No estoy segura de cómo... descubiertos... Demasiados..."*

La Forja Irradial siguió el rastro reciente de carnicería dejado por los hermanos de batalla, y eso condujo a los simpatizantes. El Vínculo Converso pueden no tener pruebas de que Myrlaine y los ocupantes del habitáculo hicieron algo malo, pero prefieren dar un ejemplo con ellos de todos modos. La escuadra debe decidir rápidamente. ¿Desechan su enfoque cuidadoso y regresan a los suburbios para rescatar a los siervos que los ayudaron, o continúan con la misión?

Si regresan, la escuadra llega al amanecer o al atardecer (lo que tenga más sentido según la hora del día) a medida que se forma una multitud retumbante alrededor del dispensario. Como de costumbre, varios de la élite mutante están presentes, incitando y burlándose. Fuera del habitáculo de Myrlaine, una gran fuerza de skitarii y servidores mutados forma escuadrones de combate. Si ven a los marines espaciales dirigen su atención hacia esa amenaza mayor. Hay 6 servidores mutados y suficientes skitarii para formar una horda de magnitud 20. Si el combate estalla, es una batalla cacofónica que reverbera en los suburbios.

### LOCALIZACIONES DIVIDIDAS

La configuración de los disturbios describe los eventos que ocurren en dos lugares diferentes en los suburbios. La visión del dispensario es para que el DJ tenga una visión firme de lo que ocurre fuera de la pantalla y cuándo. A menos que alguno de los personajes jugadores esté en el dispensario, no hay necesidad de transmitir esa acción a los jugadores. Verán sus consecuencias pronto.

Las puertas del dispensario se abren y los mutantes comienzan su diversión habitual. No obstante, cuando la multitud advierte que alguien está luchando (y con suerte ganando) contra los esbirros de la Forja Irradial, se extiende por la muchedumbre como una explosión. Aunque puede que la escuadra no lo vea, los siervos se vuelven contra los mutantes. En el tercer asalto de combate, la magnitud restante de la horda se divide cuando los skitarii deben aplacar los disturbios. Los hermanos de batalla pueden hacer una tirada de Perspicacia para escuchar el sonido de la lucha. En el séptimo asalto (si los marines espaciales aún combaten) los enemigos restantes rompen cuando la horda de siervos se extiende por la ciudad.

Para cuando la escuadra retrocede al muro, los disturbios alcanzan los fosos del manufactorum, envolviendo el distrito en sangre y agitación. Esto cuenta como una distracción para el propósito de llegar al muro y atrae a muchos guardias a los suburbios (solo 2 de los 4 cañones tienen dotación).

## MÁS ALLÁ DEL MURO

Independientemente de cómo llegaron al otro lado del muro, la forja exterior espera a la escuadra. Lee en alto o parafrasea lo siguiente:

*Al otro lado del muro hay una jungla tecnológica. Torres de transmisión olvidadas sobresalen de nudos de tuberías y cables. Cilindros misteriosos y tubos de procesamiento se elevan a intervalos como árboles antiguos sobre una maleza de estructuras metálicas monótonas pero irregulares. Un brillo similar a un espejismo ondula sobre este paisaje primitivo, una mancha de aceite de irrealidad de las energías contaminadas que infunden a Samech.*

*Es el corazón que bombea la sangre teñida del Caos a través de las máquinas, y parece un ejercicio de caos controlado. Incluso mientras observáis, sus agujas y hornos cambian lentamente, evolucionando como la aleatoriedad estampada de un caleidoscopio. Octágonos y formas de ocho puntas se repiten en las estructuras cambiantes. Un par de torretas cuádruples; una gárgola blande sus extremidades de cuatro dedos.*

*No tenéis mucho tiempo para contemplar la vista blasfema antes de que los guardianes de la Forja anuncien su llegada con un trueno de pasos lentos y ominosos. Grandes amalgamas de carne y metal emergen del páramo industrial. Cada una es un poco más grande que un exterminador y es difícil saber dónde terminan las placas de armadura y dónde comienza la grotesca carne deforme. Mientras avanzan, sus extremidades se retuercen para formar armas pesadas.*

Estos son los arsenales caminantes llamados obliteradores. El número exacto presente depende de lo amenazado que se sienta el Vínculo Converso y que más está compitiendo por la atención de los guardianes de la puerta. El número base de obliteradores es igual al de los hermanos de batalla menos uno. Si atraen atención sobre sí mismos en los suburbios, aumenta el número de obliteradores en un 25% (redondeado bajo).



Los obliteradores emergen de los escombros metálicos cuando la escuadra está a unos 20 metros de distancia. No intentan cubrirse, confiando en su piel blindada y naturaleza demoníaca para protegerlos. Sin embargo, si los hermanos de batalla deciden hacer uso de este terreno, proporciona 1d10 +2 PB de cobertura.

**Consecuencias de la misión:** Si los hermanos de batalla no están protegidos con letanías del Emperador, Dahzak fue capaz de adivinar que un asalto se produciría pronto. Aumentó el número de defensores como medida de precaución; aumenta el número de obliteradores en un 25%. Si enemigos que la forja considera formidables, ya sea Dyre o la legión alfa, están atrayendo fuego, reduce el número de obliteradores en un 25%, o 50% si ambos están ayudando. Ten en cuenta que los disturbios en los suburbios no tienen ningún efecto sobre el número de defensores, ya que son fuerzas de élite reservadas para proteger a la forja, no para lidiar con la chusma.

### OBLITERADORES

Una fusión blasfema de carne y metal, estas abominaciones descomunales se erizan con armamento formado a partir de la materia de sus propios cuerpos contaminados. Las placas de metal se superponen a los nervios retorcidos y el plasma atraviesa sus venas. Las transformaciones fluidas de estos extraños ciborgs hablan de un tecno-arcano solo posible por la intercesión de los poderes ruinosos. Cualquiera sea su origen, estos demonios traen muerte atronadora con sus armamentos forjados en el infierno. Los obliteradores pueden ser encontrados al servicio de cualquiera con la tecnología y el conocimiento prohibido para promover el poder personal y las armas de los híbridos.

## EL LABERINTO DE METAL

La forja exterior es demasiado densa para atravesarla en un vehículo (y a veces muy ajustada si alguien optó por una armadura de exterminador). Los hermanos de batalla tienen que desembarcar de cualquier transporte para entrar en esta tierra mecanizada. En algún lugar dentro de este laberinto tecnológico cambiante se encuentra el alma corrupta de la Forja Irradial. Si la escuadra recibió el mapa de Allewis, tienen poca dificultad para señalar la dirección que deben seguir. De lo contrario, deben encontrar su camino al corazón de la forja por su cuenta.

Los obliteradores no eran los últimos de su clase aterradora en la forja exterior. Los marines espaciales deben ser sigilosos en su progreso. De lo contrario, corren el riesgo no solo de telegrafiar su acercamiento a la forja, sino también de atraer más fuego. A continuación, se enumeran algunos lugares en la forja exterior. Las energías caóticas han sumergido el área durante siglos, hasta el punto de que la dirección tiene poco sentido. Tira 1d10 en la Tabla 3-4: Viaje en la forja exterior para determinar a dónde llegan y cuánto tiempo lleva llegar allí. Cada vez que atraviesan la forja, un miembro de la escuadra puede optar por hacer una tirada Complicada (-10) de Navegación (Superficie). Añade los niveles de éxito o resta los niveles de fracaso de la próxima tirada para localización. Cada recorrido también conlleva la posibilidad de encontrar una patrulla de obliteradores y/o magos descarnados. (El DJ puede decidir sus posibilidades exactas y la composición de la patrulla). Además, el DJ puede insertar sus propias localizaciones en la mezcla (en cuyo caso deberá modificar la tabla).

El DJ podría hacer obvio desde el principio que las leyes normales de dirección no se aplican aquí. También puede preguntar a los jugadores qué puntos de referencia están utilizando y la dirección de su rumbo, y luego tirar en secreto en la tabla. Ten en cuenta que los resultados que colocan a los hermanos de batalla en la misma área en la que comenzaron son válidos, ya que es muy posible que el espacio retorcido de la forja exterior conduzca los lleve a donde comenzaron.

**Consecuencias de la misión:** Si la escuadra tiene el mapa de Allewis o algún otro medio fiable de orientación, añade +2 a su tirada de localización.

Alternativamente, el DJ puede simplemente elegir sus localizaciones favoritas de la siguiente lista. Puede dictarlos como los puntos encontrados (ya sea al azar o siguiendo el mapa) en el camino hacia la Forja Irradial.

## EJE DE RAÍLES MAGNÉTICOS

Esta estación receptora tiene docenas de radios para los vagones de propulsión magnética que envían y reciben cargas a otros distritos de forja. Los vagones también forman una red de transporte poco fiable alrededor de la forja. Aunque tomarlos no ofrece más garantías de llegar al destino elegido, al menos significa que el pasajero llega más rápido. Los servidores realizan la mayor parte de la carga y descarga aquí. Son modelos poco sofisticados, no equipados para el combate ni programados para reacciones avanzadas. Siguen sus incesantes rutinas ignorando completamente a los hermanos de batalla.

TABLA 3-4: VIAJE EN LA FORJA EXTERIOR

Tirada	Resultado	Tiempo en tránsito	Modificador a la siguiente tirada
1 o menos	La escuadra está completamente perdida. Van a ninguna parte, volviendo a su localización previa después de horas de deambular.	1d10+5 horas	+0
2	La escuadra tiene problemas recorriendo la forja exterior, pero finalmente sigue un raíl que los lleva al eje de raíles magnéticos. Desde esta localización central puede ser más fácil progresar.	1d10 horas	+1
3	Después de horas de marcha, la escuadra ve un amplio claro en la densa espesura de máquinas. Salen en la mina Cyprium.	1d10+1 horas	+0
4	Lleva varias horas, pero la escuadra está empezando a orientarse en este pasaje extraño. Llegan al manufactorum perpetuo.	1d10+1 horas	+1
5	La cambiante naturaleza del espacio confunde a la escuadra. Finalmente aparecen en el cementerio de magi, donde parece que nadie ha pisado en muchos años.	1d10+1 horas	+0
6	Es difícil decir si la escuadra encontró a los cogitadores susurrantes, o los cogitadores los encontraron a ellos. Parece poco probable haber encontrado esta pequeña localización por azar.	1d10+1 horas	+2
7	Encuentro opcional elegido por el DJ.	1d5+1 horas	+2
8	La escuadra tiene una buena apreciación de los puntos de referencia de camino a la Forja Irradial. Encuentran su siguiente destino, el eje de raíles magnéticos, con relativa facilidad.	1d5 horas	+2
9	El contorno de la forja se cierne cerca de la mina Cyprium. La escuadra solo puede esperar que sea otro truco de esta tierra maldita.	1d5 horas	+3
10	La escuadra sospecha que el manufactorum perpetuo está muy cerca de la Forja Irradial.	1d5 horas	+3
11	El cementerio de magi está prácticamente a la sombra de la Forja Irradial.	1d5 horas	+6
12 o más	La escuadra finalmente llega a la Forja Interior.	1d5 horas	N/A

Los vagones magnéticos son cajas grises sin ventanas. Si la escuadra toma uno para el transporte a su próxima localización, pueden restar 2 horas del tiempo necesario (a un mínimo de 1 hora).

## MINA CYPRIUM

Esta mina activa perfora cada vez más en el planeta dañado, explotando las escasas vetas de cobre en esta ubicación. Antaño las excavadoras podrían haber sido de un diseño más tradicional, con palas tamizando entre los escombros. Con el tiempo, la Anomalía Hadex se entretuvo tocando el lugar con su naturaleza perversa. Los brazos de las grúas cuelgan vacías como árboles cuya fruta podrida ha caído. Sus brazos espinosos de metal se agitan y excavan dentro de la roca, despojándola bajo su propio poder. Esta evolución parece al menos parcialmente defensiva. Varias trincheras pequeñas resuenan con chirridos de metal y caparazón; las máquinas libran una guerra sin fin con los decápodos del óxido por el botín de la mina.

Como la mayoría de la forja exterior, ningún ser vivo supervisa esta operación. Sin embargo, es más posible encontrar una patrulla en la mina debido a su falta de cobertura.

## EL CEMENTERIO DE MAGI

Nada se mueve en este lugar muerto de estatuas picadas y desgastadas. A primera vista, los creadores y creaciones pueden ser difíciles de distinguir. Los cadáveres de una docena de magi están aquí. Su carne se ha podrido, dejando vagos marcos de metal y hueso con forma humana. La tarea que debe haberles matado es también una parodia del hombre: construcciones metálicas con caras burlonas y órganos mecánicos. Alambres chamuscados y tuberías reventadas coronan a los seres artificiales, proporcionando la única pista de lo que podría haber salido mal. El entorno y sus carroñeros hambrientos de metales han arruinado el sitio de este experimento fallido.

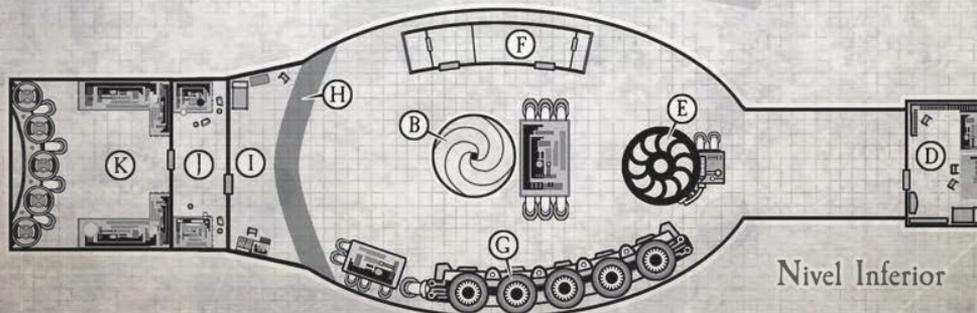
### MAPA DE LA FORJA

Si los personajes tienen el mapa que proporcionó Allewis, este parece más una carta de navegación disforme que un mapa. No está marcado con distancias y objetos fijos, sino con corrientes, vectores, puntos cambiantes y ecuaciones tenues. Sugiere una región donde el espacio y posiblemente el tiempo son maleables.

