

DEATHWATCH

PRIMERA FUNDACIÓN



UN ANTIGUO LEGADO DE
HONOR Y GLORIA

WARHAMMER
40,000
ROLEPLAY

DEATHWATCH

PRIMERA FUNDACIÓN



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

CRÉDITOS

JEFES DE DESARROLLO
Andrew Fischer y Ross Watson

ESCRITO Y DESARROLLADO POR
Owen Barnes, Nathan Dowdell y Andy Hoare

EDICIÓN
Graham Davey

REVISIÓN DE TEXTOS POR
Dave Johnson y Matt Schempp

DISEÑO GRÁFICO
Dallas Mehlhoff y Wil Springer

ILUSTRACIÓN DE PORTADA
Michael Phillippi

ILUSTRACIONES DEL INTERIOR
Jacob Atienza, Alberto Bontempi, Matt Bradbury, Sobak Chauchau, Kevin Childress, Victor Corbella, Mauro Dal Bo, Ame En, Zach Graves, David Griffith, Citra Henryka, Nikolas Ingeneri, Thomasz Jedruszek, Jason Juta, Daniel McGowan, Marco Morte, Mark Smith, David Sondered, y Allison Theus

COORDINADOR DE ILUSTRACIONES
Andrew Navaro

DIRECTOR DE ILUSTRACIONES
Zoë Robinson

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN
Eric Knight

COORDINADOR DE DESARROLLO Y LICENCIAS
Deb Beck

DISEÑADOR DE JUEGO EJECUTIVO
Corey Konieczka

PRODUCTOR EJECUTIVO
Michael Hurley

EDITOR
Christian T. Petersen

GAMES WORKSHOP

CONCESIÓN DE LICENCIAS
John French y Owen Rees

DIRECTOR DE CONCESIÓN DE LICENCIAS
Jon Gillard

COORDINADOR DE PROPIEDAD INTELECTUAL
Alan Merrett

COORDINADOR DE PROYECTOS
Alan Merrett

AGRADECIMIENTOS

Coordinador de pruebas Ron DeValk, grupo de pruebas "The Bolter and Chainsword" Ryan Powell con Matt Bogart, Jon Cox, Max Hardenbrook, Matt Hunt, Steve Koelzer, Anders Lang, y Richard Sanders, "No Guts, No Glory" Sean Connor with Adam Lloyd, Aaron McManus-Wood, Stephen Pitson, Mark Smith, y Simon Tierney, "The Librarians" Pim Mauve con Keesjan Kleef, Jan-Cees Voogd, Joris Voogd, y Gerlof Woudstra, "Roll Perils" Matt Eustace con Sean Kelly, Rob Lord, Stuart Lord, y Mike Madani, "Veterans of a Psychic War" Benn Williams con Chris Lancaster, Scott Philips, John Ross, Rebecca Williams, y Eric Young, "You Bid Babies?!?" Jordan Millward con Keri Harthoorn, Kyle Harthoorn-Burton, Kieren Smith, y Julia Smith, "Unrepentant" Lachlan "Raith" Conley con Jordan Dixon, Mark McLaughlin, y Brad Twaddell, "Damon's Greatest Deamons" Damon Wilson, Kevin Doelling, Kyle Douglas, Jake Grayson, y Tony Strutynski.

TRADUCIDO Y MAQUETADO POR
Pablo Pérez "Darkpaul" y Álvaro de Sande

(v1.0 – 17/jul/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 2000–2011, registrados en UK y otros países del mundo. Utilizado sin permiso. No se permite cuestionar su estatus.

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

www.FantasyFlightGames.com

CONTENIDO

Introducción.....	4
¿Qué hay en este libro?.....	4

Capítulo I: Honra al Capítulo.....	6
Manos de hierro.....	7
Pasados de los manos de hierro.....	10
Maldición del primarca: El acero sobre la carne.....	11
Capacidades del modo solitario.....	12
Capacidades del modo escuadra.....	12
Poderes psíquicos.....	13
Ornamentos del capítulo.....	13
Guardia del cuervo.....	14
Pasados de la guardia del cuervo.....	16
Maldición del primarca: Atracción de las sombras.....	17
Capacidades del modo solitario.....	17
Capacidades del modo escuadra.....	18
Poderes psíquicos.....	18
Ornamentos del capítulo.....	19
Salamandras.....	20
Pasados de los salamandras.....	23
Maldición del primarca: Inflexible.....	24
Capacidades del modo solitario.....	24
Capacidades del modo escuadra.....	24
Poderes psíquicos.....	25
Ornamentos del capítulo.....	26
Cicatrices blancas.....	27
Pasados de los cicatrices blancas.....	31
Maldición del primarca.....	31
Capacidades del modo solitario.....	31
Capacidades del modo escuadra.....	32
Poderes psíquicos.....	33
Ornamentos del capítulo.....	34

Capítulo II: El Deveno del Capítulo.....	36
Nuevos pasados del capítulo.....	36
Nuevas especialidades avanzadas.....	36
Ángeles sangrientos.....	38
Bibliotecarios dreadnought.....	39
Sacerdote sanguinario.....	43
Reglas adicionales.....	44
Ángeles oscuros.....	46
Veterano ala del cuervo.....	48
Exterminador ala de muerte.....	50
Reglas adicionales.....	52
Puños imperiales.....	54
Reglas adicionales.....	55
Lobos espaciales.....	57
Explorador lobo.....	59
Sacerdote lobo.....	62
Reglas adicionales.....	64
Ultramarines.....	67
Veterano de la guerra tiránida.....	69
Guardia de honor ultramarine.....	71
Reglas adicionales.....	73

Capítulo III: Las Legiones Traidoras.....	76
Legión alfa.....	78
Hijos del Emperador.....	79
Amos de la noche.....	80
Devoradores de mundos.....	82
El verdugo de Cellebos.....	83
Guardia de la muerte.....	84
Maestro de la plaga Ussax.....	85
Mil hijos.....	86
Atum Sum de los mil hijos.....	88
Portadores de la palabra.....	89
La legión negra.....	90
Guerreros de hierro.....	92
Forjador de armas Koros de los guerreros de hierro.....	94

Capítulo IV: Equipo de Guerra.....	96
Arsenal del capítulo.....	97
Armas a distancia.....	97
Armas cuerpo a cuerpo.....	98
Blindaje.....	100
Equipo de guerra.....	101
Ornamentos del capítulo.....	104
Seguidores.....	105
Ejemplos de seguidores de primera línea.....	107
Adquirir seguidores.....	108
Crear nuevos seguidores.....	108

Capítulo V: El Capítulo lo es Todo.....	114
La sala de la gloria.....	115
Capítulos en los guardianes de la muerte.....	116
La sombra del pasado.....	116
Hijos del primarca.....	117
Un periodo de servicio.....	118
Complicaciones y campañas del capítulo.....	119
Rivalidades.....	119
Misiones.....	120

Capítulo VI: El Alba del Traidor.....	122
Resumen de la aventura.....	122
Rheelas: Un mundo encadenado.....	123
La vanguardia del Imperio.....	126
Los capítulos en el Alba del Traidor.....	127
El nivel de tensión.....	129
Parte 1: La punta del tridente.....	131
Armas y juramento.....	131
Llegada.....	131
Consejo de guerra.....	131
Cortando la cabeza (Manos de hierro).....	133
Primer golpe (cicatrices blancas).....	134
Amos alienígenas (Salamandras).....	135
Resultados.....	135
Parte 2: Una guerra diferente.....	136
Traidores entre nosotros.....	136
Punto de reunión.....	137
Encuentros adicionales.....	138
Entretanto.....	139
Parte 3: La última traición.....	140
Distensión.....	140
Tensiones duraderas.....	142

INTRODUCCIÓN

Las legiones de la primera fundación fueron creadas por el mismísimo Emperador a imagen de sus veinte Primarcas. Forjaron el Imperio en un sangriento combate en la Gran Cruzada a través de la galaxia. Muchos marines espaciales cayeron a la maligna seducción del Caos durante la Herejía de Horus, pero los que permanecieron leales formaron la base de los futuros capítulos marines espaciales. Los capítulos que aún ostentan los nombres y colores de las legiones son los más antiguos y respetados de todos los Adeptus Astartes.

La fuerte herencia de los capítulos de la primera fundación es importante para los hermanos de batalla que han sido enviados a los guardianes de la muerte. Para ellos, hay poca distinción entre su propia identidad y la del capítulo. El capítulo de un marine espacial es su familia, su herencia y su hogar. Mientras sirven en los guardianes, los hermanos de batalla dejan en su hombrera derecha las marcas de su capítulo, mostrando con orgullo los colores de su capítulo de origen. Incluso los misteriosos escudos negros, que han abandonado la identidad de su capítulo oscureciendo su hombrera derecha y no dejan marcas de su capítulo progenitor, son aún herederos de su semilla genética y todo lo que comprende.

Los marines espaciales enviados a los guardianes en la demarcación Jericó tienen muchas oportunidades de luchar con hermanos de batalla de capítulos de la primera fundación, además de sus progenitores, y demostrar qué hace a cada capítulo único. Desde la destreza marcial del ala del cuervo de los ángeles oscuros a la sabiduría de los sacerdotes lobo de los lobos espaciales, la unión de las tradiciones de combate de cada hermandad de marines espaciales hace más fuertes a los guardianes.

¿QUÉ HAY EN ESTE LIBRO?

PRIMERA FUNDACIÓN detalla los nueve capítulos formados directamente desde las legiones marines espaciales, ofreciendo nuevas reglas desde capacidades de modo solitario a especialidades avanzadas. Además, explora el trasfondo de las nueve legiones traidoras y su caída a la seducción de los poderes ruinosos. Los últimos capítulos proporcionan nuevo equipo de guerra y reglas para que los hermanos de batalla tengan seguidores, asegurando que la escuadra sea muy diversa y esté preparada para enfrentar a los enemigos más feroces que puede ofrecer la demarcación Jericó.

CAPÍTULO I: HONRA AL CAPÍTULO

Este capítulo explora los últimos cuatro capítulos de la primera fundación que no habían aparecido en los suplementos anteriores de **DEATHWATCH**. Aquí encontrarás a los fríos y calculadores manos de hierro, los astutos guardias del cuervo, los diligentes salamandras y los salvajes cicatrices blancas. Esta sección proporciona nuevas reglas para que los jugadores creen un hermano de batalla de uno de estos horados capítulos.

CAPÍTULO II: CAPÍTULOS DE LOS GUARDIANES DE LA MUERTE

Profundizando en los otros capítulos de la primera fundación descritos en el libro básico de **DEATHWATCH** y en **RITOS DE BATALLA**, este capítulo ofrece más detalles sobre su pasado además de nuevas especialidades avanzadas para que los personajes de esos capítulos cacen mejor a los viles xenos. Desde exploradores lobo a bibliotecarios dreadnoughts, los jugadores encontrarán una plétora de nuevas opciones para sus hermanos de batalla.

CAPÍTULO III: LAS LEGIONES TRAIADORAS

Este capítulo explora los tumultuosos pasados de las legiones marines espaciales que traicionaron al Emperador durante la Herejía de Horus y se volvieron hacia los poderes ruinosos del Caos. Aquí encontrarás información de trasfondo de las nueve legiones traidoras y perfiles para sus miembros más poderosos en la demarcación Jericó.

CAPÍTULO IV: EQUIPO DE GUERRA

Ofreciendo a los jugadores acceso a nuevo equipo de guerra, este capítulo garantiza que cada hermano de batalla estará bien equipado y preparado para representar a su capítulo en los guardianes de la muerte. Este capítulo también describe a los seguidores, siervos y guerreros leales que acompañan a los hermanos de batalla en su misión, prestando su ayuda a la escuadra. Con estas reglas, los jugadores pueden construir un séquito bajo su mando para dirigirlo cuando se embarquen en peligrosas misiones en la demarcación.

CAPÍTULO V: EL CAPÍTULO LO ES TODO

Este capítulo profundiza en la compleja relación entre los capítulos y los guardianes, además de explorar las relaciones entre capítulos en la demarcación Jericó. Este capítulo ofrece detalles para que el DJ elabore tramas relacionadas con el capítulo y misiones para explorar la herencia de hermanos de batalla individuales. Estos detalles y tramas añaden una gran sensación de profundidad a cualquier campaña.

CAPÍTULO VI: EL ALBA DEL TRAIADOR

Este libro incluye una aventura en el mundo de Rheelas. La escuadra debe tratar con los intereses en conflicto de tres capítulos diferentes que operan sobre el planeta. Esta aventura proporciona a los DJs una gran oportunidad de explorar las distintas filosofías de los capítulos, arrojando a la escuadra a un conflicto misterioso por el destino de todo un mundo.



HONRA AL CAPÍTULO

MANOS DE HIERRO

•

GUARDIA DEL
CUERVO

•

SALAMANDRAS

•

CICATRICES BLANCAS



CAPÍTULO I: HONRA AL CAPÍTULO

"Hijos de Vulcano, no solo lucháis por el Emperador y el Primarca, sino por los hermanos de batalla que os precedieron. Que vuestros actos hoy honren sus nombres y resuenen a lo largo de los milenios".

—Sargento Kal'ir de los salamandras

Las nueve legiones marines espaciales lealistas son soldados de leyenda, héroes que libraron guerras épicas que decidieron el destino de toda la galaxia. Cada marine espacial que porta el nombre de una estas legiones, lleva su leyenda con él mientras sirve junto a sus hermanos de batalla en los guardianes de la muerte. Es un ejemplo no solo para sus compañeros de capítulo, sino para los capítulos que han heredado su semilla genética. Esto hace que tomar el juramento apócrifo sea una responsabilidad monumental, porque el hermano de batalla no solo representa a su capítulo, sino a todo su legado forjado durante milenios.

En esta parte de **PRIMERA FUNDACIÓN** se examinan con detalle los restantes cuatro capítulos marines espaciales de la legendaria primera fundación, no cubiertos en los suplementos anteriores de **DEATHWATCH**. Se exploran los pasados, motivaciones y tácticas de los manos de hierro, la guardia del cuervo, los salamandras y los cicatrices blancas, junto con una serie completa de reglas para crear un hermano de batalla de uno de estos ilustres capítulos.



Sin la oscuridad, no puede haber luz,
Tenemos un propósito
Sin la mentira, no puede haber verdad,
Tenemos un propósito
Sin la guerra, no puede haber victoria,
Tenemos un propósito
Sin la muerte, no puede haber sacrificio,
Tenemos un propósito
Sin la esperanza, no puede haber futuro,
Tenemos un propósito
Sin la lealtad, no puede haber capítulo,
Tenemos un propósito
Sin el Emperador, no hay nada...
Y no tendríamos ningún propósito.

—Ritual y respuestas, tumba de las verdades anunciadas

MANOS DE HIERRO

"Solo cuando nuestro odio se haya liberado de la prisión de nuestra carne seremos dignos de permanecer junto al retornado Primarca. Cada enemigo que mato, cada piedra que derribo, hace mi odio más puro y estamos un día más cerca de que Ferrus Manus nos sea devuelto".

—Padre de hierro Klaanu Johar

Los manos de hierro fueron creados como la décima legión, forjados en el fuego y en la guerra para llevar la luz de la humanidad a los perdidos mundos humanos desperdigados por la galaxia. Cuando estalló la Herejía de Horus y el naciente Imperio se sumió en una guerra total, la legión de los manos de hierro estaba lejos de Terra y no pudo intervenir directamente. El Primarca Ferrus Manus estaba enfurecido por la debilidad de las demás legiones y su incapacidad para combatir a los traidores. Reunió a sus tropas veteranas y partió hacia el sistema Istvaan. Allí los Primarcas traidores, el primero entre ellos el Señor de la Guerra Horus, revelaron la magnitud de su traición. Emboscaron a los manos de hierro, la guardia del cuervo y los salamandras, y aunque lucharon con valentía, el propio Ferrus desapareció. Sobre los páramos malditos de Istvaan V, sus enemigos proclamaron la muerte del Primarca de los manos de hierro, pero el capítulo se niega a aceptarlo ya que nunca recuperaron el cuerpo. Durante 10.000 años, los hijos de Ferrus Manus han alimentado los fuegos del odio, sacando fuerza de su rencor y esperando el retorno de su Primarca.

EL OSCURO MEDUSA

Los manos de hierro provienen del contaminado mundo de Medusa, ubicado peligrosamente cerca del Ojo del Terror. Los cielos de este planeta son oscuros y cubiertos de ceniza, y la tierra es árida y desolada. Grandes cadenas montañosas se elevan sobre la tierra, las cumbres de innumerables volcanes son tan altas que atraviesan las nubes negras y las iluminan como los fuegos del infierno. Los polos son fríos y salvajes, y la tierra de las sombras es una región extrañamente silenciosa, sembrada con ruinas alienígenas que aparentemente son tan antiguas como el propio planeta.

Las gentes de Medusa son realmente el producto de su mundo de origen. Duros e implacables en su naturaleza, los nativos del planeta son fuertes y feroces, y no toleran debilidad alguna en sus filas. Aquellos demasiado débiles o enfermizos para sobrevivir sin ayuda, se entregan voluntariamente a los elementos para no suponer una sangría para los escasos recursos que existen. La gente se organiza en clanes nómadas y aunque en tiempos pasados caminaban a pie sobre la tierra, o sobre los lomos de animales resistentes, ahora viajan en enormes procesiones de destartalados vehículos de orugas tan grandes como fortalezas, el acre olor de un millar de motores se añade a la contaminación en el aire. Los manos de hierro reclutan exclusivamente de estos duros pueblos, puesto que el mundo, la gente, y el capítulo son inseparables.

HIERRO SOBRE CARNE

Un principio fundamental en la identidad única de los manos de hierro es la creencia de que la carne es inherentemente débil; sujeta a la decadencia y a la tentación, una flaqueza a ser purgada en toda su extensión. Probablemente, esta creencia tiene sus raíces en su experiencia durante la Herejía de Horus, pero indudablemente, el carácter de las gentes de Medusa es un factor que contribuye a ella. Después de la pérdida de su Primarca en la masacre de Istvaan V, los miembros supervivientes de la legión regresaron a su mundo de origen y avivaron las brasas de un odio que duraría diez mil años. Aislados de muchos de sus compañeros marines espaciales, los manos de hierro se volvieron amargados reclusos, aferrándose a su ira como la única constante en un universo de debilidad y locura. Pronto llegó a suceder que nadie era inmune a su ira. Los traidores habían renunciado a sus juramentos y se habían vuelto contra sus hermanos, pero los leales habían permitido que esto sucediera y el Emperador había caído. Los manos de hierro albergaron un

especial resentimiento por las otras legiones leales presentes en Istvaan V. Creen que si hubiesen sido lo suficientemente fuertes y hubiesen luchado en vez de retroceder, su Primarca no habría desaparecido, los traidores habrían sido derrotados y la Herejía habría sido aplastada.



Sin embargo, el aborrecimiento de la debilidad de los manos de hierro no se limita a la moral, puesto que sostienen que el propio cuerpo, incluso el de un marine espacial genéticamente mejorado del Adeptus Astartes, es frágil y transitorio, y sujeto a la enfermedad y al envejecimiento. Los manos de hierro se ven impulsados a reemplazar la débil materia biológica con la que nacen todos los hombres con frío e inflexible hierro, una práctica que comienza cuando un neófito se inicia en el capítulo como un hermano de batalla de pleno derecho. La mano izquierda del iniciado es eliminada y reemplazada por una versión biónica en un ritual inspirado por una historia del Primarca, cuando sus propias manos fueron revestidas de metal a raíz de una batalla con una gran serpiente de metal. Algunos iniciados cortan su propia mano durante el ritual, mientras que otros la sumergen en la lava al rojo vivo que fluye de las montañas de Medusa, soportando el dolor y transformándolo en odio.

A lo largo de su ciclo vital, un mano de hierro se vuelve cada vez más rencoroso hacia sus enemigos y más resentido hacia su propia carne. Parece llegar a odiarse a sí mismo, o al menos a su forma biológica, como un hombre obligado a vestir harapos cubiertos de suciedad. La mayoría de sus órganos y miembros son reemplazados con aumentos biónicos, cada uno intrínsecamente superior al original. Para algunos, esta es una blasfemia suprema, puesto que muchos de los órganos eventualmente descartados son los que hacen a un

marine espacial lo que es y constituyen la herencia directa del Emperador y del Primarca. No obstante, un hermano de batalla de los manos de hierro con varios siglos de servicio es probable que parezca casi completamente mecánico, con cada parte visible de su carne reemplazada con acero brillante, lubricado y pulido. Unos pocos siglos más y el cuerpo biológico del guerrero podría consistir en poco más que su cerebro y los órganos principales. Se dice que algunos manos de hierro, los que sobreviven a los rigores de la guerra y a su propia automutilación alimentada por el odio, no son más que un cerebro encerrado en una cascara de ceramita.

Debido a este impulso, muchos líderes del capítulo son enterrados en la coraza de un dreadnought. Estos forman el consejo del capítulo, ya que los manos de hierro no tienen un maestro. Cada compañía es un cuerpo casi independiente llamado compañía de clan que mantiene su propia fortaleza-monasterio móvil y se desplaza por los interminables páramos de Medusa, protegiendo contra la debilidad en la gente y reclutando a los más fuertes en sus filas. Algunos afirman que el odio hacia la carne del capítulo representa la manifestación de una corrupción en su semilla genética y ciertamente la legión de los manos de hierro solo engendró dos capítulos sucesores conocidos. Sea cual sea la causa, la resolución y la siniestra determinación de los manos de hierro están más allá de toda duda, como muchos enemigos del Imperio han descubierto.

Magos,

En el nombre del Ommissiah, me permito informar de la evidencia de una grave tecnoherejía en la demarcación Jericó. He sido testigo de terribles monstruos biomecánicos, hombre y máquina fusionados en armas vivientes enviados contra las hordas stigmartus en el saliente Acheros. Estos seres lucharon con el capítulo de marines espaciales de los manos de hierro, y portaban su heráldica sobre su blindaje. He examinado los restos quemados de una de esas criaturas, un vehículo repleto de armas que creo animado por la esencia de un hermano de batalla de los manos de hierro que se había deshecho de todo rastro de su herencia biológica, quedando poco más que puro odio y rabia para impulsarlo siempre hacia adelante. He compartido mis hallazgos con el inquisidor ~~Calista~~, y espero con impaciencia vuestro juicio sobre estos asuntos.

-Mecanizado Calymn Auros

Enviar servidores monotarea y un secutor a la zona de guerra Celletos; este mecanizado está claramente corrompido y requiere un ajuste.

-Archimagos Zynth, señor del dragón



PERSONAJES DE LOS MANOS DE HIERRO

Los personajes de los manos de hierro combinan su frío odio por el enemigo con un desprecio por las debilidades de la carne. Un marine espacial de los manos de hierro obtiene los beneficios: +5 a HP, +5 a Resistencia, la capacidad de modo solitario. No sufras debilidad (consulta la página 12) y una mano biónica de calidad excepcional (consulta la página 13).

HIERRO Y ODIO

Hierro y odio es una actitud (consulta la página 32 del libro básico de DEATHWATCH) única de los marines espaciales del capítulo de los manos de hierro.

Para muchos, los hermanos de batalla de los manos de hierro parecen contradictorios, algo que se hace más extremo cuanto más se despojan de su carne y la reemplazan con el frío acero. Los manos de hierro que se han sometido a muchos tratamientos de implantes parecen fríamente inanimados en sus expresiones, sus voces han sido reemplazadas por monótonos emisores de voz y sus ojos biónicos nunca pestañean. Pero en verdad, ven el interior con una ira que se vuelve más fuerte con la edad y la experiencia, haciéndose cada vez más pura según se reemplaza más carne.

Los manos de hierro aborrecen cualquier rastro de debilidad, incluso más que el resto de capítulos. Son muy puritanos en su impulso para identificar y purgar la flaqueza, y condenatorios cuando la perciben en otros a su alrededor. Fáciles de enfurecer, incluso aunque su enojo se exprese a veces en tonos fríamente planos y mecánicos. Son contundentes e indiferentes ante cualquier ofensa que pudieran causar a otros, incluso al más incondicional de los aliados. Si se enfrentan a aliados que también se enfurecen con facilidad, no es raro que surjan amargas discusiones e incluso que se intercambien golpes.

En batalla, los manos de hierro son fríamente resueltos, aparentemente insensibles a sus propias pérdidas. Utilizan su ira y su odio hacia la debilidad, identificando las vulnerabilidades de su enemigo y explotándolas sin piedad. Aunque los manos de hierro buscan en última instancia purgar y hacer frente a lo que perciben como su propia debilidad, también la buscan en el enemigo en orden a castigarla sin compasión.

Muchos manos de hierro flagelan su carne, infligiéndose dolor y marcándose como un recordatorio constante de la debilidad de lo biológico. Según cambian sus cuerpos, las zonas de carne se reducen, hasta que las pocas que aún son visibles son una masa de tejido cicatricial. Solo cuando estos últimos jirones de la herencia biológica del marine espacial desaparecen queda verdaderamente libre del dolor físico, ya que sus implantes pueden sentir, pero no pueden conocer el dolor.

LOS PADRES DE HIERRO

Dado el atípico dogma del capítulo de los manos de hierro, no resulta sorprendente que defiendan unas creencias muy diferentes. En lugar de los capellanes desplegados por la mayoría de los capítulos, los manos de hierro mantienen una tropa especial conocida como los padres de hierro. Estos individuos combinan las cualidades del capellán y del tecnomarine, ya que para ellos ambas tareas están íntimamente entrelazadas. Los padres de hierro supervisan la salud espiritual del capítulo, pero también guían a un hermano de batalla en su viaje desde un ser de debilidad biológica a un guerrero de ira e hierro. Son los padres de hierro quienes aprueban y supervisan la ascensión de un neófito e iniciado y quienes, junto a los apotecarios del capítulo, realizan las progresivas cirugías por las que pasa un hermano de batalla a lo largo de su servicio. Los padres de hierro son figuras inspiradoras para sus hermanos, brillantes ejemplos de lo que representa el capítulo. Predican un odio implacable hacia los enemigos del Emperador y prometen que un día su perdido Primarca regresará para traer la luz a un Imperio en tinieblas, como hizo con la sombría Medusa hace más de 10.000 años.

Los padres de hierro están educados en los misterios del culto a la máquina en un grado muy superior a los tecnomarines de la mayoría de capítulos. Como todos los tecnomarines, pasan una parte de su instrucción bajo la supervisión de los tecnosacerdotes del culto Mechanicus. Más aún, mientras que la mayoría de los tecnomarines mantienen las distancias con el Culto de Marte, los padres de hierro parecen tener unos vínculos bastante más estrechos y están educados en sus disciplinas más

oscuras. Los implantes son algo común en el Imperio, pero los padres de hierro son capaces de reconstruir los cuerpos de sus pacientes a nivel celular, reemplazando la más pequeña de las funciones biológicas con componentes mecánicos superiores. Solo mediante las artes de los padres de hierro y las habilidades que aprenden del Adeptus Mechanicus, puede transformarse a un marine espacial de los manos de hierro desde un guerrero genéticamente mejorado a algo no muy lejano a una máquina sin perder la esencia de lo que representa ser un Adeptus Astartes. Un hermano de batalla de los manos de hierro es mucho más que un autómatas controlado por un retazo de materia gris, es una máquina de guerra imparable alimentada por la fe y el odio, y absolutamente convencida de la pureza del dogma de que la carne es débil y el hierro fuerte.

El más grande de todos los padres de hierro fue Paullian Blantar de la compañía del clan Kaargul. Esta inspiradora figura encarna todas las enseñanzas del capítulo, desde la absoluta certeza de que Ferrus Manus regresará un día, al odio a todo lo que es de la carne. Blantar despojó su propio cuerpo de la carne con la que nació hasta que, finalmente, solo permaneció su mente. Esta fue implantada en la imponente estructura de un poderoso dreadnought y algunos dicen que, al hacerlo, su propia alma fue descargada en los sistemas de la máquina, de modo que no quedó ningún retazo de materia biológica. Blantar sirve como un miembro permanente del consejo del capítulo, habiendo trascendido los límites de su carne y alcanzado efectivamente la inmortalidad. Si Ferrus Manus regresa alguna vez, como el dogma del capítulo afirma que hará, con certeza Paullian Blantar y cualquier otro que haya repetido su hazaña estarán allí para saludar a su Primarca y para luchar a su lado en la batalla final.



TABLA 1-1: PASADOS DE LOS MANOS DE HIERRO

1d5	Pasado
1	La caída de Shardenus: Los manos de hierro reconquistaron el subsector herético de Conqtal con rapidez y furia, sometiendo muchos planetas antes de que pudiera formarse ninguna resistencia. Todo eso cambió en el mundo capital de Shardenus, donde luchaste en la vanguardia contra viles demonios e incontables engendros de la disformidad. Tu escuadra sufrió muchas bajas, pero ayudaste a asegurar la brecha en la disformidad para que los bibliotecarios del capítulo pudieran cerrarla.
2	El asedio de Gantor Terentes: Luchaste en las salvajes batallas alrededor del mundo colmena de Gantor Terentes, empujaste en la brecha contra oleada tras oleada de sectarios heréticos. El combate en este conflicto provocó que muchos marines espaciales manos de hierro, incluido tú mismo, adquirieran nuevos biónicos.
3	Servicio en la flota: La mayoría de capítulos marines espaciales mantienen un número de cruceros de asalto, barcasas de batalla y naves más pequeñas para apoyar sus operaciones sobre la superficie de un planeta. Tras luchar muchas batallas entre las estrellas has comandado un navío de ataque rápido, o quizás servido como oficial en una nave más grande.
4	Artillero de tanque: Has servido a tu capítulo como artillero en uno de sus vehículos blindados, quizás un predator o un land raider. Has luchado en la vanguardia de varios asaltos blindados y los espíritus máquina de tales vehículos te son bien conocidos.
5	Choque de venganza: Has luchado cara a cara con los marines espaciales del Caos de la legión de los hijos del Emperador. Estos renegados son tremendamente odiados por los manos de hierro por su papel en la muerte de Ferrus Manus, Primarca de los manos de hierro, y no existe piedad en ninguna batalla entre estas dos fuerzas.

DOCTRINA DE COMBATE

En batalla, los hermanos de batalla de los manos de hierro son a la vez feroces y aterradoramente impávidos. Avanzan sin descanso y combaten alimentados por 10.000 años de odio y rencor. Aun así, nunca pierden el control o se vuelven esclavos de sus emociones. Cada golpe que propinan se hace más fuerte por la ira que hay detrás. Aunque se podría decir lo mismo de muchos capítulos, los manos de hierro carecen totalmente de piedad, matando a los enemigos del Imperio con una resolución fría y mecánica, totalmente ajena a cualquier duda o debilidad.

Todos los manos de hierro están biónicamente mejorados de algún modo, ya que incluso el hermano de batalla más recientemente iniciado ha reemplazado su mano izquierda por el guantelete de hierro que marca su aceptación en las filas del capítulo. A los pocos años de su iniciación, la mayoría de los hermanos de batalla muestran un gran número de implantes, muchos de ellos ocultos bajo su servoarmadura. En muchos casos, estas mejoras incrementan la efectividad en combate del hermano de batalla, influyendo en sus tácticas de combate. Como mínimo, reemplazar la carne orgánica por acero aumenta la resistencia del cuerpo a un trauma físico. Los manos de hierro utilizan una amplia gama de biónicos que les otorgan capacidades más allá incluso de los sobrehumanos marines espaciales, incluyendo misteriosos receptores augures unidos directamente al sistema nervioso, armamento incorporado, e incluso en algunos casos, extremidades adicionales que les conceden la capacidad de portar armamento especialmente pesado.

En general, la naturaleza exacta de las mejoras por las que pasa un hermano de batalla de los manos de hierro es solo aplicable a sí mismo, ya que sigue un programa de ciclo vital coordinado según el diseño del arcano consejo de los padres de hierro. Incluso dentro de las filas de una única escuadra de hermanos de batalla iniciados en torno a la misma fecha, existe poca cohesión. En escasas ocasiones registradas, los hermanos de batalla con una serie complementaria de mejoras han sido agrupados juntos en una sola escuadra, o varios compañeros de escuadra se han comprometido a coordinar sus implantes. Tales escuadras raramente se adhieren a un patrón particular

o a una doctrina estándar y su composición nunca puede repetirse de nuevo. Por ejemplo, cuando una fuerza de ataque de los manos de hierro asaltó una fortaleza defendida por el pacto stigmatus, en la zona de guerra Cellerbos, una sola escuadra de devastadores, cuyos miembros habían sido muy mejorados, lideró el asalto sobre los bastiones traidores. La estructura de cada hermano de batalla había sido aumentada con refuerzos neumáticos pesados que les permitían llevar dos armas pesadas, en este caso cañones de fusión, además de una protección frontal reforzada para protegerles del fuego enemigo. La

escuadra abrió una brecha en la previamente inexpugnable muralla y la defendió mientras se desplazaban fuerzas convencionales para explotar la abertura, capturando toda la fortaleza en diez horas. No se trató simplemente de que las mejoras biónicas de los miembros de la escuadra hicieran tal hazaña posible; sin la fría furia que les empujaba hacia adelante ante una potencia de fuego aterradora, ninguna fuerza habría sido capaz de lograr esa victoria.

TABLA 1-2: NOMBRES DE LOS MANOS DE HIERRO

1d10	Nombre
1	Kheres
2	Paullian
3	Pelles
4	Bannus
5	Dozeph
6	Ashmon
7	Galmech
8	Courras
9	Sarlock
10	Vaylund

PASADOS DE LOS MANOS DE HIERRO

El trasfondo del capítulo proporciona una buena base para definir el pasado de tu personaje, pero la **Tabla 1-1: Pasados de los manos de hierro** añade una inspiración adicional y un medio de generar rápidamente un evento pasado significativo del trasfondo de tu personaje. Escoge el evento que consideres más adecuado a tu visión del personaje, o tira 1d5 para generar uno aleatoriamente. Los sucesos presentados aquí pueden ser ampliados como mejor te parezca y pueden servir de inspiración para muchas aventuras en el futuro.

MALDICIÓN DEL PRIMARCA DE LOS MANOS DE HIERRO: EL ACERO SOBRE LA CARNE

Se dice que la amarga rabia de los manos de hierro nació en los fuegos de la traición en Istvaan V. La pérdida más horrible en esa batalla fue la de Ferrus Manus, Primarca de los manos de hierro. Desapareció durante la masacre y su cuerpo nunca fue encontrado o recuperado. En lugar de caer en la desesperación, los manos de hierro se refugiaron en su odio y lo han utilizado para eliminar cualquier debilidad percibida, de modo que puedan permanecer fuertes. Al eliminar las peligrosas debilidades de la carne, los manos de hierro creen que están erradicando cualquier amenaza al eventual dominio de la humanidad sobre la galaxia.

Nivel 1 (Desprecio por la carne): El hermano de batalla percibe su propia carne como un impedimento. Marcar o castigar las partes biológicas de su cuerpo es el único modo de calmar su ira. El hermano de batalla sufre una penalización de -20 a todas las tiradas de habilidad de interacción (esta penalización no se aplica al tratar con el Adeptus Mechanicus u otros manos de hierro). La penalización se reduce a -10 si el hermano de batalla tiene tres o más implantes cibernéticos y se elimina por completo si tiene cinco o más implantes (el talento La carne es débil suma su nivel a estos requisitos).

Nivel 2 (Furia fría): La brutalidad de los manos de hierro se manifiesta con más fuerza en el hermano de batalla, haciéndole más propenso a la agresión. El hermano de batalla debe superar una tirada **Moderada (+0)** de **Voluntad** al hacer frente a un enemigo o a algo que considera "débil"; el fallo significa que se desata la furia del hermano de batalla de algún modo, causando probablemente un feudo, confrontación, o (si falla por tres niveles o más) aumentando hasta la violencia declarada.

Nivel 3 (Tolerancia cero): Todos los manos de hierro aborrecen la debilidad, pero el hermano de batalla ha llevado esta actitud al extremo. El hermano de batalla buscará eliminar cualquier fuente percibida de debilidad, hasta el punto de rechazar luchar junto a fuerzas aliadas como la Guardia Imperial, en casos extremos incluso entrando en conflicto abierto con una fuerza aliada. Además, si cualquier miembro de la escuadra falla una tirada de característica o habilidad Moderada (+0) o más sencilla, el hermano de batalla de los manos de hierro no puede beneficiarse de ninguna capacidad de modo escuadra del resto de la escuadra hasta el final de la misión. Si el hermano de batalla de los manos de hierro es el líder, la escuadra reduce su cohesión en 1d5.





CAPACIDADES DEL MODO SOLITARIO DE LOS MANOS DE HIERRO

No sufras debilidad es una capacidad de modo solitario disponible para los hermanos de batalla del capítulo de los manos de hierro. Consulta la página 217 del libro básico de **DEATHWATCH** para los detalles acerca del uso de estas capacidades.

NO SUFRAS DEBILIDAD

Tipo: Pasiva

Rango requerido: 1

Efectos: Los marines espaciales del capítulo de los manos de hierro encuentran fuerza en reforzar sus cuerpos con aumentos y biónicos. Aprovechando la fría furia y el odio en sus ataques, los manos de hierro son guerreros poderosos. Una vez por combate, el hermano de batalla puede seleccionar a un único enemigo. Por la duración del mismo, el hermano de batalla obtiene el talento Odio contra su enemigo escogido y una bonificación al daño igual a la mitad (redondeado hacia arriba) de su bonificación de Inteligencia sin modificadores.

Mejoras: Rango 3, el hermano de batalla obtiene el rasgo Vigoroso; el hermano de batalla debe poseer al menos 4 implantes cibernéticos. Rango 5, todas las tiradas de habilidad de interacción hechas contra el personaje sufren una penalización de -30; el hermano de batalla debe poseer al menos 5 implantes cibernéticos. Rango 7, el hermano de batalla obtiene el rasgo Inmortal; el hermano de batalla debe poseer al menos 6 implantes cibernéticos.

Nota: Para esta capacidad de modo solitario, el talento La carne es débil añade su nivel al número de implantes cibernéticos. Así, un marine espacial con La carne es débil 3 y 2 implantes cibernéticos cuenta como si tuviera 5 implantes para los propósitos de esta capacidad.

CAPACIDADES DEL MODO ESCUADRA DE LOS MANOS DE HIERRO

Las siguientes capacidades de modo escuadra son únicas para el capítulo de los manos de hierro. El uso de estas capacidades se describe en la página 221 del libro básico de **DEATHWATCH**.

MANIOBRA DE ATAQUE: AVANCE IMPLACABLE

Acción: Media acción

Coste: 2

Mantenimiento: No

Efectos: Los manos de hierro son renombrados por sus implacables métodos de guerra, capaces de capturar y defender el terreno frente a fuerzas superiores o en una superficie inhóspita. El hermano de batalla y aquellos dentro del alcance de apoyo pueden usar sus reacciones para hacer un movimiento completo hacia el enemigo más cercano. Los marines espaciales que usan esta habilidad son inmunes al acobardamiento hasta el inicio de su próximo turno.

Mejora: Si el hermano de batalla es de rango 4 o superior, activar esta habilidad se vuelve una acción libre.

MANIOBRA DEFENSIVA: FUERZA DE HIERRO

Acción: Media acción

Coste: 2

Mantenimiento: No

Efectos: La fría furia del capítulo de marines espaciales de los manos de hierro les convierte en excepcionalmente buenos a la hora de defender el terreno, particularmente frente al fuego enemigo. El hermano de batalla y aquellos en alcance de apoyo de él, obtienen una bonificación de +10 para resistir el miedo y el daño a la cohesión y añaden +2 a su bonificación de Resistencia para reducir daño de ataques a distancia.

Mejora: Si el hermano de batalla es de rango 4 o superior, la bonificación para resistir el miedo y el daño de cohesión aumenta a +20 y la bonificación a Resistencia aumenta hasta +4.

TABLA 1-3: MEJORAS DEL CAPÍTULO DE LOS MANOS DE HIERRO

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Saber prohibido (Adeptus Mechanicus)	300	Habilidad	—
Saber prohibido (Adeptus Mechanicus) +10	400	Habilidad	Saber prohibido (Adeptus Mechanicus)
Saber prohibido (Adeptus Mechanicus) +20	500	Habilidad	Saber prohibido (Adeptus Mechanicus) +10
Competencia tecnológica	300	Habilidad	—
Competencia tecnológica +10	400	Habilidad	Competencia tecnológica
Competencia tecnológica +20	500	Habilidad	Competencia tecnológica +10
Odio (cualquiera)	200	Talento	—
Protocolo (Adeptus Mechanicus)	500	Talento	Em 30 [†]
Buena reputación (Adeptus Mechanicus)	500	Talento	Em 50 [†] , Protocolo (Adeptus Mechanicus)
La carne es débil 1	500	Talento	Implantes Mechanicus
La carne es débil 2	500	Talento	Implantes Mechanicus, La carne es débil 1
La carne es débil 3	500	Talento	Implantes Mechanicus, La carne es débil 2

[†]Los personajes de los manos de hierro pueden sustituir Inteligencia por Empatía para cumplir los requisitos de Protocolo y Buena reputación con el Adeptus Mechanicus.

PODERES PSÍQUICOS DE LOS MANOS DE HIERRO

La siguiente sección presenta varios poderes psíquicos únicos para los bibliotecarios del capítulo de los manos de hierro. Puedes encontrar su modo de empleo en la página 191 del libro básico de **DEATHWATCH**.

Solo los bibliotecarios manos de hierro tienen acceso a estos poderes psíquicos. Estos poderes pueden ser adquiridos siempre que el bibliotecario cumpla los requisitos del poder y pague el coste de PE, como se detalla en la **Tabla 1-4: Poderes psíquicos de los manos de hierro**.

TABLA 1-4: PODERES PSÍQUICOS DE LOS MANOS DE HIERRO

Poder	Coste PE	Requisitos previos
Deus ex ferrum	1.000	V 40+
Traición a la carne	500	—
Castiga a los débiles	1.000	V 50+

DEUS EX FERRUM

Acción: Completa

Enfrentado: No

Alcance: 1 metro de radio x FP

Mantenimiento: Si

Descripción: El bibliotecario de los manos de hierro concentra su mente y conecta su voluntad de hierro a sus implantes, reforzándose a sí mismo y a sus aliados. El bibliotecario y tantos hermanos de batalla de los manos de hierro como su Factor psíquico obtienen una bonificación de +10 a Fuerza y Resistencia dentro del alcance del poder. Esta bonificación aumenta en +5 por cada implante cibernético del marine espacial afectado (el talento La carne es débil suma su nivel para este propósito). Si el poder se emplea a potencia normal, solo requiere media acción. Si se usa a potencia sobrecargada, es una acción libre.

TRAICIÓN A LA CARNE

Acción: Media acción

Enfrentado: No

Alcance: 10 metros x FP

Mantenimiento: No

Descripción: Aprovechando su odio por la debilidad, el bibliotecario mano de hierro separa la carne de sus enemigos con un rayo de poder psíquico, reduciendolos a polvo. Este poder debe estar dirigido contra una única criatura, pero puede afectar a otros cercanos en función de su fuerza. El bibliotecario no necesita hacer una tirada de HP para impactar. Sin embargo, su tirada de Concentrar poder se modifica como un ataque a distancia (con modificadores por alcance, iluminación, etc.). Este poder causa 1d10 de daño energético con una penetración igual al FP y la propiedad Cortante (1) al objetivo, además de a cualquier otra criatura a 1 metro de radio por FP del objetivo. Si se emplea contra una horda a potencia sobrecargada, el poder causa tantos de impactos como el Factor psíquico del bibliotecario +1d10 en lugar de sus efectos habituales. Este poder no tiene ningún efecto contra objetivos con los rasgos Demoníaco o Máquina.

CASTIGA A LOS DÉBILES

Acción: Completa

Enfrentado: No

Alcance: radio de 1 metro de radio x FP

Mantenimiento: Si

Descripción: Después de combatir en incontables batallas junto a sus hermanos de batalla manos de hierro, el bibliotecario ha aprendido como aprovechar sus cuerpos mecánicos mientras asaltan a sus enemigos. Invoca un turbulento tornado de energía a su alrededor, desgarrando con fuerza la carne de cualquiera que no sea lo bastante fuerte como para resistir su ataque. Este poder afecta a todas las criaturas dentro de un radio de 1 metro x FP del bibliotecario, desgarrando su débil carne. La zona afectada bloquea la visión normal (rasgos como Visión en la oscuridad, Sentido sonar o Sentidos antinaturales, son necesarios para ver con claridad). Las criaturas dentro del área deben superar una tirada **Difícil (-20) de Resistencia** o sufrir 1d5 x FP de daño energético, ignorando blindaje y la bonificación de Resistencia.

ORNAMENTOS DEL CAPÍTULO DE LOS MANOS DE HIERRO

Normalmente, los manos de hierro no comienzan el juego con un ornamento de su capítulo. En su lugar, los marines espaciales manos de hierro reemplazan su mano izquierda con una mano biónica de calidad excepcional. Los marines espaciales manos de hierro cuentan como poseedores de Implantes Mechanicus para los propósitos de satisfacer los requisitos previos de un talento (pero no de equipo de guerra o cualquier otro propósito).

MANO BIÓNICA

La mano biónica sigue las reglas para los implantes cibernéticos proporcionadas en las páginas 178–180 del libro básico de **DEATHWATCH**. La mano es una elección frecuente entre los tecnomarines y otros marines espaciales que voluntariamente entregan un parte de sí mismo al Omnissiah. Una mano biónica de calidad normal funciona de forma idéntica al apéndice reemplazado. Las de calidad excepcional proporcionan la misma bonificación de +10 para las tiradas de manipulación delicada que el brazo biónico, pero no otorgan la bonificación de Fuerza.



GUARDIA DEL CUERVO

"En la oscuridad todos los hombres son iguales, salvo aquellos que la abrazan".

—Capitán de la sombra Kayvaan Shrike

La guardia del cuervo son los vástagos de la antigua decimonovena legión, de cuyo Primarca, Corax, se decía que tenía la piel tan blanca como el marfil y los ojos tan negros como la noche. La legión sufrió unas pérdidas tan devastadoras al principio de la Herejía de Horus que su capacidad de influir el resultado de la calamitosa guerra civil galáctica resultó gravemente limitada. El coste de la traición del Señor de la Guerra permanecería con la guardia del cuervo en los milenios venideros, moldeando sus doctrinas, creencias y su propio destino. La guardia del cuervo y sus sucesores son maestros de la infiltración y el subterfugio, capaces de derrotar a un enemigo con un asalto abrumador y preciso, a la manera de su Primarca, cuya pérdida aún lamentan hoy día.

La guardia del cuervo fue una de las tres legiones asignadas a la primera oleada del desembarco contra los traidores en Istvaan V, la batalla definitiva de la fase inicial de la Herejía de Horus. Cayendo presa de la perfidia del Señor de la Guerra, la legión quedó devastada y, junto con los manos de hierro y los salamandras, forzada a retroceder a la zona de desembarco de los leales, en donde podría consolidarse con la segunda oleada de asalto y renovar el ataque contra los traidores. Como registra la historia, las legiones de la segunda oleada ya estaban bajo el dominio de Horus y la guardia del cuervo y sus hermanos fueron masacrados. En una sola batalla, la legión se redujo de decenas de miles a una pequeña fracción de sus números originales. Los supervivientes se vieron obligados a volver al mundo de origen de la legión, Deliverance, para reconstruir sus terriblemente reducidos números.

A su regreso a su mundo natal, se dice que Corax meditó durante innumerables días y noches, ordenando que los textos más antiguos relativos a los procesos que el Emperador utilizó para crear a los marines espaciales le fuesen entregados. Estudiando tomos que no habían sido consultados

en siglos, Corax encontró un modo de salvar a su legión de la extinción, aunque se odiaría a sí mismo el resto de su vida por la elección que se vio obligado a tomar. Al acelerar la clonación e implantación de la semilla genética, de un modo que no se había intentado desde las guerras en las que el Emperador conquistó Terra, las filas de la legión pudieron ser restauradas. Pero los antiguos textos habían sido guardados bajo unos sellos tan terribles que solo un Primarca o el propio Emperador podrían haberlos traspasado, y por una buena razón. Advertían de las consecuencias de acelerar el proceso de implantación, consecuencias de las que Corax y su legión iban a ser muy pronto testigos de primera mano.

No quedan registros de los resultados de la experimentación de Corax, pero existen leyendas que se han transmitido a lo largo de generaciones. Hablan de monstruos babeantes, algunos tan repugnantemente deformados que ni siquiera podían sostener un bálter.

Todos estaban locos, con sus mentes tan destrozadas como sus cuerpos por los rápidos cambios que les habían causado los procesos prohibidos. La guardia del cuervo nunca habla de esta época, pero fuentes secundarias describen a estos guerreros mutados como criaturas rabiosas y babeantes, con miembros hinchados y una estructura muscular y ósea imposiblemente grande, conducidas como ganado a la batalla por custodios de semblante siniestro y ojos oscuros.

Tras la Herejía de Horus, la decimonovena legión tenía solo los números para formar un puñado de capítulos de acuerdo a los dictados del Codex Astartes. Dependiendo de la fuente, se refiere que la legión engendró a la legión raptora, la guardia negra y los injuriadores, además del propio capítulo de la guardia del cuervo. Se dice que, durante este periodo,

Corax estaba atormentado por los hechos que había permitido para asegurar la supervivencia de su legión y reflexionó sobre el asunto durante todo un año, encerrado en la cámara más alta de su fortaleza-monasterio. Nadie supo nada del Primarca durante ese tiempo, antes de que saliera demacrado y pálido, y partiera hacia el Ojo del Terror para nunca volver a ser visto de nuevo.



DELIVERANCE

El mundo de origen de la guardia del cuervo es la luna de Deliverance, conocida en épocas pasadas como Lycaeus. Deliverance es una tierra contaminada y sus asentamientos están protegidos del vacío por cúpulas de energía. La superficie está fracturada tras milenios de minería a cielo abierto y los sustratos están conectados por innumerables túneles. Antes de que Corax liderase el levantamiento que derrocó a los tecnogremios el mundo era una prisión habitada por esclavos y la imponente torre de roca natural desde donde antaño gobernaban los supervisores es ahora la fortaleza del capítulo. Conocida como la torre del cuervo, este oscuro pico de fría roca se alza kilómetros en el aire, con la cámara en la que Corax meditó durante todo un año en su cumbre en el mismo estado en que la abandonó hace milenios. La gente de Deliverance mira a la torre del cuervo con adoración y temor, y están bendecidos como pocos pueblos por vivir cerca de sus señores marines espaciales. La población de Deliverance ya no vive en la esclavitud, no obstante, la vida sigue siendo dura.

Deliverance es el satélite del mundo de Kiavahr y, en el lejano pasado del sistema, los tecnogremios del planeta condenaban a sus criminales a servir como esclavos en su luna. En el 41º Milenio, la producción de las fábricas de Kiavahr rivaliza con muchos mundos forja y un constante flujo de naves contenedores transportan materias primas desde Deliverance para alimentar el hambre incesante de sus innumerables fundiciones. Kiavahr es la armería de la guardia del cuervo y produce cada recurso, desde land raiders a proyectiles bólter, y sus excedentes son exportados a zonas de guerra a través de todo el sector.

LA MALDICIÓN DEL CUERVO

Acelerar los procesos de implantación y clonación de la semilla genética tras la masacre de la zona de desembarco en Istvaan tuvo implicaciones duraderas para la herencia genética del capítulo. El capítulo rara vez ha sido capaz de desplegar sus diez compañías completas y las campañas más agotadoras han resultado en que el capítulo ha operado a un nivel de fuerza peligrosamente bajo durante largos periodos, o se ha visto obligado a retirarse durante décadas para su reconstrucción. Con el tiempo, la semilla genética se ha vuelto inestable: mutaciones menores en el órgano melanocrómico han cambiado el color de la piel, el pelo y los ojos, y tras décadas de servicio un hermano de batalla tiene la piel blanca como el marfil, sus ojos son brillantes orbes negros y su pelo es del color de las plumas de un cuervo. Además, ha sido imposible cultivar nuevos órganos mucranoides y glándulas de betcher de la recolección de los progenoides de un guardia del cuervo, obligando al capítulo a recurrir a las reservas mantenidas por el Adeptus Mechanicus en Terra. Sin acceso a estas antiguas muestras de material genético recolectadas en épocas pasadas, los iniciados del capítulo perderían varios elementos de su herencia genética. Replicar la reserva genética actual lleva bastante más tiempo que en otros capítulos, lo que les hace depender cada vez más de las reservas genéticas tributadas del Adeptus Mechanicus, una dependencia con la que pocos capítulos marines espaciales se sentirían cómodos dados los diferentes puntos de vista entre las dos organizaciones.

NUNCA MÁS HERMANOS

Muchos capítulos de marines espaciales han existido durante milenios, y los de la primera fundación tienen sus raíces en las legiones originales creadas para realizar las conquistas de la Gran Cruzada del Emperador. Con historias que se remontan al amanecer de la Edad del Imperio, es quizás inevitable que los capítulos puedan llegar a las manos, tanto metafórica como literalmente. Hay muchos casos de rivalidades y algunos de abierta hostilidad. Es muy conocido el profundo y mutuo antagonismo entre los lobos espaciales y los ángeles oscuros, pero existen muchos más ejemplos. Uno de ellos puede encontrarse en el caso de la guardia del cuervo y los cicatrices blancas que han albergado una desconfianza mutua que se remonta a siglos. En realidad, puede haber una única causa para la mala sangre entre los dos capítulos, pero la mención de varias batallas con seguridad provocará la ira de un guardia del cuervo o un cicatriz blanca por igual. El asalto sobre la colmena Lin-Mei es uno de ellos, como la última marcha sobre los mundos Sapphire. El más mordaz de todos es la operación Chronos, en la que un venerado capellán de la guardia del cuervo cayó bajo el dominio esclavizador cuando una cercana fuerza de cicatrices blancas podría haber intervenido. La mala voluntad creada por estos y más incidentes ha llevado a los dos capítulos a tratarse con un desprecio apenas contenido, una situación en la que nadie puede ver un final a corto plazo.

DOCTRINA DE COMBATE

La guardia del cuervo es experta en el sigilo, la infiltración y el sabotaje, un rasgo arraigado en los primeros días de la vida del Primarca. La luna en la que creció Corax era poco más que un campo de trabajo para esclavos, la población estaba obligada a minar los recursos de la luna para proporcionar materias primas a los tecnogremios del mundo de Kiavahr que orbitaba. Cuando el joven Primarca llegó a la luna, los prisioneros lo ocultaron, enseñándole todo lo que sabían de supervivencia y secretismo y, al alcanzar la madurez y desarrollar plenamente sus poderes, Corax dirigió una rebelión contra los supervisores del tecnogremio y tomó el control de la luna. En las batallas no era posible la compasión y los supervisores no dieron cuartel. Corax y sus compañeros prisioneros fueron absolutamente implacables, ejecutando a quienes habían causado innumerables generaciones de miseria en la población.

Tras ocupar su lugar en las filas de los Primarcas y serle concedido el mando de su propia legión, Corax transmitió las habilidades que había dominado en las oscuras minas de su mundo natal. Cuando la Gran Cruzada llegó a su apogeo, la guardia del cuervo alcanzó el pináculo de su arte y numerosos mundos fueron doblegados por las sutiles maquinaciones de la legión de Corax. Pequeñas fuerzas eran insertadas muy por detrás de las líneas enemigas, operando en solitario durante periodos prolongados hasta que estaban preparadas para actuar. Cuando se daba la orden, estos grupos de intervención de la guardia del cuervo se lanzaban desde las sombras para



PERSONAJES DE LA GUARDIA DEL CUERVO

Los personajes de la guardia del cuervo son expertos en las artes del sigilo y las tácticas de emboscada. Un personaje marine espacial de la guardia del cuervo obtiene los siguientes beneficios: +5 a Agilidad, +5 a Percepción y la capacidad de modo solitario Maestro de las sombras (consulta la página 17).

HIJO DE LA NOCHE

Hijo de la noche es una actitud (consulta la página 32 del libro básico de **DEATHWATCH**) única a los marines espaciales del capítulo de la guardia del cuervo.

Los hermanos de batalla de la guardia del cuervo son conocidos por ser oscuros y melancólicos, a menudo hoscos y recalcitrantes. La guardia del cuervo no es dada a la conversación innecesaria, prefiriendo observar y escuchar, esperando a que los acontecimientos se desarrollen a su favor antes de actuar. Algunos han descrito su hábito de mantenerse callados, a pesar de que se les pregunte con reiteración, como bastante irritante.

La guardia del cuervo es extremadamente paciente, esperando el momento oportuno y actuando sin precipitación. Están motivados por alguna oscuridad interior y evitan la luz, metafórica y casi literalmente. Luchando junto a otros capítulos han sido acusados a menudo de no compartir todos sus planes con sus aliados, lo que ha llevado al desacuerdo y al conflicto abierto en muchas ocasiones. Cuando luchan en el mismo teatro operacional que fuerzas convencionales, como la Guardia Imperial o unidades de la milicia local, se sabe que la guardia del cuervo ha utilizado a sus aliados como carnada en elaboradas trampas, lanzando emboscadas contra los enemigos comunes, pero no siempre antes de que el ignorante cebo haya sido atacado. En numerosas ocasiones, un furioso coronel de la Guardia Imperial o un mariscal de las fuerzas de defensa ha presentado fuertes objeciones contra el capítulo, que solo han recibido una fría mirada de unos ojos negros, e incluso ni eso.

caer sobre un enemigo totalmente desprevenido. Aturdidos por el repentino y abrumador ataque, pocos mundos podían resistir. Cuando el grueso de una flota expedicionaria llegaba para demandar obediencia, se encontraba con un mundo más que dispuesto a ofrecer su lealtad al Emperador.

En los milenios que siguieron a la Herejía de Horus, la guardia del cuervo perfeccionó aún más sus habilidades y su estilo particular de hacer la guerra. Con sus filas reducidas a causa del estado de su semilla genética, la guardia del cuervo evita los asaltos frontales, aunque no se oponen a sacrificarse si es necesario. En su lugar, sus fuerzas de intervención se especializan en desplegarse en una zona de guerra sin ser vistos por amigos o enemigos, y en lanzar emboscadas y asesinatos sobre instalaciones y personal clave del enemigo. En muchas ocasiones, la guardia del cuervo ha coordinado sus ataques de modo que cuando llegan otras fuerzas imperiales el enemigo se enfrenta a dos oponentes, momento en el que la guardia del cuervo propina el golpe mortal. Es común en la guardia del cuervo ocultar su presencia a la fuerza principal, incluso a otros Adeptus Astartes, causando fricción con aliados resentidos por el secretismo de la guardia del cuervo.

Aparte de los métodos enseñados por su Primarca y transmitidos a lo largo de los años, el estilo de lucha de la guardia del cuervo también es único y particular. Golpean sin compasión, pareciendo fríos e indiferentes a sus aliados, e inhumanamente aterradores a sus enemigos. La guardia del cuervo hace la guerra como un asesino propina un golpe o disparo mortal. Se aproximan sin ser vistos y sin previo aviso, siempre desde un flanco inesperado. Se toman su tiempo cuando es necesario, preparando el terreno para sembrar la debilidad y la confusión en el enemigo. Cuando están preparados y en el momento apropiado, golpean duro y rápido con tal ferocidad que el enemigo tiene poco tiempo para evitar su destino y mucho menos para organizar cualquier tipo de defensa. Y entonces, la guardia del cuervo se ha ido, sin hacer ningún esfuerzo de cubrir sus actividades ni ninguna pista sobre su próximo objetivo para amigo o enemigo por igual.

Tácticamente, la guardia del cuervo favorece el uso de fuerzas muy móviles, como las escuadras de asalto, y emplean sus exploradores en misiones bastante más cruciales que muchos otros capítulos. Su enfoque en la guerra de guerrillas y operaciones encubiertas hace indeseable el uso de los lentos vehículos blindados, llevando al capítulo a preferir el uso de cápsulas de desembarco y de land speeders en las misiones más convencionales. En línea con su enfoque de un asalto rápido e implacable, muchos guerreros de la guardia del cuervo favorecen el uso de las garras relámpago como armas personales, usándolas para abatir a su enemigo desde un flanco inesperado con una eficacia implacable.

TABLA 1-5: NOMBRES DE LA GUARDIA DEL CUERVO

1d10	Nombre
1	Wal'dron
2	Korbin
3	Ren'shaw
4	Kraai
5	Ingram
6	Cornix
7	Adivarius
8	Yiraka
9	Kerith
10	Validus

PASADOS DE LA GUARDIA DEL CUERVO

El trasfondo del capítulo proporciona una buena base para definir el pasado de tu personaje, pero la **Tabla 1-6: Pasados de la guardia del cuervo** proporciona una inspiración adicional y un medio de generar rápidamente un evento pasado significativo del trasfondo de tu personaje. Puedes escoger el evento que te parezca más adecuado para tu visión de tu personaje, o tirar 1d5 para generar uno aleatoriamente. Los eventos presentados pueden ser ampliados como consideres oportuno y pueden servir de inspiración para muchas aventuras futuras.

MALDICIÓN DEL PRIMARCA DE LA GUARDIA DEL CUERVO: ATRACCIÓN DE LAS SOMBRAS

La actitud de la guardia del cuervo refleja profundamente su doctrina de combate. Por lo general reservados, los guardias del cuervo permanecen en las sombras hasta que llega el momento adecuado para hablar. Cuando lo hacen, tienden a ser muy recalcitrantes y concisos, a menudo condenando las tácticas más directas de sus compañeros. Según se vuelven más inestables, comienzan a imitar la naturaleza hosca de su Primarca antes de su misteriosa desaparición.

Nivel 1: El hermano de batalla está acostumbrado a trabajar en su pequeño equipo de intervención de la guardia del cuervo y encuentra brutales e ineficaces las tácticas directas utilizadas por otros miembros de su escuadra. Cuando se le ordena un ataque directo que considera temerario, el hermano de batalla se muestra reticente, casi al nivel de la desobediencia.

Nivel 2: Volviéndose cada vez más intratable, el hermano de batalla es tranquilo y melancólico. En las reuniones informativas para misiones permanece en las sombras y habla solo cuando es absolutamente necesario. Los demás miembros de la escuadra se sienten incómodos alrededor del taciturno hermano de batalla y tienden a evitarle cuando sea posible. El hermano de batalla no se beneficia de los efectos de Mando y de Carisma (Inspirar) por parte de personajes que no pertenezcan a la guardia del cuervo.

Nivel 3: El hermano de batalla desprecia las tácticas de sus compañeros hermanos de batalla, sabiendo que su enfoque es más inteligente y es el mejor camino hacia la victoria. El hermano de batalla no se beneficia de los efectos de las capacidades de modo escuadra que no pertenezcan a la guardia del cuervo.

CAPACIDADES DEL MODO SOLITARIO DE LA GUARDIA DEL CUERVO

Maestro de las sombras es una capacidad de modo solitario disponible para los hermanos de batalla del capítulo de la guardia del cuervo. Consulta la página 217 del libro básico de **DEATHWATCH** para los detalles acerca del uso de estas capacidades.

MAESTRO DE LAS SOMBRAS

Tipo: Pasiva

Rango requerido: 1

Efectos: La guardia del cuervo destaca en las operaciones encubiertas, optando por un enfoque más sutil frente a un asalto en toda regla. Milenios de entrenamiento y perfeccionamiento de sus tácticas de guerrilla los han convertido en maestros en ocultarse en las sombras y en golpear cuando su oponente menos se lo espera. Cuando el hermano de batalla está en modo solitario, puede repetir cualquier tirada fallida de Escondarse, Movimiento silencioso y Seguimiento.

Mejoras: Rango 3 o superior, todos los ataques hechos por el hermano de batalla contra objetivos sorprendidos obtienen un +2 a penetración de blindaje. Rango 5 o superior, el hermano de batalla obtiene una bonificación de +20 a las tiradas de Escondarse, Movimiento silencioso y Seguimiento. Rango 7 o superior, todos los ataques hechos por el hermano de batalla contra objetivos sorprendidos obtienen un +4 a penetración.