## LA FORJA IRRADIAL

- A. Generatorium de energía
- B. El iris
- C. Bancos de cogitadores
- D. Santuario del brujo del caos
- E. La matriz de la verdad
- F. Jaulas xenos
- G. Generadores auxiliares
- H. Protecciones rúnicas
- I. Cámara del guardián
- J. Taller/Sala de invocación
- K. Sala del diodo thaumagramm

Escala: 1 cuadrado = 1 metro



## EL MANUFACTORUM PERPETUO

Hasta hace poco, esta instalación automatizada tomaba mineral en sus enormes receptáculos y producía inyectores de agujas intimidantes. El manufactorum ha sido olvidado o no queda mineral, pero las líneas de producción continúan con sus movimientos vacíos. Las cintas retumbantes arrojan materiales fantasmas en tanques de fundición en frío y los transportadores hacen circular moldes vacíos por cámaras de enfriamiento. Una pila en la salida de la instalación se oxida al final de la línea, formando una montaña de agujas.

Los tubos vacíos para los productos químicos que acompañan a estos dispositivos se alinean en una pared. Cada uno lleva una etiqueta polvorienta pero legible y una fórmula química. Una tirada **Rutinaria (+20) de Competencia química** identifica la mayoría como venenos y agentes corrosivos. Sin embargo, uno es una antitoxina aún más potente que la de la servoarmadura astartes. La etiqueta dice: "Para la inoculación en el espécimen 634-9".

## LOS COGITADORES SUSURRANTES

Aquí se encuentra un acantilado artificial de decenas de metros de altura. Su superficie no es de piedra, sino de circuitos y pantallas. Cientos de cogitadores parpadean en un patrón vertiginoso que no es ni aleatorio ni matemáticamente predecible. Los brotes luminosos de colores abarcan cada tono y sombra del espectro, y ocasionalmente convergen en una imagen precisa de un lugar u objeto. El propósito de esta máquina, y si tiene alguna relevancia para las misiones presentes o futuras, se deja completamente a criterio del DJ.

Una colmena de simulopectera se arremolina cerca, imitando las luces brillantes a la perfección. La columna cambia de nuevo, formando una imitación de uno de los hermanos de batalla. Su semejanza camina hacia los cogitadores y pasa la mano por los paneles en un gesto exploratorio. Luego la colmena desaparece y se convierte en uno con el suelo irregular.

## ENCUENTRO OPCIONAL: EL VIVERO DE SERVIDORES

El Vínculo Converso no tiene preferencias para sus servidores de combate. Los mutantes y los no contaminados, los muertos y los vivos, todos se convierten en forraje para sus guerreros sin mente. Esta instalación (que Rij suministra) en la forja exterior es responsable de la mayoría de los servidores de combate en el distrito de la Forja Irradial.

La obsesión del distrito con los dioses oscuros y sus poderes significa que un número inusual de mutantes, vivos y muertos, están disponibles. Sin embargo, este número no se acerca a la cantidad necesaria para defender los dominios de la forja y lanzar sus campañas de conquista y exploración. Por lo tanto, se suman a los mutantes sujetos sanos. La sala más grande de la instalación está dedicada a este propósito, donde los hombres vivos son sometidos simultáneamente a los primeros pasos de mecanización y mutación. Brazos quirúrgicos ágiles injertan músculo artificial en sus estructuras mientras su sangre se bombea llena de productos químicos repugnantes.

Si los hermanos de batalla entran en el vivero de servidores, los tecnosacerdotes presentes no son suficientes para ser una amenaza y la localización no incluye ningún combate notable. Sin embargo, si tu ritmo requiere una pelea, los servidores mutados producidos aquí son una elección obvia. Hay varios cientos de siervos aquí para la transformación. Sus disposiciones son las siguientes:

- **Contenidos pero sin cambios:** los más afortunados están encerrados en una habitación atiborrada, esperando su procesamiento. Además de una ligera deshidratación, están ilesos.
- **Preparados para la cirugía:** estos siervos están en una habitación no muy diferente de la primera. Sin embargo, los químicos preparatorios corren por sus venas. Si los hermanos de batalla abren esta área, las criaturas interpretan a los hombres de metal como sus captos. Entrando en un frenesí inducido por las drogas. Usa el perfil del simpatizante imperial para formar una horda. Los hermanos de batalla pueden intentar tiradas de Interacción normales para aplacarlos, pero los químicos imponen una penalización de -10.
- **En las mesas:** estos hombres y mujeres se encuentran en medio de transformaciones horribles. Su piel luce lesiones sangrantes y tumores burbujeantes. Aunque están conscientes y gritan, sus torsos y cráneos están abiertos mientras los tecnosacerdotes instalan los componentes necesarios y eliminan órganos carnosos extraños.
- **Sometidos a borrado mental e hipnoadocinamiento:** los tecnosacerdotes apóstatas dejan la limpieza mental para el final. Prefieren dejar que los procedimientos y los productos químicos "ablanden" la mente antes de trabajar en ella. Los desafortunados siervos en esta etapa están más cerca de los servidores que de las personas.

## ENCUENTRO OPCIONAL: CONTROLES DE BATERÍA ORBITAL

La *Palabra de Trueno* no lo ha tenido fácil sobre Samech desde que la escuadra se desplegó. Mientras los hermanos de batalla se abren paso por la forja exterior, reciben una transmisión de la fragata:

*"Escuadra, esta es la Palabra de Trueno. Nuestra situación es grave. Estamos recibiendo fuertes disparos de baterías de plasma cerca de vuestra ubicación. Si queremos permanecer, necesitamos que desactivéis el armamento de defensa orbital local. Transmitiendo coordenadas de la estación de control".*

Las coordenadas están a solo unos kilómetros de la ubicación actual de la escuadra. Desde que la *Palabra de Trueno* lanzó a los hermanos de batalla sobre esta región del planeta, están recibiendo la mayor cantidad de fuego de las baterías controladas por la Forja Irradial. Si la escuadra puede poner las armas fuera de servicio, comprarán para sí mismos y para sus aliados un tiempo precioso.

La estación de control es un andamio de metal alto con dos plataformas cerradas. No está muy protegido ni fortificado. Solo cuatro skitarii manejan la torre. La escuadra no debería tener problemas para despacharlos y tomar posesión de la estación. El holoprojector de la consola muestra a la *Palabra de Trueno* muy dañada. Entra y sale del cinturón de asteroides del sistema, tratando de limitar las confrontaciones con la abrumadora flota planetaria. Mientras examinan la consola de la batería orbital, los hermanos de batalla ven que no solo puede usarse para desactivar las baterías de plasma sobre Samech, sino también para dirigir las.

Si la escuadra vuelve las armas de la Forja Irradial contra las naves perseguidoras pueden mejorar las posibilidades de la fragata. Por supuesto, esto alerta inmediatamente al Vínculo Converso de que la escuadra ocupa su estación de control. Un hermano de batalla basta para disparar las baterías orbitales. Sus hermanos pueden defender su posición, dándoles el mayor tiempo posible para ayudar a la *Palabra de Trueno*.

Este ataque y defensa extendidos podrían desarrollarse durante varias horas. Para evitar hacer cientos de tiradas, representa esta tarea en asaltos estratégicos. Cada asalto estratégico representa treinta minutos y cada personaje tiene un turno estratégico para representar sus acciones durante ese tiempo. Cada asalto es un nivel más alto de abstracción, que representa más tiempo y eventos más pequeños descritos en una sola tirada. Aparte del tiempo por asalto, el encuentro sigue las reglas normales de **DEATHWATCH**.

Cada asalto estratégico, el hermano de batalla en los controles de la batería puede hacer una tirada de Habilidad de Proyectiles para representar su defensa de la *Palabra de Trueno*. Cada tirada exitosa significa que se destruyó una gran nave enemiga o un escuadrón de cazas. Los hermanos de batalla tienen un asalto estratégico antes de que la Forja Irradial responda. Los que no disparen pueden usar este tiempo para prepararse. El DJ debe permitir que cada personaje describa lo que está haciendo para prepararse y luego tirar con la habilidad o atributo más apropiado para medir el efecto que su preparación tiene en el próximo combate. Se podrían usar varios grupos de habilidades de Tácticas. Otras posibilidades incluyen:

- Una tirada de Seguridad para determinar puntos débiles en su estrategia de defensa.
- Una tirada de Competencia tecnológica u Oficio para elaborar una posición más defendible.
- Una tirada de Demolición para minar el avance hacia el andamio.

En el segundo asalto estratégico el enemigo comienza a llegar. Sin ninguna modificación, la estación de control ofrece una cobertura de PB 10. La fuerza inicial es un grupo de 4 skitarii liderados por un tribuno. En cada asalto estratégico siguiente llegan 4 skitarii más. Los skitarii no intentan escalar la torre hasta que estén presentes 12 skitarii.

Si los hermanos de batalla hacen un trabajo excepcional defendiendo su posición, la cantidad de skitarii podría no ser suficiente para presentar batalla. En este caso, el DJ debería resolver el encuentro antes de que el ritmo se reduzca. Puede declarar que han destruido suficientes naves enemigas y que la *Palabra de Trueno* se retiró con éxito a una posición más defendible en el cinturón de asteroides, o hacer que refuerzos más serios, como tanques y obliteradores, comiencen a llegar.

La escuadra debería tener en cuenta que destruir la flota orbital completa de Samech es una tarea imposible y enfrentarse a todo el ejército de la Forja Irradial es un poco más fácil. Su objetivo debe ser mantener la estación de control el mayor tiempo posible, no indefinidamente. Siempre que la escuadra tenga una estrategia de salida razonable, deja que el combate disminuya cuando abandonen los controles de la batería orbital y asume que se retiran de manera segura.

## EL CORAZÓN DE HIERRO DE LA FORJA

*Laridicus finalmente miró el castillo de los demonios. Los malvados anfitriones de las tierras no podían compararse con la crueldad de los reyes que reinaban en ese oscuro palacio. Verás, los monstruos solo seguirán a seres aún más monstruosos. ¿Puedes adivinar a qué clase de criatura respondieron los demonios?*

—Extracto de Laridicus y las tierras de la Sombra, una fábula infantil eleusiana.

Recorrer la Forja Irradial es tan irritante en su corazón como lo era en sus exteriores. La forja tiene dos niveles. Los talleres superiores albergan a la mayoría de los miembros principales del Vínculo Converso y el equipo que los respalda. Se pueden encontrar las mismas patrullas en este nivel que en la forja exterior. El nivel inferior es donde los apóstatas guardan sus proyectos más secretos y terribles, incluidos los diodos thaumagramm. Solo la élite más confiable de la orden puede cruzar el Iris hacia la cámara baja.

Solo hay un camino hacia la forja y está custodiado por una unidad de pretorianos de Samech (consulta la página 135). Su número debería ser uno menos que el tamaño de la escuadra. El DJ debe variar su complemento de armas, con solo uno o dos llevando un cañón láser o cañón de fusión. Si los hermanos de batalla han logrado ocultar su presencia hasta ahora, luchar fuera de las puertas de la forja ciertamente delata su presencia. A menos que de logren desviar a toda la unidad centinela, lo más probable es que el tiempo de la sutileza haya terminado.

## EL GENATORIUM DE ENERGÍA (NIVEL SUPERIOR)

La columna central de la forja superior resuena con el estruendo cacofónico del metal retumbante. Aquí, las turbinas magnéticas se agitan en las mareas gravitacionales de Samech. Cables gruesos parecidos a gusanos salen desde los generadores hacia los muros. Se retuercen y zumban como una cascada de gusanos relucientes. El genatorium de energía no se construyó para resistir los ataques desde dentro, aunque demolerlo efectivamente lleva varios minutos y es probable que atraiga a los magos descarnados de sus aposentos (a continuación). La destrucción de los generadores apaga la mayor parte del nivel superior, excepto los bancos de cogitadores, y activa la siniestra iluminación auxiliar roja.

## APOSENTOS DE LOS MAGOS (NIVEL SUPERIOR)

Los magi transformados residen en el nivel superior. Han limpiado sus celdas de enseres y de todos los demás accesorios de lo biológico. Viven una existencia pura rodeada solo de máquinas y tomos de conocimiento. Es poco probable que los hermanos de batalla lleguen lejos en este complejo sin encontrarse con uno de los residentes descarnados. (Consulta su perfil en la página 138). Un comunicador interno permite que el primer magos encontrado pida refuerzos. El número de magos apenas alcanza una docena y llegan en números escalonados después del comienzo del conflicto.

Una vez que la escuadra muestre a las abominaciones sin vida que su existencia no es tan inmortal como esperaban, los hermanos de batalla pueden continuar. Cada cámara contiene alguna forma de saber proscrito. Una gran parte implica formas de engañar a la muerte.

Docenas de tecnologías consideradas heréticas se extienden en estos documentos y grandes colecciones sobre xenos, disformidad, demonios y arcanos más oscuros proporcionan información para los intereses de los diferentes individuos. El magos Vayze reside en esta misma área, aunque no está presente cuando entran los hermanos de batalla. Sus aposentos son como el resto, solo que un poco más grandes. Contienen más saber obscuro y varias baratijas xenotecnológicas. Sin embargo, su altar de estudio contiene otra copia del esquema del diodo thaumagramm de las cuevas de Aurum (consulta la página 37). También se pueden encontrar sus propias reflexiones e investigaciones sobre los diodos.

## EL IRIS (NIVEL SUPERIOR)

Este diafragma segmentado conecta los niveles superior e inferior de la forja. Solo el Vínculo Converso y sus aliados pueden ingresar al nivel inferior, donde salvaguardan su saber y tecnología más preciados. El magos Vayze ha implementado un bloqueo más seguro e irrompible que cualquier clave o código. Cogitadores malignos controlan el iris. Sus habitantes demoníacos saben quién puede acceder y quién no. Incluso las bombas de fusión más poderosas parecen incapaces de arañar la superficie de esta poderosa puerta. Puede que nada, salvo la fuerza de un Titán, abra el Iris con fuerza bruta. Para cruzar al nivel inferior la escuadra debe encontrar alguna forma de evitar el Iris. Sus opciones incluyen:

- Como la mayoría de espíritus disformes atados por amos mortales, los cogitadores obedecen, pero no sienten afecto por el Vínculo Converso. Pueden ser persuadidos o amenazados para que abran el Iris. (A continuación).
- Interactuar con los cogitadores demoníacos pone en peligro el alma de quien lo intente. Sin embargo, una tirada **Moderada (+0) de Escrutinio** de cualquiera entrenado en Competencia tecnológica observa unos circuitos expuestos que podría usarse para anular el control de las máquinas. Este cortocircuito requiere una tirada **Moderada (+0) de Competencia tecnológica**. Sin embargo, solo evita que los cogitadores mantengan el Iris cerrado; no lo abre. Hacer palanca manualmente para abrir la escotilla aún requiere una tirada **Ardua (-40) de Fuerza**.