TABLA 1-6: PASADOS DE LA GUARDIA DEL CUERVO

1d5	Pasado
1	Targus VIII: Serviste bajo el capitán Kayvaan Shrike durante el asalto sobre Targus VIII. Tu thunderhawk de extracción fue destruida en órbita y quedaste varado en Targus VIII casi dos años. Realizando incursiones sobre el ¡Waaagh! donde quiera que mostrara debilidad, tú y el resto de los hombres de Shrike fuisteis recibidos como héroes tras la extracción. Mientras que el resto de la compañía fue enviado a combatir al ¡Waaagh! Skullkrak, fuiste recomendado para tu asignación a los guardianes de la muerte por tus valerosos esfuerzos tras las líneas enemigas.
2	Operación Chronos: Fuiste parte de las tropas de la guardia del cuervo desplegadas durante la operación Chronos. Observaste con horror como tus hermanos de batalla eran dominados por los esclavizadores, convertidos en zombis sin mente atados a su voluntad. Mantienes un amargo rencor contra el capítulo de los cicatrices blancas, que tuvieron una oportunidad de actuar y salvar a tus hermanos, pero no hicieron nada.
3	Ataque encubierto: Dirigiste con gran éxito un pequeño equipo de asalto de la guardia del cuervo muy por detrás de las líneas enemigas. Durante un asedio particularmente largo, en donde los puños imperiales estaban acuartelados contra un inacabable ataque orko, tu equipo fue reclamado. En unos pocos días acabaste con el caudillo orko y rompiste el asedio, y tanto el comandante de los puños imperiales como tu propio capitán te recomendaron como un excelente candidato para la asignación a los guardianes de la muerte.
4	La caída de Voldorius: Participaste en el asedio de Mankarra, en las horas finales de la caza del príncipe demonio Voldorius. Luchaste y sangraste codo con codo con hermanos de batalla cicatrices blancas para lograr la victoria. Aunque muchos de tus compañeros de la guardia del cuervo aún se aferran a la rivalidad con el capítulo de los cicatrices blancas, tú les consideras unos dignos aliados.
5	Superviviente: Fuiste parte de un equipo encubierto arrojado en una zona de guerra fuertemente disputada. El enemigo sabía que veníais y vuestra zona de desembarco fue arrasada por fuego de artillería. Todos los hermanos de batalla que desembarcaron resultaron muertos por la lluvia de fuego, pero tú te salvaste milagrosamente. Llevas contigo el recuerdo de tus hermanos caídos, honrando su memoria en cada batalla.

TABLA 1-7: MEJORAS DEL CAPÍTULO DE LA GUARDIA DEL CUERVO

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Escondarse	200	Habilidad	—
Escondarse +10	300	Habilidad	Escondarse
Escondarse +20	300	Habilidad	Escondarse +10
Movimiento silencioso	200	Habilidad	—
Movimiento silencioso +10	300	Habilidad	Movimiento silencioso
Movimiento silencioso +20	300	Habilidad	Movimiento silencioso +10
Tácticas (Reconocimiento y sigilo)	200	Habilidad	—
Tácticas (Reconocimiento y sigilo) +10	300	Habilidad	Tácticas (Reconocimiento y sigilo)
Tácticas (Reconocimiento y sigilo) +20	300	Habilidad	Tácticas (Reconocimiento y sigilo) +10
Entrenamiento de guerrilla	400	Talento	—
Odio (Legiones traidoras)	200	Talento	—
Blanco difícil	500	Talento	Ag 40
Golpe infalible	500	Talento	HA 30

CAPACIDADES DEL MODO ESCUADRA DE LA GUARDIA DEL CUERVO

Las siguientes capacidades de modo escuadra son únicas a los personajes provenientes del capítulo de la guardia del cuervo. El uso de estas capacidades se describe en la página 221 del libro básico de **DEATHWATCH**.

MANIOBRA DE ATAQUE: APROVECHA LA DEBILIDAD

Acción: Media acción

Coste: 4

Mantenimiento: No

Efectos: La guardia del cuervo aplica una fuerza precisa para paralizar a su enemigo. La escuadra se coordina para aprovechar la debilidad del enemigo y asestar golpes estratégicos. Como media acción, un hermano de batalla en alcance de apoyo puede señalar a un enemigo. Hasta el inicio del próximo turno del hermano de batalla, los miembros de la escuadra pueden repetir las tiradas de daño contra el objetivo (debe aplicar el segundo resultado). Solo se puede señalar un objetivo a la vez.

Mejora: En rango 5, señalar a un objetivo se convierte en una acción libre.

NUEVO TALENTO: ENTRENAMIENTO DE GUERRILLA

Reducida a un número de hombres increíblemente bajo tras la masacre de Istvaan V, la guardia del cuervo tuvo que volverse experta en el despliegue rápido, el sigilo y las tácticas de guerrilla, y cada hermano de batalla fue entrenado en operaciones encubiertas para aprovechar sus reducidísimos números. Este entrenamiento y tradición se ha desarrollado durante milenios y los miembros del capítulo de la guardia del cuervo aún son venerados por su capacidad para actuar secreta y silenciosamente, incluso en su voluminosa servoarmadura. El hermano de batalla no sufre las penalizaciones habituales a Escondarse y Movimiento silencioso con la servoarmadura.

MANIOBRA DEFENSIVA: MANIOBRAS EVASIVAS

Acción: Completa

Coste: 3

Mantenimiento: si

Efectos: Los hermanos de batalla de la guardia del cuervo favorecen evitar el ataque principal de su oponente frente a una defensa incondicional. Todos los hermanos de batalla en alcance de apoyo no activan los efectos de fuego de oportunidad de un enemigo. Además, los hermanos de batalla en alcance de apoyo obtienen una bonificación de +20 a todas las tiradas para evitar el acobardamiento.

Mejora: En rango 3, todos los hermanos de batalla en alcance de apoyo son inmunes a los efectos del acobardamiento.

PODERES PSÍQUICOS DE LA GUARDIA DEL CUERVO

La siguiente sección presenta varios poderes psíquicos únicos para los bibliotecarios del capítulo de la guardia del cuervo. Puedes encontrar su modo de empleo en la página 191 del libro básico de **DEATHWATCH**.

Solo los bibliotecarios de la guardia del cuervo tienen acceso a estos poderes psíquicos. Estos poderes pueden ser adquiridos siempre que el bibliotecario cumpla los requisitos del poder y pague el coste de PE, como se detalla en la **Tabla 1-8: Poderes psíquicos de la guardia del cuervo**.

TABLA 1-8: PODERES PSÍQUICOS DE LA GUARDIA DEL CUERVO

Poder	Coste PE	Requisitos previos
Ingenio de Corax	1.000	V 40+
Maldición del cuervo	500	—
La crueldad de Deliverance	1.000	V 50+

INGENIO DE CORAX

Acción: Completa

Enfrentado: No

Alcance: 5 metros de radio x FP

Mantenimiento: No

Descripción: El bibliotecario se sumerge en la disformidad para enarbolar su poder. Abraza los ideales puros de Corax y emana su energía a su alrededor. Los hermanos de batalla al alcance del poder pueden realizar de inmediato media acción en la que los enemigos se consideran sorprendidos. Este poder se puede usar una vez por combate a potencia controlada, para utilizarlo de nuevo debe emplearse a potencia sobrecargada.

MALDICIÓN DEL CUERVO

Acción: Media acción

Enfrentado: Si

Alcance: 10 metros x FP

Mantenimiento: Si

Descripción: El bibliotecario maldice a un oponente, condenándolo a muerte a manos de los campeones del Emperador. Las energías de la disformidad devoran la mente del objetivo y explotan debilidades en sus defensas. Este poder afecta a un único objetivo. Mientras se mantiene este poder, los ataques contra el objetivo maldito obtienen una penetración adicional igual al FP del bibliotecario.

LA CRUELDAD DE DELIVERANCE

Acción: Completa

Enfrentado: Si

Alcance: 10 metros x FP

Mantenimiento: No

Descripción: El bibliotecario manifiesta su poder psíquico como una bandada de cuervos. Negros como la noche, los feroces pájaros se abalanzan sobre sus oponentes. El bibliotecario puede señalar un único objetivo para los cuervos, causando 1d10 x FP de daño acerado, o hacer que la bandada ataque a tantos oponentes como su FP, cegándolos hasta el final del próximo turno del bibliotecario.

ORNAMENTOS DEL CAPÍTULO DE LA GUARDIA DEL CUERVO

Los siguientes objetos son ornamentos de capítulo que pueden ser elegidos por los hermanos de batalla del capítulo de la guardia del cuervo.

HERÁLDICA NEGRA

Las sombras siempre han sido el mayor aliado de la guardia del cuervo, desde su melancólica actitud y complexión pálida, a sus tácticas de sigilo y su guerra de guerrillas. Nacida de la necesidad, el apego de la guardia del cuervo a las sombras surge de la necesidad de sobrevivir para mantener sus constantemente limitados números. Esta inclinación se refleja en gran medida en su armadura negro mate y en los símbolos del pájaro negro que es su nombre.

- **La garra del cuervo:** Pintada sobre blanco en la hombrera derecha de los veteranos del capítulo, la negra garra del cuervo está reservada a aquellos con un largo y respetado servicio a su capítulo. Estos hermanos de batalla son expertos en la guerra de guerrillas, se adaptan a los cambios en el campo de batalla y están siempre alerta. Añade +3 a la Percepción (después de sumar los demás modificadores).
- **Calvaria del cuervo:** Con la forma de un cráneo de pájaro, la calvaria es un emblema que llevan muchos hermanos de batalla del capítulo alrededor del cuello o sobre su hombrera derecha. Añade +2 a Agilidad (después de sumar los demás modificadores).

CASCO PICTOGRÁFICO

La guardia del cuervo adopta un enfoque increíblemente meticuloso para la batalla, planeando cada posibilidad antes del enfrentamiento y analizando cada maniobra. Estudian los datos recopilados durante la batalla por los guerreros del capítulo para analizar el rendimiento del capítulo, ayudando a mejorar su eficacia en combate. Los hermanos de batalla de la guardia del cuervo que sirven en los guardianes de la muerte intentan mantener esta tradición durante su servicio. Llevando un casco con pictograbador pueden revisar personalmente los hechos de la misión y prepararse mejor para futuros enfrentamientos. Al final de cada misión, el hermano de batalla puede realizar una tirada **Moderada (+0) de Tácticas**. Cada miembro de la escuadra gana 50 puntos de experiencia adicionales por cada nivel de éxito.



SALAMANDRAS

"¡Hacia los fuegos de la batalla! ¡Hasta el yunque de la guerra!"

—Grito de batalla del capítulo de los salamandras

La historia de los salamandras, y la leyenda de cómo se reunió su Primarca Vulkan con el Emperador, es una de las pocas historias de la época de la Gran Cruzada contada de una forma coherente en muchos mundos diferentes del Imperio. Se desconoce cuánto del, así llamado, Promethean Opus es objetivamente cierto y en muchos aspectos carece de importancia. El hecho de que los salamandras han permanecido durante diez mil años como parangones de fuerza, honor y resolución, es el verdadero legado del Primarca y uno que perdura hasta la oscura época del final del 41° Milenio.

Los salamandras provienen de un mundo sacudido por una inestabilidad volcánica constante, pero poseedor de los tipos más raros de recursos minerales. La violencia de la cíclica actividad volcánica crea y arroja minerales altamente valorados por el Adeptus Mechanicus, pero el planeta ha estado ocupado por la humanidad desde mucho antes de la edad del Imperio. Cuando el niño Vulkan apareció en Nocturne, fue descubierto por el herrero de uno de los siete asentamientos principales, un maestro artesano que pronto enseñó al niño todo lo que sabía. En unos pocos años, Vulkan se había desarrollado en una mole, con su mente tan poderosa como su cuerpo. Pronto, Vulkan estuvo enseñando a los maestros herreros de Nocturne técnicas de metalurgia perdidas desde los oscuros días de la Edad de los Conflictos. Cuando Vulkan derrotó a una de las regulares y costosas incursiones eldar, fue unánimemente aclamado como su líder.

Cuando el Emperador llegó a Nocturne para reunirse con su hijo perdido, escogió no hacerlo con demasiada ceremonia como había hecho en muchos otros casos y no anunció su identidad, escondiéndose tras un oscuro glamur. En su lugar, llegó como un extranjero durante el festival para celebrar la gran victoria de Vulkan. Por tradición, dichas celebraciones incluían numerosas competiciones y pruebas de fuerza, y así, el extranjero desafió a Vulkan, declarando que el ganador de su prueba se arrodillaría ante el otro y le declararía su eterna

lealtad. El desafío resultante vio al extranjero y al Primarca realizar hazañas que ningún mortal podía imitar, culminando en una caza para matar a la salamandra más grande y regresar al asentamiento con su cuerpo. Durante este desafío final, Vulkan mató a una bestia monstruosa, pero en su viaje de regreso el terreno bajo sus pies se abrió y un torrente de lava se elevó para devorarlo. Aferrándose a una roca con una mano, mientras con la otra agarraba la cola de su enorme presa, Vulkan colgaba peligrosamente sobre la emergente lava y su poderosa fuerza se diluía después de días de pruebas. Solo si abandonaba su trofeo podría salvarse, pero rechazó hacerlo incluso frente a la muerte. Entonces el extranjero apareció ante él, pero su camino estaba bloqueado por otro canal de lava. Vulkan vio que el extranjero

arrastraba tras de sí una presa mayor que la suya, el cuerpo de la salamandra más grande jamás vista, y que la arrojaba sobre la lava para formar un puente.

Un momento después, el extranjero tomó la mano de Vulkan y elevó al Primarca y a su presa directamente hacia arriba, salvándolo de la muerte. En su regreso al asentamiento, los ancianos declararon a Vulkan ganador del desafío, puesto que el extranjero había vuelto de la caza con las manos vacías. Pero no fue este quien declaró su eterna lealtad, sino que fue el Primarca quien lo hizo, arrodillándose sobre una rodilla y declarando que un hombre que valoraba la vida de otro por encima de su propia victoria era un hombre digno de ser servido. En ese momento, el extranjero se quitó el disfraz y todos pudieron verlo como lo que realmente era, el Señor de la Humanidad, que vino a Nocturne para encontrar a su hijo y reunir a su pueblo con la humanidad.

Vulkan asumió el manto de Primarca de la XVIII legión, llamados los salamandras. Reclutando de los duros hombres de Nocturne,

la legión pronto fue conocida por la fuerza, el coraje y el honor de sus hermanos de batalla, además de por la habilidad con las que fabricaban sus armas de guerra. Pero la edad de la gloria no iba a durar mucho tiempo porque, junto a los manos de hierro y la guardia del cuervo, los salamandras fueron engañados por Horus al tomar su lugar en la condenada primera oleada en Istvaan V, en donde fueron diezmados primero por las defensas de los traidores y luego por la traición de las legiones que formaban la segunda oleada.



LA MARCA DEL HÉROE

El millar, más o menos, de capítulos del Adeptus Astartes utilizan un sorprendente conjunto de tradiciones idiosincráticas, normalmente resultado de las costumbres de su mundo natal, de la historia del capítulo, o de una mezcla entre ambas. Por ejemplo, muchas sociedades practican escarificaciones o marcas rituales y no solo las más primitivas. Los salamandras han heredado de las gentes de Nocturne la práctica de la “marca de honor”. Cada hermano de batalla tiene un marcador ritual con el que se señala la piel para celebrar victorias particulares o para recordar a compañeros de escuadra caídos.

La fortaleza-monasterio del capítulo no está en Nocturne, sino en el despoblado satélite de Prometheus. A diferencia de la mayoría de los capítulos, los salamandras no residen en su base fortificada, poco más que un enorme espacio-puerto con instalaciones para su flota estacionada. Cuando no realizan operaciones o están entrenando, los salamandras viven entre su gente y cada uno es el jefe de una pequeña comunidad de familias. La gente de Nocturne crece en compañía de los guerreros de los dioses, con los que están emparentados, y aspiran a unirse a sus filas y luchar por el Emperador. Como todos los salamandras practican el oficio de herrero, muchos toman jóvenes aprendices a su cargo y los mejores son juzgados dignos de convertirse en aspirantes y hacer las pruebas para unirse al capítulo como neófitos. Las pruebas son como las que enfrentaron al Emperador y al Primarca, aunque ningún hombre vivo podría realizar las poderosas hazañas realizadas en ese épico empeño. Sin embargo, los salamandras están excepcionalmente bendecidos por sus estrechos lazos con sus familiares y amigos, y por su parte el pueblo los venera.

Los siete asentamientos principales forman las bases de las siete compañías de primera línea. Los salamandras son inusuales en este aspecto, desplegando siete compañías de doce escuadras cada una, en lugar de las diez compañías habituales de diez escuadras. Además de este número, el capítulo mantiene una compañía de exploradores, pero dados los poco convencionales medios de reclutar aspirantes del capítulo, esta unidad es más pequeña que en la mayoría de los capítulos, contando generalmente con alrededor de seis escuadras de exploradores en las etapas finales de su entrenamiento. Aparte de esta organización, el capitán de la 1ª compañía, conocida como los dragones de fuego, también ejerce de maestro del capítulo. Esta posición es considerada como una regencia, administrada hasta el momento en el que el Primarca regrese y reclame su legítimo mando sobre los salamandras.

HERENCIA GENÉTICA

Los salamandras poseen una herencia genética inusual, como resultado de la interacción entre las exóticas formas de radiación emitidas por los extraños minerales arrojados desde la superficie de Nocturne y los implantes de su propia herencia genética. Esto produce lo que podría parecer una mutación, pero en realidad es resultado de la fisiología única de los marines espaciales. Todos los hermanos de batalla de los salamandras tienen la piel tan negra como el

Se sabe que los salamandras sufrieron trágicas pérdidas en Istvaan, aunque escaparon los suficientes para salvar a la legión de la extinción. Los registros de esta época son a lo sumo incompletos y se conservan pocas acciones de los salamandras o hechos de su Primarca. Los sucesos que acontecieron inmediatamente después de la guerra están incluso más oscurecidos y son quizás solo conocidos por los taciturnos maestros del librarius de los salamandras. Parece que la XVIII legión no engendró sucesores inmediatos y es probable que sus números fueran tan escasos por la masacre del desembarco en Istvaan que no fuera posible dividirla en capítulos. Varios capítulos creados mucho más tarde, en posteriores fundaciones, pueden compartir la herencia de los salamandras, pero no existe ninguna evidencia de que hayan engendrado capítulos sucesores de segunda fundación. El punto hasta el que fueron aceptados los dictados del Codex Astartes tras la ruptura de las viejas legiones varía mucho, y los salamandras parecen haber obedecido muchos aspectos e ignorado otros. El despliegue de solo siete compañías reforzadas es un ejemplo de esto, aunque en otros matices el capítulo es en gran medida obediente al tomo de Guilliman.

El destino final del Primarca de los salamandras es un asunto de gran conjetura, puesto que desapareció muchos años después de la Herejía de Horus. Algunas fuentes proclaman que Vulkan dirigió su capítulo durante tres milenios completos antes de partir en alguna misión que no declaró al Imperio en general, aunque quedan pocas evidencias de ninguna de sus hazañas a lo largo de esta era. La historia se vuelve más misteriosa por el hecho de que parece que Vulkan dejó tras de sí un texto, llamado el Tomo de Fuego, dentro del cual está encerrada la naturaleza y localización de siete artefactos que el Primarca mandó encontrar a su capítulo. Solo cuando todos estos artefactos fueran recuperados, hasta ahora lo han sido cinco, Vulkan juzgaría a los salamandras lo suficientemente templados tras haber pasado la prueba definitiva. Entonces, según dicta la leyenda, regresará para dirigir a los salamandras en la guerra final contra los enemigos de la humanidad.

NOCTURNE Y PROMETHEUS

Los salamandras provienen de un sistema dual, y su imposiblemente compleja e impredecible interacción entre el mundo de Nocturne y su enorme satélite Prometheus es la causa de la continua actividad volcánica en su mundo natal. La superficie de Nocturne es una retorcida masa de negra roca volcánica, cruzada por una red cambiante de canales de lava. Hay escasas regiones lo bastante estables como para soportar asentamientos a largo plazo, pero siete de ellas son el hogar de comunidades considerables y son sobre las que está construida la estructura del capítulo de los salamandras. El pueblo de Nocturne explota los extraños minerales y los gases exóticos arrojados a la superficie por la intensa actividad volcánica, y embarcan materiales al Imperio para la fabricación de sistemas de máquinas muy especializados a cambio de ganado, materiales refinados y los escasos objetos que no pueden fabricar por sí mismos en sus propias fraguas.

carbón y sus ojos son de color rojo sangre. Se desconoce si el mismo Vulkan tenía esta apariencia o si este efecto se ha desarrollado lentamente según pasaban los milenios y la semilla genética se volvía más enrarecida y destilada. Se cree que la interacción entre tipos específicos de radiación y la semilla genética no es exclusivo a Nocturne. El cambio ocurre en los procedimientos de implantación más tempranos del neófito, aunque no parece asociado a un único órgano. Para cuando el neófito es juzgado digno de servir en la compañía de exploradores, su piel ya se ha oscurecido y sus ojos son de un rojo ardiente. Para algunos, los salamandras parecen criaturas infernales de pesadilla y su apariencia es incluso más intimidatoria para los hombres normales de lo habitual en los poderosos marines espaciales. Para los enemigos el efecto es absolutamente horrible, causando que muchos abandonen a la primera señal de su presencia.

DOCTRINA DE COMBATE

Los salamandras utilizan la doctrina de combate empleada por todos los capítulos marines espaciales, desde asaltos blindados a acciones de abordaje en gravedad cero, asedios o desembarcos orbitales relámpago, pero su herencia y tradiciones otorgan a sus operaciones un carácter único.

El capítulo despliega relativamente pocos vehículos anti-gravitatorios, como los land speeders, aunque es capaz de hacerlo cuando es necesario. Se cree que esto es resultado de la gravedad salvajemente fluctuante de Nocturne, las enormes mareas ejercidas sobre el planeta por la luna Prometheus hacen el manejo de estos vehículos casi imposible. Como resultado, el capítulo depende menos de dichos transportes, prefiriendo en su lugar el seguro avance de los pesados vehículos blindados.

El capítulo es capaz de mantener un gran número de vehículos blindados debido a que las forjas de Nocturne producen las mejores máquinas de guerra. Mientras que muchos capítulos dependen de los mundos forja del Adeptus Mechanicus para producir gran parte de su material, los salamandras producen la mayoría de sus necesidades por sí mismos y, como cada salamandra es un artesano de un tipo u otro, todo lo creado por y para ellos es de la calidad más alta. En la medida de lo posible los salamandras siguen el ejemplo de su Primarca en forjar sus propias armas y, aunque la mayoría de los hermanos de batalla son lo bastante habilidosos como para crear una hoja de combate finamente labrada, los más experimentados sienten un gran orgullo por elaborar a mano su propia munición en la víspera de la batalla, bendiciendo cada uno de los proyectiles con los ritos de batalla.

PERSONAJES DE LOS SALAMANDRAS

Los salamandras son renombrados por su resistencia, su sabiduría y su habilidad para la metalurgia y la tecnología. Un marine espacial salamandra obtiene los siguientes beneficios: +5 a Resistencia, +5 a Inteligencia y la capacidad de modo solitario Nacido en el fuego (consulta la página 24). Los personajes Salamandras obtienen la actitud Culto de Prometeo.

Talento adicional: Los personajes salamandras comienzan el juego con el talento Resistencia (Calor).

EL CULTO DE PROMETEO

Culto de Prometeo es una actitud (consulta la página 32 del libro básico de DEATHWATCH) única a los marines espaciales del capítulo de los salamandras.

El cuerpo de sabiduría por el que vive el pueblo de Nocturne y por extensión los salamandras, es conocido como el culto de prometeo. Los hermanos de batalla salamandras son el producto de una combinación única de genética y tradición; el resultado es el guerrero perfecto.

Este ejemplo perfecto de guerrero prometeo abarca muchos principios. Uno de los más importantes es la autosuficiencia, ya que el pueblo de Nocturne vivió en su salvaje mundo durante generaciones antes de la llegada del Emperador. Incluso entonces, nunca sucumbieron a la tentación de domar su cruel entorno ya que sabían que los haría más fuertes.

Otro principio fundamental del culto de prometeo es que un guerrero nunca debe abandonar, sean cuales sean las circunstancias. Aunque todos los marines espaciales son obstinados y decididos en la consecución de sus objetivos, los salamandras muestran este rasgo hasta la obcecación. El mismo Vulkan no habría abandonado a su presa cuando competía con el Emperador disfrazado, incluso aunque le pudiera haber costado su vida, y todos los salamandras son igual de intransigentes. Son obstinados en la defensa e implacables en el ataque, aunque esto a veces los conduce a sufrir bajas desproporcionadas cuando otros habrían retrocedido para seguir tácticas alternativas.

Además de estas propiedades esenciales del guerrero prometeo, los salamandras son extremadamente vigorosos y sus estilos predilectos de lucha favorecen la resistencia y el aguante frente a desventajas abrumadoras sobre la velocidad o la maniobrabilidad. Entrenan su cuerpo sin descanso, favoreciendo la densidad muscular sobre su tiempo de reacción.

El guerrero prometeo es sensato y sabio, buscando la excelencia en todo lo que hace. Nunca toma una decisión precipitada y rara vez cambia de idea una vez se ha decidido, aunque otros puedan recomendarlo. Cree que la privación y la adversidad son inevitables y un precio aceptable si el cuerpo y el alma son templados para resistir la inevitable confrontación final. Los salamandras son también extremadamente leales, considerando el honor personal por encima de todo. Se ha señalado en numerosas ocasiones que los salamandras, al contrario que los demás capítulos, muestran compasión por los humanos ordinarios. Quizás debido a que mantienen lazos de comunidad incluso después de su iniciación en el capítulo, los salamandras demuestran ser más humanos que muchos a pesar de su temible apariencia. Por encima de todo lo demás, los salamandras creen que su Primarca regresará y que toda la humanidad se beneficiará de su brillante ejemplo.

TABLA 1-9: PASADOS DE LOS SALAMANDRAS

1d5	Pasado
1	La purificación de Ymgarl: Fuiste parte de la fuerza encargada de purgar la amenaza robagenes de las lunas de Ymgarl. En casi dos años de combate brutal en túneles contra monstruosidades mutadas de miembros afilados, viste a muchos hermanos de batalla muertos, pero no vacilaste hasta que la purga fue completada. En las décadas desde entonces no has perdido tu aversión por los viles tiránidos.
2	El legado del Primarca: Tu escuadra aguantó, con otras muchas, junto al padre de la forja en su búsqueda para descubrir los nueve artefactos dejados atrás por Vulkan. Tú y tus hermanos luchasteis con dureza contra la partida de guerra pirata de Iath Bloodreaver, hasta que los eldar ardieron y cedieron, de modo que el capitán He'stan pudo reclamar el famoso Guantelete de la Forja.
3	Por tus propias manos: Todos los salamandras son educados en los caminos de la forja y el horno e instruidos en los métodos de creación de las armas. Tu equipo de guerra es testigo de ello, construido en gran parte por tu propia habilidad. Tus armas y armadura llevan intrínsecos diseños de serpientes y llamas, y los más pequeños detalles de su función se ajustan perfectamente a tus necesidades.
4	El tiempo de las pruebas: Junto a muchos de tus hermanos, te alzaste en defensa de tu pueblo durante el último gran levantamiento de Nocturne, protegiendo a los nómadas de los depredadores mientras se retiraban a una de las ciudades santuario. Tu tiempo de pruebas fue particularmente tumultuoso y mataste a muchas grandes bestias durante la marcha.
5	El camino ardiente: Permitiste que la duda se introdujese en tu mente y perjudicara tu capacidad para servir al Imperio y, en consecuencia, escogiste caminar solo con el bastón y la túnica de un nómada en las dunas de ceniza de Nocturne hasta que se resolviesen esas dudas. Eres uno de los pocos que han regresado del camino ardiente, contra toda expectativa, y tu propósito se ha reafirmado en el crisol de una empresa tan letal. No hablas de las dudas que una vez te atormentaron, pero cuando regresaste del camino ardiente solicitaste de inmediato unirse a los guardianes de la muerte.

En cuanto al armamento, los salamandras favorecen por encima de todo la aplicación del calor y las llamas. Lo que pudo haber comenzado como un homenaje simbólico a la naturaleza volcánica de Nocturne y a las bestias que escupen fuego y habitan entre las montañas formadas por basalto, ha evolucionado en una letal especialización. Los salamandras utilizan una alta proporción de armamento lanzallamas y de fusión, y son maestros en su uso en una variedad de aplicaciones tácticas.

Independientemente de cualquier otra influencia en su doctrina de combate, la más poderosa es la del propio Primarca del capítulo. Vulkan era ferozmente leal y profundamente honorable y tenía en alta estima muchos de los valores humanos que otros capítulos han llegado a olvidar. Los salamandras son decididos en todo lo que hacen, deseosos y capaces de hacer todos los sacrificios por la misión y por sus hermanos de batalla. No se enfurecen con facilidad, un rasgo que según algunos los hace lentos para reaccionar al peligro y tomar la iniciativa, pero en realidad, los salamandras son considerados y sabios, como corresponde a un maestro artesano. Saben que ningún objetivo digno de ganar es tomado con facilidad y se consideran siempre a prueba en el crisol de la batalla. Solo cuando estén templados por innumerables campañas y sean juzgados dignos, Vulkan regresará y los conducirá a la victoria final sobre los enemigos de la humanidad.

PASADOS DE LOS SALAMANDRAS

Cada marine especial salamandra recuerda vivamente las batallas del pasado, marcadas como lo están sobre su carne por medio de la escarificación ritual. El trasfondo del capítulo proporciona una buena base para definir el pasado de tu personaje, pero la **Tabla 1-9: Pasados de los salamandras** aporta una inspiración adicional y un medio para generar rápidamente un evento pasado significativo de lo acaecido a tu personaje. Escoge el suceso que consideres más apropiado para la visión de tu personaje, o tira 1d5 para generar uno aleatoriamente. Los eventos presentados pueden ser ampliados como consideres adecuado y pueden proporcionar inspiración para muchas futuras aventuras.

TABLA 1-10: NOMBRES DE LOS SALAMANDRAS

1d10	Nombre
1	Agatone
2	Dak'ir
3	Fugis
4	He'stan
5	Kadai
6	N'keln
7	Pyriel
8	Tsu'gan
9	Vel'cona
10	Xavier

MALDICIÓN DEL PRIMARCA DE LOS SALAMANDRAS: INFLEXIBLE

Con una cultura que enfatiza la resistencia y el autosacrificio, los salamandras son famosos por su naturaleza obstinada. Los salamandras no son rápidos en decidir un curso de acción y son más lentos aún en cambiar de opinión una vez se han decidido. Sin embargo, hay una fina línea entre la determinación y la obstinación, y los hermanos de batalla deben estar vigilantes de que esta tozudez no crezca.

Nivel 1 (Persistente): El hermano de batalla no cambia fácilmente de opinión una vez se ha decidido sobre algo. Habiendo considerado los hechos de la situación, cree que su curso de acción es el mejor y le cuesta considerar alternativas. Cuando el hermano de batalla intenta reconsiderar su situación o cambiar su opinión sobre algo, debe superar una tirada **Ordinaria (+10) de Voluntad** o se verá obligado a mantener su decisión previa.

Nivel 2 (Intransigente): El hermano de batalla no está dispuesto al compromiso y es difícil razonar con él. Su naturaleza terca impide que considere alternativas a su punto de vista. Incapaz de reconciliarse con el resto de la escuadra, el hermano de batalla solo confía en sí mismo y reduce la cohesión de la escuadra en 2.

Nivel 3 (Obstinado): El hermano de batalla es lento en decidir y no es probable que cambie sus puntos de vista, prefiriendo morir a ceder en cualquier situación. La tirada de Voluntad requerida en el nivel 1 de la maldición del Primarca es ahora Difícil (-20) en lugar de Ordinaria (+10). Además, no se puede beneficiar de las capacidades de modo escuadra de otro personaje en la escuadra, ya que no escuchará su consejo o instrucciones.

NUEVO TALENTO: ARMERO

El pueblo de Nocturne y los salamandras tienen un gran respeto por los artesanos, y cada hermano de batalla de los salamandras está entrenado hasta cierto punto en las habilidades del herrero. En consecuencia, muchos salamandras llevan a la batalla equipo de guerra que ha sido elaborado por sus propias manos o al menos refinado y embellecido, y sus armas y armadura son a menudo más refinadas a lo largo de las décadas de servicio del hermano de batalla. Cuando se adquiere este talento, selecciona un único objeto del equipo de guerra estándar del hermano de batalla, o un objeto que ha ganado permanentemente del talento Equipo de guerra predilecto. Ese objeto es mejorado a calidad excepcional, o de calidad maestra si ya era excepcional. El hermano de batalla aún debe poseer el requisito de renombre habitual para poseer un objeto de calidad superior. Este talento puede adquirirse múltiples veces, limitado por su disponibilidad en el esquema de mejora, y puede aplicarse al mismo objeto múltiples veces.

CAPACIDADES DEL MODO SOLITARIO DE LOS SALAMANDRAS

Nacido en el fuego es una capacidad de modo solitario disponible para los hermanos de batalla de los salamandras. Consulta la página 217 del libro básico de **DEATHWATCH** para los detalles acerca del uso de estas capacidades.

NACIDO EN EL FUEGO

Tipo: Pasiva

Rango requerido: 1

Efectos: Los salamandras hablan de sí mismos como nacidos en el fuego, refiriéndose no solo a su mundo de origen volcánico sino a las artes de la forja y el horno. Los salamandras sostienen que toda batalla es una prueba de su habilidad, determinación y resistencia: un crisol en el que se forjan los fuertes y los débiles son aniquilados. El hermano de batalla puede añadir la propiedad Probada (2) (consulta la página 96) o eliminar una de estas propiedades, Aparatosa, Desequilibrada o Poco fiable, de un arma que posea como equipo estándar o predilecto, gracias a su habilidad para crear y mantener su equipo de guerra.

Mejoras: En rango 3, el estoicismo del hermano de batalla le concede una mayor resistencia al fuego y ya no sufre los efectos de incendiarse. En rango 5, el hermano de batalla se vuelve tan autosuficiente que su escuadra no sufre pérdida de cohesión de ningún ataque, efecto, o evento que le afecte. En rango 7, los enemigos incendiados por un ataque del hermano de batalla sufren 2d10 de daño (sin reducción por blindaje) por asalto en lugar de la cantidad habitual.

CAPACIDADES DEL MODO ESCUADRA DE LOS SALAMANDRAS

Las siguientes capacidades de modo escuadra son únicas a los personajes provenientes del capítulo de los salamandras. El uso de estas capacidades se describe en la página 221 del libro básico de **DEATHWATCH**.

MANIOBRA DE ATAQUE: EN EL FUEGO DE LA BATALLA

Acción: Libre

Coste: 3

Mantenimiento: No

Efectos: Los salamandras son incansables en el ataque, presionando inexorablemente para aplastar a sus enemigos. Cuando el hermano de batalla usa esta capacidad, él y aquellos en alcance de apoyo pueden hacer de inmediato media acción de movimiento y dos ataques estándar con un arma a distancia.

Mejora: Si el hermano de batalla es de rango 3 o superior, ambos ataques estándar pueden ser intercambiados por una única ráfaga automática o semiautomática.

TABLA 1-11: MEJORAS DEL CAPÍTULO DE LOS SALAMANDRAS

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Saber popular (Tecnología)	200	Habilidad	—
Saber popular (Tecnología) +10	200	Habilidad	Saber popular (Tecnología)
Saber popular (Tecnología) +20	200	Habilidad	Saber popular (Tecnología) +10
Competencia tecnológica	600	Habilidad	—
Competencia tecnológica +10	800	Habilidad	Competencia tecnológica
Competencia tecnológica +20	800	Habilidad	Competencia tecnológica +10
Fuego purificador	400	Talento	—
Deber hasta la muerte	800	Talento	V 45
Buena reputación (cualquiera)	800	Talento	Em 50, Protocolo (mismo grupo)
Mazazo	500	Talento	—
Odio (Eldar oscuros)	500	Talento	—
Armero (x3)	800	Talento	Oficio (Armero) +10
Protocolo (cualquiera)	500	Talento	Em 30
Equipo de guerra predilecto	500	Talento	—
Dotado (Intimidar)	500	Talento	—
Dotado (Oficio [Armero])	500	Talento	—

MANIOBRA DEFENSIVA: HASTA EL YUNQUE DE LA GUERRA

Acción: Completa

Coste: 3

Mantenimiento: Si

Efectos: Una escuadra de salamandras en defensa en un objeto inamovible se mantiene firme frente a cualquier enemigo o peligro. Hombro con hombro, son tan inflexibles como los yunques de adamantina que se asientan en los corazones de sus forjas. Mientras esta capacidad está en efecto, el hermano de batalla y aquellos en alcance de apoyo ganan una bonificación de +2 a Resistencia, aunque todos los afectados ven su bonificación de Agilidad reducida a la mitad (redondeada hacia arriba) para el movimiento.

Mejora: Si el hermano de batalla es de rango 5 o superior, el hermano de batalla y aquellos en alcance de apoyo son también inmunes al acorbadamiento, el miedo y el aturdimiento, y su valor de movimiento no se reduce.

PODERES PSÍQUICOS DE LOS SALAMANDRAS

La siguiente sección presenta una serie de poderes psíquicos únicos a los bibliotecarios del capítulo de los salamandras. Puedes encontrar su modo de empleo en la página 191 del libro básico de **DEATHWATCH**.

Solo los bibliotecarios de los salamandras tienen acceso a estos poderes psíquicos. Estos poderes pueden ser adquiridos siempre que el bibliotecario cumpla los requisitos del poder y pague el coste de PE, como se detalla en la **Tabla 1-9: Poderes psíquicos de los salamandras**.

**TABLA 1-12: PODERES PSÍQUICOS DE
LOS SALAMANDRAS**

Poder	Coste PE	Requisitos previos
Furia de la salamandra	1.000	V 40+
Calor del horno	500	—
Fuego de Nocturne	2.500	Rango 5, V 50+
Yunque de Vulkan	1.500	Rango 3, V 45+

FURIA DE LA SALAMANDRA

Acción: Media acción

Enfrentado: No

Alcance: 2d10 metros x FP

Mantenimiento: No

Descripción: El bibliotecario conjura la llama y furia de su mundo de origen y de los terribles lagartos que lo habitan, y la arroja a sus enemigos. Las llamas se retuercen en la forma de un antiguo y poderoso dragón cuyo semblante malevolente inspira temor. Este poder conjura una línea de 1 metro de ancho hasta su alcance máximo y golpea a todo a lo largo de su camino. Cualquier criatura, amiga o enemiga, u objeto golpeado por este poder sufre 3d10+5 de daño energético con una penetración igual al FP del bibliotecario, a menos que use su reacción y pase una tirada **Moderada (+0) de Esquivar**. Además, cualquier criatura u horda dañada pero no muerta/destruida por este poder debe hacer una tirada de Miedo (1).

CALOR DEL HORNO

Acción: Media acción

Enfrentado: No

Alcance: Personal

Mantenimiento: Si

Descripción: El calor ardiente de la forja corre por las venas de los salamandras y el bibliotecario puede sacarlo fuera, envolviéndose en llamas que sus enemigos no pueden soportar de cerca y que causa que la carne arda y se ampolle. Cualquier criatura, amiga o enemiga, a 1 x FP metros del bibliotecario debe pasar una tirada **Moderada (+0) de Resistencia** o ganar un nivel de fatiga. Además, los ataques cuerpo a cuerpo del bibliotecario causan un daño adicional igual a su FP y los golpeados por esos ataques deben pasar una tirada de Agilidad o resultar incendiados (consulta la página 263 del libro básico de **DEATHWATCH**).

EL FUEGO DE NOCTURNE

Acción: Completa

Enfrentado: No

Alcance: 5 metros x FP

Mantenimiento: Si (consulta texto)

Descripción: La furia volcánica de Nocturne es una fuerza profunda y poderosa, y aterradora cuando es desatada. Los salamandras son reacios a usar este poder a menos que sea absolutamente necesario, porque puede ser difícil de controlar una vez desatado. El área alrededor del bibliotecario se envuelve de repente en un infierno ardiente que pocas cosas pueden resistir. Cualquier criatura, amiga o enemiga, dentro del área sufre 1d10 x FP de daño energético con una penetración de 4 y debe pasar una tirada **Complicada (-10) de Agilidad** o se incendiará (consulta la página 263 del libro básico de **DEATHWATCH**). El bibliotecario no sufre daño, pero no se puede mover mientras este poder está en uso. Cada turno que se mantiene este poder aumenta el Factor Psíquico en +1 (aumentando el daño y alcance), y luego compara el daño total tirado con la Voluntad del bibliotecario, si la tirada de daño es más alto entonces el poder debe ser sostenido el próximo turno puesto que sus energías están descontroladas.

YUNQUE DE VULKAN

Acción: Completa

Enfrentado: No

Alcance: Personal

Mantenimiento: Si

Descripción: El bibliotecario se alimenta de la resistencia inflexible por la que son conocidos los salamandras, y se convierte en un yunque contra los ataques de sus enemigos. Hay poco que pueda abatir a un bibliotecario cuando usa este poder. El bibliotecario gana un campo de fuerza (consulta la página 168 del libro básico de **DEATHWATCH**) con un factor de protección igual a 5 x FP. Este campo de fuerza no se sobrecarga.

ORNAMENTOS DEL CAPÍTULO DE LOS SALAMANDRAS

Los siguientes objetos son ornamentos de capítulo que pueden ser elegidos por los hermanos de batalla del capítulo de los salamandras.

SÍMBOLOS DE PROMETEO

El culto prometeo define a los salamandras, enseñándoles las virtudes que los hacen ser guerreros dignos de Vulkan. Los símbolos asociados con el culto, el martillo y el yunque, la llama, y las escamas y semblantes de los poderosos lagartos que acechan los paisajes ahogados por la ceniza de Nocturne, son rasgos recurrentes en el equipo, estandartes, heráldica y efectos personales de los salamandras, particularmente de los veteranos dragones de fuego que suelen llevar mantos de piel de dragón para significar su estatus en batalla. Aquí se enumeran algunos símbolos representativos, en su mayoría elaborados por la mano de su dueño:

- **La llama:** A veces pintada o tallada en la armadura, otras veces incrustada con pseudo-oro pulido, o llevado al cuello, la llama simboliza la creación y la destrucción, representando la potencia de la forja y la desolación del infierno ardiente. Quienes llevan la llama son apasionados y decididos, una tendencia que se contradice a veces con la naturaleza meditativa y cuidadosa de los salamandras. Añade +2 a las tiradas de iniciativa.
- **Herramientas de la forja:** En forma de martillos cruzados, un yunque estilizado, u otro diseño, este símbolo es común entre quienes destacan en el arte de la forja y su intrincado diseño es prueba del talento del portador. Añade +3 a las tiradas de Competencia tecnológica.
- **Piel de wurm:** Los poderosos lagartos que habitan Nocturne son depredadores peligrosos y una fuente de alimento y material para la población. También son fuente de deporte para los salamandras que cazan a los más grandes como prueba de destreza y ritos de iniciación, culminando en la caza del dragón de fuego que da su nombre a la primera compañía. Reclamar la piel de una de estas bestias es un signo de tenacidad, poder y fortaleza. Añade +2 a Fuerza (después de todos los modificadores).

BRASERO DE LA VIGILIA

Entre los que prestan el juramento apócrifo, la familiaridad del culto prometeo es un asunto solitario porque los hermanos de batalla en la Vigilia están aislados de los capellanes y sacerdotes marcadores que sirven en el capítulo. La soledad no es algo raro para los salamandras, el aislamiento es parte natural de las prácticas del culto prometeo, pero las marcas de honor usadas para señalar sus logros no se practican tan fácilmente en solitario. No obstante, muchos salamandras llevan con ellos un pequeño brasero preparado ritualmente, herramientas y el entrenamiento necesario para marcarse a hierro después de victorias triunfantes. Al final de una misión exitosa tira 1d10 por cada punto de renombre ganado durante esa misión; por cada tirada de 10, el hermano de batalla gana un punto adicional de renombre.

CICATRICES BLANCAS

"Si puedes vernos, somos peligrosos. Pero eso no es nada comparado con el peligro que enfrentas si no puedes vernos y todo lo que puedes oír es nuestra risa".

—Proverbio de los cicatrices blancas

Los feroces hermanos de batalla de los cicatrices blancas son los herederos de la quinta legión. Reclutados de las salvajes tribus nómadas del mundo primitivo de Chogoris, los cicatrices blancas luchan a la manera de los guerreros de las estepas. Montando asaltos relámpago con los vehículos más rápidos, los cicatrices blancas descienden sobre sus enemigos en un torrente imparable con sus corazones llenos de salvaje entusiasmo y el grito de batalla "¡por el Emperador y el Khan!" en sus labios.

El Primarca de los cicatrices blancas era el poderoso Jaghatai Khan, el primer y único guerrero que alcanzó tal poder como para unir a todas las tribus salvajes de las estepas chogorianas. Consiguió todo esto antes de que la Gran Cruzada llegase a Chogoris y el Primarca se uniera con su padre. El joven Jaghatai ascendió rápidamente en la tribu que lo había adoptado, y por la fuerza de retórica y después de su brazo, unió los clanes contra los opresores habitantes de las ciudades. Se dice que las estepas se tiñeron de rojo cuando los guerreros unidos bajo el estandarte de crines negras de Jaghatai vengaron cada agravio causado. Las ciudades fueron destruidas y sus ejércitos pasados a espada hasta que todo Chogoris pertenecía a las tribus de las estepas. Unos meses más tarde la Gran Cruzada llegó al reino de Jaghatai, y al mirar a su padre supo que había un hombre que compartía su visión. Jaghatai entendió que había un premio mayor de lo que podía haber imaginado, la reunificación de toda la humanidad.

Las filas de la quinta legión se llenaron con los guerreros del feroz ejército de Jaghatai Khan y la legión heredó las tradiciones de los nómadas de las estepas chogorianas. Pronto, el salvajismo de las tribus se había reproducido en la semilla genética de la legión, pero fue atemperado por el feroz sentido del honor y la justicia de su Primarca.



Los cicatrices blancas lucharon con valor y determinación durante la Gran Cruzada, y los años inmediatamente anteriores a la Herejía de Horus fueron dedicados a una campaña contra un imperio orko centrado en el sistema Chondax. En el clímax de esta guerra agotadora llegó la noticia de la traición del Señor de la Guerra, y Rogal Dorn invitó a su hermano Jaghatai a unirse con los lobos espaciales de Leman Russ y regresar a Terra en previsión del asalto de los traidores. Anticipando ese movimiento, el Señor de la Guerra envió a la legión alfa contra los lobos espaciales. Jaghatai se enfrentó con el dilema de ayudar a su hermano Russ o responder a la petición de Dorn. Obligado a elegir entre su deber a su hermano o su deber al Imperio, Jaghatai escogió el último, aunque la elección no fue fácil. Los cicatrices blancas llegaron a Terra a tiempo de enfrentar a los traidores e incontables de ellos murieron para defender la gran obra del Padre de la Humanidad. La historia registra poco de las acciones del Gran Khan durante el Asedio de Terra, pero se sabe que su legión enfrentó a los traidores utilizando ataques relámpago y que cuando finalmente todo acabó, los cicatrices blancas emergieron de los fuegos de la guerra ensangrentados pero vivos. Seguramente estuvieron en primera línea de las legiones que persiguieron a los traidores derrotados al Ojo del Terror, porque los cicatrices blancas raramente permiten a un enemigo derrotado escabullirse una vez prueban su sangre.

HIJOS SALVAJES DE CHOGORIS

Los cicatrices blancas son el producto de las estepas salvajes de Chogoris. Como muchos mundos de origen marines espaciales, sus pueblos permanecen en un estado que los hace una fuente de reclutamiento perfecta y las tribus guerreras no han estado unidas desde los tiempos del Gran Khan. Las tribus viven exactamente como han hecho durante incontables generaciones, recorriendo las estepas con grandes rebaños de gigantescos herbívoros según el ciclo de las estaciones. Antes de la llegada de Jaghatai Khan, los chogorianos estaban divididos y el planeta sometido al gobierno opresivo de los habitantes de las ciudades. Aunque fueron conquistadas por el joven Primarca, él vio que establecer a su pueblo en esas mismas ciudades conduciría finalmente al final de todo lo que los hacía ser como eran. En su lugar, solo dejó una ciudad, Quan Zhou, un brillante palacio de mármol en lo alto de las montañas Khum Karta. Esta ciudad es la morada de los cicatrices blancas y se dice que dentro de sus altas murallas de piedra hay un bosque entero lleno de presas. Los cicatrices

EL DESTINO DEL GRAN KHAN

Aunque Jaghatai Khan sobrevivió a las tumultuosas batallas de la Herejía de Horus, como muchos de sus hermanos Primarcas, fue cruelmente arrebatado a la humanidad en los años posteriores. La leyenda cuenta que mientras el Gran Khan participaba en las batallas de la Gran Cruzada del Emperador, renegados eldar cayeron sobre las tribus de Chogoris. Aunque lucharon como lo habían hecho durante las guerras de unificación de Jaghatai, sus armas no eran rival para las de los pérfidos xenos. Miles fueron asesinados y miles esclavizados, llevados por los pasajes secretos de la telaraña para encontrar un destino que ningún mortal puede imaginar. Cuando el Gran Khan y sus compañeros regresaron a Chogoris después de la Herejía de Horus, descubrió lo que había sucedido y ordenó la que fue la primera cacería, con el objeto de rescatar a los chogorianos esclavizados o vengar sus muertes.

Solo quedan leyendas de las batallas que siguieron, porque los pocos que las vieron en persona se perdieron junto con el Primarca. En la cúspide de la sangrienta batalla de Corusil V, Jaghatai y sus compañeros persiguieron a un líder eldar a través de un portal y en la telaraña. El portal se cerró antes de que los cicatrices blancas restantes pudieran seguir al Gran Khan y el Primarca desapareció, y lo ha estado desde entonces. Por ese motivo los cicatrices blancas albergan un odio especial por la estirpe oscura de los eldar, e incluso su disciplina y juicio legendarios se deslizan ocasionalmente cuando enfrentan a estos enemigos en batalla. Nadie puede decir que le ocurrió al Primarca o si aún caza a su presa por los túneles laberínticos de la telaraña eldar y las subrealidades de pesadilla donde acecha su estirpe oscura. Quizás, cuando la cacería esté acabada, Jaghatai Khan regresará a su pueblo, o tal vez se ha perdido para siempre.

Desde la cacería del Gran Khan se ha transmitido en la tradición del capítulo que un hermano de batalla debe ser declarado maestro de la caza y encargado de perseguir a esos enemigos del capítulo que han logrado escapar de algún modo a su retribución. Cada cuarto de siglo los capellanes presiden los ritos del aullido, en donde se enumeran los nombres y hechos de cada némesis de los cicatrices blancas. El maestro del capítulo anuncia entonces cuales de esos enemigos serán castigados a continuación. El maestro de la caza puede ser el capitán de una hermandad y, además de sus tareas habituales, debe esforzarse porque el objeto de la caza sea puesto de rodillas, reclamar su cabeza y regresar con ella a Chogoris. Allí, la calavera es desollada y cubierta de plata. Acompañado por un gran festín, el siniestro trofeo es colocado en una estaca a lo largo del camino que conduce a través de las montañas Khum Karta hacia el palacio Quan Zhou, la poderosa fortaleza-monasterio de muros de mármol de los orgullos y salvajes cicatrices blancas de los Adeptus Astartes.

blancas viven separados de su pueblo, descendiendo solo una vez cada década para observar las guerras entre tribus y escoger reclutas potenciales. La guerra constante asegura que el pueblo permanece fuerte, aunque los cicatrices blancas tienen que estar vigilantes para que esos feudos se olviden cuando los aspirantes se convierten en neófitos. Otra forma de elegir aspirantes es mediante la tradición donde los más jóvenes entran en las montañas para rendir homenaje a la tumba de un cicatriz blanca caído. Esas peregrinaciones son muy peligrosas y el mero hecho de sobrevivir a una es una gran hazaña, si el peregrinaje es considerado digno otorga un lugar en las filas de los aspirantes.

Debido a que las tribus de las que reclutan los cicatrices blancas están muy unidas a la tierra y las estaciones, los hermanos de batalla del capítulo tienen una empatía intrínseca con su entorno. Allí donde van son capaces de leer el suelo bajo sus pies y el aire en sus pulmones, y entender al instante el mejor modo de luchar en esos lugares. Aunque Chogoris es una tierra de anchas estepas salpicada con densos bosques e imponentes montañas, la fisiología aumentada de los Adeptus Astartes multiplica la profunda comprensión chogoriana de la tierra y la convierte en una perspicacia casi sobrenatural. En consecuencia, los cicatrices blancas usan cualquier entorno natural como un aliado, tanto atravesando un enorme desierto como rastreando a un enemigo por las enredaderas de un mundo muerto alienígena. Se ha observado que muchos cicatrices blancas están incómodos en entornos totalmente fabricados, como ciudades colmena y estaciones espaciales, anhelando respirar aire natural y sentir la tierra bajo sus pies, pero esto es solo cuestión de preferencia y no un detrimento de sus temibles capacidades en batalla.

INICIACIONES

Se sabe que la semilla genética de los cicatrices blancas es estable y la quinta legión engendró varios sucesores cuando fue dividida en capítulos. La mayoría de las fuentes están de acuerdo en que estos capítulos son los Indómitos, Merodeadores, Destruyores y Señores de la tormenta, y todos ellos comparten las cualidades de la legión y se adhieren a las enseñanzas del Gran Khan. Algunos han observado una tendencia ocasional a exceder la ferocidad salvaje de la herencia chogoriana y a cruzar la línea con una sed de sangre declarada. Las enseñanzas de Jaghatai Khan dictan que cada guerrero debe enfrentar esta prueba en algún momento de su servicio y aprender a dominar su salvajismo interior. Solo cuando lo ha hecho puede un guerrero conocerse realmente a sí mismo y cumplir su deber. Lo que algunos han observado como un precursor a la inestabilidad genética es considerado por otros como un rasgo positivo, y uno vital para los incontables honores de batalla de los cicatrices blancas.

El capítulo utiliza una serie de pruebas para seleccionar neófitos, muchas intrínsecas a la forma de vida de los guerreros nómadas de las estepas. La guerra constante entre tribus asegura que la sangre permanezca fuerte y los líderes de las comunidades nómadas saben que cada generación uno de los poderosos desciende de las montañas para observar sus batallas. Aunque los cicatrices blancas permanecen aparte de las tribus, no ocultan su presencia cuando observan una batalla porque inspira a los combatientes a luchar más duro, sabiendo que las leyendas vivas de su mundo están mirando y juzgando su conducta. Al finalizar la batalla, uno o a veces

varios guerreros son llevados lejos por cicatrices blancas sombríos y silenciosos, para no ser vistos nunca de nuevo a menos que regresen para presenciar la lucha y escoger la siguiente generación de marines espaciales.

LAS HERMANDADES

Los cicatrices blancas extraen sus reclutas de las tribus de Chogoris, muchas de ellas trabadas en feroces feudos de sangre que se remontan a incontables generaciones. Aunque el psicocondicionamiento durante el proceso de implantación de la semilla genética podría usarse para extirpar esos feudos de la mente del neófito, hacerlo arriesga diluir mucho de lo que lo hace un candidato deseable. Para superar el feudo, los cicatrices blancas se aseguran de que hermanos de batalla de la misma tribu sirven en escuadras diferentes, haciendo de cada unidad un producto de muchas tribus. Mezclados de esa forma, los viejos feudos se vuelven irrelevantes y, sin compañeros de escuadra de la misma tribu para reforzar un agravio, son rápidamente olvidados. Sin embargo, la memoria popular de las tribus de Chogoris es larga y ocasionalmente algún desprecio aparcado hace tiempo estalla y los hermanos de batalla chocan. Aunque la rebeldía y la reyerta son desconocidas en los cicatrices blancas, las tradiciones

del capítulo permiten casos genuinos de mala sangre y los agraviados deben presentar su agravio al khan de su compañía o, si son lo bastante osados, al maestro del capítulo. La disciplina y la lealtad al khan son tan fuertes que su juicio es invariablemente definitivo. La naturaleza de ese juicio depende de las circunstancias y muchos resultan en que uno o ambos hermanos son castigados de algún modo o, en los casos más extremos, se les ordena luchar entre sí en combate ritual para resolver el asunto de una vez por todas.

Los cicatrices blancas se refieren a menudo a sus compañías como “hermandades”, cada una un poco más pequeña de lo que dicta el Codex Astartes. Cada compañía mantiene una gran reserva de vehículos, en particular transportes y motocicletas, y cada hermano de batalla está entrenado para manejarlos. Se dice que los nómadas de Chogoris nacen en su montura, y los cicatrices blancas están ciertamente cómodos luchando en, sobre, o desde una montura de algún tipo.

En los tiempos del Primarca las hermandades luchaban por el honor de ser declaradas “primeras” en el ataque, compitiendo para dirigir el asalto. Esta práctica desapareció en gran medida cuando se aplicó el Codex Astartes a la organización del capítulo y la legión se dividió en capítulos, pero reaparece cuando varias hermandades luchan juntas. En esos casos el maestro del capítulo declara que hermandad es la

PERSONAJES DE LOS CICATRICES BLANCAS

Los cicatrices blancas son renombrados por su habilidad en los ataques relámpago, su tenacidad como cazadores y su fuerte sentido del honor y el deber. Un marine espacial cicatriz blanca obtiene los siguientes beneficios: +5 a Agilidad, +5 a Voluntad y la capacidad de modo solitario Tan rápido como el viento (consulta la página 31). Los personajes cicatrices blancas obtienen la actitud Hijo de las estepas.

HIJO DE LAS ESTEPAS

Hijo de las estepas es una actitud (consulta la página 32 del libro básico de **DEATHWATCH**) única a los marines espaciales del capítulo de los cicatrices blancas.

Algunos han cometido el error de asumir que los hijos salvajes de las estepas son rudos o poco sofisticados en su temperamento, pero esta percepción no podría estar más lejos de la verdad (y declararla sería poco inteligente). Los hermanos de batalla cicatrices blancas son individuos complejos y el producto de una mezcla de su entorno, tradición tribal y doctrina Adeptus Astartes, entrenamiento y alteración genética. Muchos tratan los ornamentos de la civilización con cierta sospecha. Prefieren consignar la sabiduría de los ancianos a tablas de piedra en lugar de a bancos de datos de cristal. Muchas de las enseñanzas del Primarca se guardan de esta forma, la permanencia del mármol supera la conveniencia del almacenamiento masivo. Cuando están confinados mucho tiempo en un entorno totalmente artificial, muchos cicatrices blancas se vuelven malhumorados. Sin embargo, los veteranos más experimentados lo han dominado hasta el punto de que pueden entrar en un trance restaurador y meditar durante días sobre Chogoris y emerger en paz de nuevo.

En carácter, los cicatrices blancas muestran un equilibrio de salvajismo y disciplina. Suelen ser adustos, incluso severos, y sufren las necesidades con poco humor, pero son muy honorables y tienen un desarrollado sentido de la justicia y la tradición. Cuando está cómodo un hermano de batalla cicatriz blanca se revela capaz del humor y de la amabilidad. Son meticulosos y concienzudos para planificar cualquier acto, y cuando llega el momento de desatar los fuegos de la batalla lo hacen con un abandono salvaje.

En algún momento de su vida, cada cicatriz blanca debe enfrentar y dominar las implicaciones de su propio poder. Su salvajismo interior combinado con la fisiología genéticamente aumentada de un marine espacial es un arma temible, y una que puede ser tan dañina para el sujeto como para sus enemigos. Cada vez que recurre a su ferocidad en el calor de la batalla, el cicatriz blanca da un paso más hacia el precipicio donde se encuentra la condenación de la sed de sangre y la matanza por placer. Peor aún, la línea es invisible hasta que está a punto de cruzarla y el hermano de batalla debe ejercer una voluntad prodigiosa para no cruzarla sin darse cuenta. Aunque la gran mayoría reconoce la línea cuando se hace visible y gana un dominio sin precedentes de sí mismos, algunos no lo hacen. Los cicatrices blancas nunca hablan de ellos y sus nombres son borrados de las tablas para siempre. Es una de las tareas de los bibliotecarios cicatrices blancas, a los que el capítulo llama videntes de la tormenta, guiar a los hermanos de batalla en este viaje, sea cual sea su destino.



“primera”, además del orden de ataque del resto de la fuerza. Las hermandades registran cada batalla en las que han sido declaradas primeras para que los hermanos de batalla sepan que sus hazañas permanecerán por siempre y sus nombres nunca serán olvidados. Ser primero es un honor tan grande que todos los feudos tribales son olvidados y los lazos de hermandad son mucho más fuertes que los de la tribu.

DOCTRINA DE COMBATE

Aunque salvajes, los guerreros nómadas de las estepas chogorianas son tácticos muy inteligentes y maestros del despliegue. Recurren a su salvajismo no como berserkers, sino como un arma finamente equilibrada y muy precisa. Los nómadas luchan casi exclusivamente a caballo, utilizando arcos cortos para hacer ataques relámpago que desangran al enemigo. Los nobles entre las tribus llevan a veces valiosas armas de pólvora entregadas de una generación a la siguiente, pero estas son las armas más avanzadas que permiten los cicatrices blancas. Los jinetes armados con lanza propinan el golpe mortal y su carga es suficiente para hacer huir a la mayoría de enemigos. Aunque se especializan en golpear al enemigo duro y rápido, los chogorianos no son temerarios y reconocen a su objetivo con profundidad y formulando planes y contingencias detalladas. Además, su disciplina es legendaria y los crímenes más triviales reciben castigos brutales. La vida en Chogoris es tan difícil que esa disciplina es aceptada como esencial y los castigos raramente deben ser aplicados.

Las doctrinas de combate de los cicatrices blancas reflejan las de los nómadas chogorianos, aunque expandidas para abarcar todo tipo de guerra. Los cicatrices blancos son tan capaces de montar asedios (como los nómadas en los tiempos del Gran Khan) como de acciones de abordaje, pero es en la guerra de maniobras y el asalto rápido donde destacan verdaderamente. Evocando a la caballería nómada, los cicatrices blancos realizan ataques relámpago con escuadras de infantería en vehículos precedidas por una oleada de escuadrones de motocicletas. Estos a menudo se dividen en dos grupos. El primero incluye las motocicletas de asalto con armas pesadas que, como la caballería ligera de arcos cortos de Chogoris, cae sobre el enemigo y desata un temible torrente de fuego antes de redespolearse rápidamente para atacar de nuevo desde otro flanco. El segundo grupo está armado con lanzas de energía pesadas cuyos filos curvos brillan de energía y pueden atravesar el más grueso de los blindajes.

Los cicatrices blancos son capaces de desplegar todo el rango de recursos de los Adeptus Astartes, aunque su perfil de misión predilecta suele conducirlos a usar menos marines devastadores que otros capítulos. El único punto mayor de divergencia es el despliegue de dreadnoughts. Para los cicatrices blancos la noción de pasar una eternidad sellado dentro del sarcófago de cerámica de un dreadnought es horrible, puesto que creen que el alma del guerrero caído regresa a las estepas para recorrerlas por siempre. Muy pocos cicatrices blancos han continuado servicio en un dreadnought y solo en las circunstancias más terribles.

TABLA 1-13: PASADOS DE LOS CICATRICES BLANCOS

1d5	Pasado
1	Primero: Tu hermandad recibió el honor de dirigir un asalto contra un poderoso enemigo y cabalgaste al frente, siendo el primero en cobrar sangre en ese mundo alienígena. Aunque ha habido muchas batallas desde entonces, la gloria de ese día no se ha desvanecido en tu memoria.
2	Cruzada del Golfo de Damocles: Fuiste uno de los pocos que golpeó el corazón del imperio tau durante la cruzada del golfo de Damocles, entre los primeros en el Imperio en hacer la guerra a estos xenos avanzados tecnológicamente. Viste a muchos de tus honrados hermanos, de los cicatrices blancos y otros capítulos, caer ante los tau en Dal'yth. Los tau demostraron ser guerreros capaces y honorables, y hasta hoy conservas un respeto reticente por sus capacidades.
3	La cacería: Serviste en la tercera hermandad bajo el maestro de la caza y combatiste en su campaña de una década para matar al pirata eldar Varaliel. Las batallas entre los corsarios xenos y los cicatrices blancos fueron escasas, sangrientas y muy rápidas, una serie de incursiones relámpago a través de docenas de mundos hasta que los eldar fueron finalmente derrotados. Aunque perdiste a muchos hermanos por los traicioneros eldar, la velocidad y salvajismo del conflicto afinó tus habilidades y llamó la atención de los guardianes de la muerte.
4	Mal sangre: El feudo entre los cicatrices blancos y la guardia del cuervo no muestra signos de ceder y tu no has ayudado mucho, habiéndote enfrentado con uno de los hijos de Corax durante un encuentro hace una década. El resentimiento es aún fuerte, pero ahora has escuchado que el guardia del cuervo con el que te enfrentaste años atrás ha prestado también el juramento apócrifo. El cómo reaccionarás si encuentras a este marine espacial es un asunto que continúa atormentándote, ¿honrarás la Vigilia o el honor de tu capítulo?
5	Salvajismo desatado: Uno de tus hermanos de batalla está en el precipicio, al mismo borde de la condenación, de caer en la sed de sangre y el salvajismo. En sus feroces estallidos hirió de gravedad a varios de tu escuadra antes de que pudiera ser contenido y apartado por un vidente de la tormenta. No sabes qué destino le espera, pero ver la ferocidad desatada dentro del alma de un hermano te hace terriblemente consciente de tu propio potencial de destrucción rampante. No sientes miedo como los mortales, pero estás intranquilo por la noción de en lo que puedes convertirte.

PASADOS DE LOS CICATRICES BLANCAS

Como los marines especiales de los capítulos descritos en el libro básico de **DEATHWATCH**, un personaje cicatriz blanca ha sido moldeado por su pasado. El trasfondo del capítulo proporciona muchas ideas para la clase de eventos que definen la vida de tu personaje antes de tomar el juramento apócrifo y comenzar su vigilia, pero la **Tabla 1-13: Pasados de los cicatrices blancas** aporta una inspiración adicional y un medio para generar rápidamente un evento pasado significativo de lo acaecido a tu personaje. Escoge el suceso que consideres más apropiado para la visión de tu personaje, o tira 1d5 para generar uno aleatoriamente. Los eventos presentados pueden ser ampliados como consideres adecuado y pueden proporcionar inspiración para muchas futuras aventuras.

MALDICIÓN DEL PRIMARCA DE LOS CICATRICES BLANCAS

Se desconoce si el salvajismo controlado de los cicatrices blancas procede de Jaghatai Khan o del pueblo feroz y salvaje de Chogoris, o incluso de una combinación de ambos, pero sea cual sea la causa, hay una ferocidad en sus corazones y sangre que les concede un gran poder, pero que también amenaza con consumir todo lo que son y condenarlos. Todos los cicatrices blancas están vigilantes ante este salvajismo necesario pero insidioso, y solo con gran disciplina, introspección humilde y a menudo la vigilancia de sus hermanos de batalla, pueden esperar dominarse a sí mismos.

Nivel 1 (Un momento descontrolado): La disciplina del hermano de batalla empieza a flaquear, permitiendo que breves momentos de ferocidad emerjan en el calor de la batalla. A menudo, el hermano de batalla ni siquiera sabrá que está sucumbiendo a este salvajismo y requiere la presencia de sus hermanos para advertirlo de este defecto. Cuando carga sobre un enemigo, el hermano de batalla debe pasar una tirada **Ordinaria (+10) de Voluntad** o ser consumido por una furia temeraria, tomando riesgos innecesarios y persiguiendo al enemigo hasta que ha muerto. Si el hermano de batalla está en modo escuadra cuando sucumbe a esta furia, otro miembro de la escuadra puede gastar un punto de cohesión para hacer una tirada **Moderada (+0) de Empatía** y calmar al furioso cicatriz blanca.

Nivel 2 (Rabia suprimida): En los rincones más oscuros de la mente del hermano de batalla acecha la sombra de su rabia y furia, buscando una oportunidad de emerger, y haciendo que el hermano de batalla se vuelva beligerante y rabioso. Esto impone una penalización de -10 a todas las tiradas basadas en Empatía del hermano de batalla y requiere una tirada **Moderada (+0) de Voluntad** cuando es desafiado o enfrentado por un aliado; el fracaso significa que la furia del hermano de batalla hierve y es liberada de alguna forma, desde un ataque de rabia, los inicios de un feudo o, si se falló la tirada por 3 o más niveles, violencia física.

Nivel 3 (Sed de batalla incontrolada):

Todos los cicatrices blancas disfrutaban en la gloria de la batalla, pero este hermano de batalla es incapaz de suprimir o redirigir esa sed de combate y solo puede pensar en formas de satisfacer ese deseo. El hermano de batalla buscará el combate en cada oportunidad, volviéndose impaciente y malhumorado cuando no hay batalla que encontrar. Las tiradas de Voluntad para resistir el nivel 1 y 2 de la maldición del Primarca sufren una penalización adicional de -20.

TABLA 1-14: NOMBRES DE LOS CICATRICES BLANCAS

1d10	Nombre
1	Akhutai
2	Degei
3	Husun
4	Kor'sarro
5	Narin
6	Ogedei
7	Qaja
8	Sarik
9	Temur
10	Yegu

CAPACIDADES DEL MODO SOLITARIO DE LOS CICATRICES BLANCAS

Tan rápido como el viento es una capacidad de modo solitario disponible para los hermanos de batalla del capítulo de los cicatrices blancas. Consulta la página 217 del libro básico de **DEATHWATCH** para los detalles acerca del uso de estas capacidades.

TAN RÁPIDO COMO EL VIENTO

Tipo: Activa

Rango requerido: 1

Efectos: Los cicatrices blancas son famosos por sus asaltos relámpago, ataques precisos e intensos, desatando su furia contra el enemigo y luego retirándose para preparar otro ataque desde una dirección diferente. Después de hacer un ataque a distancia, una tirada **Moderada (+0) de Agilidad** (o de Conducir o Pilotar, si maneja un vehículo) permite al hermano de batalla hacer medio movimiento estándar (o mover la mitad de la velocidad táctica de su vehículo, redondeando hacia arriba) como una acción libre. El personaje solo puede hacer este movimiento una vez por asalto.

Mejoras: En rango 3, los ataques rápidos y repentinos del hermano de batalla le conceden un +10 para impactar y un +2 al daño contra enemigos sorprendidos o desprevenidos. En rango 5, el cicatriz blanca mantiene un ritmo constante, añadiendo un +1 a su bonificación de Agilidad para el movimiento y aumentando la velocidad táctica del vehículo que use en 1 metro (esta bonificación permanece activa incluso cuando el hermano de batalla no está en modo solitario). En rango 7, el hermano de batalla puede hacer un movimiento completo, o mover toda la velocidad táctica de su vehículo, después de hacer un ataque a distancia.

TABLA 1-15: MEJORAS DEL CAPÍTULO DE LOS CICATRICES BLANCAS

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Navegación (Superficie)	300	Habilidad	—
Navegación (Superficie) +10	500	Habilidad	Navegación (Superficie)
Navegación (Superficie) +20	500	Habilidad	Navegación (Superficie) +10
Supervivencia	200	Habilidad	—
Supervivencia +10	300	Habilidad	Supervivencia
Supervivencia +20	400	Habilidad	Supervivencia +10
Tácticas (Doctrina de asalto)	300	Habilidad	—
Tácticas (Doctrina de asalto) +10	400	Habilidad	Tácticas (Doctrina de asalto)
Tácticas (Doctrina de asalto) +20	400	Habilidad	Tácticas (Doctrina de asalto) +10
Carga frenética	600	Talento	—
Nacido sobre una montura	1.000	Talento	—
Predicción	500	Talento	Int 30
Odio (Eldar oscuros)	500	Talento	—
Disparo en movimiento	500	Talento	Ag 40, HP 40
Veloz	600	Talento	—
Dotado (Conducir [Vehículos terrestres])	500	Talento	—
Sabiduría de los antiguos	1.500	Talento	Int 40

CAPACIDADES DEL MODO ESCUADRA DE LOS CICATRICES BLANCAS

Las siguientes capacidades de modo escuadra son únicas a los personajes provenientes del capítulo de los cicatrices blancas. El uso de estas capacidades se describe en la página 221 del libro básico de **DEATHWATCH**.

MANIOBRA DE ATAQUE: ASALTO VELOZ

Acción: Libre

Coste: 3

Mantenimiento: Si

Efectos: Cuando atacan, los cicatrices blancas son veloces y letales, avanzando y maniobrando rápidamente alrededor de sus enemigos, hostigándolos a distancia antes de acercarse para propinar el golpe mortal. Mientras esta habilidad está en uso, el hermano de batalla y aquellos en alcance de apoyo ganan media acción cada asalto siempre que al menos una de las acciones realizadas tenga el subtipo movimiento (con la excepción de la reacción esquivar, pero incluyendo acciones de movimientos de vehículos). Si un personaje no realiza ninguna acción con el subtipo movimiento, no consigue la media acción adicional. Un personaje no puede realizar la misma acción dos veces en el mismo turno.

Mejora: Si el hermano de batalla es de rango 4 o superior, los enemigos atacados por el hermano de batalla u otro miembro de la escuadra en alcance de apoyo sufren una penalización de -10 a las tiradas de Esquivar o Parar, mientras se esfuerzan en defenderse contra los rápidos astartes.

MANIOBRA DEFENSIVA: RETIRADA REPENTINA

Acción: Completa

Coste: 2

Mantenimiento: No

Efectos: Los cicatrices blancas son rápidos retirando sus fuerzas, sus ataques repentinos son normalmente seguidos por una desaparición igualmente repentina cuando los hermanos de batalla se retiran para preparar otro ataque. El hermano de batalla puede pedir una retirada repentina, nominándose a sí mismo o a otro miembro de la escuadra en alcance de apoyo para realizar una acción de contención. Una vez resuelta esta acción, los restantes miembros de la escuadra dentro de alcance de apoyo pueden alejarse del enemigo hasta el doble de su bonificación de Agilidad, como si hubieran hecho una acción completa de movimiento.

Mejora: Si el hermano de batalla es de rango 5 o superior, puede activar una retirada repentina como media acción en lugar de una acción completa.

NUEVO TALENTO: NACIDO SOBRE UNA MONTURA

Los cicatrices blancas son legendariamente habilidosos luchando mientras están montados en motocicletas, con sus corceles de metal sirviendo como una extensión del cuerpo del jinete. Un cicatriz blanca montado sobre una motocicleta no sufre ninguna penalización por el tamaño del vehículo al realizar la reacción de esquivar, y puede intentar girarla 180 grados en cualquier dirección (en lugar del giro habitual de 90 grados) aumentando la dificultad de la tirada de Conducir en un paso, o intentando una tirada **Moderada (+0) de Conducir** si normalmente no se necesitaría una tirada.

PODERES PSÍQUICOS DE LOS CICATRICES BLANCAS

La siguiente sección presenta una serie de poderes psíquicos únicos a los bibliotecarios del capítulo de los cicatrices blancas, conocidos como videntes de la tormenta. Puedes encontrar su modo de empleo en la página 191 del libro básico de **DEATHWATCH**.

Solo los bibliotecarios de los cicatrices blancas tienen acceso a estos poderes psíquicos. Estos poderes pueden ser adquiridos con puntos de experiencia siempre y cuando el bibliotecario cumpla los requisitos previos del poder y el coste de PE, según se detalla en la **Tabla 1-16: Poderes psíquicos de los cicatrices blancas**.

CORAZÓN DEL KHAN

Acción: Completa

Enfrentado: No

Alcance: 1 metro x FP

Mantenimiento: Si

Descripción: El vidente de la tormenta profundiza en el legado de Jaghatai Khan y extrae la rapidez y ferocidad legendaria del Primarca de los cicatrices blancas. Mientras este poder está en uso, el bibliotecario o un objetivo de su elección (que debe ser un cicatriz blanco o de un capítulo sucesor) aumenta su HA y Ag en +5 x FP (hasta un máximo de 95), con el correspondiente aumento a su bonificación de Agilidad.

TABLA 1-16: PODERES PSÍQUICOS DE LOS CICATRICES BLANCAS

Poder	Coste PE	Requisitos previos
Corazón del Khan	1.500	Rango 3, V 50+
Espíritus de las estepas	2.000	Rango 5, V 50+
Lanza de tormenta	1.000	V 40+
El viento aullante	500	—

ESPÍRITUS DE LAS ESTEPAS

Acción: Completa

Enfrentado: No

Alcance: 50 metros x FP

Mantenimiento: Si

Descripción: El vidente de la tormenta invoca los espíritus de la tierra, el aire y las almas de los guerreros muertos para traer un fragmento de las duras estepas de Chogoris al campo de batalla. Se dice que siempre que estas fuerzas de la naturaleza luchen a su lado, los cicatrices blancos siempre saldrán victoriosos. El bibliotecario y todos sus aliados en alcance ganan una bonificación a todas las tiradas igual a 2 x FP, mientras que todos sus enemigos en alcance sufren ese mismo valor como penalización. Además, cada turno que el bibliotecario gaste una acción para sostener este poder puede invocar un rayo contra un único enemigo en alcance, causando 2d10+FP de daño con una Pen de 4 y la propiedad Conmocionadora, aunque el objetivo puede intentar esquivarlo.



LANZA DE TORMENTA

Acción: Media acción

Enfrentado: No

Alcance: Personal o 10 metros x FP

Mantenimiento: No

Descripción: El vidente de la tormenta invoca el rayo que simboliza la forma de guerra de su capítulo y lo emplea contra sus enemigos. Si está en cuerpo a cuerpo al manifestar el poder, gana una bonificación al daño igual a su Factor psíquico y añade la propiedad Conmocionadora a un arma que esté empuñando hasta el inicio de su próximo turno. De otro modo, arroja un rayo en línea recta hasta su alcance máximo, golpeando todo a su paso. Cualquier criatura, amiga o enemiga, alcanzada por el rayo sufre 1d10 x FP de daño energético con una Pen de 5 y la propiedad Conmocionadora.

EL VIENTO AULLANTE

Acción: Libre

Enfrentado: No

Alcance: 5 metros x FP

Mantenimiento: No

Descripción: El vidente de la tormenta reúne los poderosos vientos de las estepas chogorianas, impulsándolos sobre el enemigo. Este poder genera un cono de 30 grados hasta su alcance máximo, y todas las criaturas dentro de esa área deben hacer una tirada de Fuerza con una penalización igual a -5 x FP. El fallo significa que son empujados atrás un número de metros igual a sus niveles de fracaso y derribados.

ORNAMENTOS DEL CAPÍTULO DE LOS CICATRICES BLANCAS

Los siguientes objetos son ornamentos de capítulo que pueden ser elegidos por los hermanos de batalla del capítulo de los cicatrices blancas.

REGALOS DE HONOR

Las antiguas tradiciones de lealtad y honor en el pueblo de Chogoris son muchas y complejas, tejidas entre muchas tribus antaño unificadas por el Gran Khan. Entre estas tradiciones están los regalos de honor, donde el botín de una cacería o batalla gloriosa son entregados a un camarada para reforzar los lazos que los unen, un ritual que se remonta a los días del Khan, cuando las tribus luchaban como una contra sus opresores. Estos regalos toman muchas formas, desde pieles tomadas a las grandes bestias de Chogoris, pedazos de armadura rota de un combatiente o vehículo enemigo, o colmillos y garras de bestias o monstruosos rivales xenos. Se ofrecen varios ejemplos a continuación:

- **Piel de torandor:** El torandor es un enorme herbívoro que habita las llanuras y a menudo el objetivo de grandes cacerías que duran días, puesto que las bestias individuales son seleccionadas y abatidas por cientos de lanzas y flechas. El triunfo en esa cacería es el trabajo de toda una

tribu, o unos pocos astartes, y requiere mucha paciencia y resistencia. Los mechones apelmazados de pelo de torandor se dividen entre los cazadores triunfantes, que se los regalan a camaradas dignos cuya fortaleza iguala a la de las grandes bestias. Una piel de torandor concede al propietario un +2 a todas las tiradas de Resistencia.

- **Fragmento de enemigo derrotado:** Como corresponde a guerreros de su destreza y logros legendarios, muchas batallas de los cicatrices blancas resultan en los restos quebrados del enemigo, fragmentos de blindaje y vehículos cubren el campo de batalla. Los orgullosos cicatrices blancas pueden verse inclinados a tomar fragmentos que signifiquen sus bajas, dándoselas a sus hermanos para que puedan recordar las glorias de ese conflicto. El recuerdo de esa guerra permite al portador elegir una habilidad de Tácticas y ganar una bonificación de +3 en todas sus tiradas en ella.
- **Tótem salvaje:** Adversarios monstruosos como los orkos y los tiránidos, y los sangrientos depredadores de muchos mundos, son enemigos comunes para los cicatrices blancas, y del mismo modo que recogen fragmentos de enemigos avanzados, las garras y colmillos de esas criaturas son trofeos habituales de batallas y cacerías por igual, entregados a camaradas tan feroces como las bestias de las que fueron tomadas. El portador gana una bonificación de +2 a HA al cargar.

TULWAR DE DUELO

Los duelos rituales entre camaradas son comunes entre los chogorianos y, aunque los feudos que inspiran muchos duelos son raros entre los cicatrices blancas, la práctica del duelo para resolver disputas personales, afinar habilidades o incluso por el amor al desafío, permanece fuerte. Muchos cicatrices blancas tienen espadas curvas, diseñadas sobre los tulwars usados por los chogorianos, creadas para el duelo y la batalla por igual, y llevadas en anticipación del inevitable cuerpo a cuerpo en el que culminan muchas batallas. La forma y equilibrio particular de estas armas permite empuñarlas rápida y diestramente, pasando de la defensa al ataque con una velocidad relámpago. Son llevados junto con, o en vez de, un cuchillo de combate en función de las preferencias individuales. Puedes encontrar las reglas para un tulwar de duelo en el capítulo 3.





EL DEVENGO DEL CAPÍTULO



- ÁNGELES
SANGRIENTOS
-
- ÁNGELES
OSCUROS
-
- PUÑOS
IMPERIALES
-
- LOBOS
ESPACIALES
-
- ULTRAMARINES



CAPÍTULO II: EL DEVENGO DEL CAPÍTULO

"La vigilancia es el precio de la existencia".

—Capellán Duras

El libro básico de **DEATHWATCH** y **RITOS DE BATALLA** presentan información detallada de cinco capítulos de marines espaciales de la primera fundación, ángeles sangrientos, ángeles oscuros, puños imperiales, lobos espaciales y ultramarines, junto con suficiente información de trasfondo para permitir a los jugadores familiarizarse con los hermanos de batalla de estos capítulos. Esta sección de **PRIMERA FUNDACIÓN** proporciona aún más referencias y opciones para estos cinco capítulos, permitiendo profundizar aún más en el trasfondo de su personaje.

La entrada de cada capítulo contiene varios elementos clave. El primer elemento es una estrecha mirada a una parte importante de lo que conforma el carácter del capítulo, como la adherencia de los ultramarines al deber, el honor y el Codex Astartes, o la naturaleza de la sed roja de los ángeles sangrientos. Cada entrada proporciona ganchos para que los jugadores interpreten a sus personajes con más profundidad. La siguiente sección describe el capítulo en relación a sus actividades en la demarcación Jericó, ya que algunos capítulos están muy activos mientras que otros han abandonado la región. Esta es una información útil para jugadores y DJs por igual, especialmente cuando llega el momento de operaciones conjuntas junto a marines espaciales convencionales. El último elemento de trasfondo trata la naturaleza de su servicio dentro de los guardianes de la muerte. Después de todo, los marines espaciales de distintos capítulos aportan cosas diferentes a la larga vigilia e interactúan entre ellos de distintas maneras.

NUEVOS PASADOS DEL CAPÍTULO

El libro de reglas de **DEATHWATCH** presenta a los jugadores una serie de ganchos de trasfondo específicos a cada capítulo, ideas simples acerca de los hechos que un hermano de batalla podría haber experimentado antes de unirse a los guardianes de la muerte. En esta sección se incluye una serie adicional basada alrededor de una experiencia en la demarcación Jericó. Los eventos pasados pueden ser elegidos o determinados aleatoriamente, y sirven para personalizar el pasado del personaje, ofrecer inspiración para futuros encuentros y desarrollar al personaje. Por ejemplo, un hermano de batalla ultramarine presente en la batalla por Macragge podría albergar un odio especial por los tiránidos que debe controlar para seguir siendo un miembro efectivo de la escuadra. Los jugadores son libres de utilizar estas tablas en lugar de, o en suma a, las presentadas en el libro de reglas de **DEATHWATCH**, según se adecue mejor a su visión para su personaje.

NUEVAS ESPECIALIDADES AVANZADAS

Muchos capítulos de marines espaciales despliegan tropas únicas que exhiben una parte del carácter del capítulo. Cuando un hermano de batalla se une a los guardianes de la muerte puede ser miembro de una compañía de batalla, en cuyo caso es probable que sirva como marine de asalto, devastador o táctico, pero algunos provienen de otras ramas del capítulo, como los exploradores lobo de los lobos espaciales o la guardia de honor de los ultramarines. Cada entrada de capítulo contiene dos nuevas especialidades avanzadas únicas.

EN NUESTRA HORA MÁS OSCURA

Cabe señalar que estas especialidades avanzadas representan circunstancias extremadamente inusuales; la presencia de veteranos del ala de muerte y de sacerdotes sanguinarios (por poner un ejemplo) entre los guardianes de la muerte constituye un acontecimiento casi único.

No obstante, estas especialidades avanzadas y opciones de personaje representan elementos icónicos de cada capítulo y resultan idóneos para un jugador que desee crear a un hermano de batalla que asuma uno de estos roles.

El DJ debe considerar si permite a un jugador elegir alguna de las opciones de esta sección. Todas las posibilidades presentadas son excepcionales entre los guardianes de la muerte. Sin embargo, los grupos de personajes jugadores en **DEATHWATCH** a menudo son únicos e inusuales, y el DJ no debe descartar estas opciones por su rareza.

OBTENER ESPECIALIDADES AVANZADAS

Muchas especialidades avanzadas tienen un requisito de rango que excluye a un personaje inicial de **DEATHWATCH**. Si un jugador desea adquirir una de estas especialidades avanzadas, tendría sentido que el hermano de batalla enviado a Erioch ya poseyera la especialidad avanzada o que hubiese regresado a su capítulo de origen para iniciarse en la especialidad avanzada como un honor o recompensa especial.

A criterio del DJ, los personajes en **DEATHWATCH** pueden ser creados en un rango superior, lo que les cualifica para estas especialidades avanzadas. Como alternativa, el DJ puede proporcionar oportunidades dentro del juego para que el hermano de batalla contacte con su capítulo en la demarcación, o regrese a su capítulo de origen temporalmente.

CAPACIDADES DEL MODO SOLITARIO ALTERNATIVAS

Algunas opciones permiten a un hermano de batalla elegir nuevas capacidades del modo solitario. Un personaje puede escoger cualquier capacidad de modo solitario disponible, si cumple los requisitos. A discreción del DJ, ciertas capacidades pueden no estar disponibles según el servicio o localización del hermano de batalla. Un hermano de batalla puede poseer varias capacidades de modo solitario siempre que cumpla los requisitos.

Legión

Primarca Mundo

Capítulos de Segunda Fundación

Ángeles Oscuros

Lion El'Jonson

Caliban

Ángeles de Absolución, Ángeles de Redención,
Ángeles de Venganza

Todos los registros borrados de la biblioteca... Origen de la orden: DESCONOCIDO

Hijos del Emperador

Fulgrim

Chemos

Excommunicate Traitoris

Guerreros de Hierro

Perturabo

Olympia

Excommunicate Traitoris

Cicatrices Blancas

Jaghatai Khan

Mundus Planus

Destructores, Indómitos, Merodeadores, Señores de la Tormenta

Lobos Espaciales

Leman Russ

Fenris

Hermanos de Manada

Puños Imperiales

Rogal Dorn

Terra

Puños Carmesíes, Templarios Negros

Amos de la Noche

Konrad Curze

Nostramo

Excommunicate Traitoris

Ángeles Sangrientos

Sanguinius

Baal

Ángeles Escarlata, Ángeles Encarnados, Ángeles Sanguinarios,
Bebedores de Sangre, Desgarradores de Carne

Manos de Hierro

Ferrus Manus

Medusa

Garras de Bronce, Garras Rojas

Todos los registros borrados de la biblioteca... Origen de la orden: DESCONOCIDO

Devoradores de Mundos

Angron

No registrado

Excommunicate Traitoris

Ultramarines

Roboute Guilliman

Macragge

Capítulo Génesis, Consules Blancos, Consules Negros, Inceptores,
Libadores, Novamarines, Patriarcas de Ulixis, Pretores de Orfeo

Guardia de la Muerte

Mortarion

Barbarus

Excommunicate Traitoris

Mil Hijos

Magnus el Rojo

Prospero

Excommunicate Traitoris

Lobos Lunares

Horus

Cthonia

Excommunicate Traitoris

Portadores de la Palabra

Lorgar

Colchis

Excommunicate Traitoris

Salamandras

Vulkan

Nocturne

Ninguno conocido

Guardia del Cuervo

Corax

Liberación

Aves de Presa, Guardia Negra, Injuriadores

Legión Alfa

Alpharius

No registrado

Excommunicate Traitoris

ÁNGELES SANGRIENTOS

"Cada lagrima que he derramado por mi Primarca simboliza una gota de sangre derramada por sus enemigos. Yo aún puedo llorar y ellos aún pueden sangrar..."

—Hermano Corbulo de los ángeles sangrientos

Los beatíficos hijos de Sanguinius son conocidos y venerados a lo largo del Imperio, hay representaciones de sus más grandes héroes tallados en mármol, pintados en oleos y cosidos en tapices en un millón de claustros y más. Su Primarca de alas de ángel es objeto de veneración en incontables mundos y su perfecto rostro observa a los creyentes con una mezcla de benevolencia y piedad.

Los ángeles sangrientos son los herederos de Sanguinius y traen la muerte desde el cielo a los enemigos del Emperador. El capítulo busca la belleza y la perfección en todo lo que hace, y supera al resto de practicantes de la guerra en un área en particular. Aunque todos los capítulos del Adeptus Astartes son maestros en el desembarco en cápsulas y el asalto en thunderhawk, los ángeles sangrientos se han convertido en sinónimo de la ejecución impecable del asalto aéreo. Utilizan un modelo de vehículo totalmente nuevo y de misteriosos orígenes: la cañonera stormraven. Este vehículo parece una versión más ligera del thunderhawk y aunque su menor tamaño implica menos armamento y capacidad de carga, lo compensa en gran medida con su velocidad y maniobrabilidad. Mientras que al Adeptus Mechanicus le llevó varios siglos examinar y debatir la marca de la PCE de la cañonera, los ángeles sangrientos vieron su valía de inmediato y la introdujeron en su arsenal. Recientemente, la forja del capítulo ha perfeccionado su fabricación hasta un punto en que la cañonera ahora está siendo usada por todo el capítulo. Aunque la cañonera acaba de entrar al servicio de los guardianes de la muerte, los ángeles sangrientos ya dominan su uso y han refinado métodos de asalto aéreo que otros solo comienzan a aprender.

La doctrina del asalto aéreo culmina en un salvaje combate cuerpo a cuerpo. Sin importar si se mueven en una thunderhawk o stormraven, o en un transporte blindado como un rhino, razorback o land raider, los ángeles sangrientos son casi incomparables en su dominio del asalto cuerpo a cuerpo. Esto se debe a que la semilla genética de Sanguinius otorga a sus hijos un ciclo vital increíblemente largo incluso para un marine espacial, en el que las interminables horas de práctica y las innumerables batallas pulen sus habilidades a la perfección. Con todo, los ángeles sangrientos no son impulsados hacia la furia del asalto solo por la necesidad táctica o la doctrina de batalla. La dependencia del capítulo por la sangre y la necesidad de purificarla para mantener su defecto bajo control ejerce un extraño pero irresistible dominio sobre los ángeles sangrientos. En batalla, los ángeles sangrientos se ven impulsados a derramar la sangre de sus enemigos y su comportamiento generalmente noble se transforma en un retorcido salvajismo alimentado por la rabia. Esto se conoce como la sed roja y lo experimenta cada ángel sangriento. Para muchos, la sed roja es el preludio de la última expresión del defecto, la furia negra, en la que este estado se vuelve permanente e insaciable.

CAMPEONES DE SANGUINIUS

Los ángeles sangrientos y sus sucesores son únicos en que su semilla genética impone un inusual y trágico defecto sobre cada hermano de batalla. En la mayoría de capítulos, el servicio comienza como un neófito, con el iniciado haciéndose cada vez más veterano al sobrevivir a las batallas hasta que los pocos que quedan reciben el mando de una compañía, se convierten en un especialista (como un capellán), o llegan incluso a convertirse en el maestro del capítulo. Los ángeles sangrientos experimentan un viaje completamente distinto, aunque pocos fuera de sus filas siquiera saben de él.

Los ángeles sangrientos poseen un semblante noble y casi angelical, sus rasgos son bellos y puros. Esto es más sorprendente debido a que el capítulo recluta a los raquíuticos hombres de las tribus de Baal, plagados de estigmas, lesiones y carcinoma. Su dramática transformación en los angelicales neófitos es solo posible mediante arcanos ritos de sangre. A lo largo de un ciclo vital mucho más largo que el Adeptus Astartes medio, el ángel sangriento perfecciona sus habilidades,





pero con cada batalla experimenta aún más su defecto, la necesidad de derramar la sangre de sus enemigos crece cada vez más. Al hacerlo, el hermano de batalla se ve impulsado a pasar periodos de tiempo cada vez más largos purgando su propio flujo sanguíneo dentro del abrazo carmesí de su sarcófago de trasfusión. Tras varios siglos de servicio debe pasar largas horas en su interior para limpiar cada gota de su propia sangre. En algún momento, es probable que el ángel sangriento sienta los indicios de algo más profundo y que la furia no descienda en la culminación de la batalla sino antes de ella. Estos son los primeros ecos de la furia negra y, aunque la mayoría de los ángeles sangrientos caen en combate mucho antes de sucumbir a ella, los que no pueden controlarla son obligados a entrar en la compañía de la muerte.

ÁNGELES SANGRIENTOS EN LA DEMARCACIÓN JERICÓ

Los ángeles sangrientos no estuvieron presentes al inicio de la Cruzada de Achilus. Se les solicitó, aunque no personalmente, que contribuyeran a ella. Un maestro astrópata recibió el encargo de transmitir un mensaje de máxima prioridad a la atención del maestro del capítulo de los ángeles sangrientos, el comandante Dante, buscando su ayuda en la próxima ofensiva. Se cree que en ese momento la mayor parte del capítulo participaba en una serie de acciones de supresión cerca de las regiones del núcleo galáctico y las tres compañías de las que podrían haber prescindido fueron encargadas de hacer frente al ataque tiránico sobre Ultramar.

No obstante, otros capítulos sucesores de los ángeles sangrientos interceptaron el mensaje, o fue transmitido por alguien más, ya que una compañía de los ángeles escarlata llegó sin previo aviso al punto de reunión pocas semanas antes del primer asalto, seguidos un día después del comienzo de las hostilidades por dos compañías del capítulo de los desgarradores de carne, otro sucesor de los ángeles sangrientos. Aunque emparentados, estos dos capítulos lucharon separados y nunca hubo interacción entre ellos. Justo antes de la llegada de los tiránicos a la demarcación, ambos capítulos se retiraron de la zona de guerra sin más, pero poco después la vanguardia de una fuerza de los ángeles sangrientos hizo escala en Hethgard. Su líder era el sargento veterano Tobius, que al tratar con el alto mando de la cruzada relató cómo sus escuadras habían aguantado con sus capítulos hermanos en la batalla de Macragge. Aunque muchos de los veteranos de esa gran batalla habían regresado a Baal, esta fuerza de ataque había decidido seguir los restos de la flota enjambre Behemoth y Tobius manifestó que su misión los había llevado a la demarcación Jericó rastreando la flota enjambre Dagon.

Desde su llegada a la demarcación, los hermanos de batalla de los ángeles sangrientos han luchado en muchas acciones valientes, algunas a instancias de lord Tetrarchus y otras de acuerdo a su propia agenda. Otras han sido realizadas en conjunto con los guardianes de la muerte y el sargento veterano Tobius ha asistido en varias ocasiones a la Cámara de Vigilancia. Cabe reseñar que los ángeles sangrientos están bien representados entre los guardianes de Erioch, que ha atraído a muchos por la posibilidad de trabajar bajo el venerado comandante de la vigilia Mordigael.

ÁNGELES SANGRIENTOS EN LOS GUARDIANES DE LA MUERTE

Tal vez debido a que hay muchos ángeles sangrientos entre los guardianes de la muerte de la demarcación Jericó, la fortaleza de Erioch tiene muchos guerreros bien versados en las operaciones con la cañonera stormraven. De hecho se cree que, al igual que los caballeros grises, estos guardianes de la muerte han tenido acceso a la cañonera stormraven desde hace bastante tiempo por su tamaño compacto, su configuración de armas y su agilidad, que la hacen idónea como vehículo de inserción y apoyo para las pequeñas escuadras autónomas de los guardianes.

Al servir en los guardianes de la muerte, los ángeles sangrientos mantienen en su entorno un alto estándar de conducta y habilidad. Exigen la perfección en todo lo que hacen y esto se extiende a sus compañeros. Cuando son seleccionados como líder de la escuadra o ascendidos al rango de capitán o comandante de la vigilia, los ángeles sangrientos son de hecho unos señores difíciles, pero totalmente competentes en todo lo que hacen. La tragedia es que tras esa máscara ejemplar de perfección se ve agitado por su temible defecto. De noche, de vez en cuando duerme en su sarcófago y su sangre es filtrada por las arcanas máquinas para que su defecto pueda ser purificado. Nadie, excepto sus compañeros hijos de Sanguinius, sabrá nunca de esta aflicción, e incluso entre ellos rara vez lo reconocen abiertamente, prefiriendo sufrir con dignidad hasta que su juramento apócrifo sea cumplido y puedan regresar al seno de su capítulo.

BIBLIOTECARIOS DREADNOUGHT

El capítulo de los ángeles sangrientos está bendecido con algunos de los más antiguos dreadnoughts del Imperio, varios de ellos llevan cicatrices que proceden de la épica defensa del palacio del Emperador en la cúspide del asedio a Terra. Aunque duermen durante siglos, los guerreros enterrados en el sarcófago de estas antiguas y pesadas máquinas de guerra pueden narrar historias de héroes que muchos consideran leyendas y, cuando despiertan, cada una de sus palabras es registrada para la posteridad. Muchos dreadnoughts poseídos por los ángeles sangrientos y por sus sucesores se ajustan a un patrón especial codificado como “furioso” que se caracteriza por las dos garras de energía gemelas con armas de asalto integradas y está más adaptado a la aplicación predilecta de los ángeles sangrientos en las artes de la guerra. Los dreadnoughts furiosos suelen encabezar el asalto de los ángeles sangrientos, derribando las fortificaciones enemigas, atravesando hordas de impotentes enemigos y desgarrando los carros blindados con sus garras de energía. Como hijos de Sanguinius, los guerreros encerrados en el sarcófago de cerámica son tan nobles como sus hermanos, buscando la perfección absoluta en todo lo que hacen y virtualmente imparables en el campo de batalla.

Ser enterrado dentro del sarcófago blindado de un dreadnought es el mayor honor que puede recibir un marine espacial, puesto que aunque su cuerpo pueda haber sido quebrado, su mente y espíritu continúan al servicio de su capítulo, el Primarca y el Emperador. La mayoría de los que son enterrados de este modo son guerreros veteranos,

oficiales de línea o capitanes de compañía, que cayeron en primera línea. Ocasionalmente, puede ser enterrado otra clase de guerrero, un bibliotecario cuyo temible potencial psíquico permanece aunque su cuerpo esté destrozado.

Un bibliotecario dreadnought combina el armamento y blindaje de un furioso con las capacidades del bibliotecario en su interior. La mente del bibliotecario es un arma terrible por sí misma, capaz de desatar terribles rayos de pura disformidad, arcos de energía etérea y oleadas de temor que desmoralizan al enemigo. Algunos dreadnoughts bibliotecarios sustituyen una de sus garras de energía por una espada psíquica, una enorme arma de material conductor-psíquico por el que canalizan sus poderes. El punto de impacto es desgarrado cuando los límites de la realidad son separados por la fuerza de la mente del bibliotecario y su dominio de la disformidad, y pocos blindajes están a prueba contra un arma tan potente y arcana. Los dreadnoughts bibliotecarios están entre los ancianos más reverenciados del capítulo e incluso el capitán más experimentado presta atención a sus consejos.

Es casi inaudito que un dreadnought bibliotecario de los ángeles sangrientos sirva en los guardianes de la muerte. Esto solo ha ocurrido en circunstancias casi únicas, principalmente cuando un bibliotecario ha caído durante la Larga Vigilia y había un sarcófago disponible para enterrar sus arruinados restos. La mayoría de los hermanos de batalla que caen de este modo son, por supuesto, devueltos a sus capítulos, pero en un puñado de ocasiones extremadamente raras, el bibliotecario ha insistido en permanecer en la fortaleza expresando sus deseos no mediante sus labios quemados y sanguinolentos sino con su mente, comunicándose directamente con sus hermanos. Los espíritus de esos guerreros fueron tan indómitos y poderosos que ni siquiera el comandante de la vigilia se negó a sus deseos, y el héroe herido es

enterrado en un dreadnought para acabar su vigilia y que sus restos sean devueltos a su mundo de origen. Algunos eligen permanecer más tiempo una vez completada su vigilia y su juramento, durmiendo durante siglos en las criptas selladas de estasis en el corazón de la estación de la vigilia hasta el momento en que se les requiera luchar una vez más.

CONVERTIRSE EN UN DREADNOUGHT FURIOSO

Requisitos: 0 Puntos de destino, HA 60+, renombre 80+, debe haber realizado una gran hazaña y ser un ángel sangriento.

Coste: 6000 PE.

HONOR Y DEBER MÁS ALLÁ DE LA MUERTE

Recibir uno de los antiguos y honrados chasis furiosos es el honor más alto que los ángeles sangrientos pueden otorgar a un hermano de batalla lisiado o moribundo, enterrándolo en el interior de una reliquia de muchos miles de años de antigüedad, de las que unas pocas se encuentran en las criptas de estasis de los arsenales de los guardianes de la muerte. Cuando un hermano de batalla se convierte en un dreadnought furioso, aplica los siguientes efectos:

El marine espacial está ahora enterrado en un enorme blindaje acorazado y sigue las reglas para los dreadnoughts (páginas 110–113 de **RITOS DE BATALLA**) y vehículos (**RITOS DE BATALLA**, página 164), con los cambios indicados aquí. La fuerza del marine espacial se ajusta a la de su dreadnought, que en el caso de un dreadnought furioso es normalmente Fuerza 70 y Agilidad 35.

BLINDAJE Y ARMAS DEL DREADNOUGHT

Los dreadnoughts no pueden utilizar blindaje y armas normales como los demás hermanos de batalla. Un dreadnought, está sellado en placas de blindaje que reemplazan a su servoarmadura y cada uno de sus brazos se convierte en un punto fuerte en el que puede montar un arma. Un dreadnought furioso está normalmente armado con un par de puños sangrientos, que a su vez están equipados con un bólter de asalto, rifle de fusión o lanzallamas pesado, incorporados bajo el arma. No obstante, existen muchas variantes, con un surtido de diferentes armas:

- Los puños sangrientos pueden ser reemplazados por zarpas sangrientas, aunque las armas incorporadas permanecen sin cambios.
- Reemplaza un puño sangriento y su arma incorporada por un cañón de fragmentación.
- Un puño sangriento o zarpa sangrienta puede ser montada como una magnetopresa.



TABLA 2-1: MEJORAS DEL DREADNOUGHT FURIOSO

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Saber académico (cualquiera)	600	Habilidad	—
Saber popular (cualquiera)	600	Habilidad	—
Saber prohibido (cualquiera)	600	Habilidad	—
Tácticas (cualquiera)	600	Habilidad	—
Asalto rabioso	1.500	Talento	—
Ataque relámpago	1.500	Talento	Ataque veloz
Ataque veloz	1.500	Talento	—
Buena reputación (Adeptus Astartes)	500	Talento	Protocolo (Adeptus Astartes)
Carga atronadora	2.000	Talento	—
Carga frenética	1.000	Talento	—
Combate con dos armas (C/C)	1.000	Talento	—
Combate con dos armas (Proyectiles)	1.000	Talento	—
Coraje	1.000	Talento	—
Desgarrador de carne	1.000	Talento	—
Fuego purificador	1.000	Talento	—
Furia asesina	1.000	Talento	—
Golpe mortífero	1.000	Talento	—
Odio (cualquiera)	500	Talento	—
Torbellino de muerte	2.000	Talento	—
Voz inquietante	500	Talento	—

DREADNOUGHT FURIOSO DEL ADEPTUS ASTARTES

Los dreadnoughts furioso están entre los más antiguos y venerados de todos los dreadnoughts, y muchos se remontan a la Herejía de Horus y llevan las cicatrices ganadas durante el Asedio de Terra, hace más de diez milenios. Cada furioso es una reliquia viviente, un magnífico testimonio de la historia y tradiciones de los ángeles sangrientos. Cada furioso contiene a un poderoso guerrero, un experimentado y famoso hermano de batalla, cuyos conocimientos sobre las formas de la guerra son muy valorados incluso por el más sabio de los comandantes.

Un furioso está normalmente armado con un par de puños trituradores conocidos como puños sangrientos, pero se sabe que existe un surtido de otras variantes (descritas en la página 42).

Tipo: Bípode.

Velocidad táctica: 7m.

Velocidad de crucero: 10 kph.

Maniobrabilidad: —.

Integridad estructural: 35.

Tamaño: Enorme.

Blindaje: Frontal 43, lateral 37, trasero 20.

Capacidad de carga: Ninguna.

Tripulación: Un héroe marine espacial ángel sangriento.

Renombre: Héroe.

Perfil del dreadnought furioso

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
*	*	⁽¹⁴⁾ 70	—	35	*	*	*	*

* Utiliza los valores del piloto

REGLAS ESPECIALES

Bípode: Los bípodes ignoran las penalizaciones por atravesar terreno difícil y salvar obstáculos como deslizamientos de rocas, árboles caídos y edificios en ruinas.

Bípode de combate: Los dreadnoughts siempre tienen un ataque básico cuerpo a cuerpo (representa su capacidad para cargar y golpear al objetivo): 1d10+14 I; Pen 0; Aparatosa.

Casco reforzado: Cuando un vehículo con casco reforzado recibe un daño crítico divide los resultados redondeando hacia arriba. Esto no afecta a las tiradas de daño crítico generadas por la furia virtuosa.

Reliquia viviente: Un dreadnought furioso es una antigua y venerada máquina de destrucción, un recordatorio de los milenios de ignominiosas derrotas y gloriosas victorias. Un dreadnought furioso concede a todos los marines espaciales leales en un radio de 50 metros un +10 a todas las tiradas para resistir miedo, acobardamiento y daño de cohesión.

Dreadnought: El dreadnought furioso sigue las reglas para dreadnoughts en las páginas 181–182 de **RITOS DE BATALLA**.

Puño sangriento

Una variación única del arma tradicional cuerpo a cuerpo del dreadnought, el puño sangriento es único a los ángeles sangrientos y a sus sucesores, contando con “dedos” más largos y diseñado para rasgar y romper más rápidamente a través de la carne, el hueso y el blindaje.

Zarpa sangrienta

Reemplazando al puño sangriento con unas largas y crepitantes zarpas que recuerdan a las garras relámpago, las zarpas sangrientas solo se montan en pares en los dreadnoughts furioso. Cuando un dreadnought está equipado con zarpas sangrientas causa 2 puntos de daño adicional por cada nivel de éxito en la tirada de ataque.

TABLA 2-2: ARMAS DEL DREADNOUGHT FURIOSO

Nombre	Tipo	Alcance	CDD	Daño	Pen	Car	Especial
Alabarda psíquica de dreadnought	C/C	—	—	2d10+2 A	4	—	Equilibrada, Especial
Cañón de fragmentación	Montada	20m	T/2/—	3d10+5 A	4	40	Afilada, Dispersión, Explosión (3)
Puño sangriento	C/C	—	—	2d10+10 E	6	—	Campo de Energía, Desgarradora
Zarpa sangrienta	C/C	—	—	2d10+5 E	6	—	Campo de Energía, Desgarradora, Devastadora (2)

Arma psíquica de dreadnought

Estas armas de filo de asta larga son únicamente empleadas por los dreadnoughts furiosos pilotados por un bibliotecario, y en esas “manos” (aunque técnicamente el arma está montada sobre un soporte multidireccional) son herramientas letales y poderosas. Un arma psíquica dreadnought sigue todas las reglas habituales para las armas psíquicas, como se describe en la página 157 del libro básico de **DEATHWATCH**.

Cañón de fragmentación

Utilizada como un arma de asalto en los dreadnoughts furiosos, los cañones de fragmentación están cargados con proyectiles de adamantina especiales que se rompen al disparar. La ráfaga de afilada metralla resultante es letal para objetivos con o sin blindaje por igual.

Magnetopresa

Montada sobre el chasis superior del dreadnought, la magnetopresa está equipada con unas gruesas cadenas de adamantina y poderosos generadores magnéticos y de gravedad que permiten lanzarla a corta distancia para aferrarse al blindaje enemigo. Una magnetopresa puede ser disparada a hasta 20 metros de distancia, lo que requiere una tirada **Complicada (-10) de Habilidad de Proyectiles** para alcanzar al objetivo. Si tiene éxito, el objetivo recibe un daño igual al del arma cuerpo a cuerpo del dreadnought y si tiene un tamaño voluminoso o superior, puede ser agarrado a elección del dreadnought. El dreadnought puede intentar una tirada de Fuerza con una penalización igual al modificador por tamaño del objetivo (de modo que un objetivo voluminoso impone una penalización de -10, mientras que uno masivo impone un -30, etc.), con un éxito se arrastra al objetivo hacia el dreadnought 1d5 metros, +1 metro por cada nivel de éxito. Una vez agarrado el dreadnought puede emplear media acción cada turno para continuar arrastrando al objetivo, intentando una tirada de Fuerza en cada ocasión. El dreadnought puede soltar la presa y retirarla en cualquier momento.

DREADNOUGHTS Y MEJORAS

Además de la tabla de mejora específica anterior, los dreadnoughts furiosos pueden beneficiarse de las habilidades y talentos en la **Tabla 2-6: Mejoras generales aplicables a dreadnoughts** en la página 113 de **RITOS DE BATALLA**, con un añadido: el armamento único de un dreadnought furioso y las tendencias de los ángeles sangrientos implican que puede beneficiarse del talento Desgarrador de carne.

Si un dreadnought usa una habilidad (o talento) que no está indicada en la tabla antes mencionada, el dreadnought falla automáticamente cualquier tirada asociada.

Un dreadnought furioso solo puede adquirir nuevas habilidades y talentos de la **Tabla 2-1: Mejoras de dreadnought furioso**, y puede adquirir mejoras de las tablas de mejoras generales de marine espacial (páginas 60–63 del libro básico de **DEATHWATCH**) siempre y cuando estén en la **Tabla 2-6: Mejoras generales aplicables a dreadnoughts** en **RITOS DE BATALLA**. Además, puede adquirir mejoras de característica, excepto en Fuerza, Resistencia y Agilidad (solo disponibles a criterio del DJ en cada caso).

BIBLIOTECARIOS DREADNOUGHT

Un pequeño número de dreadnoughts furiosos albergan a bibliotecarios inválidos, creando algo terrible y poderoso, imponentes guerreros mecánicos envueltos en un resplandor actínico y portando un mortífero armamento.

Para que un bibliotecario sea enterrado en un dreadnought furioso existen requisitos más allá de los de cualquier otro marine espacial ángel sangriento, solo los bibliotecarios más fuertes de voluntad y capaces pueden resistir las complejidades del enterramiento dentro de un sarcófago y pocos son dignos de un deber tan honorable y desafiante.

JUGANDO CON UN BIBLIOTECARIO DREADNOUGHT

Requisitos: 0 Puntos de destino, HA 60+, renombre 80+, debe haber realizado una gran hazaña, debe ser un ángel sangriento, Factor psíquico 6, V 60+.

Coste: 8000 PE.

Equipo de guerra del bibliotecario dreadnought

Un bibliotecario dreadnought furioso tiene el siguiente equipo: un puño sangriento con un bólter de asalto, rifle de fusión o lanzallamas pesado, una alabarda psíquica dreadnought y una capucha psíquica. Estas armas pueden ser mejoradas con el armamento de cualquier dreadnought furioso.

Mejoras del bibliotecario dreadnought

A diferencia de la mayoría de los dreadnoughts, los bibliotecarios dreadnoughts pueden adquirir más mejoras de su especialidad (en este caso el esquema de mejora del bibliotecario guardián de la muerte), pero debido a la desconexión del dreadnought entre el mundo de los vivos y su actual estado, todas esas mejoras cuestan el doble de la cantidad normal de PE. Además, la concentración necesaria para ejercer los poderes de la disformidad es tan grande que el dreadnought sufre una penalización de -20 a todas las tiradas de concentrar poder debido a la dificultad que tiene el dreadnought para centrarse en el mundo.

SACERDOTE SANGUINARIO

Los sacerdotes sanguinarios son un grupo de especialistas, único al capítulo de los ángeles sangrientos y sus sucesores, que realiza las tareas de los apotecarios además de otros servicios peculiares a la herencia de Sanguinius. Mientras que los apotecarios de otros capítulos controlan a sus hermanos por la pureza genética, los deberes de los sacerdotes sanguinarios trascienden esta mundana necesidad médica.

Los sacerdotes sanguinarios son tanto médicos como místicos, puesto que son llamados para aconsejar a los hermanos de batalla de su capítulo respecto al defecto, para predicar sobre cómo puede ser superado o cuando es necesario utilizarlo. Mientras que el deber de los capellanes ángeles sangrientos es proteger de la aparición de la furia negra, la tarea de los sacerdotes sanguinarios es guiar a los hermanos a través de los peores excesos de la sed roja para permanecer nobles y puros.

Se dice que los sacerdotes sanguinarios fueron establecidos por órdenes expresas del propio Primarca, que previó la oscuridad que se manifestaría en sus hijos y sabía que debía evitarse. Por tanto, los sacerdotes sanguinarios mantienen una actitud vigilante sobre el bienestar espiritual y genético de sus hermanos y los aconsejan a través de la oscuridad del defecto.

Los sacerdotes sanguinarios tienen como símbolo de su oficio una copa forjada en oro llamada el cáliz de sangre, un cáliz en donde se dice que se vertió una porción de la propia sangre de Sanguinius. El mayor de ellos es el Grial Rojo, en donde se vertió la sangre del Primarca muerto, pero cada cáliz de sangre es una reliquia de la máxima reverencia. En el 41º Milenio, hay más sacerdotes sanguinarios que cálices de sangre, porque el flujo y el reflujo de la caprichosa guerra galáctica ha llevado a que algunos se perdieran o fueran destruidos. Sin embargo, el cáliz de sangre es un poderoso símbolo de la herencia del capítulo que los sacerdotes sanguinarios que se consideran dignos llevan a la batalla con el fin de inspirar a sus compañeros marines espaciales. Incluso los hermanos de batalla que no son de su estirpe no pueden evitar sentirse inspirados por la proximidad de la reliquia, porque la sangre del Primarca

es una poderosa esencia para todos los Adeptus Astartes. Si una reliquia sagrada se pierde en el campo de batalla, o su portador cae al fuego enemigo, los ángeles sangrientos y sus aliados lucharán como animales salvajes para recuperarla o vengar su pérdida. Se han lanzado campañas enteras para recuperar un cáliz de sangre perdido, y el mero rumor de que se ha identificado uno es suficiente para conducir a los ángeles sangrientos a los bordes de la galaxia y más allá para recuperarlo.

Muy pocos sacerdotes sanguinarios han prestado el juramento apócrifo y servido un período de la Larga Vigilia. Al hacerlo, realizan todas las funciones habituales de un apotecario: seguimiento de la pureza genética, la curación de heridas y la recuperación de los progenoides de los caídos. Además, están muy dotados en oratoria y los mejores de ellos son capaces de inspirar no solo a los hijos de Sanguinius, sino a cualquier marine espacial que sirva a su lado.

Sin embargo, hay un deber por encima de todos los demás que debe atender un sacerdote sanguinario sirviendo en los guardianes de la muerte, la orientación y vigilancia de los demás hermanos que sirven en la misma estación de la vigilia.

En caso de que detecte cualquier signo de la furia negra debe actuar por el bien de todos y asegurarse de que su hermano de batalla perdido es devuelto al capítulo o terminar con su sufrimiento.



TABLA 2-3: MEJORAS DEL SACERDOTE SANGUINARIO

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Carisma	300	Habilidad	—
Mando	300	Habilidad	—
Saber prohibido (Adeptus Astartes)	400	Habilidad	—
Saber prohibido (Mutantes)	400	Habilidad	—
Saber académico (Leyendas)	500	Habilidad	—
Escrutinio	400	Habilidad	—
Deber hasta la muerte	800	Talento	V 45
Honor ejemplar	800	Talento	—

INTERPRETAR A UN SACERDOTE SANGUINARIO

Requisitos: Solo apotecarios ángeles sangrientos, solo rango 1.
Coste: 500 PE.

Equipo del sacerdote sanguinario

Los sacerdotes sanguinarios tienen una espada sierra astartes, un exsanguinador (consulta la página 102) y un reductor. Estos reemplazan al equipo estándar del apotecario en la página 28 del libro básico de **DEATHWATCH**.

Capacidad especial del sacerdote sanguinario: Vástago de Sanguinius

Por las venas de cada sacerdote sanguinario corre la sangre de Sanguinius, de modo que puedan seguir la insanguinación de los aspirantes al capítulo, el proceso por el que se activa la semilla genética, en ausencia de su Primarca. Como corresponde a un legado tan poderoso y bendecido, hay pocos sacerdotes sanguinarios que no compartan de alguna manera una fracción de la gracia legendaria de su Primarca. La presencia de un sacerdote sanguinario es alentadora para todos los que descienden del bendito Sanguinius y pocos astartes pueden negar la presencia de la sangre de un Primarca.

El apotecario aumenta su Empatía en +5 y puede entrar en furia asesina (si tiene el talento) como acción libre. Además, cualquier ángel sangriento (o capítulo sucesor) en alcance de apoyo del sacerdote sanguinario también puede entrar en furia asesina como acción libre. Esta capacidad se suma a las tres capacidades especiales de apotecario nombradas en la página 69 del libro básico de **DEATHWATCH**.

Sin embargo, los sacerdotes sanguinarios son tan vitales para los ángeles sangrientos que no augura nada bueno que caigan en batalla. Si un sacerdote sanguinario es asesinado y no se recupera su cuerpo ni equipo, la deshonra de ese acto reduce el renombre de todos los miembros ángeles sangrientos (o sucesores) supervivientes de la escuadra en 1d5.

REGLAS ADICIONALES

Los ángeles sangrientos han estado en primera línea de incontables conflictos a lo largo del Imperio desde la Gran Cruzada, combatiendo a innumerables especies xenos, traidores y demonios, y enfrentándose a sus antiguos hermanos en los oscuros años de la Herejía de Horus. No es sorprendente que los hijos de Sanguinius tengan una gran cantidad de estrategias y doctrinas tácticas acumuladas en más de diez milenios de guerra. En esta sección hay unas pocas reglas adicionales para ayudar a representar algo de ese legado de guerra.

CAPACIDADES DEL MODO SOLITARIO DE LOS ÁNGELES SANGRIENTOS

Descenso de los ángeles

Esta nueva capacidad está disponible para todos los ángeles sangrientos. Consulta en la página 217 del libro básico de **DEATHWATCH** cómo usar estas capacidades.

Tipo: Activa

Rango requerido: 3

Efectos: Desde su fundación, los ángeles sangrientos han empleado naves como la thunderhawk y el stormraven, y equipo como mochilas de salto para golpear a sus enemigos desde arriba. En emulación de su Primarca alado, sobresalen en los asaltos aéreos y se esfuerzan por perfeccionar esta forma de guerra. Una vez por sesión de juego, un ángel sangriento con una mochila de salto puede declarar que está haciendo un descenso de los ángeles en el inicio de un combate. Durante tantos asaltos como el rango del hermano de batalla, gana el rasgo Volador (18) y se considera que ha sacado un 10 en su tirada de iniciativa durante el resto del combate.

Mejoras: A partir del rango 5, el primer ataque del hermano de batalla durante el combate hace que el objetivo quede aturrido durante 1 asalto si la tirada consigue 2 o más niveles de éxito. A partir del rango 7, cualquier asalto en que el ángel sangriento se haya desplazado con su mochila de salto, los enemigos sufren una penalización de -20 en todas las tiradas de ataque contra él.

CAPACIDADES DEL MODO ESCUADRA DE LOS ÁNGELES SANGRIENTOS

Las siguientes capacidades de modo escuadra son únicas de los ángeles sangrientos. Consulta en la página 221 del libro básico de **DEATHWATCH** cómo usar estas capacidades.

Maniobra de ataque: Marea carmesí

Acción: Completa

Coste: 3

Mantenimiento: Si

Efectos: Desde la Gran Cruzada, los ángeles sangrientos han tenido una reputación de temibles fuerzas de choque, utilizando una combinación de velocidad, furia controlada e intimidación para aplastar un enemigo tras otro. Esta reputación es parte de su estrategia, empleando el miedo de sus proezas como otra arma en su arsenal. Un asalto de los ángeles sangrientos es rápido y terrible, aterrorizando al enemigo mientras sus compañeros caen bajo el filo de los hijos de Sanguinius. Mientras esta capacidad está en uso, el hermano de batalla y aquellos en alcance de apoyo ganan el rasgo Miedo (1) (o si ya lo tienen, lo aumentan en 1 hasta un máximo de Miedo (3)) siempre que realicen una acción de carga.

Mejora: A partir del rango 4, el movimiento de carga del hermano de batalla y aquellos en alcance de apoyo aumenta a 4 x bonificación de Agilidad, en lugar del habitual 3 x bonificación de Agilidad.

Maniobra defensiva: Convicción

Acción: Libre

Coste: 2

Mantenimiento: Si

Efectos: Sanguinius compartía la visión del Emperador para el futuro de la humanidad y, aun conociendo su propio destino, la defendió con su último aliento. Los ángeles sangrientos aspiran a emular el sacrificio de Sanguinius y su sueño de esperanza para el futuro de la humanidad, y no eludirán los sacrificios necesarios que un guerrero tiene que hacer para asegurar la victoria. El hermano de batalla

Tabla 2-4: Pasados adicionales de los ángeles sangrientos

1d5	Pasado
1	Peligros de la furia negra: Eres miembro de la escuadra del sargento veterano Tobius y has luchado a su lado durante décadas. La guerra tiránida vio tu escuadra diezmada en las desesperadas batallas contra la flota enjambre Behemoth y te llevó cerca de la furia negra. Tu odio hacia esos horribles xenos es tan amargo que prestaste el juramento apócrifo y dejaste la escuadra del sargento. Tobius ha autorizado tu juramento a la Larga Vigilia, pero te ha advertido contra la furia negra. Si sientes que su abrazo se acerca debes regresar a tu capítulo sin dudarlo, independientemente de tu juramento a los guardianes de la muerte.
2	Codo con codo: Prestaste el juramento apócrifo hace algún tiempo y llegaste a la demarcación Jericó para tu vigilia contra los horrores que acechan en sus profundidades. La llegada de la fuerza de Tobius fue fascinante: te narraron muchas historias de su gloriosa batalla contra los tiránidos de la flota enjambre Behemoth. Sin embargo, no estuviste en Macragge, y existe un abismo entre los ángeles sangrientos que han combatido al gran devorador y los que, como tú, no lo han hecho. Quizás, la llegada de la flota enjambre Dagon te ofrezca la posibilidad de salvar ese abismo y te permita estar a la par con tus compañeros hijos de Sanguinius para luchar contra las bestias.
3	Todas las batallas del mañana: Mientras combatías a las fuerzas del stigmatus en las proximidades de la anomalía Hadex, fuiste testigo de un espectáculo que casi te conduce a la locura. Las energías turbulentas de la anomalía crecían en los cielos y la misma realidad se deformaba. Bajo un asalto mental que habría reducido a la mayoría de los guerreros mortales a carcasas gimoteantes, escuchaste los gritos de agonía de guerreros aún no nacidos y presenciaste la muerte de las estrellas más brillantes. Entre la borrosa anarquía y la locura envolvente, crees haber visto a tu amado Primarca, aunque no es posible porque se sienta al lado del Emperador. Al recuperar tus sentidos, descubriste que varios miembros de tu escuadra habían sucumbido a la furia negra y prestaste el juramento apócrifo para poder vengarte de lo que, o de quién, causó su pérdida ese día.
4	Tras los pasos del Primarca: Has caminado entre las ruinas del mundo prohibido del Descenso de Jove, un planeta que se cree que fue visitado por la Gran Cruzada hace diez mil años. El imperio alienígena que se alzaba en el Descenso de Jove desapareció, derribado por los ejércitos de la humanidad en esa época lejana de gloria y esperanza. Según caminabas, jurarías haber oído ecos de esa antigua batalla y sentido una presencia familiar e impresionante. ¿Puede que tu Primarca caminase por estas mismas avenidas antes de que sus piedras fueran quemadas y cubiertas de enredaderas? ¿Puede que el Emperador pasase por aquí? Nunca los sabrás, pero tu peregrinaje renovó tu fe y alimento los fuegos en tu interior, redoblando tu deseo de enfrentar y derrotar a los enemigos de la humanidad allá donde se encuentren.
5	Terrores de la sangre: Llegaste la demarcación Jericó en la estela de la llegada de la flota enjambre Dagon, prestando el juramento apócrifo y jurando devolver a los enjambres xenos al frío vacío del espacio intergaláctico. De hecho, has participado en varios abordajes contra las bionaves de la flota enjambre y presenciado horrores en su interior que no te dejarán dormir tranquilo de nuevo. Cada noche purgas tu sangre en el cálido abrazo de tu ataúd sanguinario, con sus sistemas arcanos purificando tu sangre y calmando tu espíritu para que puedas enfrentar cada día con la dignidad y nobleza por el que son conocidos los hijos de Sanguinius en toda la galaxia.

se coloca delante, alzándose como un desafío para aquellos que actúan contra el Imperio, y mientras esta capacidad está en uso, todos los ataques a distancia contra cualquier miembro de la escuadra salvo el hermano de batalla sufren una penalización de -20.

Mejora: A partir del rango 4, los enemigos que intentan cargar contra un miembro de la escuadra deben hacer una tirada **Moderada (+0) de Voluntad** o se verán obligados a elegir al hermano de batalla como su objetivo.

JURAMENTO DE ESPERANZA

Este juramento puede ser escogido por una escuadra cuyo líder sea un ángel sangriento. El juramento se describe en la página 230 del libro básico de **DEATHWATCH**.

Los ángeles sangrientos, como su Primarca, creen absolutamente en la promesa de un futuro mejor para la humanidad, citando su transformación desde habitantes contaminados de los páramos a seres angelicales como ejemplo. Los marines espaciales ángeles sangrientos se esfuerzan por

proteger esa esperanza, incluso si ese futuro arrebató el último aliento del último hijo de Sanguinius.

Requisito: Cualquier hermano de batalla de los ángeles sangrientos.

Efecto: Los que toman el juramento de esperanza se alzan como parangones de la humanidad y avatares de la gracia del Emperador, y los verdaderos siervos del Imperio se sienten inspirados por su poderosa presencia. Una escuadra que tome este juramento gana una bonificación de +20 a todas las tiradas para resistir acobardamiento y miedo, como cualquier otro siervo del Imperio a menos de 100m de la escuadra.

Capacidades del modo escuadra: Asalto bólder, Avance de escuadra, Carga rabiosa.

ÁNGELES OSCUROS

"La venganza temple el alma, mantiene el filo de nuestro odio y nos recuerda que ninguno estamos más allá de sospecha".

—Introito, trigésimo tercer libro de admoniciones

Los ángeles oscuros albergan más honores de batalla que casi cualquier otro capítulo, sus únicos iguales son sus propios sucesores. El capítulo ha luchado por todo el Imperio y más allá; contra todo enemigo que ha asediado a la humanidad. Los ángeles oscuros han contenido ¡Waaagh! orkos, aplastado levantamientos planetarios y salvado sistemas enteros de las incursiones de los poderes ruinosos. Han luchado en desiertos abrasadores, en el frío vacío del espacio, en densas junglas carnívoras alienígenas y en las profundidades de las subcolmenas más salvajes. Pero, mientras capítulos como los ángeles sangrientos o los ultramarines son celebrados donde luchan, los ángeles oscuros rechazan los laureles y la adulación. Incluso aunque el capítulo ha luchado codo con codo con cada rama militar del Imperio, siempre ha mantenido una distancia y soledad que separa aún más a sus hermanos del grueso de la humanidad e incluso de otros marines espaciales.

Cuando los ángeles oscuros se unen a una fuerza mayor para una gran guerra o cruzada, lo hacen de acuerdo a sus propios objetivos inescrutables. Cuando una fuerza de ángeles oscuros se compromete a un conflicto, invariablemente permanece sola. Sus oficiales mantienen su propio consejo en cuestiones de táctica y estrategia, y prefieren mantener sus propias líneas de comunicación y suministros. Incluso al tratar con los hermanos de batalla de otros capítulos, los ángeles oscuros suelen permanecer silenciosos en los consejos y reuniones tácticas del mando marine espacial, aunque eso no significa que sean menos efectivos en el campo de batalla.

Cuando los ángeles oscuros realizan operaciones conjuntas con otros capítulos es bastante común que lo hagan con otros de los llamados "no perdonados", los sucesores de la legión original de los ángeles oscuros. Los sucesores de la legión mantienen relaciones muy estrechas y todos sus oficiales son miembros del círculo interior. Este misterioso cuerpo ofrece una red de mando que los capítulos no perdonados pueden utilizar para coordinar sus actividades. No hay presunción de que los líderes de los ángeles oscuros tengan una superioridad inherente sobre los demás capítulos no perdonados. En su lugar, los líderes trabajan estrechamente y, si es necesario, eligen a uno de los suyos como comandante nominal por la duración de la campaña.