De la bóveda de datos del magos Vayze:  
Los intentos de investigar el origen de los dispositivos designados "diodos thaumagramm" (Nota: Consultar referencia cruzada) han fallado. 53 fuentes textuales encontradas para los diodos. 53 fuentes cruzadas con eventos antiguos. Primera grabación encontrada: M36 en Corulsiem. Diodos thaumagramm usados durante la guerra civil para controlar (¿detonar?) armas enemigas. Estos registros se refieren a "desenterrar" los diseños. Conclusión: el origen del diodo thaumagramm es anterior a Corulsiem. La visión del hechicero es limitada. Nota: adivino. Visión limitada. ¿Ironía? Su alcance está fijado a la puerta de disformidad. Los diodos pueden aplicarse al control y la alteración de cualquier tecnología. Sujeto de prueba prioritario: Astrum Conflagro.

- El nivel inferior no es un espacio manipulado por disformidad. Está físicamente conectado al nivel superior. Por tanto, es posible fundir lentamente un punto vulnerable en el suelo del nivel superior para obtener acceso, siempre que la escuadra tenga armamento que pueda penetrar las placas del suelo. Una vez creada una vía de acceso, es una caída de 15 metros entre niveles.

El Iris se abre a un conjunto de escaleras en espiral que desciende al nivel inferior.

## BANCOS DE COGITADORES (NIVEL SUPERIOR)

En los días en que Samech era leal a Marte, o al menos ocultaba mejor su traición, el planeta ganó mucha fama por sus sofisticados cogitadores. No dejaron de investigar o fabricar estas máquinas avanzadas cuando fueron declarados apóstatas. La Forja Irradial simplemente comenzó a aplicar sus principios de "mejorar" la tecnología de los cogitadores con la disformidad. A lo largo de los siglos, esto culminó en cogitadores autoalimentados y conscientes de sí mismos. Por supuesto, esto solo se logró mediante la unión blasfema de demonios menores en el circuito, usando las mismas artes que los brujos deben dominar para forjar armas demoníacas.

Los bancos de estas máquinas infernales suenan en el nivel superior. Algunos tienen altavoces que silban en muchas voces, mientras que otros se comunican con símbolos en sus pantallas o impresiones. Una tirada de Interacción (o una artimaña bien interpretada) convence a los espíritus demoníacos de abrir el Iris para la escuadra. Una vez abierto el portal, no hay nada que impida que los hermanos de batalla purguen las máquinas contaminadas si lo desean.

**Consecuencias de la misión:** Si la escuadra se ganó la gratitud del magos Quezalt y les proporcionó un algoritmo purificador, pueden usarlo para manejar de forma segura los cogitadores. En este caso, obligarlos a abrir el Iris requiere una tirada **Complicada (-10) de Competencia tecnológica**.

### Cajas de envío protegidas

Varias cajas selladas se encuentran junto a uno de los bancos cogitadores. Si se abren, sostienen bastidores de pequeños tubos de estasis. En su interior hay un puñado de cables y circuitos que trazan patrones viles. Estas esporas de procesador solo necesitan una fuente de energía para evolucionar rápidamente en impresionantes bancos cogitadores. Los contenedores a prueba de vacío sugieren que iban a ser enviadas fuera del planeta.

### JAULAS XENOS (NIVEL INFERIOR)

Samech es infame por sus laboratorios de experimentación, donde sus ávidos buscadores de conocimiento investigan las fisiologías de docenas de razas alienígenas. El Vínculo Converso no es una excepción. Esta cámara sombría mantiene a sus especímenes actuales en jaulas de fuerza. Los alienígenas cautivos incluyen:

#### Un ingeniero tau

Fiu'Ui 'Len es miembro de la casta de Tierra. Samech acaba rápidamente con los miembros de su frágil especie. Solo ha estado cautivo unas pocas semanas, pero los efectos de las constantes cirugías exploratorias le han pasado factura. No habla ninguna forma de gótico, pero conoce a un marine espacial cuando lo ve. Si no parecen hostiles, el tau hace todo lo posible para suplicar su liberación con mímica. Después de todo, la muerte en sus manos no puede ser peor que permanecer bajo el cuidado del Vínculo.

#### Un orko

Este bruto de piel verde goza de buena salud y se le ve aburrido en su jaula. Sonríe con dientes cuando ve a los marines espaciales y golpea los puños contra su celda con expectación. A juzgar por las manchas de sangre en el suelo parece que no le ha faltado la oportunidad de hacer lo que los orkos más aman.

#### Un reptil gris

Esta criatura cuadrúpeda tiene garras afiladas y curvas en las cuatro extremidades. Su piel es seca y descamativa; parece solo estar medio consciente de su entorno. No reacciona a la escuadra. Sin embargo, si desactivan la jaula de fuerza, intenta lentamente escapar de la forja.

#### Un eldar

De todos los especímenes xenos, este arlequín eldar está sin duda en las peores condiciones. Dahzak hizo grandes esfuerzos para capturar a uno de los enigmáticos arlequines. Durante años, ha intentado sin éxito extraer los secretos de la Biblioteca Negra y la telaraña de su cautivo. A diferencia de los otros prisioneros xenos, el arlequín habla perfectamente las lenguas humanas, aunque su voz suave es cruda. Lee en alto o parafrasea lo siguiente:



*Una de las últimas jaulas contiene el ágil cuerpo de un eldar. Su ropa está rasgada y ensangrentada; parches de color descolorido parpadean débilmente en su holotraje moribundo. Sus ojos se abren y se pone de pie, extrañamente elegante incluso en este estado. Os mira directamente. "No pasará mucho tiempo hasta que vuestro hechicero pueda lanzar su hechizo". Os invita a acercaros.*

Si se acercan, prosigue:

*"Puede ser inevitable, ya sea por su acción o por la de otro. Al final, vuestra raza miope siempre deforma lo que logra arrebatarse del universo. Mientras la puerta permanezca en manos humanas, tentamos al destino".*

Una tirada **Ordinaria (+10) de Saber prohibido (Xenos)** reconoce al eldar como un arlequín. Su objetivo es simple: asegurarse de que los marines espaciales impidan que Dahzak rompa la telaraña. Sin embargo, no tiene fe en que los guerreros xenocidas lo hagan si supieran que él lo desea. En cambio, hace lo posible para guiarlos hacia esa conclusión. Los tratos de los eldar con la humanidad siempre han ido mejor si mantienen en secreto sus verdaderas motivaciones. El arlequín no está en condiciones de pelear. Si los marines espaciales lo condenan por el crimen de su raza, no intenta defenderse.

## ARLEQUINES

Los arlequines son una facción eldar muy alejada de la vida normal de los mundos artesanos. El propósito mejor entendido de estos trovadores guerreros es recrear la caída de los eldar a través de canciones y bailes y asegurar que sus lecciones nunca sean olvidadas. También se dice que tienen el enigmático deber de proteger la legendaria Biblioteca Negra, un antiguo depósito de conocimiento en el corazón de la telaraña. Estos artistas usan máscaras y disfraces incluso en la batalla, donde hacen uso de sus habilidades de manipulación para engañar y destruir a sus enemigos. Incluso los eldar consideran a los arlequines distantes y extraños.

### Encuentro condicional: Venomtropo cautivo

Las jaulas xenos también contienen a un cautivo del enjambre Dagon en el saliente Orfeo. Esta monstruosidad es una masa retorcida de caparazón, tentáculos y sacos de toxinas.

**Consecuencias de la misión:** Dahzak previó que sus enemigos invadirían la Forja Irradial. Sin embargo, la adivinación es un arte imperfecto. Sabía que vendría alguien, pero no cuándo ni quién. En preparación, equipó esta jaula con un cierre activado psíquicamente. Si los hermanos de batalla no se protegieron, Dahzak puede seguir sus movimientos por la forja y desatar al venomtropo mientras están en las jaulas. Lo hace cuando la atención de los hermanos de batalla está en otra parte. No obstante, pueden hacer una tirada **Complicada (-10) de Perspicacia** para escuchar el apagado del campo de contención. Si los hermanos de batalla usan la antitoxina encontrada en **El manufactorum perpetuo** (consulta la página 124), les permite tratar el miasma tóxico del venomtropo como el rasgo Tóxico estándar. La sala de techo alto está abierta, salvo por las jaulas de fuerza. Cada jaula proporciona cobertura con PB 20. Si se destruye una jaula, hay un 50% de posibilidades de liberar al ocupante y un 50% de posibilidades de que el ocupante muera.

### Encuentro opcional: Un destino peor que la muerte

No todos los acólitos del inquisidor Vincent murieron en los archipiélagos de Karlack. Desconocido para los supervivientes, la juez Ellyn Veridos no murió con el resto del equipo. En su lugar, los magi apóstatas la enviaron a un destino aún peor. Uno a uno, el Vínculo Converso ha insertado material de una docena de especies alienígenas en la agente del trono. Lee en alto o parafrasea lo siguiente:

*Una mesa de disección se encuentra en una esquina. Sobre ella hay un mosaico de partes alienígenas con rostro humano. La forma sugiere una hembra, aunque es imposible estar seguro. Podéis ver su corazón amarillo latiendo a través de su piel translúcida.*

Ella se agita bajo el escrutinio de los hermanos de batalla. No puede ser salvada, pero no acepta la muerte con gracia, llorando y suplicando por su vida hasta que la silencian.

*Levanta una garra veteada y descolorida hacia vosotros. "Por favor, ayudadme", gruñe con una voz húmeda y resonante. "No quiero morir. Ayudadme".*

## GENERADORES AUXILIARES (NIVEL INFERIOR)

El genatorium subterráneo tiene poco en común con su contraparte arriba. Este nivel de la forja solía estar oculto, un lugar para que el Vínculo Converso realizara su investigación mientras Samech aún profesaba lealtad a Marte. Los generadores suplementarios son un remanente de esa época. Proporcionan a los experimentos secretos del nivel inferior una energía que no puede ser interrumpida por ningún desastre externo. Los generadores son reactores de fusión tradicionales, notables principalmente por su naturaleza mundana en este nido de locura y herejía.

## LA MATRIZ DE LA VERDAD (NIVEL INFERIOR)

Este dispositivo de predicción fue la primera colaboración entre Dahzak y Vayze. Su objetivo es hacer lógica del caos y extraer la verdad de las mentiras. Su núcleo es una reserva cambiante de inmateria, cuidadosamente manipulado por Dahzak para reflejar posibles futuros. Una esfera de holograbadoras lo rodea, detallando cada imagen que aparece en la superficie mercurial. La carcasa mecánica luego transmite estas grabaciones al banco de datos, donde una fórmula estadística predictiva sopesa las posibles mentiras y verdades de la visión. Al aplicar un filtro de probabilidad a las proyecciones volubles del oráculo de Dahzak, el magos Vayze espera crear predicciones más sofisticadas de las que la ciencia podría lograr sola. Lee en alto o parafrasea lo siguiente:

*Si observáis la superficie del orbe ondulante, os veis atraídos y repelidos a la vez por sus imágenes irritantes. Miles de imágenes fragmentadas de personas y eventos flotan por su superficie como el petróleo sobre el agua, mostrando las vistas más horribles y mundanas, en las circunstancias más probables e imposibles.*

Cualquiera que mire la matriz debe hacer una tirada **Moderada (+0) de Voluntad** o ganar 1d5 puntos de locura. A continuación, se presentan algunos ejemplos de lo que pueden presenciar. (Esta es también una oportunidad perfecta para que el DJ presagie eventos en su propia campaña o plante sus propias visiones engañosas).

- En lo profundo de la fortaleza de Erioch se abre la cámara final de la Bóveda Omega. Ninguna pista críptica o arma yace allí. No es la última línea de defensa contra una amenaza alienígena. Es una sombra oscura y asquerosa que se extiende hacia la sorprendida fortaleza. Los mejores guerreros del Adeptus Astartes caen como niños indefensos ante ella y Erioch se tiñe de sangre.
- El cielo contaminado sobre Karlack se acerca hoy al azul. Como siempre, el brillante Cenotafio negro perfora el horizonte como una espada. Otras formas negras

comienzan a aparecer contra el cielo. Primero una y luego otra de estas formas alienígenas amenazantes se juntan como nubes de tormenta sobre el mundo fortaleza.

- Fila tras fila de guardias imperiales forman ante las tumbas blancas del Sepulcro Sigma. Sus labios son azules; su piel es pálida. El lord comandante Sebiascor Ebongrave pasea entre las filas con el ceño fruncido. Se detiene a preguntar a un soldado. Al lord comandante parece no gustarle la respuesta. Suavemente, saca su pistola y dispara al hombre en la cabeza. Se mueve hacia el siguiente y repite su pregunta.

## EL SANTUARIO DE DAHZAK (NIVEL INFERIOR)

Esta cámara de piedra es la única parte de la forja prácticamente vacía de tecnología. Dahzak ha hecho su guarida aquí bajo la Forja Irradial durante décadas, transformando lentamente la estancia en algo seguro y de su agrado. Un obvio artefacto guardián se encuentra en el centro de la habitación principal. Lee en alto o parafrasea lo siguiente:

*La pirámide de un metro de alto en el centro de la habitación es una advertencia para los posibles intrusos. Una perturbación dimensional arde en su cumbre. El disco pulsante tiene el contorno de un ojo, con un párpado palpitante imitando el sueño.*

Una tirada **Ordinaria (+10) de Psinisciencia** confirma que el ojo es una forma de conducto a la disformidad, aunque su firma relativamente silenciada sugiere que está cerrado. Si alguien entra en la habitación eso cambia dramáticamente. El dispositivo guardián puede atacar con un rayo de cambio (consulta el perfil de Dahzak) como si fuera un hechicero con Factor psíquico 3. Cualquiera golpeado por el rayo puede sentir la fuerza bruta de la alteración tirando de su carne incluso si supera la tirada de Resistencia.