Sin embargo, los oficiales de los ángeles oscuros tienen superioridad en un asunto sobre los demás capítulos no perdonados, mediante las obras del círculo interior, la caza de los caídos. Cuando persiguen a los ángeles oscuros renegados que escaparon a la caída de Caliban, los no perdonados operan bajo los auspicios del miembro de más rango del círculo interior, y ese es el gran maestro supremo, el maestre del capítulo de los ángeles oscuros.

Mediante las maquinaciones del círculo interior de los no perdonados, sus miembros están siempre vigilantes y nunca descansan en la caza de los caídos. Aunque el conocimiento de los caídos es desconocido para la mayoría de los hermanos, los resultados de los análisis posteriores a la batalla y las purgas de estrés inducidas psíquicamente son entregados al círculo interior para analizar cualquier señal de la presencia de un ángel oscuro caído. Además, los capellanes de los ángeles oscuros están asignados a cada compañía y esto permite que escuchen las confesiones de sus hermanos y vigilen de cerca cualquier indicio de los caídos. Cuando se descubren esos indicios, el círculo interior se mueve de inmediato, desplegando las fuerzas de los no perdonados y encargándolas al nuevo objetivo. En la mayoría de los casos, es el ala del cuervo el que localiza esa actividad y el ala de muerte el que propina el golpe mortal, pero a veces, fuerzas de ataque completas de los ángeles oscuros han sido reclamadas de campañas y comprometidas contra un enemigo del que solo tienen conocimiento los oficiales de mayor rango.



CAMPEONES DEL LEÓN

Aunque gran cantidad de los esfuerzos y recursos de los no perdonados están comprometidos a la caza de los caídos, la mayoría de los hermanos no saben sobre esto. En su lugar, los ángeles oscuros y sus sucesores son advertidos contra las palabras de los herejes, y sus dogmas exaltan las virtudes de la caza eterna de quienes reniegan de los juramentos más poderosos. Los capellanes predicán sermones que hablan de figuras legendarias traicionadas por los suyos, a menudo combatiendo en batallas lejos de su hogar. Hay numerosos relatos y cada uno es revelado como parte de un diseño lento y deliberado, con los hermanos controlados todo el rato por su reacción. Un hermano de batalla solo recibe una parte de la verdad en su ascensión al círculo interior e incluso entonces hay secretos que solo conocen en los niveles más altos.

El conocimiento de la vergüenza de los ángeles oscuros de un hermano de batalla depende de su posición en el capítulo y de cuánto confían en él los agentes del círculo interior. Puede haber combatido a los caídos sin saberlo, creyendo que solo era otro vil traidor merecedor de la muerte. Tal vez su sargento sabía más, y definitivamente su capitán lo sabía, pero él no. Por otro lado, hay hermanos de alto rango que pese a su servicio ejemplar no han entrado nunca en el círculo interior. Quizás los capellanes albergaban dudas para sobre si el individuo podría soportar la terrible verdad de lo que ocurrió durante la Herejía de Horus. No es probable que esos guerreros progresen más, porque en los niveles más altos de autoridad el capítulo siempre está trabado en la caza de los caídos.

ÁNGELES OSCUROS EN LA DEMARCACIÓN JERICÓ

Hasta la fecha, la implicación de los no perdonados en la Cruzada de Achilus ha estado limitada a los capítulos de los consagradores, los ángeles de redención y los ángeles de absolución, con los ángeles oscuros solo representados en la región por los hermanos de batalla en los guardianes de la muerte. Sin embargo, se han registrado varios informes de pequeñas fuerzas de los ángeles oscuros operando fuera de la cadena de mando de la cruzada en torno a la zona de guerra Cellerbos, y se ha confirmado que un destacamento del ala del cuervo ha estado operando en las proximidades de Khazant. Cuando las fuerzas imperiales cercanas intentaron saludar a estos ángeles oscuros, no hubo respuesta. De hecho, en al menos dos ocasiones distintas, los ángeles oscuros han hostigado a los testigos, obligándoles a retirarse para que el encuentro no se convirtiera en un enfrentamiento violento.



ÁNGELES OSCUROS EN LOS GUARDIANES DE LA MUERTE

Los ángeles oscuros han enviado hermanos de batalla a los guardianes durante milenios y la fortaleza de Erioch ha visto destacar a varios de sus hermanos, incluyendo al perdido capitán de la vigilia Ramiel. Como uno de los más grandes capítulos del Adeptus Astartes, los ángeles oscuros han luchado contra todo enemigo y suelen ofrecer grandes cantidades de experiencia y sabiduría a los guardianes al tomar el juramento apócrifo. Además, los ángeles oscuros son conocidos por su devoción absoluta al deber, tomando las misiones más arduas con una dedicación solemne.

También se murmura que los ángeles oscuros no son siempre altruistas al enviar hermanos de batalla a los guardianes, y es innegable que hacerlo ayuda enormemente a la caza de los caídos. La mayoría de las escuadras de los guardianes están compuestas por un puñado de hermanos de batalla, enviados a los límites del vacío para perseguir objetivos desconocidos incluso para los niveles más altos del gobierno imperial. Su alcance es grande y se cree que varios caídos han sido capturados siguiendo informes transmitidos por un ángel oscuro sirviendo en los guardianes. Aun así, los ángeles oscuros deben vigilar su juramento apócrifo o arriesgarse a traer el deshonor a su capítulo y ganarse la ira de los guardianes y la Inquisición. Los ángeles oscuros suelen mantenerse distantes con sus hermanos de batalla, pero con el tiempo descubren que los guardianes tienen sus propios secretos, muchos tan condenatorios como los guardados por los no perdonados.

VETERANO ALA DEL CUERVO

La 2ª compañía de los ángeles oscuros y la mayoría de sus sucesores es una unidad especializada y equipada para el reconocimiento y el ataque rápido. Cada hermano de batalla es un motorista, piloto y artillero experto, extremadamente hábil en cada aspecto del arte de explorar y rastrear. La compañía está equipada con toda clase de motocicletas y deslizadores, mejorados con equipo augur y sensores casi desconocidos fuera de los no perdonados.

Normalmente, el ala del cuervo constituye la fuerza de reconocimiento de su capítulo, con escuadrones individuales avanzando muy por delante de la fuerza principal para localizar al enemigo. Después, el ala del cuervo señala la posición del enemigo y, si es necesario, encabeza o apoya el asalto. Una táctica afinada a un nivel letal a lo largo de los milenios ve al ala del cuervo penetrar profundamente en las posiciones enemigas, donde activa una baliza de teletransporte que despliega con precisión las escuadras de exterminadores del ala de muerte. Ningún enemigo puede resistir una combinación tan letal de elegancia y brutalidad.

Aun así, el ala del cuervo tiene una misión secreta que, sea cual sea su tarea, nunca es olvidada. El ala del cuervo es responsable de rastrear cualquier indicio de los caídos y encabezar asaltos rápidos en su contra. Solo los miembros más veteranos de la compañía, inducidos en el círculo

interior, conocen la naturaleza de los que persiguen, pero todos los conocen como herejes y traidores de la peor clase. Además de sus prodigiosas habilidades como rastreadores, exploradores, pilotos y artilleros, los miembros del ala del cuervo están entrenados para permanecer puros ante las herejías y mentiras vertidas por los que cazan, asegurándose de que la contaminación que envenenó a los caídos no se extiende. Sin embargo, los capellanes de la 2ª compañía deben estar siempre vigilantes contra las mentiras de los caídos para que ninguno de los hermanos de batalla conozca la agonía de la duda.

Muy raras veces, los miembros de la 2ª compañía prestan el juramento apócrifo y ocupan su lugar en la Larga Vigilia. Estos hermanos de batalla son muy valorados por los guardianes, puesto que sus habilidades los hacen miembros eficaces y versátiles de sus escuadras. Son expertos en rastrear infiltrados alienígenas y su experiencia como pilotos y artilleros es útil cuando la escuadra está operando desde un land speeder tormenta o vehículo similar. Por supuesto, como miembro de los no perdonados, la caza de los caídos está siempre presente y los miembros del ala del cuervo enviados a los guardianes permanecen alerta por cualquier signo de la presencia de su enemigo.

Muchos caídos han huido al vacío más allá de las fronteras del Imperio, a veces estableciéndose como señores de pequeños imperios, y otras esclavizando especies alienígenas enteras a su voluntad. Un número de caídos han sido localizados por veteranos del ala del cuervo sirviendo en los guardianes y la transmisión de su secreto ha llevado al despliegue de una fuerza de ataque de los no perdonados.



TABLA 2-5: MEJORAS DEL VETERANO ALA DEL CUERVO

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Perspicacia +10	200	Habilidad	Perspicacia
Perspicacia +20	500	Habilidad	Perspicacia +10
Conducir (Vehículos terrestres) +10	500	Habilidad	Conducir (Vehículos terrestres)
Conducir (Vehículos terrestres) +20	500	Habilidad	Conducir (Vehículos terrestres) +10
Conducir (Aerodeslizador)	500	Habilidad	—
Conducir (Aerodeslizador) +10	500	Habilidad	Conducir (Aerodeslizador)
Conducir (Aerodeslizador) +20	500	Habilidad	Conducir (Aerodeslizador) +10
Tácticas (Reconocimiento y sigilo)	400	Habilidad	—
Tácticas (Reconocimiento y sigilo) +10	400	Habilidad	Tácticas (Reconocimiento y sigilo)
Tácticas (Reconocimiento y sigilo) +20	400	Habilidad	Tácticas (Reconocimiento y sigilo) +10
Fortaleza mental	800	Talento	—
Reflejos rápidos	500	Talento	—
Dotado (Conducir [Aerodeslizador])	500	Talento	—
Ortopraxis	500	Talento	—

INTERPRETAR A UN VETERANO ALA DEL CUERVO

Requisitos: solo ángeles oscuros, Ag 45+, Per 35+, V 35+, solo rango 1.

Coste: 1.000 PE.

Equipo de guerra del veterano ala del cuervo

Veteranos del ala del cuervo puede seleccionar una motocicleta de los guardianes (una motocicleta marine espacial (consulta **RITOS DE BATALLA**, página 176) con una baliza de teletransporte) como equipo estándar (consulta la página 28 del libro básico de **DEATHWATCH**).

Capacidad especial del veterano ala del cuervo: Piloto experto

Los ala del cuervo se cuentan entre los mejores motociclistas y pilotos de los astartes, rivalizan con las habilidades legendarias de los cicatrices blancas y son capaces de conducir con gran velocidad, elegancia y agilidad. Un veterano del ala del cuervo nunca sufre una penalización mayor de -10 por terreno peligroso u otros riesgos, y puede realizar la maniobra de acción evasiva como media acción en lugar de una acción completa.

Capacidad especial del veterano ala del cuervo: Reconocimiento avanzado

El ala del cuervo destaca avanzando por delante de sus aliados y buscando al enemigo, solo para retroceder y unirse a sus hermanos para el verdadero asalto. Debido a sus habilidades rara vez soportan a los que no pueden mantener su ritmo y la naturaleza intratable de los ángeles oscuros se dirige a la finalización de su misión en lugar de en defender el terreno. Mientras está montado en algún tipo de motocicleta o land speeder, un veterano del ala del cuervo no puede entrar en modo escuadra excepto con aquellos también montados y no puede usar la capacidad de modo solitario Defensa estoica. Estas restricciones se descartan tan pronto como el hermano de batalla desmonta.

Nuevo talento: Fortaleza mental

El ala del cuervo requiere poseer una fuerza de carácter absoluta, no envuelta en duda o deslealtad y libre de la agitación espiritual o la corrupción. Cada hermano de batalla del ala del cuervo debe tener una fortaleza mental excepcional, incluso para los altos estándares de los astartes. El hermano de batalla gana una bonificación de +20 a todas las tiradas para resistir ganar puntos de locura o corrupción, y en todas las tiradas para resistir efectos que influyen en la mente (incluyendo los poderes psíquicos) subvirtiéndola, nublándola, alterándola o controlándola.



EXTERMINADOR ALA DE MUERTE

Aunque la mayoría de los capítulos permiten que su 1ª compañía se despliegue en una variedad de configuraciones según la situación táctica, toda la 1ª compañía de los ángeles oscuros consiste en escuadras de veteranos en armadura de exterminador. Esta compañía de élite es conocida como el ala de muerte y tiene una misión que tiene prioridad sobre todas las demás, aunque pueden ser llamados a combatir un amplio abanico de enemigos. El deber del ala de muerte es aplastar a los enemigos de los no perdonados y no hay mayor enemigo que los caídos. Una vez que el ala del cuervo ha localizado al enemigo, el ala de muerte se despliega para destruirlo tan completamente que no quede ni rastro. En el caso de los caídos, el ala de muerte derriba todas sus obras y las convierte en polvo bajo sus botas de cerámica, de modo que nadie conozca la mancha proyectada sobre el honor de los no perdonados por su propia existencia. Los afortunados son destruidos en el torbellino imparable de su asalto; los desafortunados son arrastrados a las mazmorras de la Roca para sufrir las atenciones de los capellanes interrogadores y confesar sus pecados en la vana esperanza de un final misericordioso.

Los miembros del ala de muerte están adoctrinados en los niveles externos del círculo interior de los no perdonados y conocen algunos de los terribles secretos que rodean la existencia y naturaleza de los caídos. Algunos miembros del ala de muerte pueden conocer la identidad de los que combaten, mientras que otros desconocen que antaño fueron

ángeles oscuros leales, pero todos los miembros de la 1ª compañía de los ángeles oscuros, y de la 1ª compañía de cada capítulo no perdonado, sabe que los caídos son los herejes más viles y deben ser perseguidos por encima del resto.

En pocas y raras ocasiones, un miembro del ala de muerte de los ángeles oscuros o uno de sus sucesores presta el juramento apócrifo y se une a la Larga Vigilia. Al hacerlo, deja a un lado su rol como ejecutor del círculo interior, pero no del todo, porque los no perdonados nunca descansan en la caza de los caídos.



La mayoría de las veces, los juramentos del hermano de batalla del ala de muerte al círculo interior no interfieren con sus deberes con los guardianes, después de todo, al servir en la Larga Vigilia está honrando el propósito para el que su capítulo fue creado, proteger al Imperio de sus enemigos. Sin embargo, habrá ocasiones en las que el hermano de batalla reciba una transmisión codificada u otro tipo de mensaje. Puede que se espere que realice cierta tarea o deba combatir a algún enemigo mientras cumple la misión de su escuadra. Asegurarse de que sus responsabilidades no interfieren requiere una gran habilidad

por parte del hermano de batalla del ala de muerte porque, si eso sucediera, toda la misión de los guardianes en la demarcación Jericó podría verse socavada.

INTERPRETAR A UN EXTERMINADOR ALA DE MUERTE

Requisitos: solo ángeles oscuros, rango 4 o superior, honores de exterminador (Crux Terminatus).

Coste: 3,000 PE.

Equipo de guerra del exterminador ala de muerte

Los exterminadores ganan una armadura de exterminador astartes (página 28 del libro básico de **DEATHWATCH**). El hermano de batalla debe seleccionar dos armas con las que equipar la armadura, elegidas de la lista de armas compatibles en la página 166 del libro básico de **DEATHWATCH**. Pueden ser solicitadas o seleccionadas del Equipo de guerra predilecto del hermano de batalla (donde sea apropiado) en cualquier combinación.

NUEVO TALENTO: ALA DE MUERTE

El ala de muerte prefiere los ataques rápidos con teletransporte, apareciendo de ninguna parte (a menudo colaborando con el ala del cuervo para mayor precisión) y arrojando una fuerza abrumadora contra un enemigo desprevenido. El teletransporte es el medio más fácil de atacar con armadura de exterminador, pero otros métodos son igual de efectivos para un veterano de incontables guerras. Contra un enemigo desprevenido, los ataques del hermano de batalla ganan la propiedad Probadá (3).



TABLA 2-6: MEJORAS DEL EXTERMINADOR ALA DE MUERTE

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Mando	200	Habilidad	—
Mando +10	300	Habilidad	Mando
Mando +20	400	Habilidad	Mando +10
Saber prohibido (Astartes)	300	Habilidad	—
Saber prohibido (Secretos del capítulo)	500	Habilidad	—
Saber académico (Leyendas)	300	Habilidad	—
Saber académico (Arcaico)	200	Habilidad	—
Supervivencia	200	Habilidad	—
Supervivencia +10	300	Habilidad	Supervivencia
Tácticas (cualquiera)	400	Habilidad	—
Tácticas (cualquiera) +10	400	Habilidad	Tácticas (cualquiera)
Formación de combate	1.000	Talento	Int 40
Predicción	600	Talento	Int 30
Robusto (x2)	1.000	Talento	—
Instrucción en bólder	1.200	Talento	—
Azote de herejes	1.500	Talento	—
Imperturbable	1.500	Talento	V 30, Resistencia (Poderes psíquicos)
Ala de muerte	500	Talento	—
Llamada a venganza	1.000	Talento	Em 40

Capacidad especial del exterminador ala de muerte

Los ángeles oscuros son conocidos por su actitud estoica e intratable, resueltos incluso ante los enemigos más poderosos. Los ala de muerte son parangones de estoicismo, poco dispuestos a retroceder del enemigo cuando empieza la batalla y con su destreza afinada en tantos conflictos que pueden soportar cualquier ataque. El hermano de batalla gana el rasgo Coraje y cuenta su rango un nivel más alto para los propósitos de las capacidades de modo solitario y escuadra de los ángeles oscuros. Además, los largos años de experiencia del hermano de batalla le permiten seleccionar una de las siguientes capacidades especiales durante la fase de preparación de cada

misión, ganando sus beneficios por la duración de esa misión. No obstante, el hermano de batalla debe llevar armadura de exterminador para beneficiarse de ella.

- **Sin piedad:** El exterminador no da cuartel, matando a los que se le oponen sin vacilación. El hermano de batalla añade +2 a su daño siempre que causa daño crítico a un enemigo, o +1d5 adicional de daño de magnitud contra una horda. Sin embargo, es difícil controlar su instinto asesino una vez desatado, el hermano de batalla debe pasar una tirada Moderada (+0) de Voluntad para dejar a algún enemigo vivo.
- **Avance continuo:** El avance del exterminador es incesante e imparable, no permitiendo huir al enemigo. El hermano de batalla puede moverse y disparar con armas montadas y pesadas en automático o semiautomático, del mismo modo que con pistolas o armas básicas. Además, moverse y disparar de este modo no impone penalizaciones a la tirada de ataque.
- **Escudo del virtuoso:** El exterminador es un baluarte contra los enemigos del hombre y su forma resistente aguanta lo peor de los ataques para proteger a sus camaradas. Siempre que el hermano de batalla sea visible para un oponente, los enemigos deben atacar al hermano de batalla a menos que pasen una tirada Moderada (+0) de Voluntad. Las hordas que fallen la tirada de Voluntad deben asignar al menos un ataque al hermano de batalla si es posible.
- **Ira de los no perdonados:** El exterminador golpea con la furia de alguien traicionado, no dejando un enemigo con vida. Los ataques de cuerpo a cuerpo del hermano de batalla ganan las propiedades Cortadora (1) y Devastadora (1).

BLINDAJE ACORAZADO TÁCTICO DEL ALA DE MUERTE

Los exterminadores del ala de muerte son famosos por su armadura de exterminador de color blanco hueso. Sin embargo, la naturaleza de la vigilia influye en las tácticas y elecciones de los astartes más ligados a la tradición, y muchos del ala de muerte que han prestado el juramento apócrifo han elegido dejar de lado su armadura de exterminador cuando su efecto sobre la misión sería más un impedimento que una ventaja. Estos hermanos de batalla honran las tradiciones del ala de muerte tomando la heráldica de hueso y el emblema de la espada rota de su orden sobre la hombrera derecha de su servoarmadura en lugar del emblema ángel oscuro.

Un exterminador del ala de muerte debe elegir si usa su armadura de exterminador o servoarmadura al inicio de una misión y no puede cambiar su elección en el transcurso de la misión.



REGLAS ADICIONALES

Los ángeles oscuros han estado en primera línea de incontables guerras en su historia, con un orgulloso legado empañado por una traición impía. Combatieron en la Gran Cruzada, consiguiendo muchas victorias antes de que el hermano se enfrentase al hermano. En los milenios desde entonces, los no perdonados han librado una guerra sin fin, incesante en su ferocidad e inigualable en su ira, porque ningún enemigo es más odiado que el que fue antaño un hermano. Incluso cuando no persiguen directamente a sus antiguos enemigos, los ángeles oscuros luchan con una determinación sin igual, poco dispuestos a desfallecer para no ser considerados insuficientes en la estima del Emperador. Siguen unas capacidades adicionales para ayudar a representar algunas de las antiguas tradiciones de los no perdonados.

CAPACIDADES DEL MODO SOLITARIO DE LOS ÁNGELES OSCUROS

Tormenta de venganza

Esta es una nueva capacidad de modo solitario disponible para los hermanos de batalla del capítulo de los ángeles oscuros. Consulta la página 217 del libro básico de **DEATHWATCH** para los detalles acerca del uso de estas capacidades.

Tipo: Activa

Rango requerido: 3

Efectos: Aunque los ángeles oscuros se adhieren a los principios del Codex Astartes (en su mayor parte) y son capaces de utilizar una amplia gama de tácticas, la descarga de fuego de bólter es una tradición honrada y frecuentemente usada por los ángeles oscuros. Una vez por combate, el hermano de batalla puede desatar una Tormenta de venganza al hacer una acción de fuego automático, semiautomático, fuego de contención o de oportunidad. Si el ataque tiene éxito, el hermano de batalla gana dos niveles de éxito en la tirada de ataque.

Mejoras: A partir del rango 5, todos los intentos de Esquivar una Tormenta de venganza sufren una penalización de -20. A partir del rango 7, el número de niveles de éxito adicionales aumenta a tres.

TABLA 2-7: PASADOS ADICIONALES DE LOS ÁNGELES OSCUROS

1d5	Pasado
1	Silencioso y vigilante: Llegaste a la demarcación Jericó tras prestar el juramento apócrifo y has servido en los guardianes con gran distinción, incluso lograste luchar junto a miembros del capítulo de los lobos espaciales. Eres perturbado por avistamientos de un destacamento del ala del cuervo en la demarcación, pero conocedor de las formas de tu capítulo no cuestionas esas cosas. A pesar de tu habilidad para permanecer callado sobre asuntos que no te conciernen, te preocupa cuando otros que no pertenecen a tu capítulo muestran interés o te preguntan por el asunto, especialmente cuando los que hacen las preguntas son de tu capítulo rival, los lobos espaciales.
2	Un mensaje del círculo interior: Habiendo servido en los guardianes con distinción durante varios años, has sido contactado en secreto por un miembro de tu capítulo que llegó recientemente a la fortaleza de la vigilia. Este misterioso hermano de batalla te ha transmitido una comunicación de la autoridad más alta del capítulo, pidiendo que les informes en secreto de todo lo que descubras del culto conocido como “la hueste más santificada del joven dios”, una organización que opera en Meniscus en la demarcación exterior. El mensaje deja claro que no debes permitir que nadie se entere de tu interés en este asunto, pero se espera que permanezcas vigilante y transmitas cualquier información descubierta.
3	Un plato mejor servido frío: Hace muchos años, mucho antes de que prestases el juramento apócrifo, luchaste un duelo ritual contra un hermano de batalla del capítulo de los lobos espaciales. Para tu vergüenza eterna perdiste ese duelo y bulles con el deseo de vengarte desde entonces. Recientemente, ese mismo fanfarrón hijo de Russ se unió a los guardianes (tal vez incluso a tu escuadra). ¿Tomarás la oportunidad de vengarte o tu deber hacia los guardianes de la muerte superará a tu resentimiento?
4	Búsqueda de los perdidos: Llegaste a la demarcación Jericó con un destacamento de tu capítulo, encargado de acompañar a los ángeles de absolución, un capítulo no perdonado, en su misión en la deriva Slinnar. En algún lugar entre las nubes turbulentas y mundos desolados de esa región hay una fuerza del capítulo de los consagradores, otro capítulo sucesor de los ángeles oscuros, perdido por una emboscada orka, pero que aún se cree operativo. Tu búsqueda te ha visto enfrentar a numerosos bárbaros pieles verdes en la salvaje demarcación exterior y te condujo finalmente a la fortaleza de Erioch, donde has prestado el juramento apócrifo para poder combatirlos de la mejor manera posible. La búsqueda de tus hermanos de batalla perdidos no ha acabado y nunca descansarás hasta que sean encontrados.
5	El rastro se enfría: Eras parte de una fuerza de ataque de los ángeles oscuros operando en el sector Calixis y, aunque no tienes el rango para conocer los detalles de la misión, sabías que tus hermanos estaban buscando a los enemigos del capítulo que operaban supuestamente en las zonas halo más allá de esa región. La búsqueda tomó una variante cuando encontraste un rastro que conducía a través de la puerta de disformidad y fuera del Pozo de la Noche, al otro lado de la galaxia. Finalmente, el rastro se enfrió y la fuerza fue reclamada, pero tu escogiste permanecer en la demarcación Jericó y tomar la Larga Vigilia en Erioch.

CAPACIDADES DEL MODO ESCUADRA DE LOS ÁNGELES OSCUROS

Las siguientes capacidades de modo escuadra son únicas de los ángeles oscuros. Consulta en la página 221 del libro básico de **DEATHWATCH** cómo usar estas capacidades.

Maniobra de ataque: Ira de los ángeles

Acción: Completa

Coste: 2

Mantenimiento: Si

Efectos: El desprecio virtuoso de los ángeles oscuros por sus enemigos y su fervor por demostrar devoción y lealtad al Emperador los hace despiadados y decisivos en batalla. Pocas cosas pueden resistir ante un asalto tan fuerte y concentrado. Mientras esta capacidad está en uso, todos los intentos de Esquivar o Parar los ataques del hermano de batalla y aquellos en alcance de apoyo sufren una penalización de -10.

Mejoras: A partir del rango 4, la penalización a las tiradas de Esquivar y Parar aumenta a -20.



Maniobra defensiva: Con el último aliento

Acción: Libre

Coste: 2

Mantenimiento: Si

Efectos: Mientras un único ángel oscuro se alce en defensa del Imperio no permitirá que ningún enemigo del hombre siga con vida. Son tan resueltos que incluso las heridas más graves no les hacen desfallecer. Mientras esta capacidad está en uso, el hermano de batalla y aquellos en alcance de apoyo pueden ignorar los efectos de la fatiga y no pueden resultar aturridos.

Mejoras: A partir del rango 5, él y aquellos en alcance de apoyo pueden también ignorar los efectos de cualquier impacto crítico que no cause un gran trauma físico (perdida de un ojo o miembro) o la muerte.

JURAMENTO DE VENGANZA

Este juramento puede ser seleccionado por una escuadra que ha elegido como líder a un ángel oscuro. Prestar juramento se describe en la página 228 del libro básico de **DEATHWATCH**.

Los ángeles oscuros no soportan a los que se enfrentan a la humanidad, o se rebelan o la traicionan. Muchas letanías de retribución y declaraciones de odio son entonadas por los ángeles oscuros en la víspera de la batalla, pero todas tienen un propósito, incitar a los siervos del Emperador a la ira y el castigo. Un ángel oscuro promulga venganza no solo por los actos cometidos contra la humanidad, sino que está vigilante por los que vendrán, y prestando este juramento exhorta a sus aliados a hacer lo mismo.

Requisito previo: Cualquier hermano de batalla de los ángeles oscuros.

Efecto: Los que prestan el juramento de venganza contemplan el mal sufrido por ellos y por las masas de la humanidad a manos de herejes, alienígenas y demonios, endureciéndose para las batallas venideras. Una escuadra que tome este juramento gana +1 a la cohesión cuando un miembro de la escuadra hace una tirada para resistir daño de cohesión y saca 2 o más niveles de éxito, porque su determinación se refuerza por el ataque de sus enemigos.

Capacidades del modo escuadra: Atrincherarse, Fuego de apoyo, Posición de apoyo.



PUÑOS IMPERIALES

"El dolor es el vino de comunión con los héroes".

—Las enseñanzas de Rhetoricus

Los puños imperiales son los herederos de las orgullosas tradiciones de su Primarca Rogal Dorn, con su nombre venerado por incontables trillones por todo el Imperio. La historia no registra claramente los detalles del mundo en el que fue arrojado el niño Dorn cuando los Primarcas fueron dispersados por la galaxia. Lo que se sabe es que se presentó ante el Emperador cuando la Gran Cruzada llegó a las colmenas de hielo de Inwit, ofreciendo una de las naves más poderosas jamás construidas como un signo de su lealtad. El Emperador dio la bienvenida a su hijo en las filas de los Primarcas y el otorgó su primacía sobre la legión de los puños imperiales. El Señor de la Humanidad devolvió la nave de Dorn, llamada *Falange*, al Primarca, y se convirtió en la base desde la que Dorn, y a veces el Emperador, comandó algunas de las campañas más gloriosas de la Gran Cruzada.

Dorn y su legión se probaron maestros en cada aspecto de la guerra, pero los puños imperiales destacaban en particular en el arte del asedio, tanto en ataque como en defensa. Esto creó una amarga rivalidad con la legión de los guerreros de hierro y su celoso Primarca Perturabo, cuyas llamas fueron avivadas deliberadamente por Fulgrim, el Primarca de los hijos del Emperador. Se dice que Fulgrim preguntó a Dorn si una fortificación de su diseño podría resistir un asalto de los guerreros de hierro, y Dorn respondió que podría. Perturabo se tomó la respuesta como un desprecio y las semillas de un odio que solo crecería más amargo con el paso de los milenios.

El destino hizo que la predicción de Dorn fuese puesta trágicamente a prueba cuando, en la cúspide del Asedio de Terra, las fortificaciones que había añadido al Palacio del Emperador fueron probadas por las legiones traidoras. Aunque se dice que los devoradores de mundos abrieron una brecha, por puro salvajismo más que por ninguna habilidad genuina en asedios, el Señor de la Guerra cayó en combate con el Emperador antes de que el asunto pudiese ser resuelto. Solo cuando los puños imperiales y los guerreros de hierro se

enfrentaron en la odiosa batalla conocida como la Caja de Hierro, ambos pudieron dar rienda suelta a su rivalidad. Los registros de lo que sucedió en la Caja de Hierro difieren y, hasta hoy día, los guerreros de hierro y los puños imperiales proclaman haber sido el vencedor.

Aunque Rogal Dorn se perdió para el Imperio después de la Herejía de Horus, su legado sigue siendo uno de los más fuertes de todos los Primarcas. Los puños imperiales dieron lugar a tres capítulos, los puños imperiales, los puños carmesíes y los templarios negros. Entre ellos, estos tres capítulos albergan tantos honores de batalla como docenas de formaciones creadas posteriormente y sus hermanos han servido con habilidad y distinción en millares de campos de batalla por toda la galaxia.

PUÑOS IMPERIALES DE LA DEMARCACIÓN JERICÓ

Los puños imperiales han estado operando en la demarcación Jericó desde los primeros días de la Cruzada de Achilus, aunque no estuvieron presentes en el avance inicial por las Fauces de Jericó. En su lugar, el capítulo fue solicitado posteriormente, una vez que la cruzada se había detenido por la oposición inesperada de los mundos que rodeaban la Anomalía Hadex. La cruzada estaba necesitada de refuerzos, en particular de aquellos con las habilidades para los asaltos venideros en

las batallas para tomar los recalcitrantes mundos a lo largo del saliente Acheros. Cuando la cruzada estaba dividida en la vanguardia del poderoso asalto, son muchos los que dicen que cada uno de los escasos éxitos logrados en la fase de apertura del avance en el saliente fue el resultado de la habilidad y dedicación de los puños imperiales.

Pero, pese a las victorias ganadas por los puños imperiales, el saliente Acheros encontró una resistencia mucho mayor de lo imaginado. Los líderes de la estructura de mando del saliente chocaron y, cuando los puños imperiales descubrieron que la inteligencia crucial proporcionada por los guardianes no les había sido transmitida, llegaron a su punto crítico. Disgustados por la ineptitud del mando del saliente, los puños imperiales se separaron del frente, embarcándose en una serie de acciones coordinadas con la fortaleza de Erioch y más allá de la influencia del alto mando de la cruzada.



Siguiendo a este despliegue unilateral, los puños imperiales han tomado parte en numerosas batallas en el saliente Acheros y más allá. En varias ocasiones han luchado a nivel de compañía y en otras han unido sus recursos con otros capítulos o con los guardianes. Sin embargo, en los últimos años, no se ha visto una fuerza mayor de media compañía y el equipo del Oficio Táctico de la cruzada asume que la presión en otros lugares ha necesitado del redespiegue de los activos del capítulo en la demarcación Jericó.

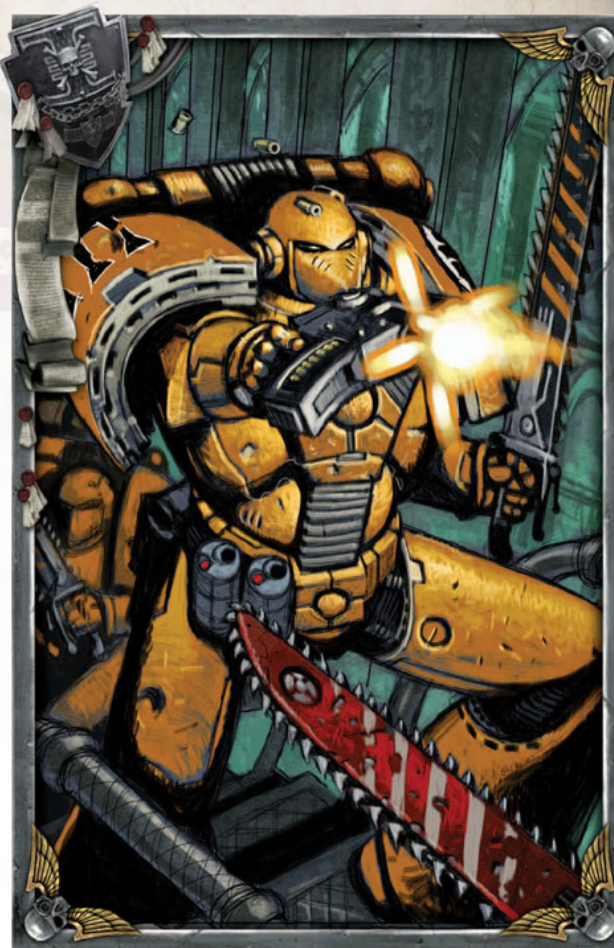
PUÑOS IMPERIALES EN LOS GUARDIANES

Puede que los puños imperiales como capítulo se haya retirado en gran número de la demarcación Jericó, pero están bien representados en los guardianes de la muerte. Los hijos de Dorn son conocidos por haber contribuido con hermanos de batalla a los guardianes desde el principio, y dada la reputación y el carácter del capítulo no resulta sorprendente. Muchos de los que sirven su Vigilia en la fortaleza de Erioch prestaron el juramento apócrifo cuando su capítulo se retiró a otras zonas de guerra, escogiendo permanecer y completar las obligaciones que habían traído en primera instancia a los puños imperiales a la región.

Uno de ellos es el capellán Magno Stoa, que sirvió como capellán de la 3ª compañía de los puños imperiales durante dos siglos antes del despliegue de cinco de sus escuadras en la demarcación Jericó en 801.M41. El capellán Stoa estuvo presente en numerosas grandes victorias, incluyendo la caída del fuerte carmesí, la ruptura del paralelo 48 y fue instrumental en la destrucción del pecio espacial *Vástago de vehemencia*.

Durante una misión en la deriva Slinnar el capellán Stoa encontró un nuevo y letal enemigo, los eldar oscuros. Pese a la ferocidad de la defensa de los puños imperiales, se encontraron rodeados e imposiblemente lejos de ninguna esperanza de refuerzos. Solo el capellán Stoa conoce los detalles de la batalla porque no hubo más supervivientes. Stoa ha jurado ser discreto sobre el asunto, pero se sabe que fue tomado vivo, alcanzado por docenas de proyectiles tóxicos, con su constitución sobrehumana finalmente superada por los venenos xenos. Arrastrado a los dominios impíos de los eldar oscuros, Stoa fue torturado y preparado para luchar en las arenas de gladiadores del culto de las brujas para entretenimiento de las masas sanguinarias. Aunque nunca ha contado cómo, el capellán Stoa no solo resistió las torturas que infligieron en su carne, heridas de las que aún lleva las cicatrices hoy día, sino que rompió sus cadenas y escapó, capturando a uno de sus torturadores en el proceso. Stoa logró regresar a la demarcación Jericó con su cautivo.

Presentándose en la fortaleza de Erioch, el capellán Stoa ofreció su prisionero a los guardianes de la muerte y declaró que prestaría el juramento apócrifo. Así lo hizo y, aunque el cautivo murió en cuestión de semanas, Stoa y los guardianes aprendieron mucho de él. El capellán mantiene su Vigilia en la actualidad, atendiendo a las necesidades espirituales de sus hermanos de batalla sin importar de qué capítulo proceden. También se dice que alberga un odio especial por los eldar oscuros y que ha instruido a numerosos hermanos en las



disciplinas mentales y espirituales necesarias para resistir sus tormentos. Este es, tal vez, el mayor legado del capellán Stoa y los puños imperiales a los guardianes de la demarcación Jericó, porque gracias al sufrimiento de un hombre todos han sido hechos más fuertes.

REGLAS ADICIONALES

Las siguientes reglas adicionales están disponibles para personajes puños imperiales. Para más detalles sobre cómo crear un hermano de batalla del capítulo de los puños imperiales, consulta **RITOS DE BATALLA**.

CAPACIDADES DEL MODO SOLITARIO DE LOS PUÑOS IMPERIALES

Defensa indomable

Esta es una nueva capacidad de modo solitario disponible para los hermanos de batalla del capítulo de los puños imperiales. Consulta la página 217 del libro básico de **DEATHWATCH** para los detalles acerca del uso de estas capacidades.

Tipo: Activa

Rango requerido: 3

Efectos: Los puños imperiales son conocidos por su determinación y capacidad para la defensa contra los ataques más salvajes. Una vez por sesión de juego, un hermano de batalla puede recurrir a su Defensa indomable. Esta es una acción libre que puede ser realizada al inicio de cualquiera de sus turnos. Durante una serie de asaltos igual a su rango, el



hermano de batalla aumenta su rasgo Resistencia antinatural (página 133 del libro básico de **DEATHWATCH**) en un nivel, por ejemplo, Resistencia antinatural x2 se convierte en Resistencia antinatural x3.

Mejoras: A partir del rango 5, Defensa indomable también otorga un +10 a todas las tiradas de Esquivar y Parar cuando esta activa. A partir del rango 7, Defensa indomable aumenta la Resistencia antinatural en dos niveles.

CAPACIDADES DEL MODO ESCUADRA DE LOS PUÑOS IMPERIALES

Las siguientes capacidades de modo escuadra son únicas a los personajes provenientes del capítulo de los puños imperiales. El uso de estas capacidades se describe en la página 221 del libro básico de **DEATHWATCH**.

Maniobra defensiva: Ejemplar de estoicismo

Acción: Libre

Coste: 1

Mantenimiento: Si

Efectos: Defendiendo la línea contra circunstancias aparentemente imposibles, el personaje asume el manto de un ejemplar del deber, el estoicismo y el sacrificio. Ignorando heridas que derribarían incluso a un poderoso marine espacial, inspira a otros a hacer lo mismo. Esta postura defensiva puede ser usada por un personaje puño imperial que haya sufrido daño crítico para seguir luchando. Mientras esta capacidad está en uso, el hermano de batalla y aquellos en alcance de

apoyo pueden reducir los efectos de cualquier tirada en la tabla de efectos críticos por el rango del personaje de los puños imperiales, hasta un mínimo de 1. Por ejemplo, si un hermano de batalla sufre un resultado de 9 en la **Tabla 8-9: Efectos críticos de energía – Cuerpo**, un resultado que lo mataría de forma espectacular, y el personaje de los puños imperiales tiene rango 3, su herida se reduciría a un resultado de 6, grave pero que puede ser sobrevivido.

Mejoras: Esta capacidad no puede ser mejorada.

Maniobra de ataque: En la brecha

Acción: Completa

Coste: 3

Mantenimiento: Si

Efectos: Para los puños imperiales un asedio no es solo una operación militar. Es la prueba suprema de coraje, habilidad y resolución, el crisol absoluto de la guerra. El veterano de un asedio se ha probado en los fuegos de la guerra y emergido como un ejemplo, un líder cuyos hermanos seguirán en el asalto más desesperado, seguro de que conducidos por su ejemplo saldrán victoriosos. En la brecha puede ser usado cuando la escuadra esté asaltando una posición fortificada defendida por un enemigo y puede activarse cuando los hermanos de batalla se acerquen a la posición enemiga. Mientras esta capacidad está en uso, el hermano de batalla y aquellos en alcance de apoyo son inmunes a los efectos del miedo y reducen en un nivel los efectos de cualquier penalizador de movimiento durante su carga.

Mejoras: A partir del rango 5, él y todos los miembros de la escuadra en alcance de apoyo ganan un punto de destino “gratuito” por la duración de su asalto a la posición enemiga (según determine el DJ).

JURAMENTO DE MAESTRÍA DE ASEIDIO

Además de haber superado los desafíos de la guerra de asedio, muchos veteranos puños imperiales son maestros de sus aspectos técnicos. Estos maestros del arte del asedio buscan transmitir su experiencia a los que les rodean.

Requisito previo: Puños imperial: marine táctico, de asalto, capellán, devastador o bibliotecario.

Efecto: Con la aplicación de perspicacia, experiencia y lógica, el líder puño imperial inculca en sus hermanos de batalla una comprensión del arte del asedio. Una escuadra que presta este juramento antes de una misión puede añadir +20 a todas las tiradas de Tácticas (Doctrina de asalto) y Tácticas (Doctrina defensiva).

Capacidades del modo escuadra: Atrincherarse, Avance de escuadra, Carga rabiosa, Posición de apoyo.

LOBOS ESPACIALES

“Los lobos espaciales reverencian al Emperador como el guerrero más grande de todos los tiempos, el único capaz de derrotar a Leman Russ cuerpo a cuerpo. Cuando los lobos espaciales invocan a Russ o al Emperador en batalla, es para que sean testigos de las hazañas de los hombres y juzguen a los caídos”.

—Hengyr Whitemane, Meditaciones sobre el Colmillo

Las leyendas del capítulo de los lobos espaciales se cuentan en millares de mundos y, como los más grandes de su estirpe de la primera fundación, ostentan tantos honores de batalla que un escriba necesitaría toda su vida para transcribirlos al pergamino. El modo cómo se han ganado esos laureles y relatado entre los lobos espaciales es muy distinto a cómo se logran esas cosas entre otros capítulos. Los lobos espaciales son salvajes y orgullosos y buscan la gloria en todo lo que hacen. Algunos, especialmente los ángeles oscuros, consideran a los hijos de Russ fanfarrones y buscadores de gloria, encontrando sus métodos rudos y su deseo de hacerse un nombre jactancioso. Lo cierto es que cada lobo espacial quiere que su historia, su saga, sea narrada a su estirpe mucho después de que haya caído y que su nombre sea pronunciado en el mismo aliento que el Primarca.

Los lobos espaciales se desvían del Codex Astartes y la naturaleza esencial de lo que es ser un marine espacial lo más posible. Su herencia genética es a la vez una bendición y una maldición, porque cada lobo espacial está dotado con los sentidos sobrehumanos de Russ, pero su fisiología aumentada puede verse superada por el cambio y mutar. En organización, el capítulo nunca ha considerado los dictados del Codex Astartes de Roboute Guilliman, aferrándose obstinadamente a la estructura que tuvo durante las guerras en el alba de la Edad del Imperio. En apariencia, los lobos espaciales son salvajes y adornan su armadura con una combinación de talismanes y pieles, huesos y dientes tomados como trofeos de bestias que han matado en combate singular. Incluso en su actitud, los hermanos de batalla de los lobos espaciales difieren de la mayoría de los marines espaciales porque son competitivos y obstinados, y a la vez individualistas y ferozmente leales a su “manada”.

Los lobos espaciales buscan escribir su saga con cada hazaña realizada y batalla librada, y tal vez más que cualquier otro capítulo, su servicio es épico en sí mismo. Los ritos de iniciación que debe superar un lobo espacial para ser aceptado como neófito están entre los más duros de los capítulos. A menudo debe caer en combate después de matar a todos sus enemigos, con un mínimo aliento de vida. Sus actos, presenciados por el así llamado “elector de los caídos”, hacen que el joven guerrero se despierte lejos de su tribu. Pero esto es solo el comienzo, porque la reserva genética de Russ es tan poderosa que la mayoría se recuperan, con sus cuerpos asolados por la mutación mientras se transforman en bestias salvajes. Quienes pueden contener esta potencia animal son juzgados adecuados para seguir y, tras muchas más pruebas, son aceptados en las filas de los garras sangrientas. En esta etapa de su vida, un lobo espacial es probablemente un obstinado berserker que compite con sus iguales por la aprobación de sus superiores. También está lleno del desprecio y exceso de confianza de la juventud, seguro de que

sus métodos son correctos y que los guerreros más ancianos están anticuados. Solo cuando madura con la experiencia, enfrenta más enemigos y sufre la tragedia catártica de perder a sus hermanos de batalla, cambia y progresa para unirse a las manadas de cazadores grises. Más tarde, tras haber enfrentado a todo tipo de enemigos y haber visto todo lo que hay que ver, el lobo espacial y sus iguales podrían formar una manada de colmillos largos, donde su experiencia y sabiduría les permite ofrecer fuego de apoyo al resto de la fuerza y actuar como una isla inamovible en el hirviente océano de la batalla.

A lo largo de su servicio, el lobo espacial compila su gran saga, no en palabras, sino en hechos. Busca a los enemigos más poderosos y enfrenta las tareas más arduas. Cada capítulo Adeptus Astartes es una tropa de héroes y los lobos espaciales aún más, de modo que para merecer un lugar especial en los anales de su capítulo, un lobo espacial debe realizar hazañas realmente épicas y enfrentar rivales que incluso las figuras más poderosas considerarían. Como resultado de estas hazañas, cada lobo espacial lleva consigo una experiencia sin igual y las cicatrices que lo prueban.



LOBOS SOLITARIOS

Dentro de los lobos espaciales existe una clase de guerrero que lo separa de sus compañeros, guerreros que han perdido todo y están consumidos por la necesidad de venganza. Son los lobos solitarios, hermanos de batalla que han sufrido la tragedia de ser el único superviviente de su manada tras una derrota total. Ordinariamente, esos guerreros podrían haber ocupado su lugar en las filas de la guardia lobo, pero los lobos solitarios aún tienen que obtener esa distinción. Sobre los cuerpos rotos de sus hermanos de batalla caídos, el único superviviente jura venganza, prometiendo que escribirá su saga en la carne sangrienta de sus enemigos para poder unirse un día a su estirpe en las grandes salas de festín del más allá y narrarles las hazañas que ha hecho en su nombre. Los lobos solitarios son figuras trágicas, sin alegría en sus almas. Permanecen separados del grueso de su gran compañía, quizás confiando en el sacerdote lobo, pero evitando la compañía de otros. En batalla, los lobos solitarios luchan por su cuenta, buscando al enemigo más poderoso para poder completar su juramento o, más probablemente, conseguir una muerte que incluso los muertos estén celosos.

Ocasionalmente, un lobo solitario se une a los guardianes, ya que su búsqueda de muerte y venganza es compatible en muchas formas con el juramento apócrifo. Aun así, pocos comandantes de la vigilia tomarían de buena gana los servicios de uno jurado a morir en batalla, porque hacerlo puede comprometer una misión o poner en peligro las vidas de su escuadra. Más a menudo, el lobo solitario asume el manto del escudo negro, ocultando sus orígenes y obligando al comandante de la vigilia a aceptar su servicio como dicta la tradición.

CAMPEONES DE FENRIS

Tal vez más que en cualquier otro capítulo, el carácter de un lobo espacial se define por su edad. Quizás los cambios producidos por el Canis Helix le otorgan algo de la esencia del Primarca, una naturaleza poderosa que el hermano de batalla debe intentar controlar. Leman Russ fue conocido por ser un ser de humores salvajes e impulsos a menudo contradictorios. En un momento estaba jovial, al siguiente abatido. En la conclusión de una batalla podría ordenar clemencia y piedad, y en otra no dar cuartel. Para los lobos espaciales no hay contradicción, porque el mundo donde nacieron está sometido a esos extremos. Una estación la tierra del hielo está fría y cubierta de nieve, en la siguiente los cielos se oscurecen con ceniza y la lava fluye por las llanuras.

Por tanto, la naturaleza y carácter de un lobo espacial dependen mucho de su etapa en la vida. Los jóvenes son obstinados y arrogantes, aparentemente decididos a matarse cargando en la batalla. Los cazadores grises son más maduros, conociendo sus límites, pero confiados en sus habilidades. Los colmillos largos son los más viejos y más sabios, desaprobando afablemente las payasadas de los jóvenes, pero siempre dispuestos al consejo. Los más capaces en batalla y liderazgo sirven como guardias lobo, los guardianes de los héroes más poderosos del capítulo. Sea cual sea su posición, un lobo espacial sabe que recorre una senda gloriosa y que miles de grandes guerreros la han caminado antes.

LOBOS ESPACIALES EN LA DEMARACACIÓN JERICÓ

Los lobos espaciales han visto un servicio considerable en la demarcación Jericó como un capítulo convecional. La gran compañía de Gunnar Luna Roja ha estado activa en la Franja Este varios años y envió un destacamento en el inicio de la Cruzada de Achilus para aumentar los números marines espaciales en las primeras batallas. Las escuadras de esta fuerza tomaron parte en docenas de operaciones durante tres años, antes de ser reclamadas por su gran compañía para contrarrestar incursiones del Caos en el núcleo del sector

Calixis. Aunque los lobos espaciales no están actualmente presentes en la Cruzada de Achilus en grandes números, se han enviado pequeñas fuerzas a la región en varias ocasiones puesto que el capítulo considera un honor participar en las guerras en marcha a lo largo de los tres salientes. Se ha dicho muchas veces que la presencia de una única escuadra de los lobos espaciales ha cambiado el curso de la batalla y su aparición es causa de gran celebración entre las tropas de la Cruzada de Achilus.

LOBOS ESPACIALES EN LOS GUARDIANES DE LA MUERTE

Para algunos lobos espaciales, el servicio en los guardianes ofrece una oportunidad única para compilar nuevos pasajes en la saga de su vida. En las filas de los guardianes, el lobo espacial viaja a lugares soñados para batallar contra enemigos de pesadilla. A menudo, esos enemigos son completamente desconocidos para el Imperio y su capítulo de origen, y por tanto puede ser el único lobo espacial en enfrentarlo, una orgullosa hazaña que contar en los salones del Colmillo en su regreso a Fenris. Aunque muchos grandes héroes de los guardianes proceden de los lobos espaciales, requiere un tipo especial de hermano de batalla dejar la manada para servir junto a extraños de otros capítulos. Por tanto, no es raro que dos o más lobos espaciales se unan juntos a una fortaleza de la vigilia para poder ser testigos de las hazañas de cada uno y relatar su historia si cae en batalla. Los lobos espaciales son extremadamente gregarios, algo groseros para algunos, y pronto llegan a considerar a los miembros de su escuadra como hermanos, tratándolos como si hubiesen nacido en las tribus salvajes de Fenris. La mayoría aprende a aceptar las maneras ásperas de los lobos espaciales y algunos incluso se aficianan a la cerveza fenrisiana siempre presente. La presencia de uno o más lobos espaciales en una fortaleza de la vigilia puede discernirse por el sonido estridente de festejo y bebida en la víspera de la batalla, con alegres alardes y valientes juramentos resonando por los pasillos y claustros normalmente silenciosos. Algunos encuentran estos actos molestos, pero la mayoría de los comandantes de la vigilia

dejan estar el asunto, porque las escuadras que incluyen lobos espaciales se convierten a menudo en las más eficaces y coordinadas que los guardianes pueden desplegar.

EXPLORADOR LOBO

Los lobos espaciales no despliegan sus neófitos como exploradores de la 10ª compañía, en su lugar los agrupan en las manadas garras sangrientas para que los temperamentales jóvenes se prueben en el torbellino de la batalla y deshacerse de los más débiles. Los hijos de Russ emplean exploradores, pero de un modo muy distinto a la mayoría de los Capítulos. En los lobos espaciales, los que realizan el rol de reconocimiento e infiltración son conocidos como exploradores lobo, y lejos de los inexpertos neófitos de los capítulos del Codex, los exploradores lobo son veteranos endurecidos y maestros de todas las artes de la guerra.

Los exploradores lobo son hermanos de batalla tocados por el Canis Helix, la herencia genética de Lemman Russ, de una manera inusual. La mayoría de los lobos espaciales son gregarios y ruidosos, pero se dice que algunos están tocados por Lokyar, el gran lobo solitario, y están incómodos incluso en compañía de sus hermanos de batalla. Estos individuos son sombríos e individualistas, y poseen un desprecio por el civismo y sus formas que hace parecer a los demás lobos espaciales educados en comparación. Los tocados de esta forma son identificados por el sacerdote lobos y sacados de sus manadas cazadores grises, aunque muchos son señalados bastante antes y observados de lejos hasta que llega el momento de marcarlos para su rol especial. Solo cuando el individuo ha probado su valía en los cazadores grises, recibe un lugar entre los exploradores lobo, y allí

necesitará cada onza de las habilidades que ha aprendido hasta ahora.

Junto a otros de disposición similar, el explorador lobo aprende el arte del sigilo, paciencia, infiltración y

asesinato. Solo o en manadas se adelanta a la fuerza principal, rastreando al enemigo, entorpeciendo sus movimientos e informando de su fortaleza y despliegue a la fuerza principal. Cuando esa fuerza se acerca, los exploradores lobo golpean la retaguardia enemiga, cortando su retirada, interrumpiendo sus suministros y capacidad para reaccionar. Paralizado por los exploradores lobo, el destino del enemigo es ser despedazado por la salvaje fuerza de batalla de los lobos espaciales.

A veces, un explorador lobo se distancia tanto de sus pares que siente la necesidad de separarse de su capítulo, no a unas millas, sino a años luz. Anhela recorrer los lugares salvajes más allá de las fronteras del Imperio para descubrir y derrotar enemigos para los que la humanidad aún no tiene nombre. Afortunadamente, los sacerdotes lobo son capaces de reconocer esa condición y recomendar al explorador lobo para el servicio en los guardianes.

Servir en la Larga Vigilia es un deber apropiado para algunos exploradores lobo, porque sus afinadas habilidades de rastreo son muy adecuadas para una escuadra. Además, los pares inmediatos del explorador lobo están limitados al puñado de hermanos de batalla en su escuadra y raramente necesita interactuar con otros si escoge no hacerlo. La mayoría de los exploradores lobo son capaces de servir en esas condiciones y, aunque nunca mostrarán afecto por sus pares, entregarán gustosos su vida para protegerlos.



TABLA 2-8: MEJORAS DE CARACTERÍSTICAS DEL EXPLORADOR LOBO

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

INTERPRETAR A UN EXPLORADOR LOBO

Requisitos: Solo marines tácticos lobos espaciales, solo rango 1.

Coste: 200 PE.

Equipo del explorador lobo

Los exploradores lobo reciben una armadura de explorador astartes como equipo estándar (página 28 del libro básico de **DEATHWATCH**). Además, la pistola bólter astartes es reemplazada por una pistola bólter silenciosa modelo acechante (consulta el recuadro).

Capacidad especial del explorador lobo: Tras las líneas enemigas

En contraste a las actitudes fanfarronas y gregarias de la mayoría de lobos espaciales, los exploradores lobo son taciturnos y melancólicos. Su actitud distante está bien adecuada a una vida solo o con un pequeño grupo de cazadores de mentalidad similar, en lugar de la estridente camaradería de una manada normal.

El hermano de batalla reduce su Empatía en 5, representando su actitud quieta y distante, pero su familiaridad con las tácticas de sigilo aumenta su Agilidad en 5. Además, el hermano de batalla usa la **Tabla 2-9: Mejoras de características del explorador lobo** en lugar de la del marine táctico y está entrenado en la habilidad Seguimiento en lugar de la habilidad Mando. Sin embargo, no puede adquirir ningún talento basado en una habilidad de Empatía

o con un valor particular en la característica Empatía como requisito previo. Esta capacidad especial debe ser tomada en lugar de las capacidades especiales del marine táctico.

Nuevo talento: Cazador paciente

El hermano de batalla entiende bien que el sigilo no es meramente una cuestión de silencio y sombra, sino de coordinación y perspicacia, y puede eludir la mirada de sus enemigos entendiendo lo que pueden ver y oír, y estando siempre donde no están mirando.

El hermano de batalla puede tratar Esconderse, Movimiento silencioso y Seguimiento como si fuesen habilidades basadas en Percepción. Esto significa que, por ejemplo, se beneficiarán de la capacidad de modo solitario Sentidos del lobo. Los efectos de este talento no se aplican si el hermano de batalla está llevando armadura de exterminador.

Nuevo talento: Ataque repentino

El hermano de batalla está bien versado en las artes de la sorpresa y la disrupción, y puede detener a una gran cantidad de enemigos con planificación y astucia. Cuando ataca a una horda que no es consciente de su presencia, usando armas a distancia o explosivos colocados, el hermano de batalla causa 1d10 de daño adicional a la magnitud de la horda, y la horda debe hacer una tirada Difícil (-20) de acobardamiento o resultar acobardada (página 251 del libro básico de **DEATHWATCH**).



TABLA 2-9: MEJORAS DEL EXPLORADOR LOBO

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Supervivencia	200	Habilidad	—
Supervivencia +10	300	Habilidad	Supervivencia
Demolición	400	Habilidad	—
Tácticas (Reconocimiento y sigilo)	400	Habilidad	—
Tácticas (Reconocimiento y sigilo) +10	400	Habilidad	Tácticas (Reconocimiento y sigilo)
Tácticas (Reconocimiento y sigilo) +20	600	Habilidad	Tácticas (Reconocimiento y sigilo) +10
Rastrear +10	400	Habilidad	Rastrear
Rastrear +20	500	Habilidad	Rastrear +10
Demolición +10	500	Habilidad	Demolición
Seguimiento	500	Habilidad	—
Escondarse +10	800	Habilidad	Escondarse
Seguimiento +10	800	Habilidad	Seguimiento
Movimiento silencioso +10	800	Habilidad	Movimiento silencioso
Escondarse +20	1.000	Habilidad	Escondarse +10
Seguimiento +20	1.000	Habilidad	Seguimiento +10
Movimiento silencioso +20	1.000	Habilidad	Movimiento silencioso +10
Golpe infalible	500	Talento	HA 30
Ataque veloz	500	Talento	HA 35
Ataque lacerante	800	Talento	HA 50
Golpe certero	800	Talento	HA 40, Golpe infalible
Veloz	800	Talento	—
Ataque relámpago	1.000	Talento	Ataque veloz
Cazador paciente	1.000	Talento	—
Ataque repentino	1.500	Talento	—

PISTOLA BÓLTER SILENCIOSA MODELO ACECHANTE

Las pistolas bólter usadas por los exploradores lobo son una versión modificada del modelo godwyn usado por los astartes a lo largo del Imperio. Equipada con un supresor para amortiguar su sonido y fogonazos, y una mira óptica para aumentar la puntería del usuario, la pistola bólter modelo acechante es idónea para el tipo de operaciones encubiertas ejecutadas por los exploradores.

Una pistola bólter modelo acechante es idéntica a la pistola bólter astartes con los siguientes cambios: el arma gana la propiedad Precisa y las tiradas de Perspicacia para escuchar los disparos de una pistola bólter modelo acechante sufren una penalización adicional de -30 y solo pueden intentarse a la mitad del alcance normal. Además, una pistola bólter modelo acechante cargada con proyectiles acechantes no sufre ninguna reducción al daño y no se permiten tiradas para detectar el disparo, del mismo modo que con un bólter modelo acechante. La pistola bólter silenciosa modelo acechante tiene un valor de solicitud de 10.

EL ATUENDO DE LOBO SILENCIOSO

En la mayoría de las circunstancias, los exploradores lobo descartan su servoarmadura en favor del blindaje de caparazón usado por los exploradores y neófitos en otros capítulos. Sin embargo, los ritos y rituales de los guardianes, y las misiones diversas que una escuadra puede tener que realizar, requieren a veces de la potencia de la armadura astartes. En consecuencia, un explorador lobo conserva su servoarmadura y puede elegir entre ella y su armadura de explorador al inicio de cada misión. En la mayoría de los casos, un explorador lobo está mejor preparado para avanzar por delante de la escuadra, realizando reconocimiento, sabotaje y asesinato, mientras el resto se traban con objetivos más pesados y trabajan para lograr objetivos más descubiertos.



SACERDOTE LOBO

Los sacerdotes lobo son los líderes más respetados de los lobos espaciales, ostentando una autoridad que incluso los señores lobo más orgullosos se apartan a su paso. Son los guardianes de la herencia del capítulo, genética, espiritual y física. Los sacerdotes lobo escogen quien es digno de pasar la transformación en un lobo espacial y toman la responsabilidad de su progreso desde las filas de los garras sangrientas a los colmillos largos y más allá. Monitorizan sus cargas por signos de la maldición del wulfen y administran los últimos ritos sobre los restos de un hermano de batalla si cae en combate. En esencia, el sacerdote lobo combina los roles y responsabilidades llevadas en otros capítulos por capellanes y apotecarios, pero el rango es mucho más que la suma de estas dos partes. Para los lobos espaciales, el Canis Helix es la herencia directa de su Primarca, con su sangre bombeando por sus venas como su espíritu y coraje llenan sus almas salvajes. Los sacerdotes lobo administran el cuerpo y el alma como un conjunto, porque para ellos ambos son uno y el mismo.

En batalla, los sacerdotes lobo sirven como una encarnación viva de todo lo que defiende su capítulo: personificaciones de la muerte en armadura negra cuya sola presencia impulsa a sus cargas a hazañas aún mayores. Sus gritos de batalla resuenan por el campo de batalla, llenando los corazones de los lobos espaciales de entusiasmo salvaje y los del enemigo de terror. Si un lobo espacial falla, un sacerdote lobo está a su lado, con el colmillo de Morkai preparado para extraer su progenoide de modo que se asegure su legado.

Dado su papel como protectores de la salud corporal y espiritual de los lobos espaciales, es raro que un sacerdote lobo se una a las filas de los guardianes. Aun así, el capítulo estuvo presente en el Conclave de Orphite IV y el juramento apócrifo significa tanto para los hijos de Russ como para cualquier otro capítulo que ratificó el conclave. Los lobos espaciales han servido en la Larga Vigilia durante milenios, así que ¿cómo podría un sacerdote lobo instruir y guiar a sus cargas si él mismo no lo ha hecho? Unos pocos sacerdotes lobo prestan el juramento apócrifo, a menudo al inicio de sus carreras, para convertirse en expertos en combatir a los muchos enemigos que los guardianes deben enfrentar. En las filas de los guardianes, el sacerdote lobo

combate enemigos que nunca habría encontrado de otro modo y, haciéndolo, gana una gran sabiduría que transmitir a sus cargas en el regreso a su capítulo. Al aceptar a un sacerdote lobo en su fortaleza, el comandante de la vigilia gana los servicios de un individuo de capacidades únicas. Su conocimiento de las artes del apotecario y los deberes del capellán son por supuesto valiosas, pero hay mucho más. Los más grandes de los sacerdotes lobo son capaces de extender sus ministraciones a todos los hermanos de batalla con los que sirven, inspirándolos a hazañas épicas de coraje dignas de los mayores héroes de los lobos espaciales y de los Adeptus Astartes en su conjunto.

INTERPRETAR A UN SACERDOTE LOBO

Requisitos: Solo lobos espaciales, rango 4 o superior, Voluntad 45+, Empatía 45+, Inteligencia 45+, no puede ser un bibliotecario o tecnomarine.

Coste: 4.000 PE.

Equipo del sacerdote lobo

Los exploradores lobo reciben un crozius arcanum, un casco de cráneo de lobo, un amuleto del lobo y un colmillo de Morkai como equipo estándar (página 28 del libro básico de DEATHWATCH).

Capacidad especial de los sacerdotes lobo: Elegidos de Morkai

Los sacerdotes lobo son una imagen terrible en la batalla, vestidos en negro y hueso y con pieles de bestias, y dirigiendo a sus hermanos desde el frente, su ejemplo sombrío espolea a los demás lobos espaciales a la acción. Sin embargo, su deber no es solo dirigir con juramentos rugientes y cargas feroces; su rol es también uno solemne, porque debe recoger la semilla genética de los caídos y administrar los ritos finales a los moribundos. Un sacerdote lobo ve todas las facetas de la vida de un lobo espacial, desde sus primeros días como un joven aspirante, su vida violenta dentro del capítulo, hasta su último aliento y el legado que deja detrás.

Un sacerdote lobo está entrenado en la habilidad *Medicae* y gana los talentos *Coraje*, *Odio* (escoge uno) y *Letanía de odio*. Además, su presencia otorga un punto de cohesión a la escuadra. Finalmente, si el sacerdote lobo es elegido como líder de escuadra, puede realizar un juramento especial, el juramento de guerra.





TABLA 2-10: MEJORAS DEL SACERDOTE LOBO

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Mando	200	Habilidad	—
Mando +10	200	Habilidad	Mando
Engañar	200	Habilidad	—
Intimidar	200	Habilidad	—
Intimidar +10	400	Habilidad	Intimidar
Intimidar +20	400	Habilidad	Intimidar +10
Saber popular (Adeptus Astartes)	200	Habilidad	—
Saber prohibido (Adeptus Astartes)	400	Habilidad	—
Saber prohibido (Adeptus Astartes) +10	400	Habilidad	Saber prohibido (Adeptus Astartes)
Saber prohibido (Adeptus Astartes) +20	400	Habilidad	Saber prohibido (Adeptus Astartes) +10
Saber prohibido (Mutantes)	400	Habilidad	—
Saber prohibido (Mutantes) +10	400	Habilidad	Saber prohibido (Mutantes)
Saber prohibido (Los Primarcas)	400	Habilidad	—
Saber prohibido (Los Primarcas) +10	400	Habilidad	Saber prohibido (Los Primarcas)
Saber prohibido (Los Primarcas) +20	400	Habilidad	Saber prohibido (Los Primarcas) +10
Saber académico (Bestias)	200	Habilidad	—
Saber académico (Bestias) +10	200	Habilidad	Saber académico (Bestias)
Medicae	200	Habilidad	—
Medicae +10	400	Habilidad	Medicae
Medicae +20	600	Habilidad	Medicae +10
Escrutinio	200	Habilidad	—
Escrutinio +10	400	Habilidad	Escrutinio
Escrutinio +20	400	Habilidad	Escrutinio +10
Autoritario	800	Talento	Em 30
Llamada a venganza	800	Talento	Em 40
Ataque lacerante	1.000	Talento	HA 50
Golpe mortífero	500	Talento	F 40
Buena reputación (Adeptus Astartes)	200	Talento	Em 50, Protocolo (Adeptus Astartes)
Odio (cualquiera)	500	Talento	—
Ataque relámpago	1.000	Talento	Ataque veloz
Mentor	1.000	Talento	—
Protocolo (Adeptus Astartes)	500	Talento	Em 30
Azote de herejes	1.500	Talento	—
Ataque veloz	500	Talento	HA 35

Juramento de guerra

Este juramento puede ser elegido por una escuadra que ha elegido como líder a un sacerdote lobo. Prestar juramento se describe en la página 228 del libro básico de **DEATHWATCH**.

Los sacerdotes lobo encarnan el ciclo de la vida y la muerte, y para los lobos de Fenris la expresión más pura de este ciclo es la guerra. La guerra es el acto formalizado de la supervivencia, el momento donde la supervivencia de un ser o especie es anatema para la supervivencia de otro, y pocos comprenden las duras necesidades de la supervivencia mejor que los que han resistido la brutalidad de Fenris.

Requisito previo: Cualquier hermano de batalla de los lobos espaciales.

Efecto: Los que prestan juramento celebran y beben en los días previos a la batalla, celebrando sus vidas y las victorias ganadas porque pronto pueden morir, dormir sobre la nieve roja, como dicen los fenrisianos, y es mejor no tener remordimientos cuando se corta el camino. Todos los hermanos de batalla en alcance apoyo del sacerdote lobo ganan el talento Coraje, y la escuadra puede nominar un tipo

singular de enemigo (como robagenes tiránidos, guerreros de fuego tau, etc); todos los miembros de la escuadra ganan un +10 a impactar y un +2 al daño con todas sus armas y ataques contra este enemigo.

Modo escuadra: Avance de escuadra, Carga rabiosa, Formación dispersa.

Nuevo talento: Mentor

El sacerdote lobo ha visto y ha aprendido mucho, y ahora transmite esa visión a sus hermanos de batalla. Muchos de los sacerdotes lobo más antiguos han visto pasar las vidas de héroes ante ellos y guiado a guerreros incomparables durante su juventud.

En modo escuadra, todos aquellos en alcance de apoyo del sacerdote lobo añaden +10 a todas las tiradas hechas con cualquier habilidad en la que el sacerdote lobo esté entrenado. Además, el sacerdote lobo puede gastar un punto de destino en nombre de cualquier otro miembro de la escuadra dentro de alcance de apoyo, concediendo los beneficios normales de gastar un punto de destino a ese personaje.

REGLAS ADICIONALES

Los lobos espaciales tienen una larga y colorida historia, y son tan frecuentemente honrados como héroes gloriosos como son injuriados por su naturaleza salvaje y animal. Se dice que los lobos de Fenris disfrutan del shock y el horror que causa su naturaleza cavernícola, porque ser considerados como poco más que bárbaros significa que serán subestimados. Como ha sido desde la Gran Cruzada, los lobos espaciales son astutos, empleando el miedo y la confusión como armas no menos letales que el búmer y la espada sierra. Esta sección presenta un conjunto de capacidades para representar algunas de las muchas facetas y estrategias de los lobos espaciales.

CAPACIDADES DEL MODO SOLITARIO DE LOS LOBOS ESPACIALES

Saga del héroe

Esta es una nueva capacidad de modo solitario disponible para los hermanos de batalla del capítulo de los lobos espaciales. Consulta la página 217 del libro básico de **DEATHWATCH** para los detalles acerca del uso de estas capacidades.

Tipo: Varía, a continuación

Rango requerido: 3

Efectos: El pueblo de Fenris tiene una larga y orgullosa tradición de contar relatos, narrando su historia en los relatos de sus héroes, y los lobos espaciales no son diferentes, con cada hermano de batalla buscando forjar una gran saga de triunfo, honor y heroísmo en el transcurso de sus vidas.

Al prestar juramento con su escuadra, el hermano de batalla puede hacer su propio juramento, una promesa de sus futuras hazañas, que el hermano de batalla se esforzará por lograr. Las sagas a las que puede aspirar se describen a continuación; solo puede escoger una antes de cada misión. Cada juramento otorga un beneficio, pero también tiene un requisito, y si este no se cumple, el honor y habilidad del hermano de batalla serán cuestionados, mancillando su reputación y reduciendo su Renombre en 1d5 al final de la misión.

Mejoras: Esta capacidad no mejora con el rango.

Saga del oso

El hermano de batalla tiene la determinación de los grandes osos de hielo de Fenris y ni los golpes más poderosos pueden derribarlo. Durante la misión, tantas veces como la mitad de su rango (redondeado hacia arriba), el hermano de batalla puede reducir el daño de un único impacto a la mitad (tras reducirlo por la Resistencia y el blindaje) redondeado hacia arriba.

La furia visita a los malvados: El poder de los hijos de Russ debe ser demostrado para que todos lo vean; durante la misión, el hermano de batalla debe propinar el golpe final a una criatura maestra o matar a tres criaturas élite.

ATUENDO DEL SACERDOTE LOBO

El armamento de un sacerdote lobo es más que una serie de herramientas prácticas; cada objeto representa alguna faceta espiritual o tradicional de la cultura fenrisiana o el culto del capítulo de los lobos espaciales. Estos objetos se describen a continuación.

CROZIUS ARCANUM

Idéntico al arma llevado por los capellanes de otros capítulos, el crozius arcanum es una maza pesada envuelta en un crepitante campo de disrupción y un símbolo del estatus de su portador como guardián espiritual de sus hermanos de batalla. Un crozius arcanum es un arma de energía cuerpo a cuerpo a una mano que causa 1d10+7 de daño energético con Penetración 7 y las propiedades Campo de energía y Equilibrada. Además, si el sacerdote lobo tiene el talento Odio contra el enemigo con el que está trabado en combate, ese enemigo no puede tomar la acción postura defensiva en su contra.

CASCO DE CRÁNEO DE LOBO

Estos grotescos cascos representan el ciclo de la vida y la muerte, el ciclo que representa el sacerdote lobo para el pueblo de Fenris y los lobos espaciales. Estos cascos actúan como los cascos de servoarmadura normales y conceden 9 PB a la cabeza. Además, el portador gana a +10 bonificación a todas las tiradas de Intimidar y puede usar su capacidad de modo solitario Sentidos del lobo mientras recibe el beneficio de los autosentidos de la servoarmadura.

AMULETO DEL LOBO

Similar en propósito a los amuletos rosarius llevados por los capellanes y miembros de alto rango de la Ecclesiarquía, estos amuletos contienen potentes generadores de campo de fuerza capaces de rechazar golpes poderosos y energías salvajes. Un amuleto del lobo es un campo de fuerza (página 168 del libro básico de **DEATHWATCH**) con un factor de protección 50.

COLMILLO DE MORKAI

Además de ser los guardianes espirituales de los lobos espaciales, los sacerdotes lobo también protegen el bienestar físico y el legado genético de sus hermanos y requieren de las herramientas necesarias para ese rol vital. A diferencia de los apotecarios de otros capítulos los sacerdotes lobo no llevan complejos narthecium, sino que en su lugar llevan un conjunto de pociones, bálsamos y hierbas curativas, y una herramienta de muchos filos conocida como el colmillo de Morkai. El colmillo de Morkai funciona exactamente como un reductor (página 177 del libro básico de **DEATHWATCH**), mientras que las medicinas son suficientes para eliminar cualquier penalización por hacer una tirada de Medicae sin las herramientas adecuadas.

TABLA 2-11: PASADOS ADICIONALES DE LOS LOBOS ESPACIALES

1d5

Pasado

1

Lobo solitario: Llegaste a la demarcación como parte de la gran compañía de Gunnar Luna Roja y participaste en las batallas iniciales de la Cruzada de Achilus. Pero eso fue hace décadas y el devenir de la guerra ha traído muchos reveses en la fortuna de la cruzada desde esos días de gloria. Aunque la mayor parte de tu gran compañía ha abandonado la región para reforzar el esfuerzo de guerra contra las fuerzas del Caos al otro lado de la galaxia, has permanecido para servir en la Larga Vigilia. La decisión de quedarte, mientras tus hermanos se iban, fue quizás la más dura que has tomado nunca, pero no te arrepientes. Durante varias décadas, tu escuadra ha sido tu manada y has enseñado a muchos hermanos de batalla las formas adecuadas de luchar y vivir.

2

En el rastro de los perdidos: No fue la Cruzada de Achilus la que te trajo a la demarcación Jericó, sino los informes de que una de las compañías perdidas de los lobos espaciales podría haber estado activa en la región hace mucho. Con la demarcación cerrada mucho tiempo por las hirvientes tormentas de disformidad, era imposible investigar esos relatos, pero cuando se descubrió la puerta de disformidad, el gran lobo decidió que debía enviarse una fuerza de los lobos espaciales. Tu fuerza pasó varios años operando en la región, pero no halló ninguna evidencia sólida del paso de una compañía perdida. Sin embargo, tus sentidos son agudos y estás convencido de que tus hermanos perdidos han estado aquí en algún momento. Cuando tus hermanos regresaron a Fenris, tu escogiste quedarte y servir en los guardianes de la muerte, combatiendo a los enemigos del Emperador y vigilante por el regreso de los perdidos.

3

Último de la manada: Fuiste parte de una pequeña fuerza enviada a la demarcación Jericó para mantener la presencia de los lobos espaciales en la región. Has combatido en muchas grandes batallas en cada zona de guerra, contra tau, traidores y tiránidos. Durante una batalla contra los últimos llegó el desastre y toda tu escuadra quedó aislada, rodeada y arrollada. Aunque peleaste hasta que tu bólter se quedó sin munición y tu espada sierra se atascó con vísceras xenos, fuiste derribado y te despertaste en el compartimento de tropas de una cañonera thunderhawk, atendido por un apotecario de los guardianes. Tras conocer que tus hermanos de manada habían muerto y que eras el único superviviente, te ofreciste a prestar el juramento apócrifo y fuiste aceptado en las filas de los guardianes. Aunque puede que nunca conozcas de nuevo la alegría de luchar junto a los hijos de Russ, nunca olvidarás a tus hermanos de manada y no descansarás hasta que la flota enjambre Dagon sea destruida.

4

Defensa de Hethgard: Fuiste parte de una fuerza de batalla de los lobos espaciales encargada de representar a tu capítulo en la región y, tras servir varios años y luchar en docenas de batallas gloriosas, tú y tus hermanos de manada os reunisteis en Hethgard en preparación del regreso a Fenris. Pocas horas antes de la partida, los tiránidos atacaron y la tierra se oscureció cuando las esporas xenos llovieron desde los cielos. Las órdenes de tu escuadra eran regresar a Fenris, pero todos acordasteis que el deber exigía que tu manada ayudase en la defensa de Hethgard, ya que partir a la sombra de la flota enjambre solo podría acarrear deshonor. Dividido entre las órdenes del gran lobo y las exigencias del momento, decidiste ser el único de tu manada que se quedaría para ayudar en la defensa y, con pesar, prestaste el juramento apócrifo y te despediste de tus hermanos de manada. No sabes lo que le ocurrió a tu estirpe desde ese día, pero esperas encontrarlos de nuevo y escuchar sus hazañas cuando hayas cumplido con tu deber en la demarcación Jericó.

5

Antigua historia: Hace mucho, en el inicio de una campaña gloriosa en la que tu gran compañía estuvo codo con codo con el capítulo hermano de los ángeles oscuros, luchaste un duelo ritual contra uno de los hijos del León, como demandan las antiguas tradiciones de ambos capítulos. Ganaste ese duelo, propinándole un golpe que toda tu manada coincide en que le habría arrancado la cabeza. Recientemente, el hermano de batalla con el que luchaste ha prestado el juramento apócrifo y ahora sirve en la Larga Vigilia a tu lado. Al ver su rostro sombrío, abriste los brazos y le diste la bienvenida como a un hermano largo tiempo perdido, pero él rechazó tu amistad y desdeña tu compañía. ¿Intentarás ganártelo o debes volver a luchas viejas batallas para resolver el asunto de una vez por todas?



Saga del guerrero nacido

El hermano de batalla mata con una furia desatada, con la sangre que cubre su hoja inspirando una mayor ferocidad. Un número de veces igual a su rango, el hermano de batalla puede ganar una bonificación de +10 para golpear en cuerpo a cuerpo por cada enemigo que mató en el turno anterior, y/o una bonificación de +1 para golpear por cada punto de magnitud que eliminó de una horda enemiga.

Cosecha un gran número: Muchos enemigos deben caer bajo el filo del hermano de batalla. El hermano de batalla debe matar al menos 10 enemigos individuales o infligir 30 puntos de daño de magnitud (o una combinación de ambos: 3 de magnitud cuentan como un enemigo individual muerto) en combate cuerpo a cuerpo.

Saga del matabestias

Se han contado muchos relatos de héroes triunfando sobre enemigos monstruosos y muchos lobos espaciales buscan una presa para probar su fuerza. Tantas veces como su rango, el hermano de batalla puede repetir una tirada de ataque contra un objetivo (criatura o vehículo) Enorme o mayor, con una bonificación de Resistencia de 10 o más. No necesita tratarse de una tirada fallida, el hermano de batalla puede repetir una tirada exitosa para intentar lograr más niveles de éxito.

No temas a la bestia: Para demostrar que no teme a esos poderosos enemigos, el hermano de batalla debe asestar el golpe mortal a al menos un enemigo que sea Enorme o mayor, o con una bonificación de Resistencia de 10 o más.

CAPACIDADES DEL MODO ESCUADRA DE LOS LOBOS ESPACIALES

Las siguientes capacidades de modo escuadra son únicas a los personajes provenientes del capítulo de los lobos espaciales. El uso de estas capacidades se describe en la página 221 del libro básico de **DEATHWATCH**.

Maniobra de ataque: La caza

Acción: Libre

Coste: 1

Mantenimiento: No

Efectos: Si algo puede decirse del estilo de guerra de los lobos espaciales, es que cazan. Con una agresividad atemperada por su astucia y una disciplina sorprendente, los lobos espaciales no son los berserkers salvajes que muchos creen, sino depredadores circunspectos y crueles, intimidando a sus enemigos y atacando cuando su oponente es más débil. El hermano de batalla puede invocar la caza al inicio de cualquier combate, gastando una acción completa durante su primer turno. El hermano de batalla y aquellos en alcance de apoyo pueden mover de inmediato su bonificación de Agilidad en metros hacia el enemigo y hacer una tirada **Moderada (+0) de Intimidar**. Si se superan una o más de estas tiradas, los enemigos atacados antes del inicio del siguiente turno del hermano de batalla sufren una penalización a todas sus tiradas de Esquivar y Parar igual a -5x el número de tiradas de Intimidar con éxito.

Mejoras: A partir del rango 4, el hermano de batalla y aquellos en alcance de apoyo pueden moverse hasta el doble de su bonificación de Agilidad en metros.

Maniobra defensiva: Contracarga

Acción: Reacción

Coste: 3

Mantenimiento: No

Efectos: Los lobos espaciales no rehúyen el frenesí del cuerpo a cuerpo y a menudo reciben un asalto enemigo con su propia carga. Cuando un enemigo carga contra un miembro de la escuadra, el hermano de batalla o aquellos en alcance de apoyo pueden hacer un movimiento de carga y un ataque estándar contra el enemigo. La contracarga se resuelve antes de que la carga enemiga complete su ataque.

Mejoras: A partir del rango 5, el enemigo que carga (si sobrevive) debe pasar una tirada **Moderada (+0) de Resistencia** o resultar aturrido, perdiendo su ataque.

JURAMENTO DEL REY LOBO

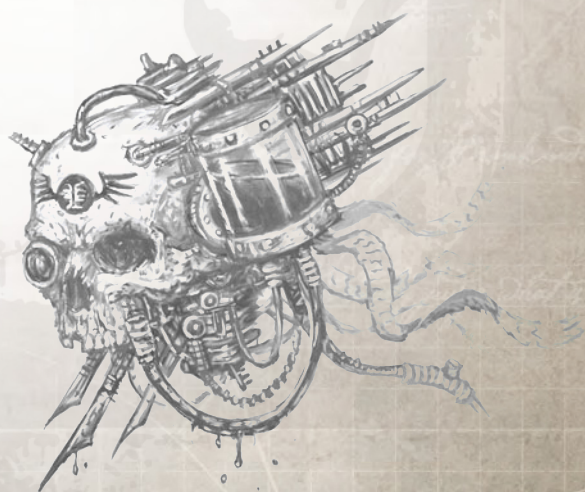
Este juramento puede ser elegido por una escuadra cuyo líder es un lobo espacial. Prestar juramento se describe en la página 228 del libro básico de **DEATHWATCH**.

Los lobos espaciales miran el ejemplo de su padre y señor, Leman Russ, el Rey lobo de Fenris, en todos los aspectos de la batalla. La astucia y crueldad del Rey lobo son tan legendarias como su fuerza y valor, y los lobos espaciales buscan emularlo. Una vez comprometidos en batalla, los lobos solo saben combatir y buscar sin descanso la victoria, despreocupados del peligro y endurecidos ante la duda.

Requisito previo: Cualquier hermano de batalla de los lobos espaciales.

Efecto: Los que prestan este juramento no meditan sobre las filosofías de la guerra, sino que en su lugar se blindan para la brutalidad del conflicto y las atrocidades necesarias que lo acompañan. Cualquier modelo de ataque usado por un miembro de esta escuadra tiene su coste reducido en 1, hasta un mínimo de 1.

Modo escuadra: Asalto bólder, Carga rabiosa, Fuego de efecto.



ULTRAMARINES

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

—Roboute Guilliman

Los ultramarines son, de lejos, el capítulo más conocido y celebrado de los Adeptus Astartes en la larga y sangrienta historia del Imperio del Hombre. Las estatuas de su Primarca y sus grandes héroes se elevan en incontables plazas y ciudades, e imágenes de sus muchas victorias brillan en las vidrieras de las basílicas imperiales más importantes. La legión de los ultramarines fue la más grande de las creadas durante la Gran Cruzada y en consecuencia proporcionó el mayor número de capítulos en la segunda fundación ocurrida tras el desenlace de la Herejía de Horus. Además, se considera que la semilla genética del capítulo es la más pura de todas los Adeptus Astartes y es tan estable que, incluso 10.000 años después de sus inicios, la mutación está dentro de los límites tolerables. Por esta razón, se cree que una mayoría de capítulos marines espaciales en el 41º Milenio están relacionados con los ultramarines, conscientes o no, y son herederos de lo que hizo a la legión tan grande. El capítulo de los ultramarines es el ejemplo de todo a lo que aspira un marine espacial y el patrón por el que actúa, pelea y adora. Cada capítulo tiene sus propias tradiciones, historias y honores de batalla, pero los ultramarines son el estándar por el que muchos otros, especialmente los de su estirpe genética, se juzgan a sí mismos y a sus iguales, lo sepan o no.

Los dictados del Codex Astartes recogen los 10.000 años de sabiduría y experiencia cosechadas por los ultramarines. Esta vasta reserva de saber fue iniciada por el Primarca de los ultramarines, Roboute Guilliman, y fue donde sentó las bases de la reconstrucción del Imperio en el desenlace de las calamitosas guerras de la Herejía de Horus. Guilliman fue un líder con un intelecto prodigioso y no solo en el campo militar. Con el Imperio de rodillas por la guerra civil galáctica, volvió su atención a unificar y organizar los altos escalones del gobierno del Imperio, imponiendo el orden en instituciones que habían sido divididas por la anarquía de la Herejía. Solo un Primarca, un hijo genético del Emperador, podría haber concebido esa tarea porque los mundos dispersos que sobrevivieron a la Herejía estaban de rodillas, infectados de plaga y hambre, y maduros para la rebelión o la invasión. La tarea era enorme y ningún hombre mortal podría haberla enfrentado sin volverse loco. Guilliman ofreció liderazgo y esperanza, y se convirtió en una figura insigne para el renacido Imperium. Incontables billones conocieron su nombre y, aunque nunca pudo reemplazar a su amado Emperador, Guilliman fue una mano firme cuando era más necesario, y el Imperio resistió.

Comprometiendo su sabiduría en los primeros volúmenes del Codex Astartes, Guilliman tuvo que saber que no vería cumplidas sus ambiciones más queridas. Después de todo, nadie había imaginado jamás que un Primarca pudiera conocer la muerte, pero la Herejía había visto a varios asesinados o perdidos de otro modo, y en los años posteriores más sufrirían destinos similares. Cuando Guilliman se perdió para el Imperio dejó atrás incontables obras de sabiduría y la mayor de ellas fue el Codex Astartes.

Aunque el Imperio se alzaría de nuevo a alturas que rivalizaban con las de la Gran Cruzada y descendió a abismos de desesperación tan oscuros como la Herejía de Horus, la sabiduría de Roboute Guilliman prevalecería. Los ultramarines fueron y son los guardianes de esa sabiduría, y el modelo de todo lo que encarnaba su Primarca. El Codex Astartes se ha convertido en un texto sagrado, un diseño que describe los ideales por los que se organizan, combaten, reclutan, entrenan y operan la mayoría de los capítulos.



CAMPEONES DE ULTRAMAR

Los ultramarines gobiernan una región del espacio llamada Ultramar, un reino autónomo que no ofrece diezmos al Imperio y se encarga de su propia defensa. Los pueblos de los distintos mundos de Ultramar miran a los ultramarines como gobernantes benefactores y como distantes figuras de leyenda. Aunque la gran mayoría de la humanidad nunca verá a un marine espacial, y menos aún hablarle, el pueblo de Ultramar está más familiarizado con estos poderosos guerreros. Algunos incluso tienen el honor de estar emparentados con uno, tal vez algún ancestro lejano fue aceptado en el capítulo.

Los ultramarines consideran su deber sagrado gobernar sus dominios con justicia y protegerlos como la fuente de su reclutamiento y recursos. En esto, los ultramarines continúan el legado de su Primarca, cuyas enseñanzas son estudiadas y memorizadas por cada guerrero en el transcurso de su servicio. El Codex Astartes es un vasto cuerpo de sabiduría cuya absorción requiere un esfuerzo incluso para la prodigiosa capacidad mental de un marine espacial. Aun así, los ultramarines consideran su deber hacerlo y escogen rechazar la herramienta del psico-entrenamiento en favor de aprender cada pasaje mediante el estudio. Cada hermano de batalla absorbe y analiza capítulos enteros del codex, de modo que tras varios siglos de servicio es un maestro y un erudito de su área elegida de experiencia. En una compañía, especialmente una reducida con numerosos veteranos de largo servicio, es probable que todo el Codex Astartes sea conocido por los hermanos de batalla, permitiendo al capitán extraer de una enorme reserva de sabiduría y experiencia. Un hermano de batalla veterano es, por tanto, un individuo estudioso, enseñado en cada faceta de las artes de la guerra y la sabiduría de su Primarca.

ULTRAMARINES EN LA DEMARCACIÓN JERICÓ

En el año 817.M41, los ultramarines están envueltos en otro período de reconstrucción porque la Batalla de Macragge está fresca en su memoria y el capítulo sufrió graves bajas derrotando a la flota enjambre Behemoth. Los ultramarines perdieron la totalidad de su 1ª compañía en la defensa de las fortalezas polares de su mundo de origen y otras compañías sufrieron también muchas bajas. Reemplazar esas pérdidas lleva tiempo, especialmente en el caso de la 1ª compañía de élite. Los ultramarines podrían haber acelerado para reconstruir sus números, quizás aceptando neofitos que habrían fallado los ritos de iniciación y apurado los procesos de implantación que suelen llevar muchos años. Pero los ultramarines mantienen los estándares más altos y no aceleraron el proceso, prefiriendo mantener las tradiciones establecidas por su Primarca hace 10,000 años. Ahora, el capítulo se acerca de nuevo a toda su fuerza, con la 10ª compañía produciendo iniciados de pleno derecho y la forja fabricando maquinarias de acero de destrucción con renovado vigor. La demarcación Jericó está dentro de la mirada del capítulo y los tentáculos de vanguardia de la flota enjambre Dagon ya están siendo estudiados. Es probable que la Cámara de Vigilancia y los oficiales del capítulo de

los ultramarines estén en comunicación entre sí, y que una fuerza considerable haya sido seleccionada para ser enviada a la demarcación cuando se alcance la efectividad plena de combate. Los ultramarines tienen muchos hermanos de batalla que vengar y los tiránidos de la flota enjambre Dagon deben pronto conocer su ira.

ULTRAMARINES EN LOS GUARDIANES DE LA MUERTE

Aunque los ultramarines aún tienen que desplegarse en la demarcación Jericó como una fuerza convencional, el capítulo está bien representado en las filas de los guardianes. Los ultramarines han servido en la Larga Vigilia desde los primeros días de la Vigilia en la demarcación Jericó y varios archivos afirman que el primer hermano de batalla que prestó el juramento apócrifo en Orphite IV era del capítulo. Dada su perspectiva y conocimiento de tácticas y de cada faceta del arte operativo, no resulta sorprendente que una gran proporción de los líderes de los guardianes en la demarcación Jericó procedan de los ultramarines. Cada hermano de batalla del capítulo está empapado en los dictados del Codex Astartes, instruido en cada método de guerra concebido. Pero no es solo el conocimiento lo que hace dignos líderes a los ultramarines, sino la herencia de Roboute Guilliman. Del mismo modo que el Primarca unió el Imperio y los Adeptus Astartes, soldando el poder militar del mayor imperio estelar que jamás ha visto la galaxia en una poderosa máquina de guerra, también los ultramarines que sirven en los guardianes unen a los muchos y variados guerreros que sirven bajo su mando. Estos oficiales deben asegurar que los taciturnos ángeles oscuros trabajan con los exaltados lobos espaciales, que los nobles ángeles sangrientos estén codo con codo con los mórbidos guardias del cuervo. Deben atender las preocupaciones legítimas de cada uno y asegurarse de que los equipos trabajen como un conjunto. Deben conocer cada faceta de las capacidades de sus guerreros y sus debilidades, y utilizarlos como las armas vivientes para lo que fueron creados. Esta hazaña solo es posible mediante la sabiduría del Codex Astartes y el ejemplo de su autor.



VETERANO DE LA GUERRA TIRÁNIDA

En el desenlace de la Batalla de Macragge, los ultramarines se enfrentaron con la tarea hercúlea de reconstruir su cuerpo de guerreros veteranos más experimentados, la 1ª compañía. La responsabilidad de esta tarea recayó en el capellán Cassius, cuyo odio por los tiránidos no conoce límites. Bajo el liderazgo de Cassius, esos hermanos de batalla que lucharon contra los enjambres que asaltaron Macragge ascendieron y les asignaron nuevos deberes, hasta que cada uno fue juzgado digno de unirse a las filas de la 1ª compañía. Los llamados “veteranos de la guerra tiránida” sirven en cada parte del capítulo, a menudo como líderes de escuadra para transmitir su conocimiento a sus hermanos de batalla. Bajo su mando, la experiencia duramente ganada durante la Batalla de Macragge ha sido transmitida entre sus filas. Se enseña a los devastadores donde apuntar sus armas para derribar a las poderosas bestias tiránidas, o cómo usar mejor el fuego rápido para contener a un enjambre interminable. Se enseña a los marines tácticos la combinación óptima de potencia de fuego y maniobrabilidad, y que criaturas atacar para romper el conjunto. Se enseña a los marines de asalto cómo trabarse con los enemigos más temibles en la letal tormenta del cuerpo a cuerpo, contrarrestando cada ataque enemigo y propinando el golpe mortal.

Mientras los veteranos enseñan a otros sus conocimientos, también buscan aprender más de los tiránidos. Fue el Codex Astartes el que ofreció la inspiración, ¿no entregó Roboute Guiliman su propia sabiduría y experiencia a sus páginas para que otros pudieran aprender de su ejemplo? ¿No aplicó el peso temible de su intelecto para dominar más de un millar de estilos de guerra?

Así, los primeros veteranos se presentaron en la fortaleza de Erioch y prestaron el juramento apócrifo. Su deber es diseminar lo que saben de los tiránidos y sus métodos, enseñando a otros, incluso a la élite de los guardianes, el mejor modo de detener el avance de las flotas enjambre. Al unirse a los guardianes, los veteranos aumentan sus posibilidades de encontrar a los tiránidos en el campo de batalla y aprenden más sobre su enemigo. Finalmente, un veterano de la guerra tiránida puede llevar a su capítulo lo que aprende de los tiránidos durante su Vigilia y diseminar este conocimiento duramente ganado aún más. Y entonces, con su misión completada, ocupar su lugar en la 1ª compañía y luchar con sus hermanos.



Varios veteranos sirven actualmente en la Larga Vigilia en las filas de los guardianes de la demarcación Jericó. Uno, el hermano Scelus, está considerado para recibir el rango de capitán de la vigilia, aunque está por ver si aceptará este honor dada su necesidad de regresar a su capítulo y transmitir su conocimiento. El hermano Scelus fue quien dominó la técnica de usar un racimo de granadas perforantes sincronizadas para matar a las monstruosidades tiránidas más grandes, y ha transmitido esta táctica única a varios hermanos de batalla con los que ha servido. Otros veteranos de la guerra tiránida han dominado el uso de venenos codificados para xenos, cubriendo sus filos de combate con veneno letal o empleando un tipo especial de munición. Todos los veteranos son maestros de combatir a los tiránidos y servir en su misma escuadra es luchar junto a un hermano de batalla fiable y un tutor experto.

INTERPRETAR A UN VETERANO DE LA GUERRA TIRÁNIDA

Requisitos: Solo ultramarines, solo rango 1.

Coste: 1.000 PE.

Los veteranos de la guerra tiránida reciben un cargador de proyectiles infierno como equipo estándar (consulta la página 28 del libro básico de **DEATHWATCH**). Además, un apotecario o marine táctico con esta especialidad avanzada gana un espada sierra astartes, mientras que un marine de asalto gana un bólder astartes con selector de tiro.

Capacidad especial del veterano de la guerra tiránida: Cicatrices de experiencia

En las décadas desde la Primera Guerra Tiránida, los que sobrevivieron han transmitido las sombrías lecciones que aprendieron a los que no han enfrentado al Gran Devorador. Desde los primeros días de su improvisada hermandad ha sido una tradición de los veteranos enseñar lo que saben, extendiendo su experiencia entre los astartes de cada capítulo, y prestar el juramento apócrifo es una ruta más para transmitir este conocimiento. Un veterano en modo escuadra puede impartir su conocimiento y visión a su escuadra, con sus palabras guiando sus actos. El hermano de batalla puede intentar impartir cualquier talento de la lista de mejoras, a continuación, que esté marcado en *cursiva* y que el hermano de batalla haya adquirido. Esto requiere una acción completa y un punto de cohesión, y todos aquellos en alcance de apoyo del hermano de batalla cuentan como que poseen el talento hasta el final del combate.

TABLA 2-12: MEJORAS DEL VETERANO DE LA GUERRA TIRÁNIDA

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Acrobacias	500	Habilidad	—
Perspicacia +10	300	Habilidad	Perspicacia
Competencia química	500	Habilidad	—
Mando	300	Habilidad	—
Esquivar +10	600	Habilidad	Esquivar
Saber prohibido (Xenos)	400	Habilidad	—
Saber prohibido (Xenos) +10	600	Habilidad	Saber prohibido (Xenos)
Medicae	1.000	Habilidad	—
<i>Coraje</i>	1.000	Talento	—
<i>Cazador de alienígenas</i>	800	Talento	—
Reacción rápida	600	Talento	Ag 40
<i>Resistencia (Venenos)</i>	500	Talento	—
<i>Imperturbable</i>	2.000	Talento	V 30, Resistencia (Poderes psíquicos)
<i>Estratagema de la guerra tiránida (x3)</i>	1.000	Talento	—

Además, el hermano de batalla gana el talento Odio (Tiránidos) al entrar en esta especialidad avanzada y gana 1d10 de Renombre debido a la memoria reciente de la Primera Guerra Tiránida.

Nuevo talento: Estratagema de la guerra tiránida

Grupo de talentos: Baluarte, Granadero, Llama purificadora, Maestro de venenos, Matador del enjambre, Retirada.

La experiencia del hermano de batalla contra los tiránidos ha resultado en su dominio, o en algunos casos incluso concepción, de una serie de estrategias inusuales para combatir a la amenaza del Gran Devorador. El hermano de batalla gana una bonificación de +10 a todas las tiradas de Tácticas relacionadas a combatir a los tiránidos y obtiene una de las estrategias descritas a continuación. Este talento puede ser adquirido múltiples veces y seleccionar una estrategia diferente cada vez. La bonificación a Tácticas permanece en +10 sin importar cuántas veces se adquiere el talento.

Baluarte: El hermano de batalla ha defendido su posición frente a interminables enjambres de tiránidos, con un mar de garras, dientes y quitina chocando contra él. Cuando lucha contra una horda, el hermano de batalla puede intentar Parar en cuerpo a cuerpo, pero sufre una penalización igual a la mitad de la magnitud de la horda (redondeado hacia arriba) en la tirada debido al número de criaturas atacando.

Llama purificadora: La agilidad de muchos tiránidos es sorprendente, permitiéndoles evadirse de los chorros de prometio de los lanzallamas, pero el hermano de batalla conoce sus trucos. Cualquier criatura que intente una tirada de Agilidad para evitar un arma Lanzallamas debe repetir su tirada exitosa. Contra hordas de tiránidos, el daño de magnitud causado por un arma Lanzallamas puede tirarse dos veces y escoger el más alto.

Granadero: Entre la más conocida de las estrategias diseñadas por los veteranos, el uso de granadas perforantes para matar enemigos monstruosos en cuerpo a cuerpo es una táctica arriesgada pero provechosa. El hermano de batalla puede usar una granada perforante para su acción de ataque de carga, ataque estándar o ataque total, sufriendo una

penalización de -20 a impactar por la dificultad del ataque. Sin embargo, si tiene éxito, el hermano de batalla causa el daño normal de una granada perforante astartes (con su valor de Pen), sumando +1 a Pen por cada nivel de éxito en la tirada (para representar que la granada es arrojada en puntos vulnerables del caparazón de la criatura).

Maestro de venenos: Normalmente, cualquier veneno empleado contra los tiránidos será inútil en la siguiente generación de criaturas, haciendo que las toxinas comunes sean irrelevantes contra los tiránidos. El hermano de batalla puede preparar una nueva toxina durante la fase de preparación de una misión que será eficaz contra los tiránidos por un tiempo. Por la duración de la misión, un arma que no sea de energía (es decir, no una espada sierra, espada de energía, arma de fuerza, etc.) recibe la propiedad Tóxica, y puede solicitar proyectiles bólder envenenados por 5 de solicitud por cargador, que causan -2 de daño, pero ganan la propiedad Tóxica. Todas las armas del hermano de batalla con la propiedad Tóxica afectan a los tiránidos a pesar de su inmunidad a los venenos.

Matador del enjambre: Las hirvientes e interminables mareas de tiránidos menores son difíciles de combatir, incluso con una potencia de fuego masiva, pero el hermano de batalla ha aprendido a colocar sus disparos para un efecto máximo. Cuando calcula el número de impactos infligido contra una horda, el hermano de batalla añade unos impactos adicionales (después de todos los modificadores) igual a su bonificación de Inteligencia o de Percepción (la que sea más alta).

Retirada: La aterradora matanza de criaturas veloces como los robagenes es letal hasta para los astartes y muchos guerreros han caído ante las garras de estas criaturas. Los que sobreviven aprenden el valor de la evasión, arrojándose más allá del alcance de sus letales garras. El hermano de batalla, si está en cuerpo a cuerpo, puede intentar abandonar el combate esquivando, sufriendo una penalización de -20 a la tirada de Esquivar. Si tiene éxito, el hermano de batalla mueve su bonificación de Agilidad en metros y ya no está en cuerpo a cuerpo.

GUARDIA DE HONOR ULTRAMARINE

Muchos capítulos mantienen un núcleo de los guerreros más honrados y experimentados, y los despliegan en batalla como una guardia de honor. La mayoría de los capítulos solo tiene un puñado de esos hermanos de batalla, pero los más grandes de los Adeptus Astartes, en particular los ultramarines, pueden reunir hasta dos docenas. Cada guardia de honor es un veterano de incontables campañas y ningún enemigo en la galaxia presenta el más mínimo grado de duda. El guerrero ha sido seleccionado, y ha accedido, para convertirse en un campeón del capítulo a raíz de su carrera gloriosa. En batalla, los guardias de honor forman un séquito que acompaña al maestro del capítulo, ofreciéndole un nivel de protección que ninguna otra fuerza podría igualar. Cada guardia de honor lleva armas que se cuentan entre las reliquias más preciadas y su armadura es una excelente pieza artesanal que se remonta a los primeros días del capítulo. Aunque sus habilidades marciales no tienen igual, esta no es la única razón por la que se despliegan los guardias de honor. Cada guardia de honor tiene tanta experiencia que una sola palabra de consejo puede cambiar la marea de la batalla, e incluso el maestro del capítulo escucha sus palabras. Tal vez el deber más sagrado de un guardia de honor es portar y proteger el estandarte del capítulo, llevándolo en alto para que todos puedan animarse con sus colores.

Aunque incontables hermanos de batalla de los ultramarines han servido en las filas de los guardianes, comparativamente pocos lo han hecho con el rango de guardia de honor. Cuando guardias de honor individuales prestan el juramento apócrifo, es trascendental, porque significa que el guardia de honor está presente como un campeón y representante de todo su capítulo. Su juramento no descansa solo sobre su propio honor, sino sobre el de cada hermano de batalla ultramarine. Si falla en su cumplimiento, no solo se ha fallado a sí mismo, sino a cada hijo de Roboute Guiliman que haya vivido.

¿Qué situación podría causar que un guardia de honor ultramarine deje su capítulo y se una a los guardianes? Por encima de todo, fuertes lazos de honor y deber unen a los dos capítulos, y lo han hecho desde los primeros días del Conclave de Orphite IV. Los dos han luchado juntos en numerosas batallas y han forjado vínculos irrompibles de parentesco. Otras veces, los guardianes se han enfrentado a un enemigo cuyos líderes saben que es una figura especialmente odiada por los ultramarines, y consideraron un vínculo de honor informar al capítulo. Al

descubrir la presencia de algún antiguo enemigo del capítulo, los ultramarines podrían enviar una fuerza de ataque para luchar junto a los guardianes, pero si esa fuerza no está disponible, un único guardia de honor es enviado para unirse a los guardianes y representar a todo su capítulo en la batalla. Suyo es el deber y el honor de combatir en la confrontación final y propinar el último golpe mortal por la gloria de los ultramarines y toda su estirpe.

Normalmente, la adscripción de un guardia de honor ultramarine a los guardianes es relativamente breve y confinada a una batalla particular. Sin embargo, hay un raro puñado de asignaciones para un período largo. Es probable que los bibliotecarios de ambos capítulos hayan previsto alguna batalla venidera en la que el guardia de honor jugará un papel fundamental, o que los maestros hayan decretado que algún enemigo particular debe ser traído ante la justicia dentro de un período determinado. Esos casos hacen necesario que el guardia de honor permanezca en la Larga Vigilia junto a otros miembros de los guardianes el tiempo necesario, ya sean meses, años o incluso décadas.

INTERPRETAR A UN GUARDIA DE HONOR

Requisitos: Solo ultramarines, rango 6 o superior, renombre 80+, HA 50+, debe tener los talentos Deber hasta la muerte y Ejemplar de honor, y no puede ser un bibliotecario, apotecario o tecnomarine.

Coste: 5.000 PE.



TABLA 2-13: MEJORAS DE GUARDIA DE HONOR

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos previos
Saber prohibido (Adeptus Astartes)	300	Habilidad	—
Saber prohibido (Adeptus Astartes) +10	500	Habilidad	Saber prohibido (Adeptus Astartes)
Saber prohibido (Adeptus Astartes) +20	500	Habilidad	Saber prohibido (Adeptus Astartes) +10
Saber académico (cualquiera) (x2)	500	Habilidad	—
Saber académico (Codex Astartes) +10	400	Habilidad	Saber académico (Codex Astartes)
Saber académico (Codex Astartes) +20	400	Habilidad	Saber académico (Codex Astartes) +10
Tácticas (cualquiera)	400	Habilidad	—
Tácticas (cualquiera) +10	400	Habilidad	Tácticas (cualquiera)
Tácticas (cualquiera) +20	400	Habilidad	Tácticas (cualquiera) +10
Autoritario	600	Talento	Em 30
Maestría en combate	1.000	Talento	HA 30
Contraataque	800	Talento	HA 40
Golpe mortífero	800	Talento	F 40
Coraje	1.000	Talento	—
Buena reputación (cualquiera)	800	Talento	Em 50, Protocolo (organización elegida)
Honor o muerte	1.500	Talento	—
Ataque relámpago	800	Talento	Ataque veloz
Protocolo (cualquiera)	500	Talento	Em 30
Equipo de guerra predilecto (Héroe) (cualquiera)	2.000	Talento	—
Robusto (x2)	1.000	Talento	—
Ataque veloz	800	Talento	HA 35
Nunca doblegado	1.200	Talento	Em 40
Muro de acero	800	Talento	Ag 35
Sabiduría de los antiguos	800	Talento	Int 40

Equipo del guardia de honor

El guardia de honor recibe una armadura artesanal como equipo estándar (página 28 del libro básico de **DEATHWATCH**). Además, al tomar esta especialidad avanzada puede reemplazar una de sus armas (estándar o ganada con un talento Equipo predilecto) con una versión de calidad maestra del mismo arma.

LOS POCOS HONRADOS

Los ultramarines no son el único capítulo que posee una guardia de honor, de hecho, hay muchos grandes capítulos que tienen guerreros de este calibre entre sus filas, a menudo sirviendo como la guardia personal y consejeros del maestre de su capítulo, otras en su unidad propia (como la guardia sanguinaria de los ángeles sangrientos) o a veces como los mejores de la compañía veterana del capítulo.

A criterio del DJ, la especialidad avanzada de guardia de honor puede estar disponible a astartes de otros capítulos. En esos casos, se anima al DJ a alterar los requisitos previos, equipo y algunas de las mejoras disponibles para adecuarlas a los temas e inclinaciones específicas del capítulo.

Capacidad especial del guardia de honor: Prestigio astartes

El guardia de honor representa lo mejor y más brillante del capítulo, guerreros que están entre los más habilidosos y experimentados de los ultramarines vivos y que ejemplifican las virtudes expuestas por Roboute Guilliman dentro del Codex Astartes. Pocos dudan de que deben estar junto a los más grandes héroes del capítulo. Incluso para los Adeptus Astartes de otros capítulos, la presencia de esos parangones del ideal de los Adeptus Astartes es inspiradora, y su habilidad y experiencia los hacen miembros valiosos de cualquier escuadra.

El largo servicio y considerable experiencia de un guardia de honor es un activo para cualquier líder y significa que es más que capaz de liderar por derecho propio. Una escuadra que contenga un guardia de honor añade +2 a su cohesión.

Nuevo talento: Honor o muerte

El hermano de batalla es un campeón de los ultramarines y de los Adeptus Astartes en su conjunto, y se alza desafiante contra los enemigos más poderosos. Es su deber y su honor enfrentar a los campeones enemigos en batalla y a menudo propinar el golpe mortal contra esas criaturas. Una vez por combate, al atacar a una criatura de nivel élite o maestro en cuerpo a cuerpo, el hermano de batalla puede escoger uno de los siguientes beneficios: su arma gana la propiedad Probada (3), su arma gana la propiedad Cortadora (1), su arma gana la propiedad Afilada, o recibe un +1 de Renombre (élite) o +1d5 de Renombre (Maestro) si mata a la criatura en combate singular.

REGLAS ADICIONALES

La historia de los ultramarines es larga y gloriosa, remontándose a la Gran Cruzada y a los primeros días del Imperio. Los ultramarines siempre ha estado orgullosos en primera línea, con su estrategia y habilidad de armas suficiente para superar al enemigo en cualquier campo de batalla. Muchos capítulos consideran a los ultramarines un ejemplo y su precisión estratégica y táctica es legendaria, guiada por el vasto Codex Astartes. A continuación, se presentan unas pocas reglas adicionales para ayudar a representar algo de esa riqueza de saber de combate y visión militar.

CAPACIDADES DEL MODO SOLITARIO DE LOS ULTRAMARINES:

Estudiante del codex

Esta es una nueva capacidad de modo solitario disponible para los hermanos de batalla del capítulo de los ultramarines. Consulta la página 217 del libro básico de **DEATHWATCH** para los detalles acerca del uso de estas capacidades.

Tipo: Pasiva

Rango requerido: 3

Efectos: El hermano de batalla está bien versado en los escritos de Guilliman y de generaciones de capitanes y maestros del capítulo, habiéndolos estudiado durante muchos años, y conoce el mejor modo de aplicar sus lecciones. El hermano de batalla trata todas las habilidades de Tácticas como básicas. Además, al inicio de un combate, al tirar por iniciativa, el hermano de batalla puede intentar una tirada de Tácticas (la que sea más apropiada para el combate; el DJ tiene la decisión final al respecto), ganando un número de repeticiones de tirada para el combate igual a 1+ el número de niveles de éxito de la tirada.

Mejoras: A partir del rango 5, el número de repeticiones de tirada aumenta a su bonificación de Inteligencia más los niveles de éxito logrados. A partir del rango 7, el hermano de batalla puede cambiar tres repeticiones por pasar automáticamente una tirada de habilidad durante el combate, con un número de niveles de éxito igual a su bonificación de Inteligencia.

CAPACIDADES DEL MODO ESCUADRA DE LOS ULTRAMARINES

Las siguientes capacidades de modo escuadra son únicas a los personajes provenientes del capítulo de los ultramarines. El uso de estas capacidades se describe en la página 221 del libro básico de **DEATHWATCH**.

Maniobra de ataque: Golpe coordinado

Acción: Libre

Coste: 2

Mantenimiento: No

Efectos: Todos los guerreros pueden luchar solos, pero hay un punto de orgullo entre los Adeptus Astartes, y los ultramarines en particular, de que una escuadra es más grande que la suma de los guerreros que la componen. Su disciplina y coordinación les permiten matar a sus enemigos con una

eficacia despiadada, con cada hermano de batalla acabando con los enemigos que sus hermanos hieren o incapacitándolos para que sus hermanos los rematen. El hermano de batalla puede invocar un golpe coordinado que dura hasta el inicio de su siguiente turno. Durante este tiempo, el hermano de batalla y aquellos en alcance de apoyo ganan una bonificación de +2 a todas las tiradas de daño al atacar a un enemigo que ya haya sido alcanzado por un miembro de la escuadra durante el golpe coordinado.

Mejoras: A partir del rango 4, la bonificación a las tiradas de daño aumenta a +5.

Maniobra de ataque: Asalto sincronizado

Acción: Libre

Coste: 3

Mantenimiento: No

Efectos: Los ultramarines valoran las tácticas fluidas y la adaptabilidad, comprendiendo que las mareas de la batalla pueden cambiar en un instante. Al tirar por iniciativa, el hermano de batalla puede invocar un asalto sincronizado. Por la duración del combate, el hermano de batalla y aquellos en alcance de apoyo pueden intercambiar sus tiradas de iniciativa libremente antes de que empiece el primer asalto, escogiendo entre ellos la secuencia en la que desean actuar.

Mejoras: A partir del rango 4, pueden intercambiar sus tiradas de iniciativa libremente al inicio de cada asalto en lugar de solo al inicio del combate.

Maniobra defensiva: Retirada táctica

Acción: Reacción

Coste: 3

Mantenimiento: No

Efectos: Donde algunos capítulos no pueden soportar la idea de retroceder frente al enemigo, los ultramarines comprenden que dar un paso atrás en la furia de una batalla puede probarse frecuentemente la diferencia entre la victoria y la derrota. Una retirada momentánea ante el enemigo puede abrir oportunidades para que los aliados las exploten, llevando la victoria más rápido y decisivamente de lo que podría haber sido de otra forma. Tras ser atacados en cuerpo a cuerpo, el hermano de batalla puede invocar una retirada táctica. El hermano de batalla y aquellos en alcance de apoyo pueden mover de inmediato su bonificación de Agilidad en metros separándose de su enemigo, como si hubiesen realizado una acción de abandonar combate.

Mejoras: A partir del rango 5, la distancia recorrida aumenta a dos veces su bonificación de Agilidad en metros.

Maniobra defensiva: Defensa calculada

Acción: Completa

Coste: 3

Mantenimiento: Si

Efectos: Los ultramarines no son propensos a una defensa obstinada y costosa, prefiriendo en su lugar adaptarse a la situación a mano, confiando en las enseñanzas del Codex Astartes para juzgar las cambiantes mareas de la batalla y ajustarlas como sea necesario. Mientras esta capacidad está en uso, el hermano de batalla y aquellos en alcance de apoyo ganan uno de los siguientes beneficios, que pueden escogerse



cuando se activa esta capacidad: +4 puntos de blindaje de cobertura, mover la bonificación de Agilidad en metros como acción libre o una reacción adicional. La elección del beneficio puede ser cambiada como media acción.

Mejoras: A partir del rango 3, la elección del beneficio puede ser cambiada como acción libre.

JURAMENTO DEL DEBER

Este juramento puede ser seleccionado por una escuadra cuyo líder es un ultramarine. Prestar juramento se describe en la página 228 del libro básico de **DEATHWATCH**.

Tomado sobre un volumen del Codex Astartes, el juramento del deber es una declaración del deber, dictada para que todos la escuchen y prometan su cumplimiento sobre un tomo sagrado. Los ultramarines sostienen que un juramento realizado sobre algo sagrado es irrompible y que romperlo no solo sería deshonesto, sino blasfemo, y pocos pueden refutar ese razonamiento.

Requisito previo: Cualquier hermano de batalla de los ultramarines.

Efecto: Los que toman el juramento del deber meditan sobre la tarea a mano, centrándose por completo en su tarea inmediata y sin considerar nada irrelevante para su misión. Esa concentración ofrece a los miembros de la escuadra la libertad para enfocar los objetivos de la misión de la manera que escojan, libres de cualquier otra consideración. Este juramento no ofrece capacidades especiales, pero da acceso a cuatro capacidades de modo escuadra en lugar de tres.

Modo escuadra: Avance de escuadra, Formación dispersa, Fuego de efecto, Reagruparse

"Hay algunos que han cometido el error de asumir que la rutina diaria de un marine espacial consiste en matar y esperar para matar a algunos más. Irónicamente, pocos de estos necios han vivido para repetir su error..."

—Inquisidor Vils Andarion

TABLA 2-14: PASADOS ADICIONALES DE LOS MARINES ESPACIALES

1d5	Pasado
1	La vigilia más larga: Has servido en la Larga Vigilia durante varias vigiliass sucesivas y estás tan familiarizado con la demarcación Jericó como los estás con reino de Ultramar. Tu mayor remordimiento es que durante una de esas vigiliass, mientras cumplías los deberes de los guardianes en la demarcación exterior, la flota enjambre Behemoth cayó sobre la Franja Este. Para cuando tu misión estuvo concluida y regresaste a la fortaleza de Erioch, ya se había librado la Batalla por Macragge y habías perdido a muchos de tus hermanos de batalla. Tu capitán de la vigilia te dio permiso para regresar a tu capítulo, pero aún no lo has hecho porque hay un sentimiento de indignidad en tu alma. Tal vez debas confesar tus dudas a los capellanes, pero solo lo entenderán los de tu propio capítulo.
2	Compañía de honor: Antes de prestar el juramento apócrifo y llegar a la fortaleza de Erioch, hiciste guardia en la misma boca de la Puerta Cadiana como un miembro de la compañía de honor de los ultramarines. Este cuerpo está formado por escuadras de tu capítulo y muchos otros hijos de Guilliman, y se creó para que, a diferencia de en la Herejía de Horus, el capítulo tuviese suficiente fuerza a mano si el Caos sacaba la cabeza de nuevo en esa parte de la galaxia. Serviste con honor y al finalizar tu deber prestaste juramento para servir en la Larga Vigilia, viajando desde el sector Cadiano al sector Calixis, y a través de las Fauces de Jericó hasta que llegaste a Erioch.
3	Cruzada de uno: Estuviste en Macragge y luchaste junto a tus hermanos de batalla cuando las interminables olas del enjambre tiránido rompieron contra vuestras fortificaciones. Viste a incontables de tus hermanos de batalla caer bajo la matanza sin fin del Gran Devorador y la imagen está grabada para siempre en tu memoria. Prestaste el juramento apócrifo en parte para vengar a tus hermanos caídos y en parte para utilizar lo que sabes sobre combatir tiránidos donde ese conocimiento sea útil.
4	Recluta al mensajero: Cuando las noticias de que la flota enjambre Dagon había caído sobre la demarcación Jericó llegaron a la fortaleza de Hera, tu escuadra fue enviada en una nave rápida para discernir su relación con la flota enjambre Behemoth y para entregar una comunicación sellada de Marneus Calgar, el maestro de tu capítulo, al comandante de la vigilia Mordigael. Aunque no conocías los detalles del mensaje, parece que parte de él ofrecía tu servicio a los guardianes si era necesario, y Mordigael te preguntó si servirías en la Larga Vigilia. Aceptaste y has servido en la fortaleza de Erioch desde entonces.
5	In memoriam: Llegaste a la fortaleza de Erioch en un peregrinaje para honrar la memoria de un hermano de batalla honrado por tu capítulo y los guardianes. El guerrero en cuestión era el capitán de la vigilia Prascus, que sirvió once vigiliass en Erioch, pero cayó junto a sus hermanos de batalla en la fortaleza de la defensa norte durante la Batalla por Macragge. Sabiendo de la consideración de muchos miembros de los guardianes por Prascus, tu compañía te designó para prestar el juramento apócrifo y que el legado de Prascus pudiera continuar. El comandante de la vigilia Mordigael aceptó tu juramento y te esfuerzas por honrar la memoria de tu predecesor cada día de tu Vigilia.



LAS LEGIONES TRAIDORAS



LA LEGIÓN ALFA
•
HIJOS DEL EMPERADOR
•
AMOS DE LA NOCHE
•
DEVORADORES DE MUNDOS
•
GUARDIA DE LA MUERTE
•
MIL HIJOS
•
PORTADORES DE LA
PALABRA
•
LA LEGIÓN NEGRA
•
GUERREROS DE HIERRO



CAPÍTULO III: LAS LEGIONES TRAIDORAS

"La suciedad de su rostro no es nada comparada a la suciedad en sus corazones".

—Inquisidor Vandis sobre las legiones traidoras

Aunque pocos salvo los más altos cargos del Imperio lo saben, los marines espaciales del Caos de las legiones traidoras fueron antaño leales Adeptus Astartes, creados por el Emperador de la herencia genética de los sobrehumanos Primarcas. A lo largo de la Gran Cruzada, la conquista galáctica en la que el Emperador reunificó los dispersos restos de la humanidad que habían sobrevivido al aislamiento de la Edad de los Conflictos, todas las legiones astartes lucharon codo con codo como hermanos de armas. Según la cruzada progresaba, los Primarcas, antaño perdidos, se reunieron con sus legiones y se alcanzaron las mayores victorias nunca ganadas por la raza humana. En la cúspide de la Gran Cruzada, el Emperador se apartó del mando de sus ejércitos conquistadores, legándolos a su hijo genético predilecto, Horus, al que nombró Señor de la Guerra. En su regreso a Terra, el Emperador instauró la siguiente fase del establecimiento del Imperio a nivel galáctico, consolidando las conquistas en las bases de una sociedad estable y próspera.

Sin embargo, hubo quienes no pudieron, o no quisieron, aceptar que la era de la gloria ilimitada estaba casi acabada. Algunos protestaron furiosamente en contra de lo que habían visto convertirse al Imperio, amargados por el ascenso de burócratas y administradores donde previamente todo lo que contaba eran el coraje y la fuerza. Los poderes ruinosos susurraron en los corazones de incluso los mejores de los Primarcas. Sedosas palabras y promesas de poder absoluto explotaron las características innatas de cada uno y pronto se extendió la mancha a través de legiones enteras. El vigor marcial se torció en sed de sangre, la perfección en obsesión, la astucia en engaño y la resolución en morbosidad. Seres que habían sido creados para la conquista rechazaron aceptar cualquier otra existencia, y en el mismo momento del triunfo del Emperador, con el naciente Imperio en el umbral de una edad de oro, todo se derrumbó, quemado hasta las cenizas y pisoteado bajo la pezuña hendida de los demonios de la disformidad.

El Señor de la Guerra Horus, antaño el más grande de los Primarcas, reveló la magnitud de su traición, puesto que la mitad de las legiones ya habían sido contaminadas por sus maquinaciones y los poderes de la disformidad. La galaxia se sumió en la guerra civil y el hermano luchó contra el hermano cuando las legiones astartes se enfrentaron en incontables zonas de guerra. Las glorias de la Gran Cruzada fueron dejadas de lado y el destino no solo del Imperio, sino de la misma humanidad, pendía de un hilo. Al final, Horus y el Emperador se enfrentaron a bordo de la barcaza de batalla del traidor en órbita sobre Terra. Cuando la guerra consumía el mundo de origen de la humanidad, el Emperador derribó



a su hijo genético, destruyéndolo por completo, pero en el proceso recibió tales heridas que solo su ascensión al soporte vital del Trono Dorado pudo evitar su muerte.

En las postrimerías de la Herejía de Horus, aquellos que habían seguido al Señor de la Guerra fueron rechazados. Aunque habían sufrido amargas pérdidas, los vencedores se prepararon para un último esfuerzo, purgando la galaxia de los traidores que habían causado la destrucción de todo lo que tenían en estima. Las legiones traidoras fueron perseguidas sin descanso, hasta que finalmente huyeron a donde aquellos que eran leales al Emperador no podían seguirles, al Ojo del Terror.

Después de pasar la Puerta de Cadia y sumirse en la enorme superposición de espacio real y disformidad, cada una de las legiones traidoras reclamó lo que pudo para sí misma. Donde una vez los guerreros estuvieron unidos bajo el mando del Señor de la Guerra, ahora los restos de cada legión se dividieron en grupos leales solo a quien podía hacer valer su dominio mediante la fuerza, la crueldad o el favor de los dioses oscuros. Las legiones se separaron en pequeños grupos y se enfrentaron por la posesión del territorio, a falta de un término mejor, que podían reclamar en el vórtice embrujado por los demonios del Ojo del Terror. Los marines espaciales traidores lucharon contra los babeantes demonios de la disformidad por la posesión de mundos demoníacos enteros. A la larga, los Primarcas traidores supervivientes ascendieron para convertirse en príncipes demonios, llegando a gobernar un enorme y retorcido dominio dentro del Ojo del Terror. Sus sirvientes batallaron entre ellos por la dominación y los recursos, pero pronto volvieron sus amargos ojos sobre el odiado Imperio que tan cerca habían estado de destruir.

No pasó mucho tiempo antes de que las legiones traidoras, reforzadas por hordas de mutantes, cultistas y demonios, se precipitasen a través de la Puerta de Cadia y cayesen sobre los mundos del hombre, llevando la muerte y una destrucción incalculable al Imperio. Se conoce a las más grandes y devastadoras de estas invasiones como Cruzadas Negras, y las más poderosas de estas han sido dirigidas por el segundo del Señor de la Guerra, Abaddon, llamado el Saqueador. Fuera del Ojo del Terror han pasado diez mil años desde los calamitosos días de la Herejía de Horus, pero el tiempo fluye de acuerdo a distintas leyes dentro de sus retorcidas profundidades. Para algunos de los miembros de las legiones traidoras solo han pasado unas semanas desde que entraron en el Ojo del Terror, para otros han sido incontables milenios. Aunque sus filas han aumentado con las sucesivas oleadas de renegados que comparten su suerte con los poderes ruinosos, muchos de los que prosiguen la llamada Larga Guerra contra el Imperio son los mismos traidores que juraron dar la vida a Horus y sus almas al Caos hace diez mil años. Verdaderamente su odio no conoce límites y se hundirían en cualquier profundidad con tal de ver el Imperio del Hombre derribado.

Las partidas de guerra de las legiones traidoras toman muchas y variadas formas. En muchos casos, un único marine espacial traidor ha llegado a dominar a vastas hordas de tropas inferiores, dirigiendo un ejército de herejes, mutantes y monstruos. Algunos son venerados como reyes o profetas de los poderes ruinosos, gobernando sobre mundos enteros dentro del Ojo del Terror u otros lugares sujetos a su brutal subyugación, como el Vórtice Aullante.

En otros casos, pequeños grupos de veteranos de la Larga Guerra se agrupan bajo un poderoso líder, formando una fuerza con una organización similar a su legión antes de su descenso al Caos. Estos guerreros combaten en escuadras y hacen uso de material y equipo militar, y varían en tamaño desde unas pocas docenas a varios centenares. Incluso la más pequeña de estas partidas de guerra de marines espaciales del Caos es una temible amenaza para el Imperio, puesto que cada una está compuesta de guerreros determinados y sumamente habilidosos, y que albergan tanto odio que recurrirán a los poderes de la disformidad para completar su misión.

Más peligrosos aún son los señores de la guerra marines espaciales del Caos, poseedores de tal fuerza o carisma que son capaces de unir a un número de partidas de guerra en una fuerza más grande. Estas varían enormemente en tamaño y composición, y podrían reunir a guerreros de las más infames legiones traidoras, normalmente reforzados por tropas inferiores y demonios convocados al campo de batalla mediante atroces rituales de atadura. Los más grandes de estos ejércitos es probable que sean capaces de arrasarse mundos enteros, sacrificando o esclavizando poblaciones enteras para mayor gloria del Caos.

La mayor amenaza para el Imperio son las periódicas cruzadas negras. Aunque la mayoría de estas invasiones se vierten a través de la Puerta de Cadia, hay otras fuentes dispersas a lo largo de la galaxia. El Ojo del Terror es la más grande, pero no es la única región en donde la materia prima de la disformidad se vierte en la galaxia. Donde quiera que las tormentas de disformidad desgarran y cortan el fino velo de la realidad, aquellos sumergidos en el Caos pueden acechar en su interior. En algunas regiones parece ser un fenómeno permanente, como el propio Ojo del Terror, además del Torbellino y el Vórtice Aullante. En otras regiones es más probable que sea transitorio, formando portales en las profundidades desde los que los demonios del Caos pueden extenderse. Otros son imposibles de clasificar, pero representan una grave amenaza para el espacio real. Estos incluyen la Falla de disformidad Caradryada, la Anomalía Hadex y lo que sea que se esconde en el interior de la Grieta Perdus. Muchas de las regiones que rodean estos lugares están acuarteladas y fortificadas contra invasiones potenciales. En el caso de la Anomalía Hadex se está librando una enorme guerra para contener y controlar la amenaza. La Grieta Perdus está en lo profundo del espacio tau, pero incluso estos xenos reconocen la terrible amenaza y han colocado toda una flota de intercepción para asegurarse de que los horrores que puedan surgir del corazón de la grieta sean detenidos antes de llegar a los mundos septo de los tau.