El artefacto guardián no es indestructible, pero dañarlo (o moverlo) requiere armas más allá de la escala que la escuadra puede transportar personalmente. Afortunadamente, sus artífices confiaron demasiado en su trabajo y creyeron que un único rayo del ojo de disformidad sería suficiente. Dispara a cada hermano de batalla una sola vez antes de quedar inactivo.

El santuario contiene literalmente docenas de artefactos proscritos, desde proyectores de campo de xenotecnología hasta trozos de coral deformes cubiertos de devociones impías. Los tomos y pergaminos son igualmente peligrosos y blasfemos, excediendo todo lo encontrado antes. Los hermanos de batalla se encuentran en medio de cientos de años de la búsqueda del conocimiento que el Imperio intenta suprimir. Un artículo destaca entre los demás. Una pequeña esfera de cristal sostiene una espada flotante en miniatura. El dispositivo es la mitad de un buscador de ubicación (consulte la página 177 del libro básico de **DEATHWATCH**). Como todos los buscadores, solo saben exactamente dónde o lo lejos que está el artefacto para seguir a su otra mitad. Parece que Dahzak se está preparando para hacer eso. El pequeño dispositivo está al lado de un mapa estelar abierto con varios vectores experimentales saliendo de Samech.

## ENCUENTRO CONDICIONAL: SACRIFICAR EL PAQUETE

Arcus Dyre y el magos Vayze tienen una larga y amarga historia. Si Vayze se da cuenta de que el psíquico está libre del Alambique de almas, puede abandonar la forja para tratar con su antiguo enemigo personalmente. Esto presenta a la escuadra la oportunidad de ver al magos solo en los pasillos del nivel inferior cuando se va. Pueden elegir despacharlo (con suerte en silencio) o dejarlo ir y tratar con él más tarde. En este último caso, el DJ debería decidir el resultado del enfrentamiento de los PNJs fuera de pantalla.

**Consecuencias de la misión:** Los hermanos de batalla solo tienen esta oportunidad si eligen rescatar y aliarse con Arcus Dyre. Él odia al magos y puede sugerir que le dejen lidiar con Vayze.

## LA BARRERA DEL GUARDIÁN: (NIVEL INFERIOR)

En tiempos pasados, esta sala contenía demonios y otras entidades esclavizadas a la voluntad de los amos de la forja. La barrera de runas en el suelo mantenía a raya a estos guardianes. En la actualidad no hay evidencia de esas criaturas. Incluso sin cautivos, las runas proporcionan una salvaguarda para el resto de la Forja si algo sale mal en la Cámara de Diodos.

## ANTECÁMARA DEL TALLER DE ARCANOTECNOLOGÍA (NIVEL INFERIOR)

Durante años, en este taller colaboraron Vayze y Dahzak, donde prosperaron y fracasaron todo tipo de experimentos y hay juntos elementos de tecnología y hechicería. Una placa de datos se encuentra dentro de un círculo de invocación. Los cuerpos embalsamados de dos humanos desnudos tienen un comunicador entre ellos. La vitrina alquímica contiene bolsas de azufre y viales de aceite para máquinas y gruesos ungüentos que se asemejan a los de los ritos tecnológicos, salvo que parpadean con luz antinatural.

El taller también contiene servidores pretorianos activos que protegen el próximo conjunto de puertas; su número es igual al de los hermanos de batalla. Si el magos Vayze todavía está en la Forja, él está a la cabeza de esta fuerza. El Vínculo Converso ataca. Es probable que el cuerpo a cuerpo en una sala tan pequeña dé como resultado muchos artefactos rotos, documentos encendidos y cualquier otro detalle periférico que el DJ desee inventar. Las pesadas puertas entre la antecámara y la cámara principal de diodos están selladas. Abrirlas requiere una tirada **Moderada (+0) de Seguridad** o explosivos fuertes. Esto solo sería un obstáculo menor si la escuadra no tuviera que lidiar con los pretorianos. Además, las habilidades de Dahzak le permiten dirigir sus poderes psíquicos que requieren una línea de visión de los hermanos de batalla desde detrás de las puertas cerradas.

**Consecuencias de la misión:** Si la escuadra está protegida contra la vista hechicera de Dahzak, él no puede verlos a través de las puertas y, por lo tanto, no puede afectarlos con su hechicería hasta que entren en la Cámara de Diodos.



### CÁMARA DEL DIODO (NIVEL INFERIOR)

Cuando los hermanos de batalla abren las últimas puertas, lee en alto o parafrasea lo siguiente:

*No tenéis problemas en localizar para qué vinisteis aquí. Los diodos thaumagramm cubren la pared frente a vosotros, suben desde el suelo hasta el techo y se despliegan a los lados con alas naranjas enfermizas. Toda la sala en forma de media luna baila con un arco eléctrico proveniente de los diodos. Su maldad es como una fuerza tangible que presiona vuestro pecho y ojos. El conjunto de diodos se atenúa y se ilumina lentamente. Creéis que podéis escuchar ese latido malicioso en los oídos.*

Dahzak está listo para los hermanos de batalla. Lejos de ser un necio, se ha retirado a un extremo de la habitación y ha activado Escudo de posibilidad y/o Cúpula de fuerza. A lo largo de este combate, Dahzak tiene al menos uno de estos poderes defensivos sostenidos, lo que reduce su Factor psíquico efectivo según indican las reglas en la página 188 del libro básico de DEATHWATCH. Examina la escuadra por un momento.

*“Habéis llegado bastante lejos para molestar mis planes. Qué típico de los guardianes, arrojar a las fauces del infierno incluso cuando saben que las fauces los devorarán. Aún así, puedo usar vuestra semilla genética después de arrancarla de vuestro pecho.”*

Aunque es un hechicero impresionante, Dahzak es realmente letal con los diodos thaumagramm a su disposición. Estar en la cámara tiene los siguientes efectos:

- Como media acción, Dahzak puede infundir la energía de los diodos a los pretorianos inactivos tras los hermanos de batalla. Aunque transfigurados, los ojos de los pretorianos brillan con una luz anaranjada enfermiza y la misma energía cruje alrededor de sus armas cuerpo a cuerpo. Usa su perfil original con las siguientes modificaciones: Aumenta la resistencia en +10; aumenta el daño cuerpo a cuerpo en +2; reduce a la mitad las Heridas. Dahzak solo puede hacer esto una vez y solo con la mitad del número original de pretorianos (redondeado hacia abajo). Realiza esta resurrección en el primer asalto que pueda ver los cuerpos de los pretorianos.
- Dahzak puede canalizar el poder corruptor de los diodos thaumagramm en la tecnología que lo rodea. El portador de cualquier máquina afectada debe superar una tirada **Moderada (+0) de Voluntad** para mantener su control sobre el espíritu máquina. Resistencia (poderes psíquicos) se aplica a esta tirada. Si tiene éxito, no hay efecto. Si falla, tira 1d10 en la Tabla 3-5: Efectos del diodo Thaumagramm. El portador puede hacer una nueva tirada cada turno para intentar recuperar el control. Dahzak puede usar esta habilidad sobre un objeto por asalto como acción libre, o 1d5+1 objetos como acción completa.

Si la escuadra abrió las puertas con enemigos aún vivos en la antecámara, entonces también deben lidiar con ellos.

**Consecuencias de la misión:** Si los hermanos de batalla estudiaron el esquema del diodo thaumagramm de Aurum, obtienen un +10 a sus tiradas de Voluntad contra los diodos.

La conexión de Dahzak con los diodos thaumagramm tiene efectos imprevistos y catastróficos cuando expira. En lugar de calmarse, las energías naranjas pútridas se intensifican. Cualquier servidor resucitado explota y enormes arcos brillantes del poder corruptor salen disparados de los diodos hacia el nivel inferior de la forja.

TABLA 3-5: EFECTOS DEL DIODO THAUMAGRAMM

Tirada	Resultado
1	Estar bañado en las energías impías de los diodos thaumagramm es desagradable, pero parece no tener ningún efecto en el equipo del hermano de batalla.
2	La armadura o arma brilla al rojo vivo por un momento y luego estalla en llamas naranjas enfermizas. (Trata esto como si estuviera en llamas.)
3	Los diodos thaumagramm balancean momentáneamente la armadura o el espíritu de máquina del arma. Su superficie se torna en rostros horribles que hablan blasfemias. Trata el objeto como si tuviera Miedo (3), que también afecta al usuario.
4	La armadura o arma está paralizada por la energía creciente; la servoarmadura se congela; las armas no disparan.
5	La armadura o arma resiste la mancha pero se vuelve malhumorada y lenta después del gran esfuerzo. Funciona como con un resultado interrupción mayor de un campo de interrupción.
6	La armadura o arma se vuelve tan contaminada y peligrosa que el portador debe deshacerse de ella, al menos momentáneamente, para que no infectarse. El portador suelta armas o comienza inmediatamente a tratar de quitarse la servoarmadura afectada. Si el objeto contaminado es una servoarmadura, el portador no puede hacer nada excepto quitársela.
7	La energía muerde la armadura o arma, dañándola. Las armas se vuelven inutilizables hasta que se reparan. El efecto sobre la servoarmadura es puramente cosmético.
8	La armadura o arma emite aullidos y chillidos demoníacos. Esto no tiene efecto estadístico, pero es inquietante, particularmente para los tecnomarines.
9	Las energías disformes infunden el objeto. Irradía un aura inestable. Cualquier poder psíquico utilizado dentro de 20 metros trata su FP y la posibilidad de fenómenos psíquicos como si hubiera sido sobrecargada. (Sin embargo, el psíquico no recibe un nivel de fatiga).
0	La armadura o arma se vuelve contra su portador. La servoarmadura intenta aplastar al usuario; las armas se sobrecalientan o se atascan explosivamente. El portador recibe 1d10 +5 de daño, ignorando PB pero no BR.

## ESCAPANDO DE LA FORJA CORROMPIDA

Cuando los hermanos de batalla dejan la cámara de diodos, lee en alto o parafrasea lo siguiente:

*El exterior de la forja es una locura. El rayo naranja encadena a través del entorno tecnológicamente rico. Escucháis gritos y aullidos por los pasillos que no tienen una fuente explicable.*

El último acto de infamia de Dahzak desata todos los peligros que el Vínculo Converso ha almacenado intencional e involuntariamente en la Forja Irradial. La tormenta de energías disformes interfiere con las balizas de teletransporte de la escuadra, como lo demuestran sus runas indicadoras de color ámbar. Deben limpiar el Iris antes de que la *Palabra de Trueno* pueda recogerlos. Sus comunicadores son igualmente inútiles, lo que significa que deben quitarse los cascos para comunicarse verbalmente. Uno de los muchos efectos provocados por la destrucción de los diodos es la apertura del ojo disforme en el santuario de Dahzak. Por lo tanto, la escuadra podría encontrar casi cualquier amenaza al intentar retirarse. Las posibilidades incluyen:

- La matriz de la verdad no tiene ataduras. La esfera caótica gira a través del complejo inferior, aullando cuando las uniones lógicas se rompen lentamente. Asalta las mentes de todo lo cercano con sus profecías de doble filo.
- La punción de disformidad en el santuario de Dahzak se abre en una brecha total, desatando todo tipo de horrores en la Forja Irradial. Como mínimo, el DJ puede representar los resultados agregando una Marca del Caos a uno o más tipos de adversarios. En el momento más extremo, terribles demonios surgen de la disformidad. (Consulte la sección Adversarios del libro básico de **DEATHWATCH**).
- Si el venomtrope permanecía enjaulado previamente, la vorágine lo libera. Vaga por los pasillos depredando a cualquier ser vivo que encuentre.
- En una de sus muchas expediciones por especímenes y tecnología, el Vínculo Converso capturó un traje de batalla crisis tau. La energía contaminada de los diodos thaumagramm lo transforma en una bestia de metal desenfrenada.

Depende del DJ si la destrucción de los diodos thaumagramm termina con los efectos nocivos en el equipo de la escuadra, o si las energías de arco lo intensifican. Debe dejar claro que el peligro en el nivel inferior aumenta con cada momento que pasa. Los hermanos de batalla podrían quedar atrapados fácilmente en la lucha contra la multitud de enemigos que emergen. Sin embargo, una batalla contra una brecha de disformidad abierta no es una que puedan ganar. Su objetivo está completado. Los efectos de la fusión del diodo están destinados a aumentar el drama del clímax, no arrastrar a los jugadores a horas de combate. Si un enemigo en particular impide que la escuadra salga de manera oportuna, recuerda que los nuevos peligros pueden perjudicarse entre sí y también a los hermanos de batalla.

## SIN DESCANSO

A la *Palabra de Trueno* le ha ido un poco mejor que a la Forja Irradial. Cuando finalmente los extraigan, lee en voz alta o parafrasee lo siguiente:

*La Palabra de Trueno tiembla bajo vuestros pies. Las luces parpadean y podéis escuchar varios claxones de advertencia sobre el aluvión de impactos en el casco. La nave se estremece cuando los motores de plasma aceleran al máximo. Solo unos instantes después sentís la sensación de atravesar la disformidad.*

Heridos pero victoriosos, la escuadra y la *Palabra de Trueno* dejan atrás el Foso de Hierro.



### SACRIFICIO HERÓICO

Si aún no ha sucedido, este es sin duda un momento clave en el que uno de tus jugadores puede preguntar sobre las reglas de sacrificio heroico en el capítulo de combate del libro básico de **DEATHWATCH**. Si un hermano de batalla elige vender su vida de esa manera (o tal vez arrojarse a una muerte segura y sobrevivir de todos modos si todavía tiene puntos de destino), el evento será más memorable si el jugador y el DJ colaboran para crear muchas circunstancias dramáticas. Algunos escenarios posibles incluyen:

- Arrojando su armadura y armas para atacar al hechicero con las manos desnudas, el hermano de batalla empuja a Dahzak contra la pared de diodos thaumagramm y ambos se consumen en una explosión de rayos y llamas naranjas.
- El hermano de batalla ve cómo las energías disformes brotan de los diodos thaumagramm a medida que el hechicero del Caos muere. Se arroja sobre el altar de cristales y cancela la onda de choque con la fuerza de su alma y la pureza de las protecciones de su armadura. Su servoarmadura está deformada; su cuerpo chamuscado y ennegrecido, pero ha salvado a sus hermanos del infierno a punto de ser desatado debajo de la forja.