Sin embargo, cuando acuden a la batalla, las legiones traidoras representan todo aquello que el Imperio ha luchado por derrotar durante diez milenios. Como creen que en última instancia la galaxia será absorbida por la disformidad, los que han abrazado a los poderes ruinosos creen haber tomado el único camino viable y que solo ellos sobrevivirán a la inevitable muerte de la galaxia. Cuando esto se combina con el odio eterno que las legiones traidoras mantienen por sus antiguos hermanos, definitivamente nada puede detenerlos. Hace diez mil años, el Señor de la Guerra Horus declaró que la galaxia ardería y según se acerca el fin de los tiempos esa orden resuena a través de las épocas y se repite en los rabiosos labios de aquellos que lo ven hecho realidad.



LA LEGIÓN ALFA

"Alfa-omega, el principio y el fin, la luz y la oscuridad... ambos, ninguno, uno y el mismo..."

—Zacharius Cantir de la legión alfa

Con los registros de la Herejía en el ámbito del Ordo Malleus y conocidos para el grueso de la humanidad como leyenda y mito, los archivos de la mayoría de las legiones traidoras son muy difíciles de conseguir. Esto es aún más complicado en el caso de la legión alfa, debido a que la 20ª legión abrazó la distracción y el sigilo como su principal medio para hacer la guerra. La legión alfa fue la última de las legiones astartes en reunirse con su Primarca, sirviendo a su lado solo unas pocas décadas antes de que estallara la Herejía de Horus. La legión era conocida por su secretismo extremo, favoreciendo las artimañas y los despliegues clandestinos, y por ello se sabe muy poco de sus acciones. Aunque la mayoría de los informes relativos a las legiones traidoras son poco fiables, los más sabios consideran con un absoluto escepticismo a aquellos que mencionan a la legión alfa.

La desinformación que rodea a la legión alfa se extiende incluso a la naturaleza e identidad de su Primarca. Conocido por la clave "Alfarius", se sabe muy poco del Primarca de la legión, aparte de su genio para ejecutar las más astutas estratagemas y tácticas. Se dice que Alfarius se deleitaba en luchar de un modo en el que sus enemigos solo se daban cuenta de que estaban bajo ataque en el último momento. Se dice que dichas tácticas abarcaban desde los ataques convencionales por el flanco, programados para golpear en el momento preciso en el que precipitarían el colapso total del enemigo, hasta prolongadas campañas de infiltración, aprovechamiento de grupos partidarios, minar el mando y control de activos del enemigo, y hacer cundir el miedo y la sospecha mediante redes de comunicación comprometidas.

Como marines espaciales, la legión alfa era totalmente capaz de llevar a cabo las operaciones militares asociadas a esta élite de guerreros sobrehumanos. Sin embargo, parece que Alfarius y sus guerreros estaban más dispuestos hacia el sigilo y la astucia, prefiriendo tales tácticas a los enfoques de la guerra más mundanos. Se dice que esto causó asperezas entre Alfarius y Roboute Guiliman cuando se encargó a la legión alfa conquistar el mundo de Tesstra Primero. La 20ª legión ejecutó una campaña magistral, en la que cada posible artimaña y estratagema fue utilizada, y en la que el enemigo fue derrotado antes incluso de darse cuenta de que luchaba por su misma existencia, momento en el que había sufrido un 90% de bajas estimadas. El Primarca de los ultramarines declaró la campaña un gran desperdicio de tiempo y recursos, proclamando que el mundo objetivo podría haberse tomado mucho más rápido con medios convencionales. Alfarius respondió que dicho enfoque habría resultado "demasiado fácil", un punto de vista solo compartido por Horus.

Se sabe que la legión alfa tomó parte en el desastre a escala galáctica que fue la Herejía de Horus, aunque, como siempre, su papel exacto no está claro. Una cosa es segura, la 20ª legión estuvo presente en la Masacre del Desembarco de Istvaan V, luchando en la segunda oleada como una de las tres legiones que solo revelaron sus verdaderas lealtades

cuando los salvajemente maltrechos guardias del cuervo, salamandras y manos de hierro estaban retrocediendo a la zona de desembarco. Aparte de esta acción, la legión alfa estuvo en gran medida ausente de los restantes registros de la Herejía de Horus, apareciendo solo en un puñado de lugares y a menudo de una manera contradictoria. Los anales de los lobos espaciales y los cicatrices blancas registran batallas contra la legión alfa y parece ser que Alfarius disfrutó en los combates que luchó contra sus antiguos hermanos. Pero al mismo tiempo siguió su propia estrategia. Incluso después de que Horus fuese derrotado en el Asedio de Terra, la legión alfa continuó luchando, pero al mismo tiempo abriéndose camino hacia el este galáctico. Así, la legión no fue perseguida hasta el Ojo del Terror como si lo fueron muchas otras, pero se vio envuelta en una serie de encarnizados enfrentamientos contra los ultramarines, que habían estado comprometidos en esa región cuando el Señor de la Guerra había atacado Terra.

La batalla tuvo lugar en Eskrador, en donde el Primarca de los ultramarines, Roboute Guiliman, demostró ser el más grande de los estrategas cuando predijo que la legión alfa creería prever las tácticas que iba a utilizar en la inminente batalla. Quizás la única vez en su vida, Guiliman actuó en contra de sus propias doctrinas militares firmemente sostenidas y fue Alfarius el que caminó a una trampa. Los dos Primarcas se enfrentaron en batalla y Alfarius fue derrotado, precipitando el colapso de toda la legión alfa.

O así pareció al principio. Después de quemar el cuerpo del Primarca traidor en una gran pira, Guiliman condujo a su legión contra los restos de la legión alfa, solo para descubrir que lejos de colapsar la legión estaba montando una serie de astutos y a menudo devastadores contraataques. Tras días de encarnizado combate, Guiliman perdió la esperanza de una victoria honorable y abandonó Eskrador, ordenando un masivo bombardeo orbital para acabar con los supervivientes. Algunos han afirmado que toda la batalla fue una gran treta, aunque ninguno puede decir con qué fin. Ciertamente, la legión alfa combatió a la manera de la mítica bestia que adorna su armadura, la hidra, porque cada vez que se cortaba una cabeza aparecía otra para reemplazarla.

LA LEGIÓN ALFA EN LA DEMARCACIÓN JERICÓ

En los diez milenios transcurridos desde Eskrador, la legión alfa ha participado en numerosas guerras y campañas por la galaxia, y aunque los ultramarines han sido frecuentemente el objetivo de su ira, nadie se ha librado de su astucia y a menudo inescrutable atención. La legión alfa emplea o manipula rutinariamente los elementos de la quinta columna en las filas de sus enemigos, moviéndose sin ser vistos entre la población hasta que llega el momento adecuado para atacar. Inevitablemente, estos herejes e incautos son sacrificados por sus indiferentes señores, gastados del mismo modo que cualquier otra clase de munición.

Los informes de que al menos una partida de guerra de la legión alfa está operando en la demarcación Jericó aún están por confirmar. Se teme que los hermanos de batalla de la legión alfa se han disfrazado, al menos en una ocasión, como marines espaciales leales, aunque se desconoce con qué fin.

HIJOS DEL EMPERADOR

"Si un hombre dedica su vida a las buenas acciones y al bienestar de otros, morirá desagradecido y olvidado. Si ejercita su genio en traer la miseria y la muerte a billones, su nombre resonará a través de los milenios durante un centenar de vidas. La infamia es siempre más preferible a la ignominia".

—Fabius Bile de los hijos del Emperador

La legión traidora de los hijos del Emperador existe para el único propósito de exceder todos los extremos y conocer toda sensación posible. Sus guerreros están completamente entregados a la esclavitud de Slaanesh, el príncipe oscuro del Caos, pero en el pasado, la legión del Primarca Fulgrim luchaba por la perfección en todo lo que hacía y se contaban como una de las más devotas entre los seguidores del Emperador.

El Primarca de los hijos del Emperador creció sobre el desolado y moribundo planeta de Chemos, una colonia minera caída en la decadencia y el declive cuando la Vieja Noche reclamó los dominios de la humanidad. Aislado de los sistemas de su entorno, la industria de Chemos había quedado en silencio, con las minas reemplazadas por plantas de restauración y complejos de extracción de vapor que evitaron que su población desapareciera por completo. En cincuenta años de su llegada a Chemos, Fulgrim había llegado a convertirse en su líder y soñaba con que las maravillas de edades pasadas pudiesen ser redescubiertas y reconstruidas. Sin embargo, no fue hasta cuando el Emperador llegó a su mundo que el Primarca pudo comenzar a realizar por completo su visión. Para ese momento, Fulgrim no solo deseaba que su mundo se elevase a la gloria, sino la totalidad de la humanidad.

Cuando se presentó a Fulgrim la legión marine espacial que compartía su herencia genética, no encontró una resplandeciente hueste como hicieron tantos de sus hermanos, sino meramente a doscientos hermanos de batalla. Un accidente había ocurrido a la naciente legión al inicio del desarrollo de su reserva genética, dejándola muy por detrás de sus compañeras. Así, fue necesario que Fulgrim y sus guerreros se integrasen en las filas de otra legión hasta el momento en que sus números estuviesen lo suficientemente recuperados para ir a la batalla por su cuenta. La legión a la que Fulgrim y sus guerreros fueron asignados

fue la de los lobos lunares, la legión de Horus, y Fulgrim no pudo haber tenido un compañero mejor a cuyo lado dominar las artes de la guerra.

Desde los primeros días de su servicio en la Gran Cruzada, la naciente legión fue reconocida por su impulso para alcanzar la perfección en todos sus actos. Fue en reconocimiento a este impulso que el Emperador otorgó a los guerreros de la legión el derecho a llevar el águila imperial sobre su coraza de armadura, un honor único en ese tiempo. En reconocimiento a que el Emperador era la cúspide de la perfección a la que aspiraba Fulgrim, la legión fue bautizada como los hijos del Emperador, un título que retuvo incluso después de los calamitosos sucesos de la Herejía de Horus.

Algunos dirían que fue el imposible deseo de Fulgrim de alcanzar la perfección el que finalmente condujo a él y a su legión al servicio de Slaanesh. Las circunstancias exactas de la caída de Fulgrim están perdidas para la historia, pero con seguridad, Horus debió apelar a su refinada sensibilidad

y avivó el fuego de lo que, en retrospectiva, fue una búsqueda cada vez más perturbadora de alcanzar cimas de sensación de otra manera inalcanzables. Dotado con el físico y el intelecto de un Primarca, ningún empeño estaba más allá de la realización de Fulgrim. Habiendo dominado cada estrategia y táctica de guerra, buscó siempre actividades más esotéricas, volviendo su mano a todo arte creativo imaginable, desde la poesía a la escultura. Mientras su alma estaba siendo envenenada lentamente por la insidiosa mancha del príncipe del Caos, las pasiones de Fulgrim crecieron cada vez más oscuras y sus impulsos cada vez más extremos. Al final, actuando a instancias de Horus, intentó persuadir a su hermano Primarca Ferrus Manus, de la legión de los manos de hierro, de que había facciones dentro del naciente Imperio que se estaban posicionando contra él y su estirpe, lo que resultó en un encarnizado enfrentamiento entre los antiguos hermanos. Aunque Ferrus sobrevivió a la confrontación, la recompensa para Fulgrim fue la condenación, situándole sobre el camino que llevó a los hijos del Emperador a ponerse del lado de los traidores en Istvaan V y finalmente en Terra.

Aunque los hijos del Emperador estuvieron presentes en el asalto al mundo de origen de la humanidad, no se contaron entre quienes asaltaron las poderosas fortificaciones de Rogal Dorn, Primarca de los puños imperiales, para defender el Palacio del Emperador. Mientras los devoradores de mundos y otras legiones traidoras lanzaban asalto tras asalto sobre el palacio, se dice que los hijos del Emperador asolaron la ciudad que lo rodeaba, masacrando



a incontables miles, quizás millones, de los súbditos del Emperador en una orgía de crueldad desenfadada. Algunos han sugerido que los hijos del Emperador estaban utilizando la violencia sin precedentes del Asedio de Terra, para matar a las suficientes víctimas y hacer con sus fluidos vitales alguna abominable destilación, un estimulante que les otorgará acceso a inéditas cimas de sensación. Finalmente, el Asedio de Terra se levantó cuando el Emperador mató al architraidor Horus y los hijos del Emperador fueron expulsados de Terra junto con el resto de los traidores. Dejando un rastro de mundos profanados y poblaciones violadas, los hijos del Emperador se unieron a las filas de las legiones que se refugiaban de la ira del Imperio en del Ojo del Terror, comenzando una nueva serie de devastadoras guerras contra sus antiguos aliados.

DESPUÉS DE LA HEREJÍA DE HORUS

La historia de los hijos del Emperador en el periodo que siguió a la derrota de las legiones traidoras en el Asedio de Terra está en gran medida oscurecida de los estudiosos imperiales por razones obvias. Quizás el mayor misterio es el que rodea al destino del propio Primarca Fulgrim, puesto que parece que desapareció por completo. Algunos dicen que el príncipe oscuro del Caos le otorgó la apoteosis y que asumió el manto de un Primarca demonio. Otros proclaman que ya estaba poseído por una poderosa entidad de la disformidad y por tanto ese destino no pudo haber sucedido. Hay otros que proclaman que Fulgrim se retiró a algún mundo demoníaco de su propia creación y que aún gobierna allí, supervisando degradados extremos de sensación y experiencia que ningún mortal puede imaginar. Algunos de los que veneran a Slaanesh consideran este mítico lugar como el sancta sanctorum y pasan vidas enteras buscándolo obsesivamente.

HIJOS DEL EMPERADOR EN LA DEMARCACIÓN JERICÓ

Se sabe que una serie de grupos de la legión traidora de los hijos del Emperador operan dentro de las zonas de guerra de la demarcación Jericó, notablemente en los campos de batalla más ferozmente disputados de la zona de guerra Cellebos. La mayoría de los informes coinciden en no se trata de una fuerza coherente, sino de pequeños grupos unidos a una fuerza del Caos más grande. Algunos inquisidores del Ordo Malleus han postulado que estos grupos no siguen ninguna agenda o estrategia, sino que están simplemente buscando las más extremas sensaciones que pueden encontrarse cuando la guerra se desata en la escala que ha envuelto a la demarcación Jericó. ¿Quién puede imaginar qué abominables extremos podrían encontrar los hijos del Emperador sobre campos de batalla que envuelven mundos enteros y donde ejércitos de millones chocan y mueren a la orden del día en una escala raramente vista?



AMOS DE LA NOCHE

"Hemos venido a por vosotros..."

—Grito de batalla de la legión de los amos de la noche, transmitido a menudo antes de un asalto planetario a gran escala.

Los amos de la noche son sinónimos de terror y asesinato, puesto que su modo favorito de hacer la guerra es aplicar una fuerza brutal sin restricciones. No muestran compasión alguna, dejando de lado toda sutileza y astucia por el derramamiento de sangre y la destrucción indiscriminada. Aunque este tipo de enfoque puede parecer absurdo, en otro tiempo era diferente. Hace diez milenios, el Primarca de los amos de la noche, Conrad Curze, fue impulsado a cometer actos de extrema violencia por un profundo deseo de castigar a los culpables e imponer el orden sobre la anarquía en la que creció. Solo posteriormente, cuando el condenado Primarca entregó su alma a los poderes ruinosos, su implacable determinación por la justicia se pervirtió en la forma que tiene ahora.

Mientras que muchos de los Primarcas fueron elevados por los pueblos entre los que se encontraban después de que los poderes ruinosos los dispersaran por todos los rincones de la galaxia, Conrad Curze alcanzó la madurez en circunstancias muy diferentes. El mundo de Nostromo era un residuo industrial sin luz con ciudades atestadas y anárquicas, y su principal producto de exportación era la adamantina pura bajo su superficie. Curze sobrevivió como un salvaje, viviendo en lo más profundo de las colmenas y compitiendo por la comida con las alimañas y la escoria de las alcantarillas. Como todos los Primarcas, maduró rápidamente, siendo testigo al hacerlo de los más horripilantes excesos de la corrupta sociedad de Nostromo. El asesinato era moneda corriente y la gente vivía en un miedo constante. Ninguna luz natural iluminaba las calles y las profundidades, y toda clase de criminales se escondían en su interior. Pronto, Curze comenzó a acosar a estos criminales, colocando sus cuerpos mutilados en donde todos pudieran verlos y tomar nota. El terror que acechaba las calles exigía venganza sobre los sin ley y pronto fue conocido como el Acechante Nocturno, y tan temerosa estaba la gente de su juicio, no solo los criminales, que se encerraron dentro de sus viviendas y se impuso una especie de paz.

Como con la mayoría de los Primarcas, para el momento en que el Emperador encontró a Conrad Curze, este se había elevado a una posición de dominio sobre su mundo. Sin embargo, el gobierno de Curze era de miedo y represión. La gente de Nostromo había sido totalmente liberada de las depredaciones de los criminales, pero no mediante la iluminación o el orden. Por el contrario, la gente sabía que incluso la más ligera de las malversaciones se traduciría en la visita del propio Curze y la muerte del criminal. Cuando el Emperador se presentó al Primarca, la gente creyó que una nueva era había llegado. Pero, cuando el Emperador se llevó a Curze de vuelta a Terra, Nostromo se sumió de nuevo en la anarquía cuando no quedó nadie para imponer el orden.

A pesar de la brutalidad de sus métodos, las acciones de Conrad Curze parecen haber estado motivadas por un profundo, aunque retorcido, sentido de la justicia. En el brutal inframundo en el que había madurado, el Primarca aprendió que solo el dominio total era suficiente y que mostrar cualquier

signo de debilidad era invitar a la traición. Incluso cuando Curze se unió a sus hermanos en las gloriosas campañas de la Gran Cruzada, sostuvo esos puntos de vista dejando de lado las nociones de esperanza y optimismo, lo que llevó a otros a creer en las oscuras realidades del orden natural. Permaneció sombrío e introspectivo y evitaba la compañía de sus hermanos. Prefería la compañía de los guerreros de su propia legión, los amos de la noche, a los que adoctrinaba en sus métodos favoritos. Incluso antes del inicio de la Herejía de Horus, los amos de la noche estaban utilizando métodos que el resto habría denunciado como brutalmente innecesarios y crueles. Los amos de la noche conquistaron absolutamente a aquellos que no dieron la bienvenida a la Gran Cruzada, aplastando toda oposición de una forma tan abrumadora y brutal que nadie más osaría resistirse.

Al igual que muchos otros Primarcas que se rebelaron contra el Emperador y contra todo por lo que habían sido creados, Conrad Curze cruzó una línea de la que no había vuelta atrás. Después de enfrentarse con Rogal Dorn fue censurado por sus hermanos, que convocaron un consejo para considerar el asunto de su oscuro hermano. Sin embargo, Curze mató a sus guardianes y huyó, dejando atrás a sus perseguidores y regresando a Nostromo. Allí cumplió su venganza final sobre una sociedad que había descendido de nuevo a la corrupción contra la que él había luchado tanto por liberarla. La flota de los amos de la noche seleccionó un punto débil en la corteza del planeta y desató todas las armas de su arsenal, destruyendo Nostromo y, algunos dirían, condenando a Conrad Curze por toda la eternidad.

Cuando el Señor de la Guerra reveló su traición y sumió a la galaxia en los fuegos de la guerra civil, Conrad Curze se arrojó en una encarnizada campaña de muerte y destrucción, dando rienda suelta a sus impulsos más violentos. Nunca fue suficiente el simplemente derrotar a un ejército enemigo. Curze enseñó a su legión a dar ejemplo de aquellos que se les oponían, a destruir las ciudades del enemigo, matar a sus familias y mostrar sus cadáveres quebrados como un mensaje para todos los demás. Su legión causó sangrientos asesinatos a lo largo de la galaxia que continuaron incluso después de la derrota de Horus en la cúspide del Asedio de

Terra. Conrad no cayó durante la Herejía de Horus ni tampoco recibió la oscura bendición de los poderes ruinosos en la forma de apoteosis al estado demoníaco. En su lugar, encontró su fin de la mano de una asesina del templo Callidus. Se sabe que a lo largo de su vida Curze fue golpeado con visiones poderosas de los peores futuros posibles y que su última visión había sido una predicción de que moriría a manos de una como ella. Aislado de todos los Primarcas, Curze dio la bienvenida a su muerte, permitiendo aparentemente que la asesina le arrebatase la vida. Se dice que haciéndolo consiguió lo que siempre había anhelado, la vindicación. La aceptación del Primarca de su propio destino confirmó su sombría visión del mundo, otorgándole una victoria que nunca podría lograr bajo el gobierno de su padre.

AMOS DE LA NOCHE EN LA DEMARCACIÓN JERICÓ

Desde la época de la Herejía de Horus, los amos de la noche han propagado el terror y el derramamiento de sangre a lo largo y ancho de la galaxia. Se dice que algunos de los hechiceros de los amos de la noche continúan experimentando las mismas visiones de desolación que atormentaron a su Primarca, predicciones de los peores futuros posibles. Parece que los amos de la noche buscan llevar a cabo esos futuros, puesto que no se detienen ante nada para sembrar la muerte y la destrucción sin ninguna estrategia reconocible. Mediante actos de indescriptible maldad, los amos de la noche siembran el temor y la desesperación a través de sectores enteros, siendo el valor psicológico de sus actos muy superior al valor militar real.

Se sabe que los amos de la noche están activos en la demarcación Jericó, un hecho que es una gran ironía. Puesto que fue la legión de los amos de la noche, junto con los ultramarines, la que conquistó por primera vez la región para la humanidad durante la Gran Cruzada. Se desconoce si los traidores estuvieron activos allí durante la larga época en la que la demarcación estuvo aislada del Imperio y hoy día son conocidos sobre todo por las postrimerías de sus actos, más que por cualquier presencia manifiesta. Nadie en el alto mando de la cruzada puede decir con certeza si los amos de la noche tienen algún objetivo estratégico en mente, o si están ahí simplemente para extender el terror y el derramamiento de sangre en el nombre de las malditas visiones de futuro de un Primarca. Sea cual sea el motivo, los guardianes de la muerte están jurados a oponerse a ellos como a los demás enemigos del Imperio y no se detendrán ante nada hasta que sean derrotados.



DEVORADORES DE MUNDOS

“¡Sangre para el Dios de la Sangre!”

—Grito de batalla de los devoradores de mundos

Desde su comienzo, los devoradores de mundos fueron las tropas de asalto más directas y brutales. Su temible doctrina era en parte resultado de la vida de su Primarca. Angron se crió en un mundo sin nombre como un esclavo guerrero, impulsado por un implante craneal en salvajes episodios de violencia incontrolada para el entretenimiento de las masas. Pero Angron no permaneció como un esclavo mucho tiempo, poseído por el indomable espíritu de un Primarca, y reunió a sus compañeros gladiadores para terminar con su servidumbre, matar a los opresores y escapar en libertad.

Tras conducir a los esclavos guerreros fugados a las montañas, Angron fue perseguido sin descanso hasta que solo quedaron un millar de sus compañeros, acorralados por cinco ejércitos de los señores del planeta. Decidido a vender cara su vida, Angron y sus guerreros cavaron sus propias tumbas, una señal para el enemigo de que no se pediría cuartel y de que la lucha sería a muerte. Pero Angron no iba a caer a la mañana siguiente puesto que trascendió que el Emperador había observado sus actos desde la órbita. El Emperador llegó ante su perdido hijo genético y le contó, como había hecho con los demás Primarcas, el propósito para el que había sido creado. Sin embargo, Angron rechazó las palabras del Emperador, determinado a luchar y morir junto a sus compañeros.

Cuando salió el sol y los ejércitos cerraron el cerco sobre la partida de guerreros de Angron, el Emperador vio que ni siquiera un poderoso Primarca podría prevalecer frente a esas circunstancias. Al comenzar la batalla, el Primarca fue teletransportado a la nave del Emperador y, aunque fue salvado de una muerte segura, nunca perdonó a su padre genético por lo que él siempre consideró una grave traición de los votos de un guerrero a sus hermanos de batalla.

En su posición como Primarca de los devoradores de mundos, Angron intentó replicar los implantes craneales que él mismo había llevado como esclavo guerrero, sabiendo la ventaja que otorgaban en velocidad, agresividad y fuerza, y que ningún enemigo podría enfrentarse a su legión cuando lo hubieran recibido. Sin embargo, los implantes estaban basados en una tecnología desconocida para el Mechanicum y, aunque se usó el propio implante de Angron como plantilla, nunca pudieron recrearlo por completo. Con todo, el Mechanicum tuvo éxito en crear dispositivos que aumentaban en gran medida las capacidades del portador, haciéndole más fuerte e incluso más agresivo. Los devoradores de mundos se convirtieron en las tropas de choque más eficaces del Imperio; pero la gloria tenía un precio, ya que la agresividad liberada por los implantes era casi imposible de controlar una vez liberada y, en Ghenna, toda la población planetaria fue masacrada en una sola noche por los devoradores de mundos que no pudieron o no quisieron luchar contra esa sed de sangre. Angron fue censurado y el Emperador le ordenó cesar la práctica de la implantación sobre sus guerreros, pero Angron continuó a pesar de todo.

Cuando estalló la Herejía de Horus, la legión de Angron estuvo a la vanguardia del derramamiento de sangre. Los devoradores de mundos dirigieron el asalto sobre las murallas del palacio del Emperador, tomando la brecha sin consideración por sus propias bajas. En este punto, los devoradores de mundos habían dado rienda suelta a sus impulsos más destructivos. Aunque Angron había sido antaño un gran hombre con un temible sentido del orgullo y del honor marcial, ahora era un rabioso berserker sangriento, como lo eran sus guerreros. Cualquier razonamiento que hubiera sobrevivido al proceso de implante fue expulsado de sus mentes, reemplazado por la voluntad de Khorne, el dios de la sangre. Se dice que cuando el Emperador venció a Horus y las fuerzas del Caos que asaltaban Terra fueron finalmente derrotadas, los devoradores de mundos fueron los últimos en abandonar el campo de batalla. Nadie puede decir lo cerca que estuvieron los devoradores de mundos de destruir el palacio, o si hubiesen llegado a encontrarse con el Emperador si Horus no hubiese bajado los escudos de su barcaza de batalla y precipitado el enfrentamiento final.

EN EL OJO DEL TERROR

En las postrimerías de la Herejía de Horus, los devoradores de mundos descendieron a nuevos abismos de sed de sangre y destrucción, saqueando a través del ya destrozado Imperio antes de sumergirse en las retorcidas profundidades del Ojo del Terror. Nadie puede decir exactamente que ocurrió dentro del Ojo, pero parece ser que la legión se consumió a sí misma en un encarnizado conflicto interno que la dividió en incontables partidas de guerra más pequeñas. Puede que el dios de la sangre estuviera satisfecho con la carnicería, ya que Angron fue elevado a príncipe demonio incluso aunque su legión dejase de existir como un todo coherente. Aunque el Primarca demonio reunía periódicamente a las distintas partidas de guerra en algo que recordaba a la gloria de la vieja legión, los devoradores de mundos fueron condenados a vagar por los campos de batalla de la galaxia en busca de la guerra, con escuadras individuales y partidas de guerra uniéndose a otras fuerzas y luchando por nada más que la oportunidad de derramar sangre y coger cráneos.

DEVORADORES DE MUNDOS EN LA DEMARCACIÓN JERICÓ

Los devoradores de mundos están activos en la demarcación Jericó, aunque afortunadamente para la cruzada no en grandes números. Más preocupantes son los informes de que una o más partidas de guerra de la legión traidora están utilizando a las poblaciones adoradoras del Caos de los sistemas conocidos como la Trinidad de Sangre para reclutar nuevos sirvientes de los poderes ruinosos. Difícilmente puede imaginarse que viles juramentos y blasfemas prácticas pueden elevar a un hereje asesino hasta un marine espacial del Caos. En una zona de guerra que casi literalmente está ahogándose en su propia sangre, tales atrocidades y abominaciones son una preocupación más entre muchas otras, pero una que la Cámara de Vigilancia tendrá que abordar antes de que el número de los devoradores de mundos y de otras legiones traidoras aumente más allá de la capacidad de respuesta de la cruzada.

EL VERDUGO DE CELLEBOS

Uno de los más brutales de todos los devoradores de mundos que se sabe activo en la demarcación Jericó es un individuo del que se desconoce su verdadero nombre. Sin embargo, se ha ganado el temible apodo de “Verdugo” por los innumerables actos sangrientos que ha perpetrado en más de un centenar de campos de batalla.

Visto por primera vez en Khazant, el Verdugo ha sido encontrado dirigiendo una partida de guerra de sus compañeros berserkers además de por su cuenta. De todos los asesinos sedientos de sangre alimentados por la sangrienta esencia de Khorne, el Verdugo es temido como el más salvaje e implacable. Porta una poderosa hacha sierra a dos manos con la que decapita a sus enemigos, a veces una docena de una sola vez. Sus rasgos están ocultos por una capucha de verdugo, dejando visible poco más que sus funestos ojos.

Sin embargo, no es su apariencia la que le ha hecho ganar al Verdugo su título y la Cámara de Vigilancia ha observado que sus actos no son sin sentido ni al azar. Por el contrario, el Verdugo anuncia a sus seguidores y a todos los que le escuchan quien será su próximo objetivo y, entonces, se propone matarlo a cualquier precio. Esos objetivos son a menudo los líderes o campeones de los ejércitos del Imperio, aunque en ocasiones han sido líderes espirituales o incluso grandes administradores. Nadie puede discernir razón alguna en la elección de objetivos del Verdugo, pero una vez el nombre es anunciado, la condena de la víctima está casi sellada. Hasta la fecha, el Verdugo ha anunciado el nombre y posteriormente asesinado a tres campeones de compañías marines espaciales, un capellán, siete coroneles de la Guardia Imperial, dos príncipes del Adeptus Titanicus, un cardenal aquilus y un comisario-general. La Cámara de Vigilancia ha recibido informes de inteligencia de que recientemente el Verdugo se ha embarcado en una nueva caza, pero hasta el momento la identidad del objetivo se desconoce. Varios señores inquisidores se preguntan quién será el próximo cráneo que se amontonará en la base del trono del dios de la sangre.



USAR AL VERDUGO DE CELLEBOS

El verdugo puede ser usado como un líder si la escuadra se encuentra con una horda de berserkers de Khorne (puedes encontrar más detalles en LA MARCA DEL XENOS). Sin embargo, también es probable encontrarlo por su cuenta persiguiendo a su última víctima. Las dos formas en las que podría producirse este encuentro son, o bien que la escuadra es asignada a proteger al objetivo, o, si uno de los miembros de la escuadra se ha vuelto muy poderoso, que uno de los hermanos de batalla es el objetivo. Dependiendo de lo poderosa que sea la escuadra el DJ podría decidir que el Verdugo esté acompañado por otros berserkers de Khorne, presentando un verdadero desafío para los jugadores. ¿Decidirá la escuadra adelantarse al Verdugo e ir en su busca? o ¿Solo descubrirán que uno de los suyos va a ser la próxima víctima en el mismo momento en el que el Verdugo los persiga?



Perfil del verdugo de Cellebos (Maestro)

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
65	45	(10) 50	(10) 50	52	32	45	48	22

Movimiento: 6/12/18/36

Heridas: 40

Habilidades: Escrutinio (Per) +20, Esquivar (Ag) +10, Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Intimidar (F) +20, Leer/escribir (Int), Mando (Em) +20, Nadar (F), Perspicacia (Per), Saber prohibido (Demonios, Disformidad) (Int), Supervivencia (Int).

Talentos: Ambidiestro, Asalto rabioso, Ataque lacerante, Ataque relámpago, Ataque veloz, Coraje, Carga frenética, Desenfundado rápido, Difícil de matar, Duro de pelar, Entrenamiento con arma astartes, Furia asesina, Impávido, Maestría en combate, Odio (Marines espaciales leales), Sentido desarrollado (Oído, Olfato, Vista), Recarga rápida, Resistencia (poderes psíquicos), Torbellino de muerte.

Rasgos: Fuerza antinatural (x2), Miedo (2) (Temible), Resistencia antinatural (x2), Tamaño (Voluminoso), Visión en la oscuridad.

Blindaje: Servoarmadura astartes (Cuerpo 10, el resto 8).

Armas: Pistola bólter astartes (30m; T/3/-; 2d10+5 X, Pen 5; Car 12; Rec 1; Desgarradora), hacha sierra del verdugo (2d10+15 A, Pen 5; Desgarradora).

Equipo: 2 cargadores de pistola bólter, granadas de fragmentación.

REGLAS ESPECIALES

La cuenta del Verdugo: Ser nombrado objetivo de la ira del Verdugo es una perspectiva verdaderamente horrible, ya que hasta la fecha nadie de los que han sido nombrados han escapado a su destino. El Verdugo solo puede tener un objetivo al mismo tiempo y no puede anunciar otro hasta que su alarde se haya cumplido y el cráneo de su víctima descansa ante el Trono de Bronce de Khorne. Cuando el nombre se da a conocer, el factor de Miedo del Verdugo aumenta a 3 (Horripilante), mientras que para el objetivo nombrado se convierte en 4 (Aterrador).

GUARDIA DE LA MUERTE

"En el abrazo del gran Nurgle no tengo miedo, porque con Su pestilente favor me he convertido en lo que antaño temía: Muerte".

—Kulvain Hestarius de la guardia de la muerte

La guardia de la muerte es una legión traidora impregnada por el poder de Nurgle, el dios de las plagas, y su misma esencia es el epítome de todo lo que representa el poder del Caos. Sus cuerpos son colmenas de suciedad y descomposición, y su carne se pudre eternamente incluso siendo renovada por su proceso de muerte y renacimiento. Sin embargo, la guardia de la muerte fue antaño la más fuerte y resistente de todas las legiones del Emperador, los herederos del Primarca Mortarion a cuya imagen genética fueron creados.

Mortarion alcanzó la madurez en el mundo de Barbarus, un planeta sumergido en un miasma tóxico donde la población humana se refugiaba en las oscuras tierras bajas, temerosos de los señores que los atacaban desde sus fortalezas en las cimas de las montañas y en lo profundo de la niebla. La historia no registra quienes o qué eran estos seres, pero con seguridad no eran humanos, o eran más que humanos. Por un lado, eran capaces de respirar los gases de la atmósfera que se volvían más mortíferos a mayor altitud, pero se dice que también mostraban otras capacidades. Los abominables señores de Barbarus fueron capaces de algún modo de dominar la carne de los muertos, y cazaban a los serviles nativos de los valles siempre necesitados de materia prima para librar sus interminables guerras.

El Primarca fue criado por uno de esos señores, que le enseñó las formas de la guerra, pero no contestó a sus preguntas sobre el pueblo que habitaba en las tierras bajas. Cuando Mortarion desafió a su maestro y descendió a través de la niebla, como Primarca sobrehumano podía respirar, se encontró un pueblo como él mismo, aunque más débiles y viviendo bajo el terror perpetuo de los señores que los cazaban cada noche. Aunque sospecharon de él, Mortarion demostró ser uno de los suyos y los organizó en un ejército que desafió a las partidas de caza de los señores y luego volvió las tornas en su contra. Al final, el único que quedaba era el antiguo maestro de Mortarion, que residía a unas alturas tan tóxicas que ni siquiera Mortarion podía perseguirle.

Cuando el Emperador llegó a Barbarus el pueblo lo recibió como su salvador, pero Mortarion estaba celoso y resentido de su adoración hacia este perfecto desconocido. Aunque su pueblo podía ver que el Emperador era el padre del Primarca, él solo veía las diferencias. Donde el extraño era noble de porte y bronceado de piel, Mortarion era pálido y demacrado. Cuando rechazó unirse a él, el Señor de la Humanidad le planteó un desafío, si el Primarca podía derrotar al último señor de Barbarus, el Emperador se iría. Si no podía, Mortarion debía aceptar su destino y unirse a la Gran Cruzada.

Mortarion aceptó el desafío del Emperador y ascendió a las nubes tóxicas, más alto de lo que jamás había viajado antes. Al final, alcanzó la siniestra fortaleza de su antiguo maestro y bramó para que el señor le hiciese frente. Sin embargo, incluso el cuerpo sobrehumano y mejorado del Primarca no

pudo resistir la atmósfera tóxica, pero según sucumbía, vio la figura dorada del Emperador interponerse entre él y su antiguo señor, completamente inmune al aire venenoso. Con un único golpe de su poderosa espada, el Emperador abatió al último señor y Mortarion accedió a su destino.

Una vez que el Primarca se reunió con su legión, se comprobó que la guardia de la muerte, como eran conocidos, era la legión más decidida y resistente. Los guerreros de Mortarion siempre se encontraban en el centro de la línea de batalla siendo el núcleo irrompible de cualquier ejército de conquista. Cuando la Herejía de Horus sumió a la galaxia en la guerra civil, la guardia de la muerte se encontraba en la disformidad asaltada por plagas nacidas del empíreo, tan virulentas que ni su legendaria resistencia podía resistirlas. Pronto, toda la legión se vio acosada por una enfermedad que hinchaba sus vientres con gases putrefactos, causaba que la carne se desprendiese de sus cuerpos y hacía de los guerreros más fuertes y resistentes unos lisiados asaltados por el delirio. Aunque nadie puede decir qué fuerzas actuaron sobre el alma del Primarca de la guardia de la muerte, y si ya estaba condenado o si hizo un pacto fruto de la locura, debió pedir la liberación y su petición fue contestada. Cuando finalmente la flota de la guardia de la muerte salió de la disformidad, sus navíos y guerreros estaban completamente cambiados. La antaño brillante armadura blanca y gris estaba cubierta de mugre, y los nobles guerreros estaban transformados en abominaciones andantes de muerte y podredumbre. Peor aún, los "marines de plaga" de la guardia de la muerte eran ahora anfitriones de las más virulentas aflicciones que su nuevo patrón, el dios de las plagas Nurgle, podía confeccionar. Condenados a un estado inmortal de descomposición, la guardia de la muerte extendería sus pestilentes enfermedades a lo largo y ancho de la galaxia para mayor gloria del Caos.

PARA SIEMPRE

Con el final de la Herejía de Horus, el Primarca Mortarion condujo a su legión al Ojo del Terror y, mientras otras se dividieron en incontables partidas de guerra, la guardia de la muerte permaneció en gran medida unida gracias en gran parte a su legendaria fuerza y resistencia. Mortarion los llevó a un mundo que sería conocido simplemente como el Planeta de la Plaga, al que transformó en una nueva y despreciable forma, haciendo una copia virtual de Barbarus.

A día de hoy, la guardia de la muerte de Mortarion lanza sus asaltos a través de la Puerta de Cadia y más allá, a veces en grandes formaciones, y en otras reforzando a fuerzas aliadas. Donde quiera que viajan propagan las exuberantes viruelas de Nurgle, regalando a aquellos que conocerán la vida eterna las más selectas bendiciones del dios de la plaga. Se sabe que la guardia de la muerte está activa en varias zonas de guerra de la demarcación Jericó, aunque hasta ahora solo en pequeños números, apoyando a fuerzas más numerosas. Ha habido ocasiones en que plagas previamente desconocidas se han extendido por líneas de defensa de frentes de otro modo estáticos, seguidos horas más tarde por un abrumador avance del enemigo. Muchos en el alto mando de la cruzada atribuyen estos casos a la guardia de la muerte y están temerosos de las viles enfermedades que les puedan causar.

MAESTRO DE LA PLAGA USSAX

Ussax es un veterano de la legión traidora de la guardia de la muerte y se sabe que es uno de los hechiceros del círculo interior del Primarca demonio Mortarion. El Ordo Malleus y los caballeros grises lo conocen bien, al haber sido el responsable de innumerables millones de muertes a lo largo de los milenios. Se considera a Ussax como uno de los más sombríamente dotados inventores de plagas, enfermedades y epidemias, que sirven en la guardia de la muerte, y su reciente aparición en las zonas de guerra de la demarcación Jericó asistido por una tropa de marines de plaga es un motivo de gran preocupación para los que saben de lo que es capaz.

De acuerdo con los recientes hallazgos presentados a la Cámara de Vigilancia, el maestro de la plaga Ussax ha estado presente en la demarcación alrededor de tres años, viajando de una zona de guerra a otra. En cada campo de batalla reúne una siniestra y abominable cosecha de los muertos y los moribundos, antes de regresar a su aún no descubierto refugio para confeccionar su última fiebre que luego libera sobre el siguiente campo de batalla, recolectándola una vez más de los cuerpos de sus víctimas. Así, por lo que se teme, el maestro de la plaga está refinando de alguna manera blasfema sus plagas, utilizando los furiosos conflictos en la demarcación Jericó como un vil campo de cultivo.

PODER PSÍQUICO: PODREDUMBRE DE NURGLE

Acción: Media

Enfrentada: No

Alcance: Radio de 5 metros + Factor psíquico

Mantenimiento: Si

Descripción: El más grande e infame de los contagios de Nurgle, la podredumbre de Nurgle, es conocida por muchos nombres y ha aparecido en incontables mundos, dejando poblaciones enteras desoladas por este terrible patógeno demoníaco. Los brujos devotos de Nurgle se infectan de toda clase de enfermedades, sirviendo como huéspedes de las creaciones del señor de las plagas. A partir de este hervidero de decadencia, los devotos de la pestilencia invocan el eco psíquico de este parangón de plagas, causándolas a aquellos que están cerca.

El infeccioso don de Nurgle es arrojado para que abrace a todos aquellos cerca del hechicero. Las criaturas dentro del alcance del brujo sufren 1d10+FP de daño con la propiedad Tóxica mientras este poder está en uso. El daño de este poder ignora el blindaje a menos que esté completamente sellado.

Mientras este poder está en uso, el aire dentro del alcance del poder está espeso con una acre y densa niebla y con enjambres de enormes e hinchadas moscas. Cualquier criatura dentro del alcance que no sea devota a Nurgle sufre una penalización de -5 a las tiradas de Inteligencia, Percepción y Empatía, ya que el sucio vapor y el zumbido de las moscas dificultan su concentración y lo llevan a la distracción. Este efecto se suma a cualquier fenómeno psíquico normal.

USAR AL MAESTRO DE LA PLAGA USSAX

Ussax puede ser usado como un enemigo maestro de nivel medio-alto y, si el DJ tiene acceso a LA MARCA DEL XENOS, puede estar acompañado de tantos marines de plaga como sea apropiado según la naturaleza de la misión. También puede ser usado como una figura de condenación, con los rumores de su aparición precipitando una ola de desesperación entre las unidades de la Guardia Imperial. La escuadra podría ser enviada a investigar dichos rumores y, si es posible, localizar la base que Ussax está empleando para confeccionar sus enfermedades cada vez más pestilentes.

Perfil del maestro de la plaga Ussax (Maestro)

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
45	43	(8)	(18)	42	40	38	52	28

Movimiento: 5/10/15/30

Heridas: 48

Habilidades: Escrutinio (Per) +20, Esquivar (Ag), Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Intimidar (F) +20, Leer/escribir (Int), Mando (Em) +20, Nadar (F), Oficio (Químico) (Int), Perspicacia (Per), Psiniscencia (Int) +20, Saber académico (Leyenda, Numerología, Ocultismo, Química) (Int) +10, Saber popular (Demonios, Disformidad) (Int), Saber prohibido (Demonología, Disformidad, Psíquicos) (Int), Supervivencia (Int).

Talentos: Ataque lacerante, Ataque relámpago, Ataque veloz, Coraje, Desenfundado rápido, Difícil de matar, Entrenamiento con arma astartes, Impávido, Odio (Marines espaciales leales), Sentido desarrollado (Oído, Olfato, Tacto, Vista), Recarga rápida.

Rasgos: Fuerza antinatural (x2), Criatura de pesadilla, Miedo (2) (Temible), Resistencia antinatural (x3), Tamaño (Voluminoso), Tóxico (1d10), Visión en la oscuridad.

Factor Psíquico: 6

Poderes Psíquicos: Podredumbre de Nurgle (consulta el recuadro).

Blindaje: Servoarmadura astartes (Cuerpo 10, el resto 8).

Armas: Pistola bólter astartes (30m; T/3/-; 2d10+5 X, Pen 5; Car 12; Rec 1; Desgarradora), cuchillo de plaga (1d10+10 A, Pen 2; Tóxica 1d10), bastón psíquico (1d10+10 A; Pen 5; Especial).

Equipo: 2 cargadores de pistola bólter, túnicas inmundas.

Marca de Nurgle: El maestro de la plaga Ussax tiene la Marca de Nurgle (consulta la página 367 del libro básico de DEATHWATCH), que toma la forma de numerosas runas de llagas a lo largo de toda su piel descarnada.

REGLAS ESPECIALES

Nube de corrupción: Ussax está rodeado por una espesa y negra nube de hinchadas moscas. Todos aquellos a menos de 30 metros sufren una penalización de -20 a las tiradas de Habilidad de Armas y Habilidad de Projectiles cuando una nube de miles de moscas desciende sobre ellos.

MIL HIJOS

"Las mentes de los dioses no son para que los mortales las conozcan o las juzguen. Acepta que Tzeentch tiene un lugar para ti en su gran plan y alégrate de la parte que tienes que jugar".

—Proclamación de Magnus el Rojo

Los mil hijos son los vástagos del Primarca Magnus, el ciclope de piel cobriza cuya sed por el conocimiento en todas sus formas le condujo finalmente a la condenación y a una eternidad de servidumbre a Tzeentch, el dios del Caos conocido como el que cambia los caminos.

Cuando los Primarcas fueron dispersados a través de la galaxia, Magnus llegó al distante y aislado mundo colonia de Prospero. Tal vez fue afortunado que un ser que muchas sociedades habrían denunciado como un mutante llegase a ese lugar. Los únicos habitantes de Prospero eran una población de estudiosos y místicos proscritos huidos hace mucho tiempo de la galaxia para establecer un refugio donde practicar sus artes psíquicas. Criado por dichos estudiosos, Magnus aprendió y dominó cada una de sus artes, superándolos pronto en todos los aspectos. El Primarca pasó de alumno a maestro, con su poderosa mente capaz de manipular la disformidad de un modo en que nadie más podía.

Para cuando el Emperador localizó a su largamente perdido hijo, Magnus estaba al tanto de todos los secretos que las bibliotecas de Prospero podían ofrecer. Ansiaba aprender más y en su padre encontró al único ser con más potencial psíquico que él. Aceptando el mando de la legión creada con su propia reserva genética, Magnus ocupó su lugar en la Gran Cruzada y empleó sus habilidades en beneficio de toda la humanidad.

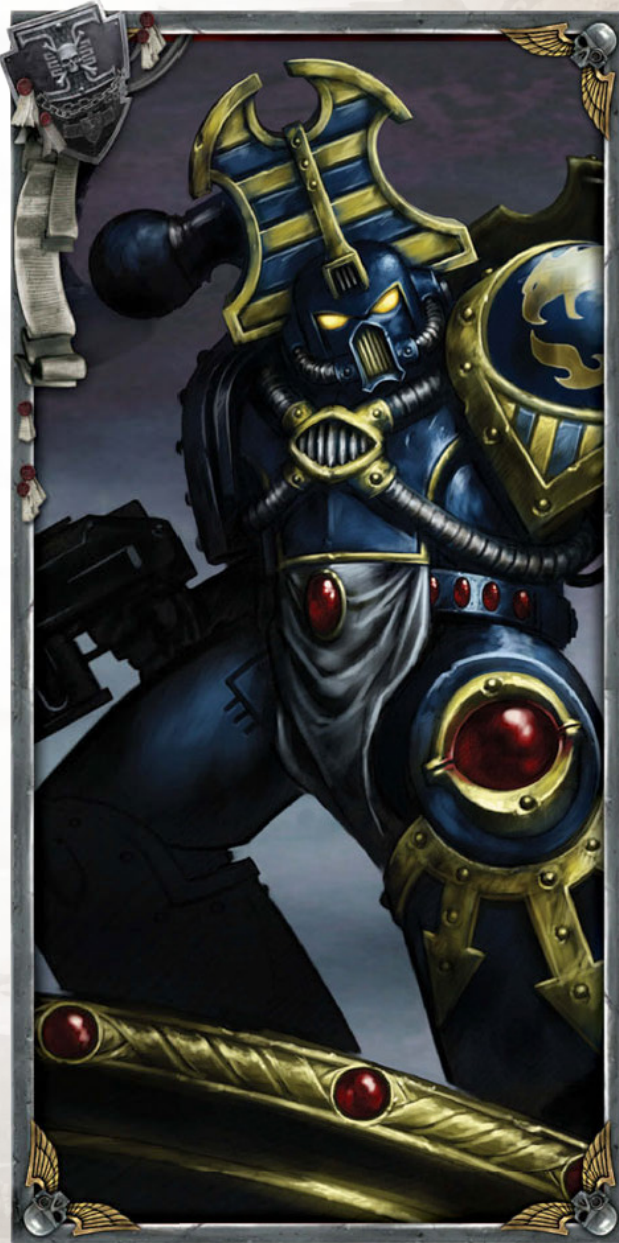
Pero no todo estaba bien en este estado de cosas, ya que el Imperio había sido concebido como un fin a las supersticiones que habían sumido en la ignorancia a los aislados mundos de la humanidad durante demasiados milenios. La adoración de deidades y falaces doctrinas espirituales fue denunciada por los fieles del Emperador que predicaban una nueva era de la razón alimentada por el propio potencial de la humanidad. La hechicería no tenía cabida en una sociedad así, pero ¿acaso no era el Emperador el más grande de todos los psíquicos?

Un gran debate se forjó en las altas esferas del naciente Imperio, impulsado por la necesidad de explicar y controlar el fenómeno del poder psíquico mientras se ponía fin a la hechicería y la superstición. Aunque aún era comparativamente raro, el número de humanos nacidos con poderes psíquicos latentes iba en aumento, aunque no tan frecuente como en el 41º Milenio. El fenómeno se demostró casi imposible de explicar mediante el razonamiento empírico sobre el que se edificaba el Imperio y, finalmente, se convocó a los consejeros mejor cualificados y más sabios.

En el Concilio de Nikaea, aquellos que denunciaban el uso de los poderes psíquicos manifestaron su caso, con el mismo Emperador entronizado en el juicio. Al fin, Magnus se presentó ante el consejo y dotado como estaba del intelecto y el carisma de un Primarca, refutó cada uno de sus argumentos. Por otra parte, Magnus afirmó convincentemente su creencia de que ningún conocimiento era en sí mismo prohibido, siempre y cuando el estudioso lo emplease sabiamente. Con ambas partes habiendo presentado sus casos y el juicio aparentemente equilibrado, fue

una propuesta de un grupo de bibliotecarios marines espaciales lo que rompió el impasse. El Emperador escuchó su propuesta de compromiso y la aceptó. La búsqueda de poderes psíquicos estaría rigurosamente limitada y estrictamente controlada, y cualquier encarnación de ritual, superstición o encantamiento, completamente prohibida. Magnus estaba furioso, porque el pronunciamiento del Emperador restringía severamente las actividades de su legión y le negaban el uso de sus más potentes armas de guerra.

Y así, la Gran Cruzada siguió adelante, pero posteriormente se hizo evidente que Magnus no había cesado en absoluto en la búsqueda de las artes prohibidas, sino que por el contrario la continuó más allá de la mirada de sus iguales. El que más se le opuso de todos sus hermanos Primarcas fue Leman Russ, que consideraba cualquier clase de argucia usada para derrotar al enemigo como una forma de cobardía, e incluso después de los pronunciamientos de Nikaea ardió un amargo resentimiento entre sus legiones. Durante la fase inicial de la Herejía de Horus, este resentimiento explotó en algo mucho peor, con trágicas consecuencias para el Imperio.



En la víspera de la traición del Señor de la Guerra, se dice que Magnus experimentó una visión en la que vio, como ningún otro podía, la extensión total de la venidera guerra civil y la parte que cada Primarca jugaría en ella. Vio al hermano matando al hermano y como se sellaban pactos con seres indescriptibles. Vio a los ultramarines siendo conducidos sin saberlo mucho más allá de ninguna esperanza de intervención y lo peor de todo, vio qué destino le esperaba al propio Emperador. Sin embargo, lo único que Magnus no pudo ver fue su papel en la próxima guerra, pero no obstante se decidió a intervenir. Magnus sabía que al advertir a su padre de la traición que se avecinaba estaría admitiendo que había desobedecido los edictos de Nikaea, pero sabía que no tenía elección. Además, vio que con la velocidad con la que se desencadenaban los acontecimientos, la única forma segura de advertir al Emperador era proyectar su conciencia a través del vacío, romper las defensas psíquicas del Palacio Imperial y aparecer ante su padre en forma de espíritu. El Primarca de los mil hijos emitió su advertencia, pero al hacerlo puso de manifiesto su crimen. Para empeorar aún más las cosas, en ese momento el Emperador estaba con Leman Russ, cuya rabia ante tal evidente desobediencia solo fue superada por la del propio Emperador. De un plumazo, Magnus fue condenado.

Los lobos espaciales fueron enviados a Prospero a pedir cuentas a los mil hijos, pero lo que sucedió fue seguramente mucho más destructivo de lo que, incluso Magnus, podría haberse previsto. Los lobos espaciales cayeron sobre Prospero como bárbaros salvajes, desatando su rabia bestial sobre los mil hijos y todas sus obras. Las delicadas torres de plata de la, así llamada, Ciudad de la Luz fueron derribadas mientras el hermano combatía al hermano, el salvaje combatía al estudioso y el guerrero combatía al místico. En la cúspide de la destrucción, Russ y Magnus se enfrentaron en un encarnizado conflicto y, finalmente, Russ demostró ser el más fuerte de los hermanos Primarcas. Sin embargo, en el mismo momento del triunfo de Russ, Magnus pronunció una palabra de poder y provocó que él mismo y la Ciudad de la Luz desapareciesen de la superficie de Prospero, desvaneciéndose en la disformidad para reaparecer más tarde dentro del Ojo del Terror, en lo que llegaría a ser conocido como el Planeta de los Hechiceros.

LA RÚBRICA DE AHRIMAN

Dada la herencia de su Primarca, no resulta sorprendente que la legión de los mil hijos fuese proclive a la mutación. Antes de la Herejía, los estrictos controles de pureza y la implacable disciplina habían mantenido a la mutación a raya mientras simultáneamente se desarrollaba el poder psíquico. Sin embargo, al empaparse del puro poder del Caos los mil hijos fueron víctimas de una mutación desenfrenada y sin control, hasta tal punto de que una cábala de los bibliotecarios de más rango de la legión, dirigida por su jefe, Ahriman, determinó que había que hacer algo drástico para salvar a legión de la disolución completa. Con Magnus retirado a la torre más alta de la Ciudad de la Luz y su mirada mística que todo lo ve proyectada sobre las dimensiones externas, Ahriman y su cábala se dispusieron a promulgar un poderoso hechizo que purgará a la legión de la mutación e impureza, y dejase a su paso unos guerreros absolutamente purificados.

Ahriman lanzó su rúbrica y los cielos sobre el Planeta de los Hechiceros estallaron en una tormenta etérea de proporciones sin precedentes. Rayos de energía se formaron de la materia prima de la disformidad arqueada de las nubes turbulentas, golpeando a cada hermano de batalla de los mil hijos hasta que todos, excepto Magnus en su torre y la cábala de hechiceros, fueron azotados por la poderosa rúbrica. Pero cuando la tormenta cedió, Ahriman vio la terrible verdad de lo que había hecho. En vez de purgar la carne de las rapaces mutaciones, cada uno de los mil hijos se había transformado. Los cierres y juntas de su servoarmadura habían sido soldadas y el cuerpo en su interior convertido en cenizas. Lo que quedaba era una armadura animada carente de mutación, pero también de toda voluntad independiente. Cuando Magnus el Rojo vio lo que había hecho Ahriman, le dio la espalda, subió a su torre y puso su mirada sobre el Imperio. En ese momento, supo que todo por lo que siempre había luchado era ahora, literalmente, cenizas.

Algunos dicen que Magnus aún reside en su Torre de Plata, con su mirada funesta recorriendo los dominios de la humanidad en búsqueda de los medios para hacer cumplir su venganza final. Mientras su Primarca demonio medita sobre la aniquilación total de sus enemigos, los hechiceros de los mil hijos conducen a sus guerreros autómatas a lo largo y ancho de la galaxia, ostentando el poder de Tzeentch y promulgando los planes de su señor sobre el Imperio.

LOS MIL HIJOS EN LA DEMARCACIÓN JERICÓ

La extensión de la mirada de Magnus debe ser grande de hecho, puesto que ha caído sobre la demarcación Jericó y los mundos desgarrados por la guerra han atraído sus atenciones. Una serie de hechiceros de los mil hijos han sido confrontados, principalmente en la zona de guerra Cellebos y también en los numerosos mundos que rodean la Anomalía Hadex. A menudo, estos hechiceros parecen estar presentes individualmente, prestando sus increíbles poderes a cualquier fuerza que más los prometa a cambio. En otros casos, han sido vistos dirigiendo escuadras de marines espaciales del Caos de los mil hijos, reforzando en gran medida el potencial de sus aliados en el campo de batalla. En al menos una docena de campos de batalla, notablemente los más cercanos a la Anomalía Hadex, han sido encontrados agrupados en cábalas, aunando sus poderes y realizando rituales que han desatado una devastación sin precedentes sobre los mundos de la demarcación Jericó. Estas prácticas no han escapado a la atención de los hermanos de batalla del capítulo de los lobos espaciales que operan en la región y muchos han jurado que un ajuste de cuentas está por llegar. Ciertamente, los mil hijos parecen bastante preparados para enfrentarse a sus antiguos rivales una vez más.



ATUM SUM DE LOS MIL HIJOS

Un brujo de prodigiosa habilidad, Atum Sum es conocido por la Inquisición como un acólito de Ahriman, bibliotecario jefe de la legión traidora de los mil hijos. Empapado con el poder de la disformidad y conocido maestro de lo demoníaco, se dice que los sirvientes demoníacos de Tzeentch le asisten como los hombres menores disponen de la lealtad de los siervos arrodillados, aunque la veracidad de esta proclama parece poco probable para los versados en las formas del dios de la transformación. Además, parece tener un asombroso dominio de los flujos y reflujo de la posibilidad, manipulando las cambiantes mareas de la disformidad para aparecer en cualquier momento y lugar que desee. Es indudablemente cierto que Atum Sum es una temible amenaza para el Imperio, puesto que se considera que su aparición precipita las incursiones demoníacas de la clase más destructiva.

Huelga decir que la aparición de Atum Sum en la demarcación Jericó es motivo de temor y varios grupos en la Inquisición ya han puesto planes en marcha para discernir su propósito y, si es posible, hacerle frente. Hasta la fecha, el brujo ha sido encontrado en las zonas de guerra que rodean la Anomalía Hadex, lo que ha llevado a algunos a sospechar que ha urdido algún gran plan utilizando sus misteriosas energías. Algunos han incluso proclamado que Atum Sum ha conversado con la Anomalía, o con alguna enorme y desconocida inteligencia en su interior y más allá. Sea cual sea la verdad, se sabe que varios señores inquisidores del Ordo Chronos estaban organizando una coalición para frustrar sus planes cuando desaparecieron, lo que sugiere que sus poderes están en un orden de magnitud mayor del que se había osado a creer.

Perfil de Atum Sum (Maestro)

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
48	48	(8) 45	(8) 45	45	45	47	55	32

Movimiento: 5/10/15/30

Heridas: 36

Habilidades: Buscar (Per) +10, Código (Códigos imperiales, Inquisición) (Int), Engañar (Em) +20, Escrutinio (Per) +20, Esquivar (Ag) +20, Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Intimidar (F) +20, Invocación (V) +20, Leer/escribir (Int), Lógica (Int) +20, Mando (Em) +20, Nadar (F), Perspicacia (Per), Psinisciencia (Int) +20, Saber académico (Astromancia, Criptología, Leyenda, Numerología, Ocultismo) (Int) +10, Saber popular (todos) (Int), Saber Prohibido (Demonología, Disformidad, Psíquicos, Xenos) (Int), Supervivencia (Int), Tasar (Int) +20.

USAR A ATUM SUM

Atum Sum es el tipo de personaje que el DJ puede emplear para desconcertar a los jugadores a cada momento, y cuanto menos conozcan sobre su misión o agenda mejor. Puede usarse como una némesis continuada a la que pueden encontrar en numerosas ocasiones mientras persiguen otras misiones, especialmente si esas misiones los conducen al espacio que rodea la Anomalía Hadex.

PODER PSÍQUICO: TIEMPO DISFORME

Acción: Media

Enfrentada: No

Alcance: Personal

Mantenimiento: Si

Descripción: La naturaleza eterna de la disformidad otorga al astuto hechicero los medios para desafiar los límites normales del tiempo, acelerando sus movimientos y reflejos de modo que sus enemigos parecen estar moviéndose a cámara lenta.

Rodeado por un campo de inestabilidad dimensional y deformando el paso del tiempo, el brujo gana una bonificación a su Habilidad de Armas, Habilidad de Projectiles y Agilidad igual a su Factor psíquico +10, y puede repetir un dado de daño cada asalto.

Talentos: Ataque veloz, Coraje, Desenfundado rápido, Difícil de matar, Duro de pelar, Entrenamiento con arma astartes, Impávido, Instrucción en bólter, Odio (Marines espaciales leales), Predicción, Recarga rápida, Sentido desarrollado (Oído, Olfato, Tacto, Vista).

Rasgos: Fuerza antinatural (x2), Miedo (2), Resistencia antinatural (x2), Tamaño (Voluminoso), Visión en la oscuridad.

Factor Psíquico: 6.

Poderes psíquicos: Atum Sum tiene el poder psíquico Tiempo disforme (consulta el recuadro).

Marca de Tzeentch: Atum Sum lleva la Marca de Tzeentch (consulta la página 367 del libro básico de DEATHWATCH), grabada en su cráneo bajo su piel. Al usar sus temibles poderes la marca brilla de un verde enfermizo cuando el poder de Tzeentch llena su mente.

Blindaje: Servoarmadura astartes (Cuerpo 10, el resto 8).

Armas: Pistola bólter astartes (30m; T/3/-; 2d10+5 X, Pen 5; Car 12; Rec 1; Desgarradora), bastón psíquico (1d10+10 A; Pen 5; Especial).

Equipo: 2 cargadores de pistola bólter.

REGLAS ESPECIALES

Mareas del tiempo: Atum Sum tiene la capacidad de percibir el flujo y reflujo de la disformidad, y en particular para predecir y hasta cierto punto manipular el extraño paso del tiempo en su interior. Puede usar este poder para interrumpir el proceso normal de causa y efecto en el espacio real, aparentemente engañando a la muerte mientras explora una rama de probabilidad antes de volver atrás a una probabilidad previa. A este fin, sus enemigos encuentran que una y otra vez que creen haber matado a Atum Sum, reaparece de nuevo en otro punto del espacio y del tiempo para continuar con su desconocida misión. Aunque no se necesitan reglas específicas para describir este efecto, el DJ debe sentirse libre de colocar a Atum Sum en el camino de la escuadra en cualquier momento y lugar, incluso si ha resultado muerto en una misión previa.

PORTADORES DE LA PALABRA

"Decid las palabras de Lorgar y viviréis para siempre en la gloria del Caos. No lo hagáis y todos vosotros moriréis hoy".

—Ultimátum hecho a las puertas de Moegh IV.

Los portadores de la palabra son vástagos del Primarca Lorgar, el oscuro apóstol del Caos y el primer Primarca en ser corrompido por los poderes ruinosos. Los portadores de la palabra buscaban un ser digno de su veneración, pero cuando el Emperador denunció estas prácticas se volvieron hacia la disformidad y a los poderes del Caos en su interior.

Lorgar llegó a la madurez en Colchis, un mundo primitivo bajo el yugo de una única y todopoderosa casta religiosa conocida como la Alianza. Los sacerdotes de esta primitiva fe predicaban que un día llegaría un ser supremo para conducirlos a una nueva era. Lorgar se crió dentro del mayor templo de la Alianza, aprendiendo sus ritos secretos y compilando un vasto corpus de su propia sabiduría que llegó a ser conocida como "la Palabra".

Cuando el Emperador finalmente llegó a Colchis, el Primarca vio en el Señor de la Humanidad al ser del que hablaba la antigua profecía. Ocupando su lugar en la Gran Cruzada, Lorgar condujo a su legión a través de las estrellas impulsado por un apasionado fervor. Allí donde la legión encontrase devoción a ídolos que pudieran hacer sombra al Emperador, los destruían, y en su lugar levantaban imponentes monumentos a la gloria del Emperador, forzando a los conquistados a ofrecer sus alabanzas al nuevo dios de la humanidad.

Sin embargo, ese sentimiento era contrario a la Verdad Imperial, ya que el Emperador denunciaba por igual la adoración de dioses y demonios. Para el propio Emperador, ser considerado un dios era anatema a lo que representaba el Imperio y el Señor de la Humanidad reprendió a Lorgar por su idolatría. Confundido, el Primarca se retiró un tiempo y algunos han propuesto que allí nacieron las raíces del infortunio que cayó sobre el Imperio. Nunca se sabrá lo ocurrido exactamente, pero parece que Lorgar pasó por una crisis espiritual y seguida de una revelación. El

Emperador, a quien el Primarca había tenido por un dios, había denunciado su propia divinidad negando la fe en la que Lorgar se había criado. Enfrentado a la posibilidad de que la Palabra fuese falsa, Lorgar pudo buscar otros significados en su interior y a otros seres que servir en el lugar del dios en el que había creído. Lorgar encontró a esos seres en los poderes ruinosos y la verdad le fue revelada. El Emperador había sido sincero cuando declaró que no era un dios, pero Lorgar vio que el Señor de la Humanidad había contado la peor de las mentiras cuando proclamó que esos seres no existían. Lorgar descubrió que la verdad era la opuesta, la disformidad estaba llena de seres cuyo poder era incalculablemente mayor. Verdades eternas que solo un Primarca podía soportar le fueron reveladas a Lorgar, incluyendo, dicen algunos, la terrible realidad de la caída de los eldar. De este modo se sembraron las semillas de la Herejía y Lorgar determinó que, para evitar el destino que los débiles eldar habían traído sobre sí mismos en el momento de la creación del Ojo de Terror y el nacimiento de Slaanesh, la humanidad debía abrazar el Caos en toda su gloria. Solo entonces, supo Lorgar, la humanidad ascendería al pináculo de su existencia en un universo transformado en la ilimitada imagen de la disformidad.

Poseedor de este nuevo conocimiento, Lorgar regresó a la Gran Cruzada. Donde antes los portadores de la palabra habían sido criticados por su lento avance, reforzado por su impulso a derribar los ídolos primitivos y reemplazarlos por el Emperador, ahora su tasa de conquista era prodigiosa. Puede que nunca se sepa cuantas culturas en esta fase final de la Gran Cruzada fueron de hecho convertidas a la adoración del Caos, ni el grado en el que la perniciosa influencia de la Palabra de Lorgar fue responsable de la corrupción de otras legiones. Sea cual sea la verdad, los portadores de la palabra permanecieron al lado del Señor de la Guerra cuando renunció a su lealtad al Emperador y lucharon en la vanguardia de muchas de las batallas de la Herejía de Horus.

Cuando se unieron por completo a la batalla, los portadores de la palabra volvieron su ira hacia la legión de los ultramarines. Celosos del favor que creían que el Emperador había mostrado injustamente hacia la legión de Guilliman, los portadores de la palabra pusieron en marcha planes trazados con años de antelación. En Calth, un mundo en el dominio de los ultramarines de Ultramar, se desató toda la furia de los portadores de la palabra y la legión fue rechazada solo tras una gran mortandad y destrucción.

Aunque nunca podrá demostrarse, parece que las intenciones de Lorgar para comprometer tan absolutamente a los ultramarines no estaban basadas completamente en los celos.

Haciéndolo, los portadores de la palabra apartaron a la legión más poderosa en el momento que más se la necesitaba. Cuando los ejércitos del Señor de la Guerra se cerraron sobre Terra, los ultramarines estaban a miles de años luz de distancia e incapaces de intervenir hasta que los acontecimientos ya estaban decididos.





APÓSTOLES OSCUROS

Tras la derrota del Señor de la Guerra, los portadores de la palabra se retiraron al Ojo del Terror, donde a Lorgar le fue finalmente concedida la apoteosis y la ascensión demoníaca. Una gran parte de la legión se refugió del vengativo Imperio dentro del Torbellino, otra región superpuesta del espacio real y disforme adonde solo aquellos más allá de los límites de la humanidad se atreven a caminar. Desde estos dos reductos los portadores de la palabra maquinan la corrupción de todo el Imperio. La legión venera a más de un poder del Caos, promulgando viles pactos e invitando a la posesión por parte de cualquier poder que pueda servir a la Palabra. A día de hoy, la legión permanece como una agrupación cohesionada, bajo la estructura de una enorme religión jerárquica. Única entre todas las legiones traidoras, los portadores de la palabra cuentan con capellanes, aunque estos archiherejes no predicán la gloria del Emperador sino la de los poderes ruinosos.

El mayor peligro que los portadores de la palabra representan es la mancha que tan activamente buscan extender. La mayoría de las legiones traidoras combaten por sus propios fines o para derramar sangre, pero los portadores de la palabra continúan la cruzada que comenzó su Primarca, en las postrimerías de la censura del Emperador. Cultivan la herejía por donde pasan, subvirtiendo el Credo Imperial y empleando cultistas como carne de cañón y congregación, a veces a la vez. Peor aún, allá adonde van, los portadores de la palabra ordenan la construcción de enormes obras dedicadas a la gloria del Caos, a menudo esclavizando a los enemigos derrotados y obligándolos a postrarse en adoración de los nuevos y condenados dioses. Por tales blasfemias la humanidad ha perdido poblaciones planetarias enteras en cuerpo y en espíritu.

PORTADORES DE LA PALABRA EN LA DEMARCACIÓN JERICÓ

Aunque las altas esferas de la cruzada aún tienen que aceptarlo o confirmarlo por completo, son muchos los que suponen que los portadores de la palabra son la legión traidora dominante que opera dentro de las numerosas zonas de guerra de la demarcación Jericó. Dado el enorme número de mundos abiertamente cautivos del Caos, donde la adoración a los dioses oscuros es practicada, no sorprende que a los portadores de la palabra les atraigan estos lugares. Cabe señalar que la legión traidora raramente se despliega como en única formación, sino que líderes individuales y escuadras actúan como líderes de vastos ejércitos de mutantes y herejes que se oponen al avance de la Cruzada de Achilus. Bajo el dominio de incluso un único apóstol oscuro de los portadores de la palabra, incontables miles, incluso millones, de cultistas, herejes, mutantes y abominaciones se arrojarán sobre las armas de sus enemigos, con las desenfrenadas oraciones del Caos en sus labios. Aún está por ver si existe, o no, un único señor de los portadores de la palabra dispuesto a avanzar sobre los desafiantes mundos de la demarcación Jericó como alguna clase de mesías oscuro. Numerosas facciones de la cruzada, más notablemente los guardianes de la muerte del capítulo de los ultramarines, están ansiosos por prepararse para dicho giro de los acontecimientos y hacerle frente en caso de que suceda.

LA LEGIÓN NEGRA

“¿Que arda la galaxia!”

—Señor de la Guerra Horus

La legión negra es heredera de los más gloriosos legados de la Gran Cruzada y los traidores más viles de la Herejía de Horus. Su Primarca era el propio Horus, una vez venerado como el más grande de los hijos del Emperador y más tarde despreciado como el más ruin de los traidores.

De todos los Primarcas dispersos por los rincones de la galaxia, Horus creció muy cerca de Terra. El mundo de Cthonia había sido colonizado en los primeros días de exploración de las estrellas y sus ricos recursos naturales fueron explotados despiadadamente hasta que se agotaron. Así, Horus creció a la madurez entre los anárquicos pandilleros que habitaban la pesadilla postindustrial de un mundo plagado de minas, hace mucho tiempo extinguidas, y dominado por torres de colmena en descomposición. Muchos de los primeros reclutas de las legiones marines espaciales fueron escogidos de las hiperviolentas bandas de escoria y ahí fue donde el Emperador encontró al primero de sus hijos perdidos.

Durante treinta años, el Emperador y Horus libraron las campañas iniciales de la Gran Cruzada codo con codo, y el Primarca aprendió al amparo de su padre. Cuando finalmente el Emperador detectó que otro de los Primarcas se encontraba cerca partió para localizarlo y Horus quedó a la cabeza de las huestes de su señor, confiado al mando de los ejércitos conquistadores. Horus estaba bien preparado para la tarea y las lecciones aprendidas en las tres décadas anteriores le sirvieron bien. Cuando los Primarcas se reunieron con su padre y sus hermanos, Horus fue cada vez más considerado el mayor entre ellos, el primero entre sus iguales. Mientras que muchos de sus hermanos y las legiones creadas a su imagen estaban dotados en determinados ámbitos militares, Horus era un líder natural, y su mayor genio era su capacidad para unir a aliados aparentemente divergentes en una unidad coherente. Esta habilidad no solo era útil en el campo de batalla, también se trasladó a los contactos con los pueblos que encontraba la Gran Cruzada. La forma de Horus de tratar con las poblaciones de los mundos era de acuerdo a las tradiciones de cada mundo y esta exitosa doctrina fue repetida por las flotas expedicionarias. Trágicamente, también podría haber sido la causa de la caída del Primarca y de la mitad de las legiones marines espaciales.

CAÍDA EN DESGRACIA

A raíz de la más grande victoria del naciente Imperio hasta la fecha, la derrota del mayor imperio orko jamás encontrado, Horus recibió el título de “Señor de la Guerra”, comandante en jefe de todos los ejércitos del Emperador. Tan grande fue la victoria que su legión, originariamente llamada los lobos lunares, fue renombrada como los hijos de Horus. El Emperador regresó a Terra para supervisar la siguiente fase de su imperio estelar, pero en el primitivo mundo de Davin, Horus fue golpeado por alguna enfermedad lo suficientemente virulenta para afectar incluso a la resistencia sobrehumana del Primarca. En algún momento durante su tratamiento o recuperación, Horus fue iniciado en una de

las logias guerreras de Davin y es probable que durante ese proceso fuese corrompido de algún modo que lo conduciría a su eventual caída. Horus salió de su enfermedad cambiado y la práctica de establecer logias de guerreros se extendió a través de las legiones. Con ello, aparentemente, se difundió la mancha que había corrompido al Señor de la Guerra y el destino de la galaxia quedó sellado.

Como Primarca preeminente, Horus siempre había disfrutado de la confianza de sus hermanos, incluso cuando las rivalidades internas habían causado disputas. Al parecer, mediante una serie magistral de manipulaciones y engaños, Horus logró subvertir la lealtad de los más cercanos a él, mientras que al mismo tiempo lograba desviar o menoscabar a otros como Rogal Dorn, Roboute Guilliman y Sanguinius. Los planes del Señor de la Guerra estaban increíblemente bien coordinados, cada uno de los Primarcas experimentó un giro del destino o un incidente desencadenante que determinó qué lado tomaría en la subsiguiente guerra civil. Los estudiosos han debatido mucho tiempo sobre cuántos y cuáles de estos sucesos fueron directamente llevados a cabo por las maquinaciones del Señor de la Guerra y cuales fueron pura coincidencia. Otros fueron seguramente obra de los poderes ruinosos, volviendo sus desconocidas atenciones sobre los dominios más allá del empíreo y ejerciendo su voluntad sobre ellos. En cualquier caso, los acontecimientos llegaron al límite de acuerdo a la estrategia del Señor de la Guerra cuando bombardeó con virus el mundo de Istvaan III, un acto tan terrible que siete legiones enteras fueron enviadas a pedirle cuentas por su aparente rechazo a todo lo que la Gran Cruzada representaba.

Fue en Istvaan V en donde el Señor de la Guerra reveló finalmente sus verdaderos colores. La primera oleada de las legiones enviadas a enfrentarse a Horus desembarcó solo para encontrarse en medio de la traición. Enfrentados a una abrumadora desventaja, los salamandras, la guardia del cuervo y los manos de hierro intentaron conectar con la segunda oleada, solo para que el verdadero alcance de la traición del Señor de la Guerra se hiciera efectivo. La segunda oleada formada por los portadores de la palabra, los guerreros de hierro, la legión alfa y los amos de la noche, se volvió contra sus asediados hermanos y el resultado fue la infame Masacre del Desembarco, uno de los momentos más oscuros no solo de la Herejía de Horus sino de toda la historia de la humanidad.

La consiguiente guerra civil arrojó a todo el Imperio a la anarquía y el caos. No solo se rebelaron las legiones alineadas con Horus, puesto que las logias de guerreros y la contaminación en general se habían extendido largo y ancho para el momento de la masacre. El ejército imperial se dividió casi a la mitad, con regimientos luchando contra regimientos y flota contra flota. Las legiones de titanes del Mechanicum y los señores del Adeptus Mechanicus se vieron igualmente afectados, y pronto la mitad de las huestes del Emperador estaban trabados en un encarnizado conflicto con la otra mitad. Apenas un mundo no se vio afectado por una guerra que representó incontables miles de millones de víctimas y que culminó con el asalto del Señor de la Guerra sobre la propia Terra.

Mientras los acontecimientos se acercaban a su trágico final, las legiones que no estaban comprometidas a la defensa de Terra corrían a través de la disformidad, convergiendo sobre el mundo de origen de la humanidad en tales números

que los traidores, en un asalto masivo al Palacio Imperial, podían ser derrotados. Al final, Horus bajo los escudos de su barcaza de batalla, invitando de manera efectiva al Emperador a teletransportarse a bordo y enfrentarse a su traicionero hijo genético. En la batalla que siguió, Horus resultó muerto a manos de su padre, su alma fue aniquilada de modo que ni un ápice de su esencia permaneciese. Pero al derrotar al Primarca, el Emperador había sufrido tales heridas que solo su ascensión al soporte vital del Trono Dorado pudo mantener la muerte a raya.

Incluso cuando Rogal Dorn llevaba el cuerpo del Emperador desde la barcaza de batalla del Señor de la Guerra, las huestes traidoras comenzaron su retirada combatiendo y en la anarquía y la confusión el cuerpo de Horus fue recuperado por su legión. Después de haberse abierto un camino fuera del Sistema Solar y huir al Ojo del Terror, los hijos de Horus se establecieron en un mundo que era a la vez la tumba de su perdido Primarca y una fortaleza desde la que pusieron en marcha ataques sobre sus compañeras legiones traidoras y contra el humeante Imperio. Privados de su glorioso Primarca, la legión estaba confusa y en su desesperación se volvió hacia cada uno de los dioses del Caos en su búsqueda de renovado poder, invitando a la posesión y a las cada vez más costosas bendiciones de la disformidad. Al mismo tiempo, la legión sufrió los envidiosos ataques de sus antiguos aliados. Finalmente, uno de esos rivales, los restos de los hijos del Emperador, robaron el cuerpo del Primarca muerto del corazón de su tumba y se esfumaron con él, algunos dicen que con el propósito de clonarlo en orden a crear un nuevo y más grande Señor de la Guerra.

La salvación de los hijos de Horus llegó cuando uno de sus más grandes capitanes, Abaddon, dirigió un ataque contra los hijos del Emperador que destruyó el cuerpo del Primarca y marcó el comienzo de una nueva era para la legión. Los traidores cambiaron de nombre una vez más, esta vez en referencia al hecho de que su armadura estaba ahora ornada en negro, llamándose la legión negra. A través de sus acciones, Abaddon revitalizó la legión, reviviendo la noción de que nadie podía interponerse en su camino y de que un día heredarían la galaxia. Cuando las partidas de guerra de la legión negra se reúnen bajo el iracundo estandarte de Abaddon el Saqueador, las palabras de Horus son siempre oídas en sus labios, que arda la galaxia.

LA LEGIÓN NEGRA EN LA DEMARCACIÓN JERICÓ

Varias partidas de guerra de la legión negra han sido vistas operando en la demarcación Jericó, la mayoría dentro y alrededor del saliente Acheros. Una de ellas, hasta ahora no identificada, ha sido vista en al menos doce ocasiones distintas en lo profundo de la demarcación exterior, sobre todo en las cercanías de la Deriva Slinnar.



GUERREROS DE HIERRO

"Hierro dentro, hierro fuera".

—Credo de la legión traidora de los guerreros de hierro

Los guerreros de hierro fueron las mejores tropas de asedio del Emperador y su Primarca, Perturabo, era el igual de Rogal Dorn en las artes de la fortificación y la estrategia. Con todo, Perturabo se sentía desplazado por su hermano Primarca, cuyos orgullosos alardes eran un mordaz insulto para el señor de los guerreros de hierro. Cuando llegó la Herejía de Horus era quizás inevitable que los dos Primarcas se encontrasen en lados opuestos de la guerra civil galáctica.

Perturabo creció en el mundo de Olympia, un montañoso planeta dividido en ciudades-estado constantemente en guerra. El niño fue encontrado por los sirvientes de Dammeke, llamado el Tirano de Lochos, y criado por él como si fuera suyo. El joven Primarca nunca aceptó su suerte y se volvió frío y desconfiado. A pesar de su comportamiento apartado, Perturabo aprendió de la cultura en la que se encontraba las artes del asedio, puesto que las belicosas ciudades-estado de Olympia ofrecían abundantes oportunidades para estudiar tanto la teoría como la práctica de esta rama de la guerra tan altamente especializada. Cuando la Gran Cruzada llegó finalmente a Olympia y el Emperador le habló a Perturabo de su lugar en la más amplia galaxia, el Primarca prometió su devoción al naciente Imperio y asumió el manto de Primarca de la legión de los guerreros de hierro. De acuerdo a la práctica establecida, el Primarca fue declarado señor del mundo en el que se había criado, deponiendo de forma efectiva a su padre adoptivo, y la legión comenzó el proceso de iniciación de los nuevos reclutas de entre los candidatos más capaces de sus pueblos.

En las campañas posteriores, los guerreros de hierro se probaron entre las más capaces tropas de asedio en los ejércitos del Emperador. Perturabo poseía una mente aguda, fría y calculadora, bien adaptada a los aspectos altamente técnicos de ese estilo de guerra. Además, estaba dotado con una afinidad por la tecnología y era capaz de debatir las distinciones más sutiles de las artes más esotéricas con los adeptos de mayor rango del Mechanicum. Los guerreros de hierro recibieron entrenamiento adicional en Marte, perfeccionando aún más la especialización, hasta que solo los puños imperiales de Rogal Dorn podían igualar su pericia. Mundo tras mundo que rechazaba el futuro presentado por los iteradores del Emperador capitulaba cuando se enfrentaba a la perspectiva de un asedio prolongado por parte de los guerreros de hierro, e incontables mundos fueron llevados al acatamiento en lo que de otro modo habría sido conseguido mediante una guerra encarnizada y en última instancia sin sentido.

Sin embargo, parece que Perturabo cada vez estaba más resentido por su papel dentro de la Gran Cruzada y, quizás en un esfuerzo para demostrar su superioridad sobre Dorn y otros de sus hermanos Primarcas, aceptó misiones cada vez más arduas en nombre de su legión. Los mundos considerados irrompibles por otros fueron resquebrajados por la aplicación metódica de una fuerza abrumadora, sin embargo, este

enfoque de la guerra pasó una implacable factura incluso en los sobrehumanos marines espaciales. La agotadora preparación culminaba en una breve pero extrema violencia y pronto los guerreros de hierro llegaron a preferir a un defensor asediado que les desafiara en lugar de rendirse, de modo que la presión acumulada de la guerra de asedio pudiera ser liberada en el momento de su derrota total. Para empeorar aún más las cosas, los guerreros de hierro llegaron a ser empleados como tropas de guarnición, pequeñas fuerzas separadas de la legión y encargadas de vigilar los mundos que tanto había costado llevar al acatamiento. Mientras que otros Primarcas se negaron en redondo a ver a sus legiones empleadas de ese modo, Perturabo accedió, aunque cada vez de peor grado.

Según se aproximaba el trágico estallido de la Herejía de Horus, parece que Perturabo fue sometido a una presión cada vez mayor y como resultado los fuegos de su resentimiento fueron avivados a un furioso infierno. Algunos han postulado que fue el propio Señor de la Guerra el que, una y otra vez, diseñaba sucesos y ajustaba despliegues en detrimento del Primarca. Sea cual sea la verdad, los acontecimientos llegaron al límite cuando, después de la muerte del Tirano de Lochos, el pueblo de Olympia se rebeló contra el gobierno de los guerreros de hierro. Esto desató la ira de Perturabo y, en su retorno a su mundo de origen, el Primarca ejecutó una venganza tan terrible que innumerables inocentes fueron masacrados y ciudades enteras fueron quemadas.

En las postrimerías de su venganza, Perturabo conoció la desesperación absoluta, apenas capaz de comprender los crímenes que había cometido en su rabia. Pero antes de que pudiera ponerse a corregir su terrible acto, llegó la noticia del bombardeo con virus de Istvaan III por parte del Señor de la Guerra, y se ordenó a los guerreros de hierro hacer frente a los rebeldes y llevarlos ante la justicia.

La historia registra poco de las maquinaciones que Horus debió seguramente ejercer para convertir al amargado Perturabo a la causa de los traidores, pero sea cual sea la verdad, los guerreros de hierro se volvieron contra sus hermanos en Istvaan V y haciéndolo sellaron su condena para siempre. Liberado al fin de las limitaciones que lo ataban, Perturabo dio rienda suelta a sus impulsos más destructivos, arrasando mundo tras mundo al servicio del Señor de la Guerra. Mientras que una parte de la legión convirtió Olympia y los sistemas que la rodeaban en un imperio de hierro, otra prestó su experiencia en el Asedio de Terra y, por fin, los hijos de Perturabo pudieron probarse contra los de Rogal Dorn.

Nunca podrá saberse si las magistrales defensas construidas por Dorn habrían demostrado ser la ruina de los guerreros de hierro, puesto que el Señor de la Guerra resultó muerto antes de que el asunto pudiese ser totalmente determinado. Los guerreros de hierro que tomaron parte en el Asedio de Terra huyeron al Ojo del Terror con el resto de los traidores, mientras que los que habían establecido su propio imperio alrededor de Olympia se prepararon para el inevitable asalto de las legiones leales. En un revés de la fortuna típica de la Edad del Imperio, los puños imperiales estaban entre los que pusieron cerco a estos guerreros de hierro, y aunque los traidores fueron expulsados con el tiempo, fue solo tras una larga campaña de una década que culminó con la detonación de sus reservas nucleares y la reducción de Olympia a una desolación maldita.

LA JAULA DE HIERRO

La más infame de las campañas de Perturabo y la hazaña merecedora de su oscura bendición de apoteosis a un Primarca demonio tuvo lugar en Sebastus IV. Aquí, el Primarca construyó la más temible fortaleza rodeada por millas de trincheras, reductos, campos de minas y alambre de espino. Aunque la mayoría de las fortalezas sirven para defender algo y son por ello limitadas en su utilidad, la llamada Fortaleza Eterna había sido construida con un único propósito en mente, desafiar los orgullosos alardes de Rogal Dorn y atraerle a una trampa de la que no pudiera escapar. A pesar de las protestas de su hermano Roboute Guiliman, Dorn sucumbió a la fanfarronería de Perturabo de que nadie podía tomar su fortaleza y condujo a toda la legión de los puños imperiales a lo que más tarde se conocería como la "Jaula de Hierro".

Lo que siguió fue la muerte y la destrucción en una escala sin precedentes. Desde el apogeo de la Herejía de Horus ninguna legión marine espacial había sufrido tantas bajas como en las que incurrieron los puños imperiales cuando desembarcaron directamente en medio de una enorme trampa sin salida. Cuando más de sus guerreros caían en las estratagemas y provocaciones de los bien preparados guerreros de hierro, los capitanes de Dorn recomendaron que la legión debía retirarse y reagruparse, ya que ellos podían aceptar lo que él no, los puños imperiales habían sido superados y nada menos que en un asedio.

A la larga, Rogal Dorn no podía, y no lo hizo, dar la orden de retirada. Por el contrario, Roboute Guiliman decidió que no podía esperar a que su hermano provocase su propia derrota

y la de su legión, y desplegó a los ultramarines para ayudar a los puños imperiales. Enfrentado a dos legiones completas, Perturabo evacuó a su legión sabiendo que había conseguido lo que había planeado hacer. Al final de la batalla, los puños imperiales habían perdido la increíble cifra de cuatrocientos hermanos de batalla, con muchos más heridos. Perturabo ofreció la semilla genética que su legión había tomado de los puños imperiales y la apoteosis fue su recompensa.

GUERREROS DE HIERRO EN LA DEMARCACIÓN JERICÓ

Los guerreros de hierro se organizan en formaciones denominadas "grandes compañías", cada una es una gran fuerza dirigida por un forjador de armas, un experto en la guerra de asedio. Hasta la fecha, ninguna fuerza del tamaño de una gran compañía ha sido aún enfrentada en la demarcación Jericó, pero un individuo conocido por ser un forjador de armas ha sido visto en distintas ocasiones. Varios cazadores de demonios que han asistido a la Cámara de Vigilancia han conjeturado que uno o más pequeños grupos de guerreros de hierro, expertos en asedios, están en las primeras etapas de prestar apoyo a los siervos del Caos que defienden los mundos del saliente Acheros contra la cruzada imperial. Algunos han expresado la preocupación de que este giro de los acontecimientos pueda presagiar un masivo contraataque por parte de las fuerzas del Archienemigo y que pretendan utilizar las terribles habilidades de los guerreros de hierro para asediar los mundos fortaleza de la Argolla de Hierro.





FORJADOR DE ARMAS KOROS DE LOS GUERREROS DE HIERRO

Un veterano de mil y un asedios, Koros es un forjador de armas de la legión traidora de los guerreros de hierro y un maestro en el ataque y la defensa de toda clase de ciudadelas. Es también un veterano de la Jaula de Hierro y uno de los lugartenientes del Primarca demonio Perturabo, habiéndose probado digno del mando de uno de los bastiones de hierro de Medrangard, el mundo demoníaco fortaleza que es el hogar de su legión.

Koros ha sido enviado a la demarcación Jericó para supervisar la fortificación de numerosos mundos alrededor de la Anomalía Hadex y prestar su ayuda en la planificación de un gran contraataque contra las fuerzas del Imperio. Se desconoce el precio que las distintas facciones que se oponen al Imperio han acordado pagar a cambio de la ayuda de los guerreros de hierro, pero ciertamente debe ser alto.

Se sabe que el forjador de armas Koros está en liga con los corruptos Mechanicus del herético mundo forja de Samech, que han equipado a sus fuerzas con numerosos objetos technoheréticos, algunos de ellos indudablemente contruidos según sus propias especificaciones. Varios miembros de la Cámara de Vigilancia sospechan ahora que el forjador de armas Koros y el Mechanicus Oscuro de Samech han entrado en una blasfema alianza, cuyo único resultado puede ser la creación de una nueva generación de un armamento nunca visto antes y abominablemente poderoso. Armados con los retorcidos frutos de dicha unión oscura, los sirvientes de los poderes ruinosos podrían finalmente ser capaces de romper el estancamiento en que ha caído el saliente Acheros y comenzar a empujar a los perros falderos del Dios-Cadáver de vuelta al Pozo de la Noche, expulsándolos finalmente de la demarcación Jericó.



USAR AL FORJADOR DE ARMAS KOROS

El forjador de armas Koros es ideal para su uso como un poderoso líder reforzando a una masa de tropas menos poderosas, bien en el ataque o en la defensa. En la defensa emplea su conocimiento de la doctrina defensiva se emplea para posicionar tropas y colocar armas para cubrir cualquier posible aproximación, mientras que en el ataque emplea su conocimiento de la doctrina de asalto se emplea para dirigir hordas de tropas menores. Su presencia también sirve como un punto importante de la trama si la escuadra incluye a algún hermano de batalla de los puños imperiales, ya que puede saber que es un veterano de la Jaula de Hierro.



Perfil del forjador de armas Koros (Maestro)

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
55	48	⁽¹⁰⁾ 53	⁽¹⁰⁾ 55	43	62	50	55	45

Movimiento: 5/10/15/30

Heridas: 43

Habilidades: Buscar (Per) +10, Competencia tecnológica (Int) +10, Escrutinio (Per) +20, Esquivar (Ag) +20, Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Intimidar (F) +20, Leer/escribir (Int), Lógica (Int) +20, Mando (Em) +20, Nadar (F), Perspicacia (Per), Saber popular (todos los grupos de habilidad), (Int), Saber prohibido (Adeptus Mechanicus, Arcanotecnología, Caos, Disformidad, Tecnología) (Int), Supervivencia (Int), Tácticas (Todas) +10.

Talentos: Ataque lacerante, Ataque veloz, Autoritario, Contraataque, Coraje, Desenfundado rápido, Difícil de matar, Duro de pelar, Entrenamiento con arma astartes, Impávido, Instrucción en bólter, La carne es débil (3), Maestría en combate, Odio (Marines espaciales leales), Tácticas (Doctrina de asalto, Doctrina defensiva), Uso de electroinjerto, Uso de mecadendrita (Servobrazo).

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

Blindaje: Servoarmadura corrompida astartes (Cabeza 8, Brazos 8, Cuerpo 10, Piernas 8).

Armas: Pistola bólter astartes (30m; T/3/-; 2d10+5 X, Pen 5; Car 12; Rec 1; Desgarradora), cuchillo de plaga (1d10+10 A; Pen 2; Tóxica 1d10).

Equipo: Dos cargadores de pistola bólter, auspex, servobrazo.



EQUIPO DE GUERRA

ARMAS A DISTANCIA

•

ARMAS CUERPO A CUERPO

•

BLINDAJE

•

EQUIPO DE GUERRA

•

ORNAMENTOS DEL CAPÍTULO

•

SEGUIDORES EN DEATHWATCH



CAPÍTULO IV: EQUIPO DE GUERRA

“Bendito es el bólter que dispara; bendito es el proyectil que porta; bendito es su espíritu. Que golpee a los enemigos del Emperador con furia virtuosa hecha fuego y acero”.

—La doceava letanía de preparación del bólter

Los marines espaciales llevan las mejores armaduras, portan las mejores armas conocidas en el Imperio y reciben un entrenamiento sin igual en las artes de la guerra y la muerte. Cada capítulo también mantiene su propio equipo de guerra especializado, normalmente de antiguo diseño y elaborado para complementar la forma característica del capítulo de hacer la guerra. A menudo se trata de objetos raros o únicos, un potente equipo de guerra creado hace siglos y mantenido a salvo en los arsenales del capítulo hasta que un guerrero favorecido sea considerado digno de llevarlo a la batalla una vez más. Tan larga y sangrienta es la historia de cada capítulo que el catálogo de armas, blindaje y equipo, puede contener cosas que se creían perdidas para el Imperio, conservadas contra el tiempo y mantenidas en secreto durante incontables años. Los capítulos guardan celosamente estos

NUEVA PROPIEDAD ESPECIAL: PROBADA (X)

Las armas con la propiedad Probada siempre causan un enorme daño y tratan cualquier tirada de daño inferior al valor Probado (indicado por el número entre paréntesis), como si fuese ese valor. De este modo, un arma Probada (3) trataría cualquier tirada de 1 o 2 como un 3 para el propósito de calcular el daño.

ATESORADO POR EL CAPÍTULO

Las piezas de equipo de guerra del capítulo presentadas en esta sección son increíblemente raras y son objetos únicos atesorados por el capítulo del que son originarios. Los hermanos de batalla enviados a los guardianes de la muerte a los que se permite llevarse consigo tales artefactos a la demarcación Jericó tienen realmente la confianza de sus capítulos. A discreción del DJ, algunos de estos objetos pueden estar disponibles en los arsenales de distintas estaciones de la vigilia, pero esto es algo excepcional. En general, los jugadores deben tomar estos objetos como Equipo de guerra predilecto para sus hermanos de batalla, representando que su capítulo le confía a él, y solo a él, una pieza excepcional de la historia del capítulo.



objetos para que los agentes del Adeptus Mechanicus o de la Inquisición no se tomen un interés indebido e intenten adquirirlas o conocer sus secretos. Un incidente de este tipo sería una mancha impensable sobre el honor del capítulo y exigiría retribución o reparación. Afortunadamente para los Astartes, los antiguos acuerdos que otorgan a los capítulos gran parte de su autonomía los protegen de dichas interferencias, por lo que tales sucesos han sido muy raros y a menudo eliminados de los anales de la historia.

El equipo de guerra único y especializado no es todo el apoyo que un capítulo puede proporcionar a sus hermanos de batalla, y por cada marine espacial su capítulo mantendrá legiones de personal de apoyo y auxiliares. Abarcando desde servidores sin mente y siervos del capítulo (que llevan a cabo tareas serviles) hasta bestias entrenadas y escribas de combate (capaces de acompañarlos en batalla), cada uno de estos seguidores sirve a un propósito y puede ayudar al hermano de batalla de alguna manera. Estos seguidores son a veces utilizados para tratar con las poblaciones civiles o delegaciones alienígenas cuando los encuentros requieren una diplomacia sutil o la presencia de una entidad no amenazadora bajo el mando de los marines espaciales. Igualmente, al realizar misiones de investigación e infiltración, siervos del capítulo especialmente entrenados serán empleados a veces como espías y sabotadores, mezclados entre la población humana y pasando inadvertidos allí donde un hermano de batalla causaría pánico y terror. Sea cual sea su uso, los seguidores proporcionan una variedad de nuevas posibilidades para los hermanos de batalla y una forma de mejorar sus habilidades y expandir sus opciones al llevar a cabo misiones.

ARSENAL DEL CAPÍTULO

"Nacida en las forjas de la antigua Carpatia hace veinticinco siglos, esta espada fue elaborada por los mejores herreros del Mechanicus y bendecida por el Omnissiah. Ha visto innumerables batallas y legiones de enemigos han muerto gritando ante su afilado borde. En este tiempo ha sido empuñada por muchos héroes del capítulo, orgullosos guerreros que trajeron honor y gloria durante el efímero tiempo que la empuñaron. Ahora pasa a ti; lleva esta espada con respeto y honra la historia que contiene mientras derribas a tus enemigos".

—Extracto del juramento de paso, al tomar una espada reliquia del arsenal de los manos de hierro

Las armas y blindaje de un hermano de batalla le son sagrados, preciadas herramientas sin las cuales sería un guerrero menor. Cada capítulo proporciona a sus hermanos de batalla estos preciados instrumentos de guerra, desde la antigua servoarmadura hasta los letales bólteres que empuñan en batalla. Para un marine espacial su capítulo es maestro y proveedor, dándole las herramientas y entrenamiento para enfrentarse a los enemigos del Emperador con gloria y honor. Desde la época de la primera fundación este papel se ha desarrollado y expandido, y los capítulos han crecido en entidades distintas y únicas, más definidas por el legado de sus Primarcas. Como parte del entrenamiento de un hermano de batalla, aprenderá técnicas y se le dotará con equipo de guerra único de su capítulo, reflejando su doctrina e historia moldeada por milenios de guerra. Cada miembro de los guardianes de la muerte trae consigo algo de esta doctrina y a menudo aún tiene acceso a equipo de guerra de su propio capítulo, las técnicas de combate que le han sido instruidas toda su vida no son interrumpidas por su paso a los guardianes de la muerte.

Cada capítulo utiliza equipo de guerra especializado, bien debido a su propia doctrina de combate personal o como resultado de su larga y violenta historia. Un hermano de batalla estará familiarizado con el equipo de guerra de su propio capítulo, habiendo entrenado con él durante su periodo como neófito y luego al ponerse el manto de un miembro de pleno derecho de su capítulo. Si un hermano de batalla quiere, y con el consentimiento del DJ, puede seleccionar equipo de guerra de la siguiente lista utilizando el renombre y los puntos de solicitud de la manera habitual para obtener acceso a los objetos. No obstante, los hermanos de batalla solo pueden escoger equipo de guerra de su propio capítulo, como se indica

entre paréntesis junto al nombre de la pieza de equipo.

Entre el equipo de guerra del capítulo hay algunas reliquias únicas de los guardianes de la muerte en la demarcación Jericó. Estos objetos representan parte del equipo más apreciado en los arsenales de la fortaleza de guardia de Erioch y de las estaciones de la vigilia a lo largo de la demarcación. Estos objetos son normalmente confiados a hermanos de batalla de confianza a ojos de su capitán de la vigilia.

ARMAS A DISTANCIA

Los capítulos involucrados en la Cruzada de Achilus han adoptado una variedad de armas a distancia en sus guerras para reclamar el sector; algunas son variantes de probada eficacia, únicas al capítulo y traídas desde más allá de la Puerta de Disformidad, otras son nuevas en la zona de guerra, adoptadas para responder al cambiante rostro del enemigo.

BÓLTER ANGELUS (ÁNGELES SANGRIENTOS)

Una variante del bólter utilizado solo por los ángeles sangrientos y sus capítulos sucesores, el bólter angelus se monta en la muñeca y está alimentado por un tambor de munición. Esto permite al hermano de batalla mantener ambas manos libres mientras proyecta una lluvia de fuego a corta distancia. Los bólteres angelus también hacen uso de los proyectiles bólter "fragmento sangriento", elaborados con puntas de monofilamento que pueden atravesar el blindaje con facilidad para descargar la carga explosiva del proyectil. El bólter angelus no requiere que un hermano de batalla use ninguna de sus manos, aunque en cualquier turno en que se dispara el arma no puede hacer otros ataques con la mano o el brazo en el que está montado.

BÓLTER DORADO (ULTRAMARINES)

Entre los más antiguos y estables de todos los capítulos, las criptas de los ultramarines están provistas con algunos de los mejores ejemplos conocidos del armamento imperial. Un ejemplo es el bólter dorado, un arma artesanal de calidad maestra y de una belleza y arte insuperable; adecuada para un señor de sector o un capitán marine espacial. No hay ningún registro de cómo llegó esta arma a la demarcación Jericó, pero ha sido utilizada por algunos de los ultramarines más renombrados que han servido en la demarcación. El bólter dorado es un arma de calidad maestra (página 142 del libro básico de **DEATHWATCH**); es también un impresionante símbolo de estatus. El arma brilla resplandeciente para que todos lo vean y llevarla suma +10 a todas las tiradas de Empatía y habilidades basadas en ella. Los

TABLA 4-1: ARMAS A DISTANCIA

Nombre	Tipo	Alcance	CDD	Daño	Pen	Car	Rec	Especial	Kg	Sol	Renombre
Bólter angelus	Básica	50m	T/3/–	1d10+9 X	6	36	2 Compl.	Desgarradora	16	25	Respetado
Bólter dorado	Básica	100m	T/2/4	1d10+9 X	4	30	1 Compl.	Desgarradora	20	20	Distinguido
Lanzallamas infernal	Básica	20m	T/–/–	1d10+9 E	5	6	2 Compl.	Lanzallamas, Desgarradora	15	25	—
Escopeta cuervo	Básica	30m	T/–/–	1d10+6 I	0	18	1 Compl.	Dispersión, Fiable	10	10	—
Aliento de Surtur	Pesada	40m	T/–/–	1d10+12 E	5	8	2 Compl.	Lanzallamas	15	25	Respetado

ultramarines respetan especialmente a un hermano de batalla honrado con portar el arma y si es el líder de escuadra todas las capacidades de modo escuadra ultramarine reducen su coste de cohesión en 1 (hasta un mínimo de 1).

LANZALLAMAS INFERNAL (GUARDIANES DE LA MUERTE)

Una modificación de la tecnología que creó los proyectiles infernales, este lanzallamas fue recuperado de la Bóveda Omega poco después de que los primeros informes de la flota enjambre Dagon llegasen a la fortaleza de la vigilia. Añadiendo potentes ácidos mutagénicos al prometio refinado, el fuego del arma devora la quitina y el hueso al instante, lo que la convierte en un arma idónea para enfrentarse a los tiránidos. Los impactos de un lanzallamas infernal ignoran el blindaje natural y causan furia virtuosa con un resultado de 9 o 0.

ESCOPIETA MODELO “CUERVO” (GUARDIA DEL CUERVO)

Los exploradores de la guardia del cuervo están entre las mejores unidades de reconocimiento de los astartes, avanzando por delante del capítulo, identificando objetivos para ataques rápidos e interrumpiendo la logística enemiga. Por este motivo, la guardia del cuervo suele ser desplegada para misiones de ataque en el saliente Canis, utilizando su sigilo para operar tras las líneas enemigas y atacar objetivos tau de la mayor importancia. Durante una misión reciente, el fuego de escopeta señaló la posición de un explorador y comprometió la operación. En respuesta, Harl Greyweaver incorporó al cañón del arma una antigua tecnología de supresores de destellos y sonido haciéndola completamente silenciosa al disparar sin reducir su daño o capacidad de munición. Esta modificación fue recibida con tanto éxito que Greyweaver está dispuesto a proporcionarla a cualquier guardia del cuervo que se demuestre digno del arma.

ALIENTO DE SURTUR (SALAMANDRAS)

Del mismo modo que los salamandras saben como protegerse del fuego, también son expertos en su uso. Muchos salamandras alteran sus lanzallamas con modificaciones únicas y mejoras aprendidas a lo largo de su dilatada carrera. Un lanzallamas en particular tiene cierta reputación entre los miembros de los guardianes que operan en la demarcación. La leyenda dice que antaño perteneció a un salamandra particularmente cruel, llamado Surtur, que utilizaba un propulsor único que hacía que el disparo del lanzallamas extendiese su alcance con un aterrador fuego ultravioleta. Cuando un objetivo es alcanzado por el aliento de Surtur, además de sus efectos habituales (es decir, causar daño y potencialmente incendiar al objetivo), debe hacer una tirada **Difícil (-20) de Voluntad**. Si falla, debe tirar en la tabla de conmoción (página 279 del libro básico de **DEATHWATCH**) del mismo modo que si hubiese fallado una tirada de miedo. El equipo adicional necesario para almacenar e inyectar el propelente se añade significativamente al tamaño del lanzallamas, haciéndolo más pesado y aparatoso de lo habitual.

ARMAS CUERPO A CUERPO

Entre las temibles armas de cuerpo a cuerpo de los Adeptus Astartes, los capítulos de la Cruzada de Achilus han complementado sus arsenales con reliquias y equipo único encontrado solo en las forjas y mundos olvidados de la demarcación Jericó.

HACHA ARTESANAL OMNISSIANA (GUARDIANES DE LA MUERTE)

Entre las hachas de energía de ruedas dentadas de los tecnomarines existen unos raros y antiguos ejemplos de tecnología. Estas potentes armas combinan el poder brutal del hacha omniissiana modelo astartes con forjas olvidadas y una calidad impecable. Además de su perfil mejorado, esta hacha es siempre de calidad maestra y añade un +10 a la Empatía al tratar con miembros del culto de la máquina. Al igual que el hacha omniissiana modelo astartes también cuenta como una combiherramienta.

ESPADA RELÁMPAGO DE CHOGORIS (CICATRICES BLANCAS)

Una antigua reliquia de los cicatrices blancas, la espada relámpago de Chogoris es una espada de energía plateada con un filo dentado en forma de rayo. A primera vista parece pesada y desequilibrada, más una pieza ceremonial que un arma de guerra. Pero al activar su campo de energía un resplandor azul cubre su hoja y suspensores ocultos en su empuñadura la vuelven ligera como una pluma. La espada relámpago de Chogoris fue entregada a los guardianes de la muerte por el hermano de batalla de los cicatrices blancas Kubileim, tras su muerte combatiendo en las proximidades de la Anomalía Halex.

CRUCIFORME DE LA CRUZADA (GUARDIANES DE LA MUERTE)

En los primeros días de la Cruzada de Achilus hubo muchas sangrientas batallas para establecer el punto de apoyo del Imperio dentro de la demarcación Jericó. En una de ellas, una escuadra de hermanos de batalla se enfrentó a un culto del Caos durante los levantamientos de Argoth y se vieron obligados a resistir durante varios días en una capilla imperial; en algún momento, un misil herético derribo el Aquila de la torre de la capilla. Enfurecido por la afrenta al Dios-Emperador, uno de los hermanos de batalla arrojó sus armas y alzó sobre sus hombros la cruz y águila de piedra, cargando contra las líneas herejes. Seguido de inmediato por sus hermanos, la batalla acabó en menos de una hora de sangrienta carnicería. Desde entonces, el Aquila conocida como el cruciforme de la cruzada ha sido una reliquia para los guardianes de la muerte de la demarcación Jericó. La cruz puede ser llevada por un hermano de batalla o uno de sus seguidores; requiere ambas manos para sostenerla y en combate se considera un martillo de trueno astartes con penetración 0 y sin campo de energía (página 157 del libro básico de **DEATHWATCH**). Además, en presencia de la cruz, todas las capacidades de modo escuadra cuestan un punto menos de cohesión para activarlos (hasta un mínimo de 1).

TABLA 4-2: ARMAS CUERPO A CUERPO

Nombre	Tipo	Daño	Pen	Especial	Kg	Sol	Renombre
Hacha artesanal omnisiana	C/C	1d10+9 E	7	Campo de energía, Desequilibrada	10	25	Distinguido
Espada relámpago de Chogoris	C/C	1d10+7 E	10	Campo de energía, Equilibrada	3	20	Famoso
Cruciforme de la cruzada	C/C	2d10+5 I	0	Aparatosa, Impacto	30	30	Respetado
Tulwar de duelo	C/C	1d10+2 A	0	Equilibrada, Primitiva	2	5	—
Espada carmesí	C/C	2d10+2 E	6	Campo de energía, Equilibrada	7	25	Famoso
Espadas de honor	C/C	1d10+5 E	6	Campo de energía, Equilibrada	8	20	Respetado
La aguja de la verdad	C/C	1d10+7 E	6	Campo de energía, Equilibrada	5	30	Distinguido
Lanza de energía	C/C	1d10+6 E	7	Campo de energía	9	10	—
El puño virtuoso	C/C	2d10 [†] E	9	Aparatosa, Campo de energía	35	35	Famoso
Bastón rúnico	C/C	1d10+1 I	0	Equilibrada	5	25	Respetado
La sombra en el cielo	C/C	1d10+5 E	6	Campo de energía, Equilibrada	6	20	Respetado
Fragmento de Bekrin	C/C	1d10+4 E	5	Campo de energía, Aparatosa	4	20	Distinguido

[†]El puño virtuoso es un puño de energía y aumenta la Fuerza antinatural del usuario como se detalla en la página 155 del libro básico de DEATHWATCH.

TULWAR DE DUELO (CICATRICES BLANCAS)

Reputada por tener sus orígenes en las tribus montañosas de Chogoris, el tulwar de duelo es un arma ritual de los cicatrices blancas. Su hoja curva y corta la hace idónea para tajos cortos y rápidos, y permite una mayor velocidad en combate, cambiando entre posiciones defensivas y ofensivas con un movimiento de muñeca. El tulwar de duelo permite hacer al hermano de batalla un único ataque normal como una acción libre cuando usa la acción de postura defensiva (página 244 del libro básico de DEATHWATCH).

ESPADA CARMESÍ (ÁNGELES SANGRIENTOS)

Las espadas carmesíes son anchas espadas a dos manos portadas por la guardia sanguinaria. Fabricadas hace mucho tiempo mediante métodos y técnicas olvidadas, pocas armas en los arsenales de los ángeles sangrientos se acercan a la elegancia y maestría de fabricación que encarnan las espadas carmesíes. Un hermano de batalla habilidoso puede manejar esta arma con la misma facilidad con la que usaría un cuchillo de combate, barriendo adelante y atrás con rápidos y elegantes arcos de muerte, y arrebatando vidas con cada golpe natural. Una espada carmesí requiere empuñarla con las dos manos.

ESPADAS DE HONOR (ULTRAMARINES)

Presentadas a los campeones del capítulo, las espadas de honor son un conjunto de espada y puñal de energía. Las espadas están perfectamente emparejadas y proporcionan un ataque y defensa experto. Usadas juntas las espadas de honor otorgan al portador el talento Muro de acero, a menos que ya lo tenga, y una bonificación de +20 a las tiradas de Parar (además del +10 por la propiedad especial Equilibrada).

LA AGUJA DE LA VERDAD (ÁNGELES OSCUROS)

La tarea de los capellanes interrogadores de los ángeles oscuros es extraer la verdad de sus prisioneros, además de proteger sus secretos y bienestar espiritual. La aguja de la verdad es una antigua espada llevada por el capítulo a la demarcación Jericó para descubrir los secretos que albergaba este nuevo sector, especialmente los rumores de los “caídos”. Además de ser una espada de energía finamente elaborada, la aguja de la verdad tiene un terrible poder sobre los herejes; mientras su hoja esta a la vista de un demonio o seguidor de los dioses oscuros, este sufre una penalización de -20 a las tiradas de Voluntad.

LANZA DE ENERGÍA (CICATRICES BLANCAS)

Un arma característica de los cicatrices blancas, la lanza de energía monta un filo de energía en el extremo de una larga asta. Esto hace al arma idónea para cargar desde la parte trasera de vehículos o golpear al enemigo desde más allá del alcance de sus armas. Al hacer una acción de carga con una lanza de energía desde la parte trasera de una bestia o vehículo, el hermano de batalla añade un daño adicional igual a su bonificación de Fuerza. El portador puede golpear hasta a 2 metros de distancia de sí mismo y no cuenta como trabado en cuerpo a cuerpo, a menos que el enemigo tenga un alcance similar con su arma.

EL PUÑO VIRTUOSO (GUARDIANES DE LA MUERTE)

Un arma de las primeras batallas contra la flota enjambre Dagon, el puño virtuoso es un enorme y marcado puño de energía reputado por haber aplastado el cráneo de un carnifex de un único golpe. Reparado por los tecnomarines de la fortaleza de Erioch, el puño sobresale contra los objetivos grandes donde su agarre descomunal es perfecto para cuellos y extremidades enormes. Al atacar a un objetivo de tamaño voluminoso o superior (página 138 del libro básico de DEATHWATCH) el hermano de batalla añade un +8 a cualquier daño causado con el puño virtuoso.



TABLA 4-3: BLINDAJES

Nombre	Localizaciones protegidas	PB	Kg	Sol	Renombre
Piel del gran lobo	Cuerpo	0	2kg	10	Respetado
Manto de las salamandras	Cuerpo	0	2kg	20	Respetado
Manto del lobo caído	Cuerpo	0	2kg	20	Distinguido

BASTÓN RÚNICO (LOBOS ESPACIALES)

Un bastón rúnico es un símbolo de poder y un arma. Los bastones rúnicos se usan para aumentar los poderes de un sacerdote rúnico ayudándole a canalizar su don en poderosos golpes, de un modo similar a las armas psíquicas. Un bastón rúnico se considera un bastón psíquico (página 157 del libro básico de **DEATHWATCH**). Al golpear a un enemigo puede canalizar su poder de la forma habitual (haciendo una tirada de Concentrar poder contra la Voluntad de su objetivo), pero en lugar de causarle daño adicional, puede activar uno de sus poderes psíquicos como una acción libre con un Factor psíquico de 1 por cada nivel de éxito logrado sobre su objetivo. Solo los poderes con un objetivo específico pueden ser utilizados de este modo y deben ser dirigidos contra la criatura golpeada por el bastón rúnico. Esta activación ignora las restricciones respecto al uso de múltiples poderes psíquicos en un turno. Solo un sacerdote rúnico (bibliotecario de los lobos espaciales) puede emplear un bastón rúnico.

LA SOMBRA EN EL CIELO (GUARDIA DEL CUERVO)

Una antigua espada de energía larga y curva parecida a la garra de un pájaro. Perfectamente equilibrada y afilada parece moverse por su cuenta en las manos de un guardia del cuervo. Un hermano de batalla que porte el arma obtiene el talento Golpe certero, a menos que ya lo tenga, y recibe un +10 a las tiradas de Parar (además del +10 por la propiedad especial Equilibrada).

FRAGMENTO DE BERKIN (GUARDIANES DE LA MUERTE)

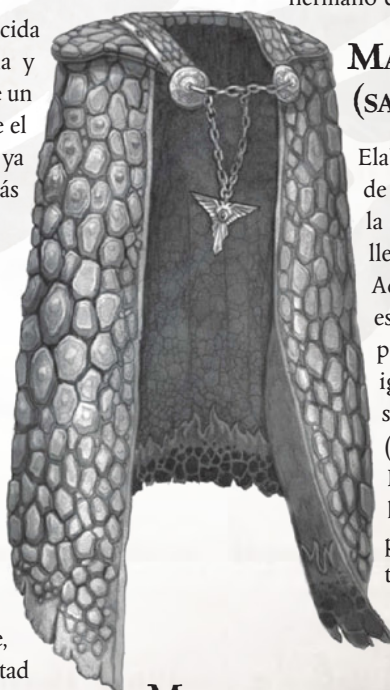
Entre quienes defendieron el mundo altar de Bekrin contra la invasión de la flota enjambre Dagon estaba Tarvos, un hermano de batalla ángel sangriento al servicio de los guardianes de la muerte. Durante la evacuación del clero del planeta, Tarvos dio su vida derrotando a un tirano de enjambre en una gloriosa demostración de heroísmo. Aunque su cuerpo no fue recuperado, su quebrada espada de energía fue devuelta al arsenal de la fortaleza. Sorprendentemente, el arma aún crepitaba energía pese a que falta la mitad de su hoja y los que miran su manchado filo sienten el poder del hermano de batalla que la empuñó. Desde entonces, la espada se ha convertido en un símbolo de los guardianes de la muerte en la demarcación Jericó y se ha vuelto un icono de valor, especialmente contra los enjambres tiránidos. El fragmento de Bekrin otorga al portador un +10 a la Empatía al tratar con Adeptus Astartes. Además, al utilizarla contra tiránidos otorga la propiedad especial Cortante (2).

BLINDAJE

Además de la ubicua servoarmadura utilizada por todos los marines espaciales y llevada por la mayoría de los hermanos de batalla, cada capítulo tiene a menudo sus propias formas especiales de protección. Algunas se añaden al blindaje existente, mientras que otras son únicas o incluso de naturaleza ceremonial.

PIEL DEL GRAN LOBO (LOBOS ESPACIALES)

Entre el equipo de guerra de los lobos espaciales están las pieles de lobo de algunos de los más grandes lobos fenrisianos que sirven al capítulo. Algunas de estas pieles son grandes incluso para un marine espacial, arrastrando tras de él y colgando sobre su blindaje como una marea de piel. Un hermano de batalla que porta una de estas pieles honra la memoria del lobo llevándola una vez más a la batalla. La piel de un gran lobo cuenta como una piel de lobo (página 172 del libro básico de **DEATHWATCH**) y suma un +10 a todas las tiradas de Empatía al tratar con marines espaciales. La piel de un gran lobo nunca pierde realmente su olor y, mientras se lleva, la lealtad de cualquier seguidor lobo fenrisiano del hermano de batalla aumenta en un +20.



MANTO DE LOS SALAMANDRAS (SALAMANDRAS)

Elaborada con pieles de las salamandras de lava nativas de Nocturne, el manto de la salamandra es una capa de escamas llevada por los héroes del capítulo. Además de un símbolo de estatus, las escamas de las salamandras también proporcionan una protección sin igual contra el fuego. El manto de la salamandra cuenta como adamantina (página 170 del libro básico de **DEATHWATCH**), y mientras un hermano de batalla la lleva puesta no puede arder y no necesita hacer una tirada de Agilidad para no incendiarse al ser alcanzado por armas con la propiedad Lanzallamas.

MANTO DEL LOBO CAÍDO (LOBOS ESPACIALES)

Los sacerdotes lobo son los líderes espirituales y consejeros del capítulo y son muy respetados por todos los hermanos de batalla. Los mantos de los sacerdotes lobo están elaborados con las pieles de los grandes lobos de Fenris y adornados con amuletos del capítulo. El manto del lobo caído es uno de esos objetos, entregado a los guardianes de la muerte de

la demarcación Jericó por su anterior propietario que cayó derrotando a un gran demonio en la Anomalía Hadex. Llevar esta capa es un gran honor y señala a un hermano de batalla como un integrante de confianza de su capítulo y un respetado miembro del Adeptus Astartes. El manto del lobo caído cuenta como una piel de lobo (página 172 del libro básico de **DEATHWATCH**). Además, si el hermano de batalla es el líder de escuadra, al adquirir el manto (utilizando renombre y solicitud), añade 2d10 puntos de solicitud a la reserva de puntos de solicitud de la escuadra y reduce las restricciones de renombre de todas las armas, blindaje y equipo (excepto reliquias u objetos específicos de capítulo) en 10.

EQUIPO DE GUERRA

El equipo de guerra de los diferentes capítulos astartes es diverso y variado, reflejando los distintos aspectos de cada capítulo y las creencias de sus hermanos de batalla.

IMPLANTES ARTESANALES (MANOS DE HIERRO)

Los manos de hierro son maestros de los implantes y reemplazan a menudo miembros sanos por otros con más fuerza, velocidad o resistencia. Los implantes artesanales representan la cúspide de este arte y los más grandes ejemplos de la cibernética disponible en el Imperio. Los implantes artesanales sirven como una mejora para cualquier cibernética de calidad excepcional (página 178 del libro básico de **DEATHWATCH**), aumentando su bonificación en +10. Así, un implante de brazo excepcional proporcionaría un +20 a las tiradas de Competencia tecnológica y Fuerza, mientras que los sentidos cibernéticos sumarían +30 a las tiradas para resistir ataques sobre ese sentido. Los implantes sin bonificaciones conceden un +10 a las tiradas de característica directamente relacionadas con el implante. Además de los manos de hierro, cualquier hermano de batalla que haya adquirido la especialidad Maestro de la forja de los guardianes de la muerte (**RITOS DE BATALLA**) puede recibir implantes artesanales.

OMNIHERRAMIENTA ASTARTES (GUARDIANES DE LA MUERTE)

Durante milenios, los maestros de la forja de la fortaleza de Erioch han trabajado para dominar y perfeccionar la tecnología de los guardianes de la muerte, creando a menudo artefactos muy superiores a los utilizados por el Imperio. Este es el caso de la omniherramienta, a todos los efectos esta funciona como la combiherramienta, pero suma +20 a las tiradas de Competencia tecnológica en lugar de +10. La omniherramienta está diseñada para reparar implantes y servidores, y, como acción completa, un hermano de batalla puede eliminar 1d5 puntos de daño de un servidor, siempre que aún conserve al menos 1 herida.

CÁLIZ DE SANGRE (ÁNGELES SANGRIENTOS)

Presentado al capítulo hace mucho tiempo por su Primarca, se dice que los primeros cálices de sangre contenían la esencia de Sanguinius. Perdidos por las guerras y catástrofes a lo largo de los siglos, solo se conservan un puñado de cálices de sangre; confiados únicamente a los más devotos y merecedores

TABLA 4-4: EQUIPO DE GUERRA

Nombre	Solicitud	Renombre
Implantes artesanales	40	Famoso
Omniherramienta astartes	25	—
Cáliz de sangre	25	Famoso
Sangre de héroes	15	—
Máscara de la muerte	20	Respetado
Carcasa digital	35	Famoso
Exsanguinador	15	—
Reliquia de la primera compañía	25	Distinguido
El glorioso estandarte	40	Héroe
El corazón de hierro	30	Famoso
Guante de dolor	15	Respetado
Bendición de Prometeo	10	—
Retroceso reflector	10	—
Las runas Magnir	25	Distinguido
Estandarte de la fortaleza	40	Famoso
Estabilizador de supresión	10	—
Tótem de Subetai	15	—
Amuleto de arma	20	Distinguido
Mochila de salto alada	25	Distinguido

miembros del capítulo. Un hermano de batalla puede beber del cáliz de sangre (como una acción completa) y recuperar todas sus heridas, eliminando cualquier fatiga, daños, o daños críticos que haya recibido (salvo extremidades perdidas u otras heridas permanentes). Sin embargo, beber del cáliz de sangre tiene un precio, y cada vez que un hermano de batalla lo hace debe gastar un punto de destino. Solo se confía la posesión de un cáliz de sangre a los sacerdotes sanguinarios.

SANGRE DE HÉROES (ÁNGELES SANGRIENTOS)

La sangre de héroes se creó durante las primeras batallas del frente del Infierno Gris contra los malditos tau. El capítulo registra que un único ángel sangriento, solo y superado en número, resistió contra una unidad de guerreros alienígenas, bendecido por una única gota de sangre de cada uno de sus hermanos caídos, reunidas en un vial y guardadas cerca de su pecho. El hermano de batalla proclamó que sus hermanos le habían hablado a través de su sangre y habían reforzado su voluntad para sobrevivir contra sus enemigos. Tras comprobar la veracidad de la historia del hermano de batalla, los capellanes del capítulo declararon la sangre reunida como una reliquia de la demarcación y un recordatorio de la obligación que todos los ángeles sangrientos deben a la cruzada. Si un hermano de batalla lleva la sangre de héroes a la batalla sentirá la presencia de la esencia de los guerreros caídos. El hermano de batalla añade 1d5 de cohesión al grupo, sin importar si es el líder o no, y una vez durante la misión puede entrar en modo escuadra como una acción libre sin necesidad de hacer tirada.

MÁSCARA DE LA MUERTE (ÁNGELES SANGRIENTOS)

Modeladas en semejanza a los caídos, los héroes de los ángeles sangrientos llevan mascarar de la muerte para honrar a los muertos y causar terror en sus enemigos. No puede negarse su poder cuando uno contempla la chispeante energía dorada que arquea a través de la superficie de la máscara y la amenazante

luz que brilla en sus ojos. Un hermano de batalla con una máscara de la muerte obtiene un factor de Miedo 1. Este factor se acumula con el obtenido por otras fuentes, como poderes psíquicos o equipo de guerra (es decir, la mochila de salto alada). La máscara de la muerte se lleva sobre el casco de la servoarmadura y no ofrece protección adicional.

CARCASA DIGITAL (MANOS DE HIERRO)

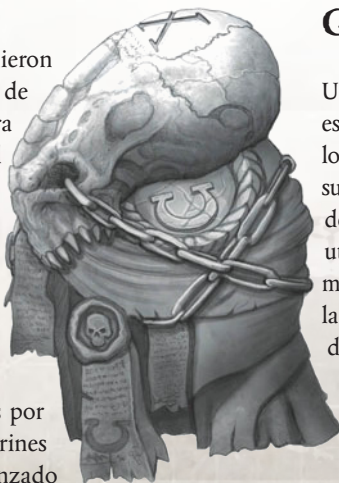
A diferencia de los miembros de carne y hueso, los implantes pueden ser modificados, cambiados, o alterados antes de la batalla, simplemente quitando unos pocos tornillos. Utilizado originalmente por el maestro de la forja Greyweaver cuando entraba en combate, la carcasa digital es una mejora para un brazo biónico que incorpora un arma digital astartes en su miembro cibernético. Los manos de hierro que se han hecho un nombre en la fortaleza de Erioch tienen la posibilidad de adquirir una de las pocas carcasas digitales creadas por el maestro de la forja en su periodo de servicio en los guardianes de la muerte. Antes de cada misión, el hermano de batalla puede elegir tener su brazo equipado con un arma digital lanzallamas, láser, o de fusión (página 155 del libro básico de **DEATHWATCH**). El arma sigue todas las reglas habituales para disparar armas a distancia (aunque al ser parte del brazo biónico no puede ser arrojada) y el hermano de batalla no puede utilizar su brazo para ninguna otra tarea cuando está disparando.

EXSANGUINADOR (ÁNGELES SANGRIENTOS)

Utilizado por los sacerdotes sanguinarios para recoger la semilla genética de los camaradas caídos, el exsanguinador es un sofisticado dispositivo médico y un arma cuerpo a cuerpo. Cuando un hermano de batalla cae en combate, los sacerdotes sanguinarios deben curarlo o salvaguardar su herencia genética para futuros hermanos de batalla almacenándola en el exsanguinador. Este artefacto se considera un narthecium (página 175 del libro básico de **DEATHWATCH**). Además, en cualquier misión en la que es usado para recoger la semilla genética de un ángel sangriento caído, el hermano de batalla recibe una bonificación de +5 de renombre. El exsanguinador también sirve como un cuchillo de combate astartes.

RELIQUIA DE LA PRIMERA COMPAÑÍA (ULTRAMARINES)

Cuando los ultramarines perdieron a su primera compañía durante de la defensa de Macragge contra la flota enjambre Behemoth, el capítulo sufrió un terrible golpe y tardó años en recuperarse. El capitán de la vigilia Prascus de la demarcación Jericó es conocido por llevar una pequeña pieza de blindaje de su última defensa. Él proclama que su sacrificio lo anima en el combate. Inspirados por esa devoción, muchos ultramarines en la demarcación han comenzado



a llevar esos amuletos. Un hermano de batalla con una de estas reliquias obtiene el talento Coraje. Esta reliquia también blindará su voluntad contra la influencia de los tiránidos. El hermano de batalla obtiene una bonificación de +20 a las tiradas enfrentadas contra tiránidos. Si el hermano de batalla es el líder de escuadra, todos los beneficios de la reliquia se transmiten a cualquier ultramarine en su escuadra.