# RÉPLICAS EN ERIOCH

El conocimiento de cuán cerca estuvo la demarcación Jericó de otra Edad de las Sombras pesa profundamente en los que conocen la misión. Incluso si la escuadra tuvo éxito en los objetivos principales, varios de los objetivos secundarios tratan de evitar que la historia se repita. Si no logran ninguno de estos objetivos, los guardianes pueden verse enfrentados a otros intentos de sabotaje o a un incursor con recubrimiento antisonante capaz de atacar profundamente detrás de la Argolla de Hierro.

## UNA AMENAZA EVITADA

Después de que los hermanos de batalla hayan tenido tiempo para descansar y debatir, la Cámara de Vigilancia vuelve a reunirse. La escuadra ha salvado a la cruzada de ser aplastada por una marea de demonios. Incluso entre los deberes críticos de los guardianes, esta es una victoria loable y la Cámara la honra con una breve ceremonia y la concesión de una distinción heroica. Asegúrate de dar a los personajes una oportunidad de interpretación con cualquiera que se opusiera a su intento de despegarse en Samech.

## RECOMPENSAS

La Tabla 3-6: Recompensas de experiencia de la misión muestra el valor de completar cada uno de los objetivos si otorgas experiencia utilizando el método detallado basado en la misión. Además, haz una estimación de cuánto daño colateral causó la escuadra a la forja y otorga entre 50 y 200 PE en función de la cantidad de destrucción causada.

Cada hermano de batalla que complete la misión gana 1 punto de destino.

Los siguientes merecen 1 de Renombre cada uno:

- Liberar al titán de su existencia como un trofeo enemigo
- Destruir la *Portadora de Ruina*
- Hacer un daño enorme a las fuerzas de Samech
- Incitar a los siervos de la Forja Irradial a rebelarse

- Mantener la estación de control orbital lo suficiente para defender la *Palabra de Trueno*
- Derrotar a los obliteradores
- Derrotar a Dahzak merece 2 de Renombre

El DJ debe consultar la página 272 en el libro básico de *DEATHWATCH* para ver si la escuadra obtiene renombre adicional por completar múltiples objetivos. Como siempre, también debes sentirte libre de recompensar aún más los planes inteligentes y la buena interpretación.

## LA VIGILIA INTERMINABLE

La amenaza de Dahzak y el Vínculo Converso puede haberse evitado, pero la vigilia de los guardianes es incesante. ¿Cuántas cajas de esporas de procesador contaminadas salieron de Samech antes de que los hermanos de batalla las descubrieran? ¿A qué apunta el buscador de ubicación del santuario de Dahzak? ¿Qué visiones en la matriz de la verdad eran sombras del futuro y cuáles eran mentiras?

### VINDICADOR DEL FOSO DE HIERRO

La retorcida forja de pesadilla de Samech deja su huella. Muchos hombres han perdido la cordura al verse expuestos a la depravación de las Estrellas Caronte. Sin embargo, en el caso de un marine espacial, puede servir para endurecer su coraje y resolución. Se enfrentó a las horribles máquinas del enemigo y salió victorioso.

Después de la ceremonia de medallas, cualquier personaje que haya sobrevivido a la misión final puede adquirir la distinción "Vindicador del Foso de Hierro" por 1.000 puntos de experiencia. Desde este momento, el hermano de batalla reduce a la mitad los puntos de locura recibidos (redondeando abajo) y es completamente inmune a los efectos del miedo. También gana Saber prohibido (Arcanotecnología). Puedes encontrar más información sobre las distinciones y cómo crear las tuyas en futuros suplementos de *DEATHWATCH*.

TABLA 3-6: RECOMPENSAS DE EXPERIENCIA DE LA MISIÓN

Objetivo	Experiencia concedida
Detener el asalto sobre la puerta de disformidad	400 PE
Impedir que las fuerzas del Caos hagan más diodos para volver a intentarlo	250 PE
Destruir la <i>Portadora de Ruina</i>	200 PE
Derrotar a Dahzak	200 PE
Destruir el Paragelle	150 PE
Rescatar a los simpatizantes imperiales	100 PE
Destruir la fragua de profanadores	100 PE
Destruir el vivero de servidores	75 PE
Derrotar a Sethahar	100 PE
Identificar el comercio en cogitadores contaminados	100 PE

# APÉNDICE: PNJs

## ARCUS DYRE



En un planeta imperial, el prodigioso poder de Dyre podría haber servido en beneficio de la Humanidad. En Samech, ha sido lo bastante afortunado como para aprender a controlarlos antes de que le destruyesen.

### Perfil de Arcus Dyre

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
40	35	32	40	44	50	35	55	45

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

**Heridas:** 18

**Habilidades:** Aguante (R) +10, Carisma (Em) +10, Competencia tecnológica (Int), Engañar (Em) +10, Esquivar (Ag) +10, Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Invocación (V) +10, Leer/escribir (Int), Mando (Em), Perspicacia (Per), Psinisciencia (Per) +10, Saber prohibido (Disformidad, Psíquicos) (Int).

**Talentos:** Ataque veloz, †Celeridad psíquica, Conducto disforme, Entrenamiento con armas C/C (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (Láser, PS), Factor psíquico (6), Favorecido por la disformidad, Impávido, Orador experto, Resistencia (Calor).

### MISIÓN FALLIDA

Si por alguna razón la escuadra falla, no todo está perdido aunque queda más allá del ámbito de este libro. Los guardianes y la cruzada saben que la *Portadora de Ruina* se acerca; tienen otra oportunidad de detener la corrupción de la puerta de disformidad. Una posibilidad es desplegar una escuadra en la propia estructura de la puerta de disformidad y ahuyentar a los invasores. Si cuentas con el libro básico de **ROGUE TRADER**, otra posibilidad es una batalla espacial alrededor de la Flecha de Altaire o el Pozo de la Noche.

**Blindaje:** Blindaje antfragmentación robado (Todas 4).

**Armas:** Pistola pesada 'Hijo de la tormenta' (35m; T/-/-; 1d10+4 I; Pen 2; Car 5; Rec 2), pistola automática modelo Samech (30m; T/-/6 1d10+2 I, Pen 0, Car 18, Rec 1).

**Poderes Psíquicos:** Brazo de hierro, Corona de rayos, Desintegración, ††Regenerar, Sangre hirviente.

**Equipo:** Nada.

†**Celeridad psíquica:** Sobrevivir a docenas de encuentros violentos en Samech ha dado a Dyre la habilidad de usar sus poderes rápidamente cuando es necesario. Una vez por combate, puede usar un poder psíquico que requiera una acción media o completa como una acción libre. Solo puede usar un poder psíquico en su turno.

### Regenerar

**Acción:** Completa

**Alcance:** Propio

**Sostenido:** Si

**Descripción:** Este poder permite al psíquico sanar su carne a una velocidad extraordinaria, permitiendo recuperar extremidades y órganos perdidos. Cada asalto que esté activo, el usuario elimina 1d5 puntos de daño (comenzando por el daño crítico) y todos los niveles de fatiga. Una vez restaurado el daño, el psíquico regenera sus órganos y extremidades.

### ESCORIA PSÍQUICA

La mayoría de los psíquicos de Samech apenas son conscientes de que pueden tocar la disformidad antes de ser sacrificados por la necesidad de los magi de energía viva psíquica. El escaso poder que pueden canalizar es en su mayor parte subconsciente.

### Perfil de la escoria psíquica

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
25	25	30	30	25	30	25	25	20

**Movimiento:** 3/6/9/18

**Heridas:** 10

**Habilidades:** Competencia tecnológica (Int), Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Perspicacia (Per), Psinisciencia (Per), Saber popular (Samech) (Int) +10, Saber popular (Tecnología) (Int).

**Talentos:** Factor psíquico (1), Resistencia (Calor).

**Blindaje:** Ninguno.

**Armas:** Rifle láser modelo Samech (100m; T/3/–; 1d10+3 E; Pen 1; Car 60; Rec 1; Fiable); herramienta (1d10+1 I; Desequilibrada, Primitiva).

**Poderes Psíquicos:** †Suerte.

**Equipo:** Harapos.

### Suerte

**Acción:** Completa

**Alcance:** Propio

**Sostenido:** No

**Descripción:** El psíquico altera el flujo de probabilidad a su alrededor para mejorar sus posibilidades de éxito. Cuando se manifiesta, el psíquico puede repetir una tirada en cualquier momento antes del fin de su próximo turno.

### SERVIDOR DE COMBATE MUTANTE

#### Perfil del servidor de combate mutante

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
40	35	50 <sup>(10)</sup>	40 <sup>(8)</sup>	10	10	30	45	—

**Movimiento:** 1/2/3/6

**Heridas:** 25

**Habilidades:** Oficio (Tecnómata) +10, Oficio (uno cualquiera) +10, Perspicacia (Per).

**Talentos:** Combate con dos armas (C/C), Entrenamiento con armas C/C (Universal).

**Rasgos:** Armas naturales (Servopuño), Fuerza antinatural (x2), Máquina (4), Miedo (1), Mutaciones†, Placas blindadas, Resistencia antinatural (x2), Vigoroso, Visión en la oscuridad.

**Blindaje:** Ninguno (Todas 6).

**Armas:** Servopuño (1d10+10 I, Pen 6) y espada sierra (1d10+14 A; Pen 2; Desgarradora) o espadas decapitadoras (2d10+12 A; Acerada, Aparatosa, Desgarradora) o guadañas de energía (1d10+18 E; Pen 6; Campo de energía, Desequilibrada).

**Equipo:** vocotransmisor interno (solo para recibir/transmitir instrucciones).

†**Mutaciones:** Cada servidor tiene 2 de entre las siguientes:

- **Sustitución de sangre (metal fundido):** +10 Resistencia; cualquier herida al mutante causa que un chorro de metal fundido caiga sobre sus atacantes en combate cuerpo a cuerpo. El daño es 2d10 E, Pen 5. Si el mutante muere causa una Explosión (5), rociando su sangre en todas direcciones.
- **Piel de hierro:** La poca carne que quedaba en el mutante se ha transmutado en una malla de escamas metálicas. Gana Armadura natural (5).
- **Múltiples apéndices:** El mutante gana el talento Ambidiestro y el rasgo Brazos múltiples. Estos miembros adicionales suelen estar equipados con armas implantadas.
- **Regeneración:** La carne contaminada del mutante sana a una velocidad antinatural. Gana Regeneración (5).
- **Cola de escorpión:** Una afilada cola que gotea su veneno caustico brota de la espalda del mutante. Puede usarse para atacar como reacción. Su perfil es (1d10+5 A, Pen 2; Aparatosa, Tóxica)

- **Forma esquelética:** Un huesudo y macabro exoesqueleto formado alrededor del mutante cubierto de cartílagos y sangre; le concede Armadura natural (2) y Miedo (2).
- **Arma-bestia:** Las corruptas herramientas construidas en la carne del mutante están imbuidas de malicia y un deseo de probar la carne viva. El mutante tiene +20 HA.

### SKITARII CORRUPTO DE SAMECH

Los skitarii son guardianes mejorados cibernéticamente del Adeptus Mechanicus. Tras eliminar sus emociones mediante adoctrinamiento, son guerreros absolutamente leales.

#### Perfil del skitarii corrupto de Samech

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
40	40	40 <sup>(5)</sup>	40	30	30	35	30	30

**Movimiento:** 3/6/9/18

**Heridas:** 14

**Habilidades:** Buscar +10 (Per), Competencia tecnológica (Int), Esquivar (Ag), Hablar idioma (Gótico vulgar, Lingua technis) (Int), Perspicacia (Per) +10, Saber popular (Culto a la Máquina, Tecnología) (Int), Preparar (F).

**Talentos:** Brazos fuertes, Entrenamiento con armas básicas, C/C y pistolas (Universal), Entrenamiento con armas pesadas (escoge uno: Láser, Lanzador, Lanzallamas o PS), Eunuco, Impávido, Nervios de acero, Parloteo binario, Reflejos rápidos, Resistencia (Calor, Miedo).

**Rasgos:** Tamaño (Voluminoso).

**Implantes:** Músculo sintético, sentidos aumentados (vista y oído), blindaje subcutáneo, vocotransmisor implantado.

**Blindaje:** Blindaje Antifragmentación skitarii y blindaje subcutáneo (Todas 6).

**Armas:** Los skitarii tienen un arma básica o pesada a distancia implantada en su brazo o cuerpo. Escoge:

- Arma láser mejorada (Básica; 75m; T/3/5; 1d10+4 E; Pen 1; Car 100; Rec 2)
- Bólder de precisión (Básica; 120m; T/2/–; 1d10+5 X; Pen 4; Car 30; Rec 1; Desgarradora, Fiable, Precisa)
- Lanza de calor (Básica; 30m; T/–/–; 2d10+4 E; Pen 10; Car 10; Rec 2; Recarga)
- Lanzallamas (Básica; 15m; T/–/–; 1d10+5 E; Pen 2; Car 10; Rec 2; Lanzallamas)
- Cañón giratorio (Pesada; 40m; –/–/6; 1d10+5 I; Pen 3; Car 240; Rec 3; Asalto)
- Lanzagranadas automático (Pesada; 60m; T/2/–; granadas de fragmentación o de choque; 2d10 X; Pen 0; Explosión (4) o 2d10+4 X; Pen 6; Car 20 de cada tipo; Rec 3)

Además, cada skitarii tiene un arma personal—una pistola infernal (Pistola; 35m; T/2/–; 1d10+4 E; Pen 7; Car 40; Red 2) o una pistola escopeta (Pistola 10m; T/–/–; 1d10+4 I; Pen 0; Car 8; Rec 1; Dispersión, Fiable), y un arma cuerpo a cuerpo. Una espada sierra (1d10+7 A; Pen 2; Desgarradora, Equilibrada) o una hacha monofilos a dos manos (2d10+5 A; Pen 2; Desequilibrada)

**Equipo:** Blindaje antifragmentación skitarii y túnicas, mira láser, extensos cibernéticos, recargas de munición.

## TRIBUNO CORRUPTO SKITARII

Los tribunos son oficiales menores en las filas skitarii. Samech ha mantenido esta estructura tradicional.

### Perfil del tribuno corrupto skitarii

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
50	40	(8)	35	30	35	35	40	35

**Movimiento:** 3/6/9/18

**Heridas:** 14

**Habilidades:** Buscar +10 (Per), Competencia tecnológica (Int), Esquivar, Hablar idioma (Gótico vulgar, Lingua technis) (Int), Mando +20 (Em), Perspicacia (Per) +10, Saber popular (Culto a la Máquina, Tecnología) (Int), Tregar (F).

**Talentos:** Ataque veloz, Autoritario, Brazos fuertes, Entrenamiento con armas básicas, C/C y pistolas (Universal), Entrenamiento con armas pesadas (elige uno), Eunuco, Impávido, Nervios de acero, Parloteo binario, Reflejos rápidos, Resistencia (Calor, Miedo).

**Rasgos:** Tamaño (Voluminoso).

**Implantes:** Músculo sintético de la mejor calidad, sentidos aumentados (vista y oído), blindaje subcutáneo, vocotransmisor implantado.

**Blindaje:** Blindaje Antifrag. skitarii y blindaje subcutáneo (Todas 6).

**Armas:** Pistola infernal (Pistola; 35m; T/2/-; 1d10+4 E; Pen 7; Car 40; Rec 2) y alabarda de energía (1d10+13 E; Pen 7; Campo de energía).

## PRETORIANO DE SAMECH

### Perfil del pretoriano de Samech

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
45	45	(10)	(10)	30	20	30	45	—

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

**Heridas:** 25

**Habilidades:** Perspicacia (Per)+10

**Talentos:** Combate con dos armas (A distancia), Entrenamiento con armas básicas, C/C y pesadas (Universal).

**Rasgos:** Armas naturales (Servopuño), Estabilización automática, Fuerza antinatural (x2), Máquina (5), Miedo (1), Placas blindadas, Resistencia antinatural (x2), Tamaño (Voluminoso), Vigoroso, Visión en la oscuridad.

**Blindaje:** Ninguno (Todas 7).

**Armas:** Servopuño (1d10+10 I, Pen 6), y dos de las siguientes: Espada sierra industrial (1d10+14 A; Pen 2; Desgarradora), bólter pesado (120m; -/-/10; 2d10 X; Pen 5; Car 180; Rec X, Desgarradora); cañón láser (300m; T/-/-; 5d10+10 E; Pen 10; Car 15, Rec X); cañón de fusión (60m; T/-/-; 4d10+12 E, Pen 12; Car 30, Rec X, Explosión (1)); lanzallamas pesado (30m; T/-/-; 2d10+4 E; Pen 4, Car 30; Rec X; Lanzallamas); espadas decapitadoras (2d10+12 A; Pen 3; Acerada, Aparatosa, Desgarradora).

**Equipo:** Vocotransmisor interno (solo para recibir/transmitir instrucciones), cinta de munición, sistema de puntería (equivalente a una mira láser).

## CYLUK

Las únicas tareas de este brutal capataz son mantener a los siervos trabajando y atemorizarlos, y disfruta de ambas.

### Perfil de Cyluk

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
44	20	(10)	(10)	20	18	30	25	20

**Movimiento:** 3/6/9/18

**Heridas:** 30

**Habilidades:** Esquivar (Ag), Intimidar (F) +10, Mando (Em), Perspicacia (Per), Tregar (F).

**Talentos:** Asalto rabioso, Ataque relámpago, Ataque veloz, Carga frenética, Coraje, Entrenamiento con armas C/C (Primitiva, Sierra), Furia de combate, Golpe mortífero, Mandíbula de hierro, Resistencia (Calor).

**Rasgos:** Aliento de fuego†, Fuerza antinatural (x2), Miedo (2), Resistencia antinatural (x2), Tamaño (Voluminoso).

**Blindaje:** armadura de cuero con piezas de blindaje antifrag (Todas 4).

**Armas:** Espada sierra colosal (1d10+20 A, Pen 5, Desequilibrada, Desgarradora); azote (1d10+12 A, Pen 0; Desgarradora, Flexible, Primitiva).

**Equipo:** Máscara de cuero con capucha, implementos de castigo, cadenas y grilletes.

†**Aliento de fuego:** Cyluk puede exhalar una enorme llamarada sobre sus enemigos. Tiene el siguiente perfil (20m; T/-/-; 2d10+2 E; Pen: 4; Lanzallamas, Recarga).

## SIMPATIZANTES IMPERIALES EN SAMECH

Los simpatizantes se diferencian poco de los demás esclavos de la Forja Irradial, salvo porque han elegido aferrarse a la esperanza. Este perfil puede usarse también para los siervos de la Forja Irradial.

### Perfil del pretoriano de Samech

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
25	25	(10)	(10)	30	30	25	25	20

**Movimiento:** 3/6/9/18

**Heridas:** 30

**Habilidades:** Esquivar (Ag), Intimidar (F) +10, Perspicacia (Per), Tregar (F).

**Talentos:** Fe inquebrantable, Resistencia (Calor).

**Rasgos:** Aliento feroz†, Fuerza antinatural (x2), Miedo (2), Resistencia antinatural (x2), Tamaño (Voluminoso).

**Blindaje:** Ninguno.

**Armas:** Herramienta (1d10+1 I; Desequilibrada, Primitiva).

**Equipo:** Ropas de trabajo, cognomen, multiherramienta, herramientas de oficio.

## MYRLAINE

### Perfil de Myrlaine

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
25	25	30	30	30	38	30	35	32

**Movimiento:** 3/6/9/18

**Heridas:** 12

**Habilidades:** Competencia tecnológica (Int), Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Oficio (Tecnómata), Perspicacia (Per), Saber popular (Samech) (Int) +20, Saber popular (Tecnologías) (Int), Tregar (F).

**Talentos:** Fe inquebrantable, Resistencia (Calor).

**Blindaje:** Ninguno.

**Armas:** Herramienta (1d10+1 I; Desequilibrada, Primitiva).

**Equipo:** Icono de devoción, ropas de trabajo, cognomen, multiherramienta.

## LA LOCOMOTORA NEGRA

La locomotora negra no es un servidor ni está poseído por un demonio. Su único espíritu es la máquina. Sin embargo, ese espíritu es rencoroso y violento. Sus amos le ofrecen un suministro de siervos para que los desgarre con entusiasmo con su cuerpo lleno de filos al final de cada carrera. Carga furiosamente de un raíl a otro, ávido de su próxima oportunidad de sangre.

### Perfil de la locomotora negra

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
38	—	<sup>(18)</sup> 65	<sup>(18)</sup> 65	10	15	25	50	—

**Movimiento:** 8/16/24/48

**Heridas:** 300

**Habilidades:** Ninguna.

**Talentos:** Ninguna.

**Rasgos:** Armas naturales mejoradas (cuchillas y espinas), Cambio de fase, Fuerza antinatural (x3), Imparable<sup>†</sup>, Máquina (5), Miedo (2), Placas blindadas, Resistencia antinatural (x3), Tamaño (Masivo), Velocidad antinatural, Visión en la oscuridad.

**Blindaje:** Ninguna (Todas 7).

**Armas:** Cuchillas y espinas (1d10+18 A, Pen 5; Conmocionadora, Desgarradora); aplastar (4d10+18 I, Pen 10, Conmocionadora, Devastadora).

**Equipo:** Ninguno.

**†Imparable:** La locomotora negra es una enorme pieza de muerte metálica. Sus ataques no pueden ser parados, solo esquivados. Por su parte, no puede parar ni esquivar. Cualquier objetivo tan desafortunado como para estar frente a la locomotora negra cuando se mueve debe pasar una tirada **Moderada (+0) de Agilidad** para no sufrir su ataque de aplastar. No se puede hacer una presa a la locomotora negra ni ralentizarla, solo cabe destruirla.

## EL PARAGELLE

Esta entidad disforme ha hecho de Samech su coto de caza desde su inmersión en la Anomalía Hadex.

### Perfil del Paragelle

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
38	—	<sup>(18)</sup> 65	<sup>(18)</sup> 65	10	15	25	50	—

**Movimiento:** 7/14/21/42 (8/16/24/48) **Heridas:** 68

**Habilidades:** Engañar (Em) +20, Escrutinio (Per) +20, Esquivar (Ag) +10, Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar, Lengua blasfema) (Int) +10, Intimidar (F) +20, Leer/escribir (Int), Mando (Em) +20, Nadar (F), Perspicacia (Per) +10, Saber prohibido (Demonios, Disformidad, Psíquicos) (Int) +20, Tregar (F).

**Talentos:** Ambidiestro, Asalto rabioso, Ataque lacerante, Ataque relámpago, Carga frenética, Combate con dos armas, Furia asesina, Furia de combate, Golpe doble, Golpe mortífero, Maestría en combate, Muro de acero, Resistencia (Calor, Poderes psíquicos), Sentidos desarrollados (todos), Torbellino de muerte, Velocidad sobrenatural.

**Rasgos:** †Aura demoníaca, Carga brutal, Criatura de pesadilla, Criatura del más allá, Demoníaco, Fuerza antinatural (x3), Marca de Khorne, ††Máscara de apariencia, Miedo (4), Resistencia antinatural (x2), Tamaño (Enorme), Tocado por el destino (3), Visión en la oscuridad, Volador (8).

**Blindaje:** Blindaje del Caos de bronce (Todo 12).

**Armas:** Hachas sangrientas (2d10+25 A, Pen 6; Cortadora, Desgarradora, Equilibrada).

**Equipo:** Ninguno.

**†Aura demoníaca:** El Paragelle está rodeado por un aura blasfema que debilita la voluntad de sus enemigos. El alcance del aura es de 75m. Todos los oponentes dentro de esta área sufren una penalización de -10 a Voluntad. Además, la primera vez que un miembro de la escuadra se encuentra dentro del aura demoníaca, debe hacer una tirada **Moderada (+0) de Voluntad** (sin tener en cuenta la penalización de -10 impuesta por el aura). Si falla, la escuadra sufre 1 punto de daño de cohesión. Esto significa que el daño de cohesión potencial del aura es igual al número de hermanos de batalla en la escuadra. El Aura demoníaca es un miedo que afecta a la mente, por lo que se aplican los talentos, rasgos o equipo, u otras reglas, que ofrecen resistencia a los ataques disformes o a los poderes psíquicos.

**††Máscara de apariencia:** El Paragelle es capaz de asumir un sencillo disfraz para tratar con las criaturas mortales. En esta forma, es inmune a las tiradas de Escrutinio u otras habilidades que contrarresten sus intentos de Engañar, pero no causa Miedo ni funciona su Aura demoníaca. Invocar o quitar la máscara de apariencia es una acción libre, sin embargo, una vez quitada no puede ser reinvocada en el mismo encuentro contra los mismos oponentes. Es una capacidad que afecta a la mente, por lo que se aplican los talentos, rasgos o equipo, u otras reglas, que niegan los ataques disformes o los poderes psíquicos. Este efecto finaliza automáticamente si el Paragelle ataca.

## ENJAMBRE DE DECÁPODOS DEL ÓXIDO

Estas criaturas parecidas a escarabajos deambulan por Samech en grandes enjambres, rompiendo el metal para alimentarse. Las pinzas cubiertas de ácido de un decápedo pueden perforar el metal mejor que una espada de energía. Agresivas pero también sin mente. Una tirada **Ordinaria (+10) de Psinisciencia** detecta la naturaleza antinatural de criaturas engendradas en el aura del espacio disforme.

### Perfil del enjambre de decápodos del óxido

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
35	—	10	20	50	10	25	20	—

**Movimiento:** 1/2/3/6 **Heridas:** 20 por enjambre  
**Habilidades:** Esquivar (Ag), Movimiento silencioso (Ag), Perspicacia (Per) +10, Trepar (F) +10.

**Talentos:** Ninguno.

**Rasgos:** Armadura natural (caparazón), Armas naturales mejoradas (mandíbulas ácidas), Bestial, ††Criatura de enjambre, Fisiología extraña, †Muy ácido, Reptante, Tamaño (Diminuto).

**Blindaje:** Caparazón (Todas 2).

**Armas:** Mandíbulas (1d10+1 A; Pen 4).

**Equipo:** Nada.

†**Muy ácido:** Los decápodos del óxido segregan un ácido orgánico muy potente que disuelve el metal muy rápido. Cualquier ataque exitoso de un enjambre de decápodos contra un oponente blindado tiene un 50% de posibilidades de disolver parte del blindaje. Esto reduce su valor en 1. Los ataques posteriores son acumulativos. Los hermanos de batalla pueden contrarrestar el efecto aplicando cemento reparador, eliminando 1 punto de daño por aplicación. El daño excesivo (3 o más puntos perdidos sin tratar) puede requerir la asistencia de un tecnomarine, a criterio del DJ.

††**Criatura de enjambre:** Cualquier arma sin la propiedad Dispersión, Explosión o Lanzallamas, solo causa la mitad del daño contra un enjambre. Esta criatura no puede sufrir una presa, ser derribada o acobardada en la mayoría de las circunstancias.

## SETHAHAR

Los poderes psíquicos de Sethahar son hechicería contaminada con efectos similares a los poderes de bibliotecario indicados en su perfil. No son actualmente esos poderes.

### Perfil de Sethahar

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
50	55	(12)	(12)	50	48	42	(10)	35

**Movimiento:** 6/18/24/48 **Heridas:** 24  
**Habilidades:** Códigos (Runas del capítulo) (Int), Conducir (Deslizador, Vehículos terrestres), Engañar (Em) +10, Escrutinio (Per) +10, Esquivar (Ag) +20, Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar, Lengua blasfema) (Int), Interrogar (Em),

Invocación (V) +20, Leer/escribir (Int) +10, Mando (Em) +10, Movimiento silencioso (Ag), Perspicacia (Per), Pilotar (Nave estelar) (Ag), Psinisciencia (Per) +10, Rastrear (Int), Saber académico (Criptología, Ocultismo) (Int) +10, Saber popular (Adeptus Astartes, Imperio) (Int), Saber prohibido (Demonología, Disformidad, Herejía, Legiones Traidoras, Psíquicos) (Int)+10, Seguridad (Int), Supervivencia (Int), Tácticas (Int) +10.

**Talentos:** Ambidiestro, Ataque veloz, Conducto disforme, Coraje, Desenfundado rápido, Difícil de matar, Disparo en movimiento, Duro de pelar, Entrenamiento con armas astartes, Factor psíquico (7), Favorecido por la disformidad, Instrucción en bólter, Recarga rápida, Resistencia (Calor), Sentidos desarrollados (Oído, Vista), Sentido disforme, Sentido disforme mejorado.