EL GLORIOSO ESTANDARTE (GUARDIANES DE LA MUERTE)

Los Adeptus Astartes tienen una historia de muchas victorias honrosas y gloriosas; se alzan por el poder del Emperador y Su triunfo sobre Sus enemigos. El glorioso estandarte narra este legado en un complejo modelo de imágenes y heráldica, desde la carnicería y fuego de la Herejía de Horus o los primeros choques con los tiránidos, hasta sus proezas actuales como el apoyo a la Cruzada de Achilles. Un hermano de batalla con el glorioso estandarte se convierte en un punto de reunión para los astartes, infundiéndolos con la rectitud del Emperador. Mientras se sujeta en alto, cualquier hermano de batalla que pueda trazar una línea de visión con él puede entrar en modo escuadra como una acción libre sin tirada. Además, obtiene un +10 a todas las tiradas de Voluntad.

EL CORAZÓN DE HIERRO (MANOS DE HIERRO)

Una reliquia de la Edad Oscura de la Tecnología, el corazón de hierro es un implante desconocido fuera de las criptas de los manos de hierro. Llevado bajo el blindaje parece una araña mecánica que envuelve el pecho del hermano de batalla, conectándose con sus órganos mediante tentáculos monofilamento y salvando su vida (mantiene sus dos corazones latiendo) sin importar sus heridas. Un hermano de batalla con el corazón de hierro obtiene el rasgo Regeneración (5) y se vuelve inmune a los efectos de la fatiga. No obstante, el corazón tiene un precio; tras un uso prolongado absorbe lentamente la vitalidad del hermano de batalla, incluso mientras se esfuerza por mantener sus órganos funcionando. Si se lleva el corazón durante más de una misión seguida, el hermano de batalla sufre 1d10+5 de daño temporal a su Resistencia, más otro 1d10+5 temporal por cada misión adicional. Si la Resistencia del hermano de batalla se reduce a 0 o menos, morirá.

GUANTE DE DOLOR (PUÑOS IMPERIALES)

Una herramienta de tortura y penitencia, el guante de dolor es una jaula de antigua tecnología e ingenioso diseño que los puños imperiales han utilizado durante siglos para probar su fuerza, castigar a los indignos y purificarse. A diferencia de otro equipo de guerra, el guante de dolor solo puede ser utilizado después de acabar una misión (en el periodo entre misiones), aunque debe adquirirse utilizando la solicitud para la misión. El hermano de batalla puede entrar en el guante de dolor para purificarse y reafirmar su fe en el Emperador y el capítulo. Cuando el jugador gasta puntos de experiencia para eliminar locura o corrupción (página 284 del libro básico de **DEATHWATCH**), perderá 1d5 puntos de locura adicionales y 1 punto de corrupción con la ayuda del guante de dolor.

BENDICIÓN DE PROMETEO (SALAMANDRAS)

Las armas de sierra y energía suelen ser letales, especialmente en manos de los astartes, pero los capítulos modifican a veces estas armas para aumentar sus impresionantes efectos. Uno de estos objetos es conocido como la bendición de Prometeo. Entregado al arsenal de la fortaleza de Erioch en una época olvidada, este artefacto es un disipador de calor inverso que utiliza el exceso de energía generado por el motor de una espada sierra o el núcleo de un arma de energía para proyectar llamas desde su filo. Esto no afecta al daño del arma (unas pocas llamas son solo una distracción cuando los dientes de adamantina están desgarrando tu carne), pero tiene una posibilidad de incendiar al objetivo, como si el arma tuviera la propiedad especial Lanzallamas. La bendición de Prometeo es una mejora que puede aplicarse a cualquier arma cuerpo a cuerpo de sierra o energía.

RETROCESO REFLECTOR (MANOS DE HIERRO)

El padre de hierro Erastus está entre los manos de hierro que acompañaron a la Cruzada de Achilus en su asalto a la demarcación Jericó. El padre de hierro es conocido por las antiguas mejoras y técnicas de modificación que ha aprendido durante su larga vida. Una de ella es el retroceso reflector, una combinación de servos y amortiguadores para hacer las armas de fuego rápido más fáciles de disparar en movimiento. Ante la amenaza que representaba la flota enjambre Dagon, Erastus decidió compartir esta tecnología con los guardianes de la muerte, creyendo que solo ellos podrían combatir al Gran Devorador. El retroceso reflector puede aplicarse a cualquier arma con cadencia de fuego automático o semiautomático. Un hermano de batalla puede disparar un arma con retroceso reflector en fuego automático o semiautomático y desplazarse tantos metros como su bonificación de Agilidad sin penalización.

LAS RUNAS DE MAGNIR (LOBOS ESPACIALES)

El hermano de batalla Magnir fue un sacerdote rúnico que sirvió hace siglos en los guardianes de la muerte de la demarcación Jericó. Aún hoy se cuentan las historias de sus logros entre los hermanos de batalla de la demarcación, sobre su capacidad para vislumbrar el futuro y guiar a su escuadra a la victoria. Lo único que queda de Magnir son las pequeñas piedras grabadas con runas características de un sacerdote rúnico. Para la mayoría de los hermanos de batalla no son más que piedras, pero en las manos de un sacerdote rúnico son una potente herramienta. Solo un sacerdote rúnico (bibliotecario lobo espacial) puede usar las runas de Magnir y debe hacerlo antes de embarcarse en una misión, durante la fase de preparación. El sacerdote rúnico puede elegir uno de los tres beneficios siguientes por leer las piedras, que se aplicarán a la misión:

- Escoge uno de los objetivos de misión y añade 3d10 marcadores de muerte a su consecución.
- Elige a uno de los miembros de la escuadra (exceptuando al sacerdote rúnico); en el transcurso de la misión ese hermano de batalla puede recuperar todos los puntos de destino gastados (aunque no los que haya sacrificado).
- Una vez durante la misión la escuadra puede recuperar 1d10+3 puntos de cohesión.

ESTANDARTE DE LA FORTALEZA (ÁNGELES OSCUROS)

Los ángeles oscuros, como otros capítulos, tienen estandartes sagrados que portan en la batalla para reforzar la moral de sus hombres. El estandarte de la fortaleza es uno de ellos, estampado con los iconos del capítulo y empapado con la sangre de héroes, tiene un profundo efecto sobre quienes lo contemplan. En combate, cualquier hermano de batalla que lo tenga a la vista se vuelve inmune a los efectos del miedo y refuerza su resistencia; en su presencia, los hermanos de batalla no sufren los efectos de la fatiga y no pueden ganar puntos de fatiga.

ESTABILIZADOR DE SUPRESIÓN (GUARDIANES DE LA MUERTE)

Desarrollado por el maestro de la forja Greyweaver y utilizado por los guardianes de la muerte, el estabilizador de supresión reduce la vibración del cañón en armas bólder de fuego rápido para hacer ráfagas de disparos concentradas. Un estabilizador de supresión puede aplicarse a bólteres básicos y pesados. Al determinar las localizaciones de impacto de una ráfaga automática o semiautomática, en la **Tabla 8-2: Impactos múltiples** (página 242 del libro básico de **DEATHWATCH**), el hermano de batalla puede elegir impactar dos veces en una localización antes de pasar a la siguiente.

TÓTEM DE SUBETAI (CICATRICES BLANCAS)

Los videntes de la tormenta son los bibliotecarios de los cicatrices blancas, poderosas figuras dentro del capítulo que aconsejan a sus comandantes y recopilan su saber. A lo largo de la demarcación Jericó, muchos videntes de la tormenta son venerados por sus heroicos actos y las bóvedas de la fortaleza Erioch están llenas de innumerables de sus artefactos que han servido en los guardianes de la muerte en los eones pasados. Uno de ellos es el tótem de Subetai, un largo bastón adornado con la calavera de una bestia y un nudo de pelo claro. No hay registros de Subetai o de sus logros, pero su bastón ha servido a otros videntes de la tormenta durante milenios. El bastón ayuda a concentrar los poderes, canalizando a los antiguos espíritus y proyectando sus augurios a los grandes khanes. Un vidente de la tormenta con el tótem de Subetai obtiene una pequeña capacidad de predicción y, siempre que sufra los peligros de la disformidad, puede ajustar la tirada hasta en ± 10 (hacia arriba o abajo) después de tirar los dados. El tótem solo puede ser utilizado por un bibliotecario de los cicatrices blancas.

AMULETO DE ARMA (ÁNGELES OSCUROS)

En el ala de la muerte los hermanos de batalla adornan a veces sus armas con fetiches, plumas de pájaro y amuletos, en respeto a sus ancestros y a las raíces de su hermandad. Estos fetiches parecen apaciguar los espíritus máquina de sus armas y conectarlas al hermano de batalla, haciéndolas tan fiables e implacables como la misma ala de la muerte. Un amuleto de arma es una mejora que puede aplicarse a cualquier arma. Un arma con esta mejora solo se encasquillará con una tirada de 00 y obtiene la propiedad Precisa.



MOCHILA DE SALTO ALADA (ÁNGELES SANGRIENTOS)

Usada casi exclusivamente por la guardia sanguinaria, las mochilas de salto aladas de los ángeles sangrientos son una inspiradora imagen de contemplar. Descendiendo desde el cielo, como si el hermano de batalla hubiese tomado vuelo sobre unas amplias alas angelicales, como los ángeles vengadores de leyenda, causando miedo en sus enemigos y trayendo la esperanza a sus aliados. Las mochilas de salto aladas son tratadas como mochilas de salto astartes a todos los efectos (página 173 del libro básico de **DEATHWATCH**). Además, un hermano de batalla obtiene un factor de Miedo 1 al llevar una mochila de salto alada. Este se acumula con el obtenido por otras fuentes, como poderes psíquicos o equipo de guerra (es decir, la máscara de la muerte). Asimismo, el efecto inspirador de la imagen de un marine espacial que lleva una mochila de salto alada otorga al hermano de batalla un +10 a las tiradas de Mando.

ALAS DEL CUERVO (GUARDIA DEL CUERVO)

La mochila de salto es una parte integral de la doctrina e imagen de la guardia del cuervo. A lo largo de los siglos, los tecnomarines del capítulo han recuperado y restaurado muchas variantes y ejemplos olvidados de la mochila de salto, entre ellas la reliquia conocida como las alas del cuervo. Con tomas de aire largas y curvas y enormes retroreactores, este artefacto negro mate es significativamente más poderoso que una mochila de salto estándar. Esta reliquia ha sido muy usada por varios guardias del cuervo en el saliente Canis y su poderoso impulso ayuda a cerrar la distancia con los letales guerreros de fuego tau. La reliquia cuenta como una mochila de salto astartes (página 173 del libro básico de **DEATHWATCH**) con la excepción de que triplica el movimiento base al hacer saltos cortos y otorga el rasgo Volador (18) cuando se utiliza con todo su poder. Además puede ser empleada a plena potencia hasta 10 minutos seguidos, antes de necesitar una cantidad de tiempo igual para enfriarse.

ORNAMENTOS DEL CAPÍTULO

Cada capítulo tiene accesorios especiales propios. Los siguientes ornamentos del capítulo complementan a los del libro básico de **DEATHWATCH**. Un personaje puede elegir un único ornamento de su capítulo durante la creación del personaje.

SOPORTE DE TROFEOS (CICATRICES BLANCAS)

Como los grandes khanes de antaño, los cicatrices blancas de la Cruzada de Achilles llevan soportes de trofeos para mostrar sus triunfos y proezas en batalla. Como los estandartes dorsales utilizados por los comandantes astartes, un soporte de trofeos identifica a un líder y capitán del capítulo. El soporte sirve como estandarte dorsal (página 173 del libro básico de **DEATHWATCH**). También inspira miedo en los enemigos del hermano de batalla, mostrando las cabezas y otros trofeos de sus enemigos derrotados. Antes de cada misión, el hermano de batalla puede elegir un tipo de enemigo para ser mostrado en el soporte. Este podría ser una raza específica (p.e. orkos), una organización (el stigmartus), o un enemigo (el chambelán de un traicionero gobernador planetario). Al combatir contra miembros de esta raza, organización u enemigo, se considera que el hermano de batalla tiene un factor de Miedo 1. A elección del DJ, los hermanos de batalla pueden tener que derrotar a un enemigo para poder colocar un trofeo suyo en el soporte.

ICONO DE LA JAULA DE HIERRO (PUÑOS IMPERIALES)

La leyenda dice que, en recuerdo de la gran batalla de los puños imperiales contra los guerreros de hierro y el renacimiento de su capítulo, los supervivientes fabricaron los iconos de la Jaula de Hierro. Nadie sabe si la historia es cierta. No obstante, existen talismanes similares usados por los puños imperiales de los guardianes de la muerte en la demarcación Jericó. No hay forma de saber si se trata o no de los mismos iconos fabricados hace milenios, pero sus efectos inspiradores sobre los hermanos de batalla son indiscutibles. Nombrado en honor del asedio contra los guerreros de hierro, el icono se lleva sobre la servomadura y recuerda al hermano de batalla la fuerza de fe y la unidad que su capítulo mostró contra las legiones traidoras, y cómo esa fuerza aún fluye en su capítulo. Este icono permite al hermano de batalla, una vez por sesión de juego, aumentar su Fuerza, Resistencia y Voluntad en +10 (aumentando también sus bonificaciones de característica) durante un único turno.

COLLAR DE DIENTES DE LOBO (LOBOS ESPACIALES)



Creado con los dientes de lobos fenrisianos, un collar de dientes de lobo es famoso por otorgar a su portador fuerza y ferocidad en combate, como la del lobo del que fue tomado. Sin importar si existe un verdadero poder en tales amuletos (como los talismanes creados por los sacerdotes rúnicos), un collar de dientes de lobo otorga a su portador lobo espacial el talento Furia asesina (página 120 del libro básico de **DEATHWATCH**).

SEGUIDORES

"No hay mayor compañero que un lobo fenrisiano; leal, cruel ¡y con una pasión por la batalla que avergonzaría a un orko!"

—Hermano de batalla Frey, 8ª gran compañía de los lobos espaciales

Los capítulos del Adeptus Astartes no podrían funcionar únicamente con marines espaciales, y por cada hermano de batalla que coge las armas en el nombre del Emperador decenas de sirvientes imperiales menores atienden su alojamiento, registran sus hazañas o cuidan de su equipo. Estos sirvientes proporcionan una miríada de servicios para un hermano de batalla, muchos simplemente ofrecen un papel de apoyo entre bastidores, mientras que otros pueden incluso acompañarles en la batalla. Devotos y leales al capítulo, estos personajes de apoyo pueden ser asignados a un hermano de batalla individual, segregados a su servicio para ayudarlo en su misión mientras que a su vez este era enviado a los guardianes de la muerte. Estos personajes son conocidos como seguidores y proporcionan sirvientes leales y una asistencia única al hermano de batalla. Un seguidor es un Personaje No Jugador especial que un hermano de batalla puede ganar para sí, del mismo modo que podría adquirir una reputación duradera o una pieza de equipo valiosa. A diferencia de la ayuda de PNJs amistosos, que pueden ser fugaces y poco entusiastas (y aún sujetos al control del DJ), un seguidor está bajo el control directo del jugador, igual que su propio personaje, y aunque no siempre siga sus ordenes al pie de la letra es tan leal como puede serlo un seguidor. Con el tiempo, los jugadores pueden incluso llegar a reunir a una serie de seguidores para su personaje que reforzaran sus capacidades de combate, le darán acceso a habilidades, talentos y rasgos que puede no tener, e incluso morirán por él si así lo elige.

ADEPTOS, ENVIADOS E INVESTIGADORES

Los seguidores pueden presentar nuevas opciones, no solo para los jugadores sino también para el DJ. Por su naturaleza, los hermanos de batalla están principalmente centrados en el combate y sus misiones suelen implicar resolver los problemas con espadas sierra y bólteres, en lugar de mediante la negociación y la diplomacia. Aquí es donde los seguidores pueden tomar su papel principal, utilizando las habilidades sociales o de investigación de las que podrían carecer los hermanos de batalla. Podrían ser un portavoz para los hermanos de batalla (usando un enviado humano para tratar con la nobleza local mientras la escuadra está presente), o incluso una ruta alternativa para completar una misión (usando una red de espías imperiales para reunir información y encargarse de cosas entre bastidores). Si la mayoría de la escuadra tiene seguidores, el DJ puede incluso emplearlos como un grupo alternativo en ciertas circunstancias para una sesión, explorando diferentes ideas de aventura y haciendo que los jugadores interpreten la acción entre bastidores o lejos del campo de batalla.

MIL CAPÍTULO DIFERENTES

Aunque la mayoría de los capítulos marines espaciales siguen el Codex Astartes, al menos nominalmente, la realidad es que a menudo son muy distintos en doctrina táctica y organización. Mientras que un capítulo puede depender de centenares de antiguos servidores para mantener sus dominios, otros pueden despreciar a esos seres apenas vivos y emplear solo hombres provenientes de sus mundos de reclutamiento. Igualmente, algunos capítulos abrazan a ciertos animales, como los lobos fenrisianos, mientras que otros prefieren la fría objetividad a los vivos, como la dependencia mecánica que abrazan los manos de hierro. En consecuencia, no hay restricciones al tipo de seguidores que puede tener un hermano de batalla siempre y cuando sean adecuados al trasfondo de su capítulo. Son creados por el DJ mediante las reglas para seguidores presentadas a continuación.

SEGUIDORES EN DEATHWATCH

Los seguidores se presentan en dos amplias categorías, separados en los seguidores de primera línea (PNJs capaces de acompañar a un marine espacial a la batalla) y los seguidores de trasfondo (PNJs que no lucharán junto a los marines espaciales). Estas categorías generales se utilizan para proporcionar directrices al Director de Juego y, por supuesto, el DJ puede modificar estas listas según se adecue a su campaña.

El DJ debe meditar cuidadosamente el permitir a una escuadra el poseer más de un seguidor de primera línea y los hermanos de batalla deben estar normalmente limitados a un único seguidor al mismo tiempo.

USAR SEGUIDORES COMO TRASFONDO

Los seguidores de trasfondo pueden tener muchos usos durante el juego y se anima al DJ y a los jugadores a sacar partido a las opciones que proporcionan al hermano de batalla y su escuadra. Aparte de otro sirviente leal para encargarse de las cuestiones fuera de escena (tal vez mientras el hermano de batalla participa en una misión), un seguidor de trasfondo puede servir de enlace humano con PNJs u organizaciones PNJs. Sin la actitud distante y presencia intimidatoria de un marine espacial, el seguidor de trasfondo encontrará más aceptación en ciertos ámbitos de la sociedad imperial, pero aún exigirá cierto respeto como representante de un hermano de batalla.

Los seguidores de trasfondo pueden ser una fuente de habilidades sociales y de conocimiento que podrían estar restringidas al hermano de batalla. Así, el DJ puede emplear al seguidor como un medio para que los hermanos de batalla descubran cosas que podrían haber escapado a su atención. A discreción del DJ, los seguidores de trasfondo pueden utilizarse en combate, añadiendo otro guerrero a la escuadra y un leal compañero en el que pueden confiar tanto como en sus compañeros marines espaciales. No obstante, el combate no es el propósito pretendido para un seguidor de trasfondo y debe ser evitado excepto en las situaciones más desesperadas.

Los seguidores de trasfondo no poseen ningún perfil, existen para asistir a los hermanos de batalla fuera del combate y proporcionan reglas especiales sin necesidad de crear un perfil para ellos. En su lugar, estos seguidores especiales conceden unas bonificaciones o beneficios de un modo parecido a un talento. Al crear seguidores de esta manera, el DJ debe medir el coste de experiencia del seguidor contra los beneficios que concede, utilizando los talentos como guía.

EJEMPLOS DE SEGUIDORES DE TRASFONDO

Siguen algunos ejemplos de seguidores de trasfondo comunes en la demarcación Jericó y al servicio de los Adeptus Astartes.

SIERVO DEL CAPÍTULO (VARÍA)

Muchos capítulos marines espaciales poseen ayudantes y sirvientes conocidos como siervos del capítulo. Hay muchas tareas necesarias para mantener los dominios, equipo de guerra, vehículos, flota y multitud de otros aspectos de un capítulo marine espacial. Los siervos del capítulo llevan a cabo muchas de estas funciones vitales. Estos humildes sirvientes son absolutamente leales al capítulo. La mayoría son descendientes de antiguos aspirantes para unirse al capítulo, pero considerados inadecuados para convertirse en un verdadero marine espacial. Los siervos del capítulo son iniciados en el culto del capítulo y no lamentan su estatus, por lo general son bien tratados y están educados y entrenados en un nivel más alto que muchos otros ciudadanos del Imperio.



ESCUADERO (VARÍA)

Leales confidentes y fiables compañeros, un escudero es un consejero, asistente e intermediario para un hermano de batalla. Los escuderos pueden ser hermanos de batalla o destacados siervos del capítulo, pero en raras ocasiones pueden ser individuos que no pertenezcan al capítulo y que han establecido un vínculo con el hermano de batalla. El papel de un escudero es cuidar el equipo del hermano de batalla, actuar como enlace entre él y los humanos normales, y manejar toda clase de tareas mundanas de modo que el hermano de batalla pueda centrarse en asuntos más importantes.

VIGILANTE EN LA OSCURIDAD (MENOR, 500 PE)

En raras ocasiones a lo largo de los milenios, miembros de los ángeles oscuros han sido vistos acompañados de extrañas y diminutas figuras vestidas en hábitos que se han vuelto conocidas como vigilantes en la oscuridad. La naturaleza de la criatura bajo los hábitos es desconocida, incluso para los hermanos de batalla de los ángeles oscuros. Estas silenciosas figuras han sido vistas portando las armas del hermano de batalla en combate y parecen casi inmunes a todos los actos de violencia. Cualquier hermano de batalla que obtenga el honor de estar acompañado por uno de estos extraños seres es increíblemente afortunado y está claramente destinado para grandes cosas. Mientras está acompañado por el vigilante en la oscuridad, siempre y cuando el hermano de batalla gaste un punto de destino para sumar +10 a una tirada o repetirla y luego tenga éxito en la tirada, tira 1d10; con un resultado de 8 o más recupera de inmediato el punto de destino gastado. Solo los ángeles oscuros pueden tomar vigilantes como seguidores.

USAR VIGILANTES EN LA OSCURIDAD

Los vigilantes en la oscuridad son asistentes silenciosos que raramente participan en acontecimientos. Debido a que su naturaleza es desconocida y parecen poseer poderes más allá de la comprensión de los ángeles oscuros, pueden aparecer y desaparecer cuando sea necesario. Los vigilantes en la oscuridad nunca proporcionan ayuda directa en batalla, ni recargan armas ni combaten; permanecen atrás en las sombras, prestando su ayuda silenciosa al hermano de batalla ángel oscuro. Al contrario que otras clases de seguidores, los jugadores nunca deben tener un control total de los vigilantes en la oscuridad. En su lugar, deben entender que la atención del vigilante es más una bendición especial o favor, y que solo ha elegido ayudarlo porque el destino del hermano de batalla ha llamado su interés.

Es muy inusual que los vigilantes en la oscuridad acompañen a un marine espacial ángel oscuro enviado a los guardianes de la muerte. En los anales de la fortaleza de Erioch solo se han registrado un puñado de avistamientos y únicamente en los términos más ambiguos. Un marine espacial ángel oscuro que obtiene los servicios de un vigilante en la oscuridad mientras sirve con los guardianes de la muerte es, de hecho, considerado afortunado por sus iguales y posiblemente marcado para cosas más grandes en su futuro por sus superiores.

EJEMPLOS DE SEGUIDORES DE PRIMERA LÍNEA

Siguen algunos ejemplos de seguidores de primera línea comunes en la demarcación Jericó y al servicio de los Adeptus Astartes.

SERVIDOR CENOBITA (MENOR, 500 PE)

Los servidores cenobitas asisten a los capellanes de los templarios negros en sus deberes sagrados. Marchando a la sombra del capellán, portan reliquias a la batalla entonando las oraciones de adoración al Dios-Emperador y enfervorizan la fe de los hermanos cercanos. Un servidor cenobita utiliza el perfil para un servidor monotarea (**DEATHWATCH** página 380). En combate, un servidor cenobita aumenta el fervor de todos los templarios negros dentro del alcance de su voz y dobla la duración de su capacidad de modo solitario Celo virtuoso. Solo los hermanos de batalla templarios negros pueden tomar servidores cenobitas como seguidores.

Usar servidores cenobitas

Los servidores cenobitas son normalmente asistentes de los capellanes templarios negros y les ayudan en todas sus tareas. Esto incluye todas las labores normales dadas a un servidor, como portar el equipo, reparar tecnología y manejar las interfaces básicas en naves y vehículos. Son también un símbolo de la fe del capítulo y el DJ puede permitir a cualquier hermano de batalla templario negro obtener los servicios de un servidor de este tipo como un símbolo de estatus y confianza de sus compañeros.

FAMILIAR (ESTÁNDAR, 1.000 PE)

Los bibliotecarios hacen uso a veces de familiares, criaturas que les ayudan en su dominio de la disformidad y en centrar sus poderes. Los familiares pueden tomar muchas formas desde minúsculas bestias mecánicas o criaturas sensibles a la disformidad, a sirvientes con los que el bibliotecario ha establecido un vínculo. Un familiar agudiza los sentidos del bibliotecario y le otorga un +10 a las tiradas de Perspicacia y un +1 a la Iniciativa. También ayuda para detectar la disformidad y añade un +10 a las tiradas de Psiniciencia y Concentrar poder. Los familiares también varían significativamente en poder y capacidades (aunque generalmente todos son minúsculos de tamaño), pero a



menos que el DJ lo determine de otro modo, utiliza el perfil para el servocráneo (**DEATHWATCH** página 380) o el perfil del psibercuerpo (página 146 de **RITOS DE BATALLA**). Solo los bibliotecarios marines espaciales pueden tener familiares y únicamente uno en un momento dado.

Usar familiares

Los familiares pueden ser una herramienta increíblemente poderosa para los bibliotecarios. Son simbioses psíquicos que permiten al bibliotecario conectarse mentalmente con ellos, viendo a través de sus ojos y controlando sus acciones. El DJ puede utilizar a los familiares para impartir información a los jugadores a la que de otro modo no tendrían acceso, pero que el familiar quiere que conozcan (tal vez si es relevante para la trama). En la mayoría de los casos los familiares solo pueden comunicarse con sus maestros (independientemente de si esto es parte de su naturaleza o por elección) y el vínculo entre un bibliotecario y su familiar nunca será plenamente entendido por los demás hermanos de batalla.

A pesar de su estatus como herramientas de la disformidad, los familiares son generalmente tolerados por los astartes (con la excepción de capítulos como los templarios negros que no tienen paciencia con nada relacionado con el inmaterium). Además son mayoritariamente inofensivos y no son percibidos como una amenaza. No obstante, en algunos casos pueden causar problemas cuando su curiosidad provoque travesuras a los que le rodean. El DJ puede hacer que los familiares “compliquen” las cosas, especialmente si su dueño está incapacitado o ausente.

LOBO FENRISIANO (SUPERIOR 1.500 PE)

Los enormes lobos de Fenris son temibles depredadores y un persistente símbolo del helado mundo de origen de los lobos espaciales. Normalmente, los hermanos de batalla lobos espaciales traban amistad con ellos y los entrenan (tanto como puede entrenarse a una bestia así), y los lobos luchan ferozmente junto a sus amos contra sus enemigos.



Perfil del lobo fenrisiano

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
50	—	(10) 50	(10) 50	50	20	50	30	—

Movimiento: 10/20/30/60

Heridas: 22

Habilidades: Escondarse +10, Esquivar +20, Perspicacia +10, Movimiento silencioso +10, Rastrear.

Talentos: Asalto rabioso, Ataque relámpago, Ataque veloz, Carga frenética, Evasivo, Furia asesina, Maestría en combate, Robusto (2), Sentido desarrollado (Oído, Olfato, Vista).

Rasgos: Armadura natural (4), Armas naturales, Cuadrúpedo, Fuerza antinatural (x2), Resistencia antinatural (x2), Tamaño (Voluminoso), Vigoroso.

Armas: Mordisco (Daño 1d10+10 A).

Blindaje: 4 en todas las localizaciones (Armadura natural).

Equipo: Ninguno.

Usar lobos fenrisianos

Los lobos fenrisianos son bestias simples y brutales, leales solo a su amo e implacables contra sus enemigos. Como seguidor, los lobos siguen al hermano de batalla a donde quiera que va, aullando si son obligados a permanecer atrás y atacando a sus enemigos con un gesto o palabra. También permanecerán al lado del hermano de batalla si cae, protegiendo su cuerpo y tal vez hasta arrastrándolo a un lugar seguro. Los lobos fenrisianos están además intrínsecamente vinculados al capítulo de los lobos espaciales y serán por lo general un punto de contención y fricción con los hermanos de batalla de otros capítulos, especialmente si tienen que apretarse con ellos dentro de un rhino o sufrirlos jadeando en un resumen táctico.



ADQUIRIR SEGUIDORES

Los seguidores no “aparecen” simplemente en la estación de la vigilia; deben ser adquiridos durante la interpretación, proporcionados por el capítulo de origen del hermano de batalla antes o durante su servicio en los guardianes de la muerte, u obtenidos de alguna otra manera apropiada. Muchos seguidores son adecuados solo para un personaje recién enviado a los guardianes de la muerte o adquiridos de su capítulo de origen (como el lobo fenrisiano). Adquirir un seguidor puede incluso convertirse en una aventura en sí misma.

CREAR NUEVOS SEGUIDORES

Adquirir un seguidor es una mejora de élite (consulta la página 59 del libro básico de DEATHWATCH) que puede adquirirse con la aprobación del DJ. Los seguidores no aparecen espontáneamente y el jugador necesitará aportar un motivo por el que ha adquirido el seguidor, generalmente elaborado con la ayuda del DJ. Esto puede ser tan simple como serle asignado por su capítulo (en el caso de los siervos de capítulo) o incluso hacérselo el mismo (en el caso de servidores), o algo más complejo como hacer un pacto con otro capítulo u organización imperial y obtener la “asistencia” de uno de sus guerreros. El DJ puede además ofrecer un seguidor a un personaje como parte de una aventura si un PNJ se vincula a la escuadra y desea entrar a su servicio (en este caso un hermano de batalla aún necesita adquirir una mejora de élite). Sea como sea, los seguidores deben ser añadidos al personaje durante los periodos entre aventuras o sesiones de juego; después de todo, los vínculos de lealtad necesitan tiempo para reforzarse.

El coste en PE para adquirir un seguidor depende de su nivel de capacidad. Todos los seguidores caen en tres categorías de poder ascendente:

- **Menor** (500 PE).
- **Estándar** (1.000 PE).
- **Superior** (1.500 PE).

Una vez que un hermano de batalla ha adquirido un seguidor, el DJ puede entonces utilizar las siguientes reglas como una guía para su creación. No hay restricciones sobre qué características, habilidades, talentos o rasgos puede tener un seguidor, más allá de los impuestos por ser un seguidor menor, estándar o superior. La clase de seguidor dicta el nivel de sus características y su acceso a habilidades, talentos y rasgos. Sin embargo, aparte de estos factores no existen restricciones a la forma exacta que puede tomar un seguidor y se anima a los DJs a ser imaginativos.

GUERREROS MENORES

Aunque los seguidores emplean las mismas reglas fundamentales (es decir, características, habilidades, talentos, etc.) que los hermanos de batalla, no son creados del mismo modo y por tanto no serán tan poderosos o diversos como un verdadero personaje jugador. Esto es algo completamente intencionado, puesto que los seguidores son solo eso, seguidores, sirvientes y aliados. No son del mismo calibre o destino que un hermano de batalla y nunca deben solaparles o eclipsarles a lo largo de una aventura. Incluso los seguidores poderosos como los lobos fenrisianos y los neófitos marines espaciales no serán probablemente iguales a un hermano de batalla en todos los aspectos, siendo ejemplos más débiles de su clase que si fueran personajes jugadores.

CARACTERÍSTICAS

Todos los seguidores tienen características que, al igual que en los PJs y PNJs, representan sus fortalezas y debilidades. Los seguidores tienen una reserva de puntos que pueden dividir entre sus características en función de su nivel de poder. Al crear a un seguidor divide estos puntos entre su Habilidad de Armas, Habilidad de Proyectiles, Fuerza, Resistencia, Agilidad, Inteligencia, Percepción, Voluntad y Empatía. Las características de Fuerza, Resistencia e Inteligencia no pueden ser menores de 01 (es decir, se debe invertir al menos un punto en estas características al crearlos), otras características pueden ser 0 (sin gastar puntos en ellas). Un seguidor con 0 en una característica falla automáticamente cualquier tirada de habilidad y característica asociada. Además, las características del seguidor no pueden exceder cierto valor, determinado por el nivel de poder del seguidor.

- **Menor:** El seguidor tiene 180 puntos para gastar entre sus características, con ninguna característica superior a 30.
- **Estándar:** El seguidor tiene 240 puntos para gastar entre sus características, con ninguna característica superior a 40.
- **Superior:** El seguidor tiene 300 puntos para gastar entre sus características, con ninguna característica superior a 50.

EJEMPLO

Uno de los jugadores quiere adquirir un seguidor para su hermano de batalla, un siervo del capítulo que antaño fue un guerrero tribal del mundo de origen del hermano de batalla que no superó las pruebas para convertirse en un marine espacial (pero sobrevivió). Debido a que el jugador quiere que su seguidor sea más poderoso que un seguidor ordinario, el DJ crea un seguidor estándar que cuesta al jugador 1.000 PE como una mejora de élite. El primer paso es crear las características del siervo del capítulo. En el nivel estándar, el DJ tiene 240 puntos para las características, aunque ningún valor puede exceder 40. Decide que el siervo será fuerte, resistente, con una velocidad razonable y los excelentes sentidos de un cazador, haciendo su serie final de características: Habilidad de Armas 25, Habilidad de Proyectiles 25, Fuerza 30, Resistencia 30, Agilidad 30, Inteligencia 20, Percepción 40, Voluntad 20 y Empatía 20.

HERIDAS Y MOVIMIENTO

Las heridas y el movimiento de un seguidor se calculan a partir de sus características (aunque pueden modificarse mediante talentos y rasgos). El movimiento del seguidor parte de su bonificación de Agilidad, según la **Tabla 1–3: Movimiento en metros por asalto** (consulta la página 27 del libro básico de **DEATHWATCH**). Las heridas de un seguidor son iguales al doble de su bonificación de Resistencia, después de aplicar el rasgo Resistencia antinatural. Las heridas adicionales ganadas como resultado del talento Robusto se añaden después a este total.

EJEMPLO

El siervo del capítulo tiene una bonificación de Agilidad de 3, lo que da un movimiento de media acción 3, acción completa 6, carga 9 y carrera 18. También tiene una bonificación de Resistencia de 3, pero al adquirir el rasgo Resistencia antinatural (x2), asciende a 6, lo que da un valor de 12 heridas. Por último, adquiere el talento Robusto tres veces, lo que le proporciona un total de 15 heridas (12+3).

HABILIDADES

Al igual que un hermano de batalla, los seguidores tendrán acceso a varias habilidades con distintos niveles de dominio. El número y rango de estas habilidades depende del nivel de poder del seguidor. El acceso a ciertas habilidades puede estar restringido a los seguidores (como Saber académico o prohibido, o Leer/escribir) si no existe un modo razonable de que el seguidor las pudiera haber aprendido. Los seguidores obtienen automáticamente Hablar idioma en su lengua natal.

- **Menor:** El seguidor puede elegir hasta 4 habilidades entrenadas. Por cada habilidad de menos que escoja, puede ascender una de ellas a un dominio de (+10).
- **Estándar:** El seguidor puede elegir hasta 6 habilidades entrenadas. Por cada habilidad de menos que escoja, puede ascender una de ellas a un dominio de (+10).
- **Superior:** El seguidor puede elegir hasta 9 habilidades entrenadas. Por cada habilidad de menos que escoja, puede ascender una de ellas a un dominio de (+10).

EJEMPLO

El DJ elige ahora habilidades para el siervo del capítulo. Como seguidor estándar puede elegir hasta 6 habilidades entrenadas, o menos si quiere un mayor dominio sobre alguna de ellas. Elige Escondarse, Esquivar, Movimiento silencioso, Perspicacia y Rastrear +10.

SEGUIDORES SIN PERFIL

El DJ puede crear seguidores con reglas especiales sin la necesidad de crear características, habilidades, talentos o rasgos. Estos seguidores especiales otorgan bonificaciones o beneficios de forma similar a un talento. Al crear seguidores de esta manera, el DJ debe medir el coste de experiencia del seguidor contra los beneficios que concede, utilizando los talentos como guía. Puedes encontrar ejemplos de seguidores sin perfil en la página 109.

TALENTOS

Las habilidades de un seguidor pueden aumentar al añadir talentos, lo que le da más capacidades con las que ayudar a su maestro. Los talentos son una parte vital del seguidor y, como los rasgos, definen realmente su naturaleza y si se trata de un habilidoso orador, un ratón de biblioteca o un experto asesino. El número y tipo de talentos que puede tomar un seguidor depende de su nivel de poder. Al seleccionar talentos los seguidores deben cumplir los requisitos previos del mismo modo que un personaje. Los DJs pueden restringir el acceso a ciertos talentos para los seguidores si no son adecuados al trasfondo. Los talentos solo pueden ser adquiridos una vez, salvo Robusto que puede ser tomado tantas veces como la bonificación de Resistencia del seguidor.

- **Menor:** El seguidor puede elegir 5 talentos.
- **Estándar:** El seguidor puede elegir 7 talentos.
- **Superior:** El seguidor puede elegir 11 talentos.

EJEMPLO

A continuación, el DJ selecciona los talentos para el seguidor. Quiere que sea un experto rastreador y bastante resistente, pero también bueno con la espada. Como seguidor estándar puede escoger 7 talentos. Selecciona Dotado (Rastrear), Entrenamiento en arma cuerpo a cuerpo (Primitiva), Robusto (3), Sentido desarrollado (Oído, Vista).

RASGOS

Más que cualquier otra cosa, los rasgos determinarán la naturaleza del seguidor y si es un servidor de combate endurecido en la batalla, un sirviente leal o una mortífera bestia de caza. El número y tipo de rasgos que puede adquirir un seguidor depende de su nivel de poder. Algunos rasgos tienen niveles variables indicados entre paréntesis (X), que denotan blindaje adicional, múltiples brazos o cosas similares. Al adquirir un rasgo el número de esta variable depende del nivel de poder del seguidor, si se muestran varios números el jugador puede elegir uno de ellos. Los seguidores no pueden escoger al mismo tiempo Armadura natural y Placas blindadas.

Para algunos seguidores ninguno de los rasgos puede resultar apropiado, especialmente si el seguidor es tremendamente mundano. En estos casos, los jugadores pueden “cambiar” los

rasgos y en su lugar sumar un +10 a una característica (no se puede aumentar la característica por encima del máximo permitido) o una habilidad o talento adicional.

Menor

El seguidor puede seleccionar hasta 3 rasgos de la siguiente lista: *Amorfo, Armas naturales, Armadura natural (1–4), Atadura del alma, Bestial, Brazos múltiples (1–2), Carga brutal, Ciego, Cuadrúpedo, Estabilización automática, Estampida, Excavador (1–5), Máquina (1–5), Sentidos antinaturales, Tamaño (Voluminoso)[†], Tóxico, Ultrasonidos, Vigoroso, Visión en la oscuridad.*

Estándar

El seguidor puede seleccionar hasta 5 rasgos de la siguiente lista: *Amorfo, Armas naturales, Armas naturales mejoradas, Armadura natural (1–6), Atadura del alma, Bestial, Brazos múltiples (1–3), Característica antinatural (x2), Carga brutal, Ciego, Cuadrúpedo, Estabilización automática, Estampida, Excavador (1–8), Inmortal, Levitador (1–6), Máquina (1–5), Miedo (1), Placas blindadas (1–4), Regeneración (1–2), Reptante, Sentidos antinaturales, Tamaño (Voluminoso o Enorme)[†], Tóxico, Ultrasonidos, Vigoroso, Visión en la oscuridad.*

Superior

El seguidor puede seleccionar hasta 7 rasgos de la siguiente lista: *Amorfo, Arma de disformidad, Armas naturales mejoradas, Armadura natural (1–8), Atadura del alma, Bestial, Brazos múltiples (1–4), Característica antinatural (x3), Carga brutal, Ciego, Criatura del más allá, Cuadrúpedo, Estabilización automática, Excavador (1–10), Factor psíquico 2, Implantes de marine espacial, Inmortal, Levitador (1–10), Máquina (1–5), Miedo (1–2), Placas blindadas (1–6), Regeneración (1–4), Reptante, Sentidos antinaturales, Tamaño (Voluminoso, Enorme o Masivo)[†], Tóxico, Ultrasonidos, Vigoroso, Visión en la oscuridad, Volador (1–6).*

[†]Los seguidores de tamaño medio o más pequeños no necesitan gastar una selección de rasgo en su tamaño.

EJEMPLO

Un siervo del capítulo tiene un entrenamiento y acondicionamiento por encima del hombre común, haciéndolo más fuerte y resistente. Como un seguidor estándar el siervo del capítulo puede tener hasta 5 rasgos. El DJ elige Fuerza antinatural (x2), Resistencia antinatural (x2), Sentidos antinaturales, Tamaño (Voluminoso) y Visión en la oscuridad.

EQUIPO

El armamento y blindaje de los seguidores es responsabilidad de los PJs, y un seguidor favorecido es normalmente uno con las mejores armas y equipo. Los seguidores traen algo de equipo con ellos cuando se incorporan al servicio del hermano de batalla, según determina su nivel de poder.

- **Menor:** El seguidor puede escoger un blindaje y un arma a distancia o cuerpo a cuerpo con una solicitud de 5 o menos y sin requisito de renombre, excluyendo el equipo astartes.
- **Estándar:** El seguidor puede escoger un blindaje y un arma a distancia o cuerpo a cuerpo con una solicitud de 15 o menos y sin requisito de renombre, excluyendo el equipo astartes.
- **Superior:** El seguidor puede escoger un blindaje, un arma a distancia y un arma cuerpo a cuerpo con una

HORDAS DE SEGUIDORES

Para un hermano de batalla es posible tener una horda de seguidores, como un enjambre de servidores o una manada de bestias. Para crear una horda de seguidores el DJ utiliza las reglas presentadas aquí, pero añade 500 PE al coste final de la mejora de élite. El seguidor cambia sus heridas por la magnitud y solo puede seleccionar rasgos permitidos normalmente a hordas. Si el tamaño exacto de la horda es importante durante la narración, el DJ puede utilizar su magnitud como su base (es decir, una horda de servidores con una magnitud de 10 tiene diez miembros). Para más información sobre las hordas consulta la página 361 del libro básico de DEATHWATCH.



solicitud de 25 o menos y un requisito de renombre Respetado o inferior (excluyendo la servoarmadura astartes y la armadura de explorador astartes).

A criterio del DJ, los seguidores pueden llevar también armas comunes y baratas, y otros objetos pequeños y equipo como ropa, drogas o tecnología, siempre que no sea cara ni difícil de encontrar. Los jugadores no pueden escoger equipo para el seguidor de su personaje que este no pueda usar por sí mismo, ni los seguidores entregar su equipo de inmediato cuando entran en juego. Una vez que un seguidor está al servicio de un personaje, solo tiene lo que este le da desde ese momento.

EJEMPLO

El DJ cree que el siervo del capítulo debería tener algunas armas decentes para ayudarlo en combate por si surge la necesidad. Como el seguidor es estándar puede escoger un blindaje y un arma a distancia o de cuerpo a cuerpo, siempre que su coste de solicitud sea de 15 o menos, no tenga requisito de renombre y no sea astartes. El DJ elige un rifle automático y un blindaje de caparazón.

LEALTAD

El aspecto final al crear un seguidor es determinar su lealtad. Esta es una medida de su devoción al hermano de batalla y su disposición a seguir sus órdenes en su ausencia o hasta donde iría en su nombre. La lealtad de un seguidor es igual a la Empatía del hermano de batalla. Cuando cambie, por el motivo que sea, la lealtad del seguidor cambiará también.

SIERVO DEL CAPÍTULO

Como un siervo del capítulo, el seguidor posee un entrenamiento que lo hace más peligroso que un guerrero tribal de su mundo primitivo y un compañero fiable del marine espacial.



Perfil del siervo del capítulo

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
25	25	30	30	30	20	40	20	20

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 15

Habilidades: Escondarse, Esquivar, Movimiento silencioso, Perspicacia y Rastrear +10.

Talentos: Dotado (Rastrear), Entrenamiento con arma cuerpo a cuerpo (Primitiva), Robusto (3), Sentido desarrollado (Oído, Vista).

Rasgos: Fuerza antinatural (x2), Resistencia antinatural (x2), Sentidos antinaturales, Tamaño (Voluminoso), Visión en la oscuridad.

Armas: Rifle automático (Alcance 90m, CDD T/3/10, Daño 1d10+3 I, Car 30, Rec 2).

Blindaje: blindaje de caparazón (6 todas).

Equipo: Fetiches tribales, capa, huesos ancestrales.

Lealtad: 32.

USAR A LOS SEGUIDORES

Los seguidores difieren de los PNJs en que no están controlados por el DJ. Los controla el jugador del mismo modo que su propio personaje. A todos los efectos, un seguidor representa un personaje adicional más débil dirigido por el jugador, aumentando sus capacidades en el juego y presentándole diferentes formas de superar desafíos. Los seguidores no son absolutamente serviles a su personaje (incluso los más fanáticos seguidores no son totalmente infalibles) y en ciertas situaciones pueden no hacer lo que el personaje quiere (o podrían equivocarse).

El DJ hace una tirada de lealtad por el seguidor siempre que el jugador quiera que uno de sus seguidores:

- Arriesgue su vida (el combate no cuenta siempre que el personaje esté luchando a su lado).
- Realice una tarea fuera de lugar (es decir, no atacar a un enemigo odiado o no saquear a los muertos).
- Siga ordenes en su ausencia (es decir, le deje en un servicio de guardia o le envíe a matar a alguien).

El DJ tira 1d100 contra la lealtad del seguidor. Si la tirada es igual o menor que su lealtad, entonces el seguidor hace lo que el jugador desea. Si la tirada es mayor que su lealtad, entonces su valor ha fallado o algo ha ido mal y el DJ toma el control del seguidor por el resto del encuentro.

EJEMPLO

El siervo del capítulo ha sido enviado a matar a un informador en la subcolmena. Debido a que el seguidor está realizando una tarea por su cuenta, el DJ hace una tirada de lealtad. Tirando contra la lealtad 32 del siervo, el DJ saca un 47, ¡un fracaso! Como resultado el DJ toma el control del seguidor durante la misión y decide el resultado. Sin duda habrá algunos cadáveres frescos en la subcolmena esta noche, pero parece que el informador no va a estar entre ellos...

MEJORAR A LOS SEGUIDORES

Al contrario que los personajes jugadores, los seguidores no mejoran cuando lo hace el personaje y están situados al nivel con el que entraron en juego, en base al nivel de la mejora de élite tomada para adquirirlos. No obstante, con la aprobación del DJ los jugadores pueden mejorar a sus seguidores incrementando la mejora de élite asociada con ellos. Por ejemplo, un seguidor menor, cuyo coste es de 500 PE, podría convertirse en un seguidor estándar si el jugador gasta otros 500 PE (elevando el coste de la mejora a 1.000 PE). Cuando esto sucede, el DJ vuelve atrás a la creación del seguidor y añade los puntos de característica, habilidades, talentos, rasgos y equipo, para compensar la diferencia entre su nivel actual y su nuevo nivel. Por ejemplo, un seguidor menor que se ha convertido en un seguidor estándar, tendrá otros 70 puntos para gastar en características y podría elevarlas hasta 30.

EJEMPLO

El jugador ha tenido un tiempo a su siervo del capítulo y quiere aumentar sus capacidades. El DJ le permite gastar otros 500 PE en su mejora de élite de seguidor (elevándole de 1.000 PE a 1.500 PE) y lleva al seguidor al estatus superior. El DJ vuelve a la creación del seguidor y añade puntos de característica adicionales, habilidades, talentos, rasgos y equipo para compensar la diferencia entre su nivel actual (estándar) y su nuevo nivel (superior) y refleja el modo que el seguidor podría haber mejorado a través del juego.

REEMPLAZAR SEGUIDORES

Probablemente, más tarde o más temprano, los seguidores de un personaje van a morir (dada la peligrosa vida a la que invariablemente los conducen los hermanos de batalla). Cuando esto sucede, el personaje no pierde los puntos de experiencia utilizados para obtener el seguidor. En su lugar, puede crear un nuevo seguidor para llenar el espacio que ha dejado atrás, ganando en efecto un seguidor por la mejora de élite del mismo modo que la primera vez que lo tomó. Sin embargo, reemplazar seguidores no es un proceso instantáneo y a menos que haya circunstancias excepcionales, según determine el DJ (como un leal PNJ ya aliado con el grupo y ansioso de servir), solo puede tener lugar en los periodos de inactividad entre aventuras (en algún momento en el que el personaje pudiera marcharse y encontrar al seguidor). Los seguidores de reemplazo siguen todas las reglas habituales para los seguidores y son creados del mismo modo por el DJ.

EJEMPLO

Después de un largo y distinguido servicio, el siervo del capítulo resulta muerto a manos de un huésped demoníaco. Al final de la aventura, el jugador puede ahora reemplazar al guerrero tribal fallecido con un nuevo seguidor superior (puesto que aún retiene la mejora de élite de seguidor superior).





EL CAPÍTULO
LO ES TODO



LA SALA DE LA GLORIA

•
CAPÍTULOS EN LOS
GUARDIANES DE LA
MUERTE

•
COMPLICACIONES
Y CAMPAÑAS DEL
CAPÍTULO



CAPÍTULO V: EL CAPÍTULO LO ES TODO

"Somos los elegidos del Emperador, cuya sabiduría nos trae la paz; somos los hijos del Primarca, cuya carne nos da vida; y somos hermanos del capítulo, ¡cuyo honor nos hace astartes!"

—Primer canto del neófito

Hay pocas cosas que definan tan completamente a un hermano de batalla como su capítulo. Es su familia, su mentor y su hogar; le da vida y propósito, y cuando muera honrará su memoria y preservará su esencia. Está tan arraigado en la psique de un hermano de batalla que normalmente es difícil determinar donde acaban las enseñanzas y doctrinas del capítulo y donde empieza la personalidad del marine espacial. Pocos hermanos de batalla consideran incluso la distinción entre el pensamiento individual y el del capítulo, puesto que esto también va contra su entrenamiento e iniciación. Estos son los principios en el corazón de todos los marines espaciales y a los que anclan su existencia; la gloria del capítulo, el honor de su Primarca y la lealtad a sus hermanos, los marines espaciales de su capítulo con los que comparten una ascendencia genética común a través de su semilla genética.

Cuando un hermano de batalla es enviado a los guardianes de la muerte trae consigo años de entrenamiento y enseñanzas de su capítulo. Esta experiencia matiza todas sus acciones y es la clave para saber cómo reaccionan otros hermanos de batalla ante él, normalmente viendo la heráldica de su hombrera y juzgándolo solo por la reputación de su capítulo. Mientras un hermano de batalla sirve con los guardianes de la muerte nunca rompe totalmente sus lazos con su capítulo. Aunque la unidad de la escuadra y su lealtad a los guardianes de la muerte está fuera de duda, la realidad es que un hermano de batalla sigue siendo un ultramarine, un lobo espacial, un ángel oscuro u otra clase distinta de marine espacial en función de su capítulo de origen. Esto puede conducir a tensiones, conflictos de interés y, en ocasiones, incluso a la confrontación dentro de la escuadra, algo que debe ser resuelto si se quiere conservar la unidad y superar a los verdaderos enemigos de los hermanos de batalla.

Esta sección explora las relaciones entre el capítulo y los guardianes de la muerte, además de cómo se define la identidad del hermano de batalla según su capítulo y cómo le influenciará su periodo en los guardianes de la muerte y las reacciones de sus iguales. Explora los conflictos entre capítulos, cómo pueden el DJ y los jugadores llevarlos al juego, y cómo utilizarlos para añadir profundidad a sus personajes y para abrir nuevas tramas. Finalmente, presenta una serie de ideas para campañas y complicaciones basadas en los capítulos, centrándose en cada uno de los capítulos principales, que el DJ puede utilizar para crear sus propias tramas basadas en capítulos o para añadir más profundidad y detalle a las relaciones de sus personajes jugadores dentro del equipo.



LA SALA DE LA GLORIA

El voto del juramento apócrifo, el solemne compromiso por el que un hermano de batalla del Adeptus Astartes se une a los guardianes de la muerte para la Larga Vigilia, es un asunto simple pero inmerso en la tradición. En su llegada a Erioch, se concede el rango de suplicante al aspirante a cazador de xenos y se le asigna una desnuda celda de piedra en la que meditar y prepararse para cualquier interrogatorio que el comandante de la vigilia y su personal podría desear llevar a cabo. El proceso de aprobación podría llevar minutos o meses, aunque la mayoría no pasan más de unos pocos días, y durante este periodo el suplicante debe someterse a cualquier cuestionamiento o prueba que el comandante de la vigilia considere adecuado. El suplicante es examinado en cada aspecto, incluyendo el moral, espiritual, mental, físico y genético, hasta que el comandante de la vigilia le convoca para entregarle el veredicto.

La mayoría de los suplicantes son juzgados dignos de admisión en los guardianes de la muerte, las circunstancias por las que han sido considerados son tan firmes que ningún maestro del capítulo habría enviado a un hermano si dudase qué iba a pasar las pruebas. Ocasionalmente, la prueba muestra algún rasgo o característica que el comandante de la vigilia y sus consejeros creen incompatible para servir en la Larga Vigilia, y el suplicante es devuelto. El cómo es recibido un hermano de batalla en su regreso al capítulo depende mucho de su cultura, algunos pueden sentir una gran vergüenza mientras que otros no ven ningún deshonor.

Los suplicantes que son juzgados dignos de asumir su vigilia hacen el juramento apócrifo y son conducidos a la sala de la gloria. Esta enorme cámara en las profundidades de Erioch se parece a la nave de una catedral, con dos kilómetros de largo, cien metros de ancho y medio kilómetro de alto. Su techo abovedado se oculta tras una nube de incienso sobre la que revolotean y brincan ciberquerubines criados en cubas, mientras por debajo, encorvados asistentes vestidos en túnicas y ligados a la fortaleza desde innumerables generaciones van de aquí para allá en sus infinitas tareas de mantenimiento. Innumerables estandartes hechos jirones y marcados por la batalla se alinean en la nave, algunos casi transparentes por la edad y que se remontan a los primeros días de la misión de los guardianes de la muerte. En una solemne procesión, el hermano de batalla es conducido a lo largo de la sala de la gloria, pasando entre cientos de nichos colocados en todos los niveles de las paredes, desde el suelo al distante techo. Finalmente, el grupo se detiene ante un nicho vacío y el hermano de batalla se somete a la transformación en un miembro de los guardianes de la muerte. Con gran reverencia, los asistentes extraen su hombrera y la armadura del brazo izquierdo y la colocan sobre un soporte en el nicho. A veces, el nicho se encuentra en la parte alta del muro, en cuyo caso los asistentes entregan la armadura a los ciberquerubines que en su nombre la llevan a lo alto y la colocan en la posición adecuada.

A continuación, los asistentes traen las placas plateadas de la hombrera y el brazo izquierdo de los guardianes de la muerte, y las colocan con gran cuidado. Finalmente, la armadura del hermano de batalla es pintada en negro, los colores de su propio capítulo son oscurecidos hasta el momento en el que se cumpla su juramento apócrifo y se complete su Larga Vigilia.

La armadura del hermano de batalla permanece en la sala de la gloria siempre y cuando se mantenga en su Vigilia, y a menudo mucho tiempo después. Una vez finalizada, las placas de armadura le son devueltas en una ceremonia casi tan solemne como la primera. Sin embargo, la sala contiene bastantes más piezas que los hermanos de batalla que sirven en la demarcación Jericó. Si un hermano de batalla cae mientras sirve en la Larga Vigilia, su capítulo es informado pero su armadura permanece en la sala de la gloria hasta el momento en que el capítulo envíe a alguien a recogerla. Algunos nunca solicitan el retorno de la armadura, prefiriendo honrar el sacrificio de su hermano dejándola en este lugar de gloria. En ocasiones, el capítulo en cuestión está fuera del conocimiento del Imperio. Se dice que hay piezas de armadura conservadas dentro de la sala de la gloria que pertenecen a capítulos de los que no se ha oído hablar en milenios, incluyendo algunos de los que de otra manera su nombre no sería conocido, como los carcharódones y los halcones llameantes. Nadie puede decir si alguno de estos objetos será reclamado alguna vez, aunque de vez en cuando un escudo negro podría presentarse en la fortaleza, servir en la Vigilia y, antes de partir, reclamar una serie de antiguas reliquias.

Además de la custodia de las piezas de armadura, la sala de la gloria mantiene un registro permanente de cada hermano de batalla que ha servido una Vigilia en la fortaleza de Erioch. El silencio, cargado de incienso, de la enorme cámara es alterado solo por el frío eco del cincel sobre la piedra, cuando los nombres de los que sirven son tallados en las paredes. Esta tarea es llevada a cabo por un cuerpo de ciberquerubines especialmente desarrollados, con un martillo injertado en un brazo y un cincel en el otro, en lugar de manos. Cada pulgada de espacio libre en la totalidad de la sala es utilizada para registrar los nombres y los capítulos de los que sirven, creando el efecto de una red de tipo araña gótica que cubre cada superficie. En los últimos siglos, estos arcanos canteros han empezado a utilizar el espacio superior, tallando los nombres, orígenes y hazañas de los héroes de la fortaleza en las bóvedas de piedra. Por supuesto, la mayoría de este texto está oscurecido por la fina niebla de incienso que se acumula bajo el techo, pero eso no importa, puesto que los nombres perdurarán mientras la fortaleza de la vigilia de Erioch mantenga su vigilancia sobre la demarcación Jericó.



CAPÍTULOS EN LOS GUARDIANES DE LA MUERTE

"Honro los acuerdos y la voluntad del Emperador. Honro a mi Primarca y al maestre del capítulo, cuya voluntad obedeceré. Honro a los guardianes de la muerte y al sagrado deber al que ahora estoy comprometido".

—XXVI Letanía, séptimo juramento de asignación

Cuando un hermano de batalla se une a los guardianes de la muerte se le permite portar los emblemas de su capítulo en su hombrera derecha; en parte para evitar ofender al espíritu máquina de su servoarmadura al pintarla totalmente de negro, pero también para recordar que, aunque es un miembro de los guardianes de la muerte, sigue siendo parte de su capítulo. Esto es importante para todos los miembros de los guardianes de la muerte, porque les permite mantener esa parte de sí mismos que los une a sus verdaderos hermanos e identifica claramente los orígenes de un hermano de batalla a su escuadra. De este modo, aunque pertenezca a los guardianes de la muerte, nunca perderá sus lazos con su capítulo. Incluso si pasan años y se vincula estrechamente a su escuadra, nunca será parte de los guardianes de la muerte como lo es de su capítulo.

LA SOMBRA DEL PASADO

Los guardianes de la muerte son similares a una alianza de casas guerreras, unidas por juramentos y acuerdos en lugar de por verdaderos lazos de hermandad. Aunque ostensiblemente todos los marines espaciales son hermanos, la realidad es que cada capítulo existe normalmente como una isla de ritual y tradición aparte del resto, con su propia interpretación del Codex Astartes y su propia perspectiva del Imperio. A los ojos del Ordo Xenos, los guardianes de la muerte son un grupo de guerreros de élite con habilidades especializadas, absolutamente leales al Dios-Emperador y por extensión a la Inquisición, un punto de vista que a menudo falla en detectar las complejas relaciones entre los hermanos de batalla de diferentes capítulos mientras sirven juntos.

Cuando un marine espacial se une a los guardianes de la muerte, trae consigo esas tradiciones y prejuicios que le han sido transmitidas por su capítulo, y cuando ve a sus compañeros marines espaciales los identifica primero por los símbolos en su armadura y lo que se le ha enseñado sobre ellos, independientemente de si tiene cualquier parecido con la realidad. Esto se debe a que cada capítulo se remonta al menos varios milenios atrás, si no más. Durante esta larga y compleja historia cada capítulo ha tenido tratos con el resto, luchando contra o junto a ellos por una miríada de razones y contra una multitud de enemigos. Cada vez que un capítulo entra en contacto con otro el suceso es registrado, las interacciones recordadas y las enseñanzas transmitidas a nuevas generaciones de hermanos de batalla como lo que puede esperarse al tratar con los guerreros de estas ramas del Adeptus Astartes. Los marines espaciales tienen también

INTERPRETAR LOS CONFLICTOS DE INTERÉS

Puede resultar difícil para un jugador trazar una línea entre las necesidades de los guardianes de la muerte y las necesidades de su capítulo mientras mantiene una apariencia de unidad entre la escuadra y evita un colapso total de confianza. La forma más sencilla para un jugador es pensar sobre la relación entre el capítulo y los guardianes de la muerte en términos de la relación entre la familia y el trabajo. El capítulo es la familia del hermano de batalla, vinculada por sangre, y nada puede cambiar esto. Los guardianes de la muerte son el trabajo del hermano de batalla y tiene el deber de hacerlo con su mejor capacidad, especialmente puesto que su familia y trabajo sirven ostensiblemente al mismo señor (el Emperador). De modo que cuando surge un conflicto entre los dos, se convierte en una cuestión de lealtad a la familia contra el deber a cumplir, una elección que el jugador debe considerar para su hermano de batalla en función de cada situación individual.

buena memoria y el más pequeño desliz o la más leve traición (imaginada o no) puede vivir durante siglos, enfrentando a todos los hermanos de batalla de un capítulo contra el otro, aunque nunca hayan estado en contacto entre ellos.

USAR LA SOMBRA DEL PASADO

Tanto los jugadores como los DJs pueden explorar estos temas de historia aprendiendo un poco más acerca del trasfondo de su capítulo, o en el caso del DJ, creando incidentes que podrían haber ocurrido entre dos capítulos y transmitidos a los personajes jugadores. Muchos de los capítulos principales ya tienen rivalidades o feudos (como los ángeles oscuros y los lobos espaciales), normalmente causados por hechos que pasaron hace miles de años, algunos remontándose incluso a la Herejía de Horus, una época en la que se produjo una desconfianza generalizada. Además de proporcionar a los jugadores una ocasión para explorar rivalidades dentro de su escuadra y darles una idea de cómo interpretar sus relaciones con los demás personajes, el DJ puede utilizar también la historia para influenciar las misiones. En la superficie esto puede significar forzar a la escuadra a trabajar con un capítulo del que desconfían parte de los hermanos de batalla, abriendo viejas heridas y haciendo poco fiable cualquier apoyo que pudieran recibir puesto que ambas partes consideran a la otra indigna de la tarea que se les ha dado. El DJ podría representar esto solicitando a la escuadra que gane más marcadores de muerte de lo habitual para completar un objetivo de misión o, si han usado algo de su solicitud para obtener apoyo del capítulo marine espacial o sus aliados, haciendo que los refuerzos no se presenten, lleguen tarde o estén disminuidos.

Por otra parte, el DJ podría internalizar el conflicto creando una situación que se remonta a un punto en la historia entre los capítulos de dos hermanos de batalla. Tal vez la escuadra está haciendo una desesperada resistencia contra los tiránidos y está muy superada en número, trayendo a la memoria una batalla (hace muchos siglos) en la que el capítulo de un hermano de

batalla abandonó al otro (o así lo pareció) contra el mismo enemigo, provocando acusaciones de cobardía y traición. Como un desafío, el DJ puede imponer en estas situaciones daños a la cohesión de la escuadra o incluso restringir el uso de capacidades de modo escuadra prohibiendo a los hermanos de batalla rivales apoyarse entre sí. Esto dará a los jugadores un obstáculo tangible que superar y un motivo para interpretar la situación y resolverla. En ambos casos, cuando el DJ utilice la historia para complicar una misión o crear nuevos desafíos para los jugadores, debe conceder puntos de experiencia o de cohesión adicionales durante la misión si los personajes resuelven o superan sus diferencias.

HIJOS DEL PRIMARCA

Un hermano de batalla sigue siendo un miembro de su capítulo hasta el día que muere y, incluso entonces, una parte de él vive normalmente en otro transmitido de generación en generación. La conexión de un marine espacial con su capítulo es tan grande que por lo general recuerda poco de su vida anterior antes de ser reclutado y con toda probabilidad tiene poco parecido, tanto física como mentalmente, con el hombre que fue antaño. Sorprende poco que cuando un hermano de batalla es enviado a los guardianes de la muerte traiga consigo una parte de las enseñanzas de su Primarca y su propia y específica perspectiva de su lugar dentro del Imperio. Estas prácticas y tradiciones lo diferencian de inmediato de su escuadra y lo aíslan mientras cumple su servicio.

Los lazos del capítulo son tan fuertes que incluso mientras está en los guardianes de la muerte un hermano de batalla permanece en contacto con su compañía o capitanes, a veces mediante otros miembros de su capítulo también enviados a los guardianes de la muerte. Por este motivo, la mayoría de las escuadras se organizan sin miembros