**Rasgos:** Demoníaco, Fuerza antinatural (x2), Marca de Tzeentch, Resistencia antinatural (x2), Tamaño (Voluminoso), Voluntad antinatural (x2).

**Poderes psíquicos:** Compulsión, Desintegración, Dominar, Encadenar el alma, Fuego infernal, Grito de guerra, Vengador.

**Blindaje:** Servoarmadura astartes (Cuerpo 10, el resto 8).

**Armas:** Pistola bólter astartes con proyectiles inferno<sup>†</sup> (30m; T/3/-; 2d10+5 X; Pen 10; Car 14; Rec 1, Desgarradora, Volátil), espada psíquica astartes (1d10+21 A; Pen 9; Equilibrada, Especial).

**Equipo:** 2 cargadores de proyectiles inferno, foco psíquico.

†**Proyectiles inferno:** Estos proyectiles grabados ritualmente están envueltos de hechicería. Un arma bólter con proyectiles inferno tiene penetración 10 y la propiedad Volátil.

## MORADOR TÓXICO

La combinación de energía caótica, químicos tóxicos y el ocasional espécimen alienígena fugado, significa que no se pueden entender los orígenes de este depredador anfibio. Lo que está claro es su hambre por presas frescas. Probablemente permanecerá en el río contaminado, agarrando a sus víctimas y arrastrándolas bajo las aguas tóxicas.

### Perfil del morador tóxico

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
40	—	50	40	40	10	45	20	—

**Movimiento:** 4/8/12/24 **Heridas:** 40

**Habilidades:** Esquivar (Ag), Perspicacia (Per), Trepar (F).

**Talentos:** Ambidiestro.

**Rasgos:** Armadura natural 1 (Todo), Bestial, Brazos múltiples, Fuerza antinatural (x2), Reptante, Sentidos antinaturales, Tamaño (Enorme), Tentáculos de agarre<sup>†</sup>.

**Blindaje:** Piel gruesa y viscosa (Todo 1).

**Armas:** Tentáculos de agarre (1d10+1 I; Pen 0, Flexible), mandíbula (1d10+10 A; Pen 2).

**Equipo:** Nada

†**Tentáculos de agarre:** Esta criatura atrapa a su presa y la arrastrara hasta su mandíbula. El morador tóxico puede hacer una presa a 1d5 oponentes cada asalto, y puede hacerlo hasta a 6 metros de distancia. Gana un +10 a las tiradas de presa, acumulativos con los efectos de atrapar.

## MAGOS DESCARNADO

Los sacerdotes de mayor rango del Vínculo Converso han abandonado por completo su carne. Finalmente son uno con la máquina, pero a un alto precio.

### Perfil del magos descarnado

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
45	55	<sup>(10)</sup> 50	<sup>(12)</sup> 65	15	55	45	45	—

**Movimiento:** 1/2/3/6

**Heridas:** 30

**Habilidades:** Código (Apóstata del culto a la Máquina) (Int), Competencia tecnológica (Int) +20, Escrutinio (Per), Esquivar (Ag) +10, Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar, Lengua blasfema, Lengua technis) (Int) +20, Intimidar (F) +10, Leer/escribir (Int), Saber académico (Criptología, Ocultismo) +20, Saber popular (Culto a la Máquina, Imperio) (Int) +20, Saber prohibido (Adeptus Mechanicus, Arcanotecnología, Demonología, Disformidad) (Int) +20.

**Talentos:** Ambidiestro, Ataque veloz, Auxilio eléctrico, Dotado (Competencia tecnológica), Entrenamiento con armas básicas, C/C y (Universal), Estructura biónica mejorada, Coraje, Conocimiento infuso, Implante lógico, Mecanizado, Paranoia, Parloteo binario, Rayo de lumen, Realimentación estridente, Recarga de lumen, Rito de miedo, Uso de electroinjerto, Uso de mecadendrita (servobrazo), Voz inquietante.

**Rasgos:** Criatura de pesadilla, Fisiología extraña, Fuerza antinatural (x2), Implantes Mechanicus, Máquina (5), Miedo (2), Placas blindadas, Resistencia antinatural (x2), †Todo es polvo.

**Blindaje:** Ninguna (Todas 7).

**Armas:** Bólter modelo Locke (90m; T/2/4; 1d10+5 X; Pen 4; Car 24; Rec 1; Desgarradora); hacha omnissiana (2d10+16 A; Pen 6; Campo de energía, Desequilibrada), pistola infernal (35m; T/-/-; 1d10+4 E; Pen 7; Car 40; Rec 2), servobrazo con garras (2d10+16, Pen 10; +10 a las tiradas de presa).

**Equipo:** Túnicas oscuras con símbolos blasfemos, numerosos implantes sin carne.

†**Todo es polvo:** Los magi descarnados son espíritus sentientes que animan los restos mecánicos de sus antiguos cuerpos augméticos. Esto concede los rasgos Criatura de pesadilla y Fisiología extraña. Además, la naturaleza metafísica de estos seres los hace muy resistentes a las heridas convencionales. Todo el daño de tipo A o I se divide a la mitad tras las reducciones por Resistencia y blindaje.

## MAGOS VAYZE

Para más información sobre el magos Vayze consulta la página 6.



### Perfil del magos Vayze

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
44	58	<sup>(10)</sup> 50	<sup>(12)</sup> 65	18	<sup>(12)</sup> 60	45	45	—

**Movimiento:** 1/2/3/6

**Heridas:** 35

**Habilidades:** Código (Apóstata del culto a la Máquina) (Int), Competencia tecnológica (Int) +20, Escrutinio (Per), Esquivar (Ag) +20, Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar, Lengua blasfema, Lengua technis) (Int) +20, Intimidar (F) +20, Leer/escribir (Int) +10, Saber académico (Todos) +20, Saber popular (Culto de la Máquina, Imperio) (Int) +20, Saber prohibido (Adeptus Mechanicus, Arcanotecnología, Demonología, Disformidad) (Int) +20.

**Talentos:** Ambidiestro, Ataque veloz, Auxilio eléctrico, Dotado (Competencia tecnológica), Entrenamiento con armas básicas, C/C y pistolas (Universal), Estructura biónica mejorada, Coraje, Conocimiento infuso, Implante lógico, Mecanizado, Paranoia, Parloteo binario, Rayo de lumen, Realimentación estridente, Recarga de lumen, Rito de miedo, Uso de electroinjerto, Uso de mecadendrita (Todos), Voz inquietante.



**Rasgos:** Criatura de pesadilla, Fisiología extraña, Fuerza antinatural (x2), Implantes Mechanicus, Máquina (5), Miedo (2), Placas de blindaje, Resistencia antinatural (x2), †Todo es polvo.

**Blindaje:** Ninguna (Todas 7).

**Armas:** Purificador de arcanotecnología (30m; T/—/—; 3d10+2 E; Pen 7; Car 20; Rec —; Explosión (2) Recarga, Tóxica); hacha omnissiana (2d10+16 A; Pen 6; Campo de energía, Desequilibrada); mecadendritas espada sierra (1d10+4 A; Pen 2; Desgarradora).

**Equipo:** Elaborada túnica con capucha, 4 mecadendritas de armas (acabadas con espadas sierra), numerosos implantes sin carne.

†**Todo es polvo:** El magos Vayze es un espíritu sentiente que anima los restos mecánicos de su antiguo cuerpo augmético. Esto concede los rasgos Criatura de pesadilla y Fisiología extraña. Además, la naturaleza metafísica de estos seres los hace muy resistentes a las heridas convencionales. Todo el daño de tipo A o I se divide a la mitad tras las reducciones por Resistencia y blindaje.

## OBLITERADOR

Para más información sobre los Obliteradores consulta la página 121.



Perfil del obliterador								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
45	55	<sup>(10)</sup> 50	<sup>(10)</sup> 55	35	30	40	45	—



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

**Habilidades:** Competencia tecnológica (Int) +20, Intimidar (F), Perspicacia (Per), Saber prohibido (Arcanotecnología, Demonología, Disformidad, Legiones Traidoras) (Int).

**Talentos:** Ambidiestro, Ataque veloz, Combate con dos armas (A distancia y C/C), Coraje, Disparo infalible, Disparos independientes, Golpe mortífero.

**Rasgos:** Armadura natural (Carne mecánica disforme), †Arsenal andante, Demoníaco, Fuerza antinatural (x2), Estabilización automática, Miedo (2), Regeneración (2), Resistencia antinatural (x2), Tamaño (Voluminoso), Vigoroso.

**Blindaje:** Carne mecánica disforme (Todo 12).

**Armas:** Puño de energía (2d10+22 E, Pen 9, Aparatosa, Campo de energía), espada sierra evisceradora (1d10+22 A, Pen 5, Desequilibrada, Desgarradora); cañón láser (300m; T/—/—; 6d10+12 E; Pen 10; Car X, Rec X); cañón de fusión (60m; T/—/—; 4d10+8 E; Pen 13; Car X, Rec X, Explosión (1)); cañón de plasma (150m; T/—/—; 2d10+13 E; Pen 10; Car X, Rec X, Explosión (1), Volátil), rifle de plasma acoplado (100m; T/2/—; 1d10+11 E; Pen 8; Car X, Rec X, Acoplada, Volátil), rifle de fusión acoplado (20m; T/—/—; 2d10+10 E; Pen 13; Car X, Rec X, Acoplada), lanzallamas acoplado (20m; T/—/—; 2d10+4 E; Pen 3; Car X, Rec X, Acoplada, Lanzallamas).

**Equipo:** Nada.

†**Arsenal andante:** Los obliteradores pueden formar armas a partir de su carne bizarra, que es una fusión blasfema orgánica, mecánica y demoníaca. Como media acción, un obliterador puede manifestar un arma cuerpo a cuerpo o a distancia de la lista anterior. Se asume que posee el entrenamiento necesario para usar cualquier arma que haya creado y que no necesita ser recargada. El obliterador puede mantener 2 armas en cualquier momento y disparar un arma pesada con una sola mano.

## VENOMTROPO CAUTIVO

Flotando sobre palpitantes vesículas de gas y girando sobre sus tentáculos venenosos este espécimen del saliente Orfeo es una criatura de pesadilla. Dentro de la asfijante nube de esporas que oculta su forma, habita una criatura que gotea toxinas tan virulentas que el mero toque puede enfermar y matar a una criatura en instantes. Su rostro es una masa de tentáculos, ansiosos de devorar los restos licuados de su presa envenenada. Se mueve lentamente en busca de nuevas presas, dejando solo una desolación tóxica a su paso.



Perfil del venomtrofo cautivo								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
48	—	<sup>(10)</sup> 55	<sup>(10)</sup> 55	40	20	35	40	—

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

**Habilidades:** Esquivar (Ag) +10, Perspicacia (Per), Tregar (F).

**Talentos:** Ambidiestro, Ataque veloz.

**Rasgos:** Armadura natural (Quitina reforzada) (4), Brazos múltiples, Comportamiento instintivo (Alimentarse), Fuerza antinatural (x2), Levitador (6), †Miasma tóxico, Miedo (3), ††Nube de esporas, Resistencia antinatural (x2), Tiránico, Visión en la oscuridad.

**Blindaje:** Quitina reforzada (Todo 6).

**Armas:** Tentáculos lacerantes (1d10+13 A; Pen 3, Apresadora, Flexible).

**Equipo:** Nada.

†**Miasma tóxico:** El venomtropo es una criatura muy tóxica, su carne y tentáculos segregan las hemotoxinas, neurotoxinas y virus más virulentos. Cuenta con el rasgo Tóxico, pero el daño es 2d10 ignorando Resistencia y blindaje. La tirada de Resistencia para resistir el veneno es Muy difícil (-30).

††**Nube de esporas:** Además, el venomtropo emite una espesa y asfixiante nube de esporas de vesículas de gas y protuberancias en su caparazón que causa el miasma tóxico a cualquier criatura no tiránida a menos de 10 metros. Este vapor oculta parcialmente al venomtropo, imponiendo una penalización de -30 a todos los disparos en su contra.

## DAHZAK

Los poderes psíquicos de Dahzak son hechicería contaminada con efectos similares a los poderes de bibliotecario indicados en su perfil. No son actualmente esos poderes.



### Perfil de Dahzak

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
55	58	<sup>(12)</sup> 65	<sup>(15)</sup> 50	53	60	55	65	45

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

**Heridas:** 32

**Habilidades:** Código (Runas del capítulo) (Int) +10, Conducir (Aerodeslizador, Vehículos terrestres), Engañar (Em) +20, Escrutinio (Per) +20, Esquivar (Ag) +20, Hablar idioma (Gótico vulgar, Gótico clásico, Lengua blasfema) (Int) +20, Interrogar (Em) +10, Invocación (V) +20, Leer/escribir (Int) +20, Mando (Em) +20, Movimiento silencioso (Ag), Perspicacia (Per) +10, Pilotar (Nave estelar) (Ag), Psiniscencia (Per) +20, Rastrear (Int), Saber académico (Criptología, Ocultismo) (Int) +20, Saber popular (Adeptus Astartes, Imperio) (Int) +20, Saber prohibido (Demonología, Disformidad, Herejía, Legiones Traidoras, Psíquicos) (Int) +20, Seguridad (Int), Supervivencia (Int), Tácticas (Int) +10.

**Talentos:** Ambidiestro, Ataque veloz, Conducto disforme, Coraje, Desenfundado rápido, Difícil de matar, Disparo en movimiento, Duro de pelar, Entrenamiento con armas astartes, Factor psíquico (10), Favorecido por la disformidad, Instrucción en bólter, Recarga rápida, Resistencia (Calor), Sentidos desarrollados (Oído, Vista), Sentido disforme, Sentido disforme mejorado.

**Rasgos:** Demoníaco, Fuerza antinatural (x2), Marca de Tzeentch, Resistencia antinatural (x2), Tamaño (Voluminoso), Tocado por el destino (3), Voluntad antinatural (x2).

**Poderes psíquicos:** Rayo de cambio<sup>††</sup>, Adivinación, Augurio, Compulsión, Cúpula de fuerza, Debilitar resolución, Desintegración, Escudo de posibilidad, Gusano mental, Lectura, Levantar el velo, Psicometría, Velo del tiempo, Vengador.

**Blindaje:** Servoarmadura astartes (Cuerpo 10, el resto 8).

**Armas:** Pistola bólter astartes con proyectiles inferno<sup>†</sup> (30m; T/3/-; 2d10+5 X; Pen 10; Car 14; Rec 1, Desgarradora, Volátil), bastón de fuerza astartes (1d10+23 I; Pen 11; Equilibrada, Especial).

**Equipo:** 2 cargadores de proyectiles inferno.

†**Proyectiles inferno:** Estos proyectiles grabados ritualmente están envueltos de hechicería. Un arma bólter con proyectiles inferno tiene penetración 10 y la propiedad Volátil.

### Rayo de cambio

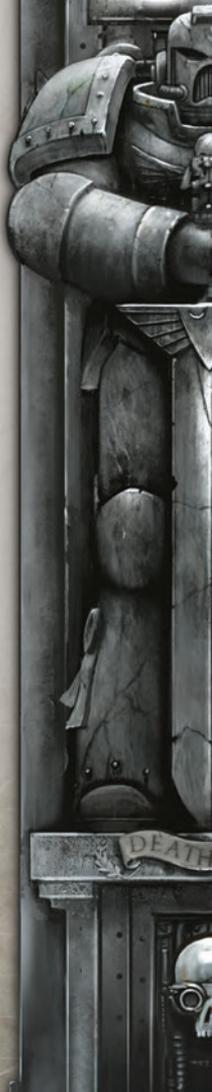
**Acción:** Media acción

**Alcance:** 50m x FP

**Sostenido:** No

**Descripción:** El hechicero arroja una bola de energía al objetivo. Esta explosión está formada de la materia prima del Caos y su toque causa la mutación rápida y la muerte. Las víctimas del Rayo de cambio son desgarradas cuando sus cuerpos se rebelan contra las energías blasfemas que los mutan. El rayo causa 1d10 x Factor psíquico E de daño. Además, una víctima del Rayo de cambio debe pasar una tirada **Moderada (+0) de Voluntad**. El fallo por 5 o más niveles indica que la víctima es despedazada violentamente por el poder descontrolado o mutado en un engendro del Caos que expira rápidamente. (En cualquier caso, la víctima muere de inmediato a menos que sacrifique un punto de destino, lo que previene la mutación en un hermano de batalla). Si la víctima pasa la tirada, o falla por menos de 5 niveles, no hay efecto adicional.





# APÉNDICE I: REFERENCIA RÁPIDA CIRCUNSTANCIAS DE ENCUENTROS

## REFERENCIA RÁPIDA PARA CIRCUNSTANCIAS DE ENCUENTROS DE “EL PRECIO DEL ORGULLO”

Encuentro	Circunstancias	Mecánica del encuentro
Grensvayl	Los hermanos de batalla deben purificar el asentamiento rápida y eficazmente para evitar tener que luchar con toda la progenie a la vez.	Un contador de llegada empieza en 2. Cuando llega a 0 comienzan a aparecer más robagenes. El líder puede hacer una tirada de Movimiento silencioso para añadir al contador de llegada.
Celebración convertida en matanza	La sala está envuelta en el combate. Todos deben luchar por sus vidas. Los robagenes están cubiertos en prometio.	Cada grupo importante de PNJs forma un centro de combate con diferentes probabilidades de los PNJs supervivientes. Los hermanos de batalla pueden intervenir donde elijan. Los robagenes sufren daño adicional del fuego.
Centro de combate: El Caele	El dirigente aureo dirige a sus guerreros contra el temible líder de progenie.	Ambos bandos ganan un +10 mientras su líder vive.
Centro de combate: Heth y Alkedre	Los aureos ajustan su estilo de combate para hacer más fácil para sus aliados disparar entre ellos.	No hay disparos perdidos. La dificultad de disparar a un cuerpo a cuerpo es -10 en lugar de -20.
Centro de combate: Padre Marius	El padre Marius tiene un lanzallamas.	El padre Marius hace daño adicional a los robagenes.
Centro de combate: Heydal y Lan	Lan y Heydal parecen bastarse por su cuenta.	Los robagenes intentan en secreto infectar a Lan, no matarlo.

## REFERENCIA RÁPIDA PARA CIRCUNSTANCIAS DE ENCUENTROS DE “UN SUEÑO PÉTREO”

Encuentro	Circunstancias	Mecánica del encuentro
Asalto sobre el príncipe	Los hijos de Taeg se visten como guardias imperiales para asaltar la Ciudadela. Llevan explosivos. Su objetivo es asesinar al príncipe-prefecto.	Distinguir a los rebeldes de los verdaderos guardias requiere una tirada Ordinaria (+10). Cada uno puede arrojar una carga que mata a (1d5+1) x 2 guardias, a menos que un hermano de batalla cercano ordene a los hombres que se aparten, los empuja fuera del área, o se arroja sobre la bomba. Si un hijo de Taeg pasa 14 asaltos sin ser detenido consigue llegar al príncipe-prefecto para asesinarlo.
La cámara del culto	Los cultistas se dividen en múltiples grupos. Tienen acceso a un arma extraña.	Los cultistas forman una horda de magnitud 32 y dos hordas de magnitud 20. Siempre que las hordas pequeñas no se rompan, pueden disparar el proyector de rayos.
La basílica inacabada	El combate sobre la estructura inacabada es precario	Cualquiera moviéndose a los niveles superiores que no esté usando botas magnéticas debe tirar contra Agilidad o acrobacias con una dificultad basada en lo que esté haciendo. (Consulta la tabla en la página 68.)
Kal'thane	Deben colocarse cargas explosivas en varios puntos de la isla difíciles de alcanzar.	Cada tarea requiere un tipo diferente de tirada. La escuadra debe acabar colectivamente en 4 minutos. Ver a continuación.
Caverna sumergida de Kal'thane	Un hermano de batalla debe colocar la carga en una cueva sumergida con una fuerte corriente en contra.	Debe tener éxito en 4 tiradas Complicadas (-10) de Nadar. Cada tirada representa 30 segundos.
Abismo estrecho de Kal'thane	Un hermano de batalla debe hacer un disparo imposible en un estrecho abismo.	Requiere una tirada Ardua (-40) de Habilidad de Proyectiles. El tirador puede apuntar, pero esto aumenta el tiempo.
Losa de granito de Kal'thane	Uno o más hermanos de batalla debe apartar una pesada losa	Debe tener éxito en 4 tiradas Arduas (-40) de Fuerza. Cada tirada representa 30 segundos. Puede tener ayuda.
Cueva elevada de Kal'thane	Un hermano de batalla debe plantar una carga en una cueva que colapsa.	Los atributos clave para el éxito son un Movimiento alto y una buena habilidad de Esquivar.
Militantes xeno-cultistas	Los xeno-cultistas protegen a sus líderes que están armados con poderosa tecnología alienígena.	Los ataques sobre los líderes son a -30 hasta que la horda se rompe.
Destruir la matriz de energía	La matriz de energía está protegida por un poderoso campo de fuerza que la hace casi inmune a los ataques convencionales.	La escuadra puede presentar otro enfoque combinando sus capacidades usando las reglas de prestar ayuda.

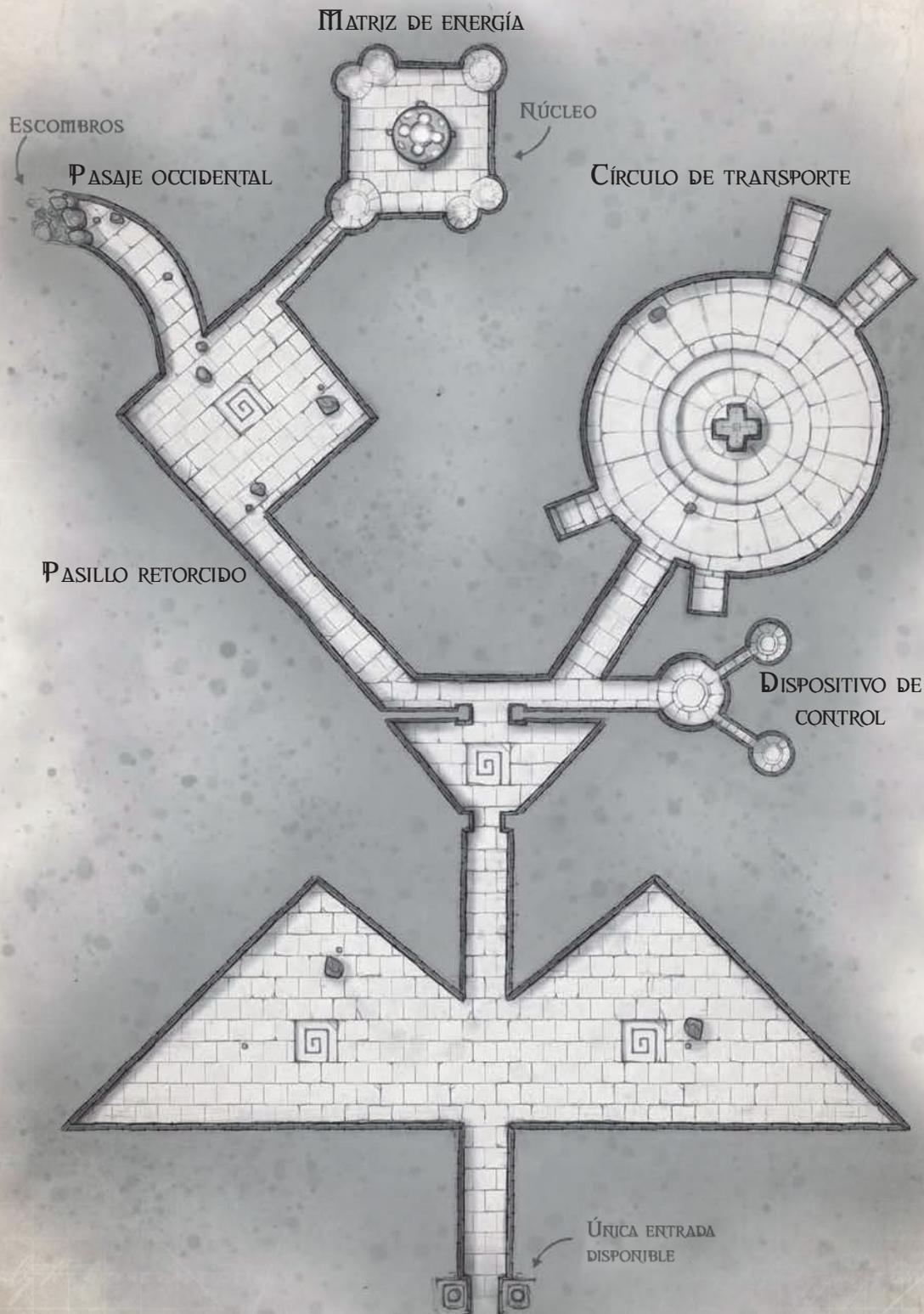
# APÉNDICE I: REFERENCIA RÁPIDA CIRCUNSTANCIAS DE ENCUENTROS

## REFERENCIA RÁPIDA PARA CIRCUNSTANCIAS DE ENCUENTROS DE "LA ESPADA VIGILANTE"

Encuentro	Circunstancias	Mecánica del encuentro
Forja profanadora	Los magi saben que están superados. Se centran en pedir refuerzos, no en luchar. Pueden escabullirse por los estrechos túneles de piedra, los marines espaciales no.	Los magi pueden cambiar de localización en 1 asalto; los hermanos de batalla necesitan 2. En el momento en que un mago y los hermanos de batalla están en la misma localización, tirada enfrentada de Esconderse vs. Perspicacia. El mago debe gastar 3 asaltos y una tirada <b>Moderada (+0) de Competencia tecnológica</b> para pedir ayuda.
Obliterador Guardianes en el muro	Si los hermanos de batalla no mantienen un perfil bajo en los suburbios de la forja, el Vínculo Converso aumenta la seguridad. Si Dahzak puede predecir la llegada de los hermanos de batalla, aumenta la seguridad. Si otros enemigos formidables andan sueltos, el Vínculo Converso redirige recursos para encargarse de ellos.	El número de obliteradores es el de marines espaciales menos 1. Aumenta el número de obliteradores un 25% si los hermanos de batalla no fueron sutiles. Aumenta el número de obliteradores un 25% si los hermanos de batalla no están protegidos. Reduce el número de obliteradores un 25% si Arcus Dyre o la legión alfa ayuda. Reduce un 50% si ambos ayudan.
Batería orbital/ Asistiendo a la <i>Palabra de Trueno</i>	Este es un encuentro extendido que tiene lugar en varias horas. Un hermano de batalla puede disparar las baterías mientras otros contienen a los skitarii.	Usa turnos estratégicos donde cada turno representa 30 minutos de acción. Un hermano de batalla usa Habilidad de Proyectiles para disparar a las naves que atacan a la Palabra de Trueno mientras el resto combate con los skitarii. Su número crece en 4 cada asalto estratégico. Asaltan la torre si llegan a 12 soldados activos.
La cámara del diodo	Dahzak tiene control del poder corruptor de los diodos thaumagramm.	Dahzak puede afectar la armadura y equipo de los hermanos de batalla usando la tabla de efectos maliciosos en la página 130.



# APÉNDICE II: MAPA DE LA TUMBA





WATCH

III: LA ESPADA VIGILANTE



WATCH



# DEATHWATCH™

## EL EMPERADOR PROTEGE

¡DEFIENDE EL IMPERIO CONTRA SUS MAS LETALES ENEMIGOS!

Dentro de este tomo hay tres aventuras en los frentes desgarrados por la guerra de una cruzada imperial.

*El Precio del Orgullo*—La escuadra viaja al mundo primitivo de Aurum para derrotar a una cultura guerrera orgullosa y feroz y unirla al Imperio. Sin embargo, las fuerzas alienígenas se interponen entre los marines espaciales y la victoria.

*Un Sueño Pétreo*—En la búsqueda de un inquisidor desaparecido, la escuadra se enfrenta a oscuros enemigos y una misteriosa ciudad bajo el mar. ¿Podrá la escuadra resolver el enigma a tiempo para salvar el corazón de cruzada?

*La Espada Vigilante*—Los guardianes han descubierto una siniestra conspiración con terribles consecuencias para la demarcación Jericó. Ahora deberán prevalecer sobre un corrupto mundo forja.

Completa estas misiones como solo pueden hacer los marines espaciales  
¡En el nombre del Emperador!

Adecuado para jugadores de todos los niveles.  
Es necesaria una copia del libro básico de DEATHWATCH para usar este suplemento.



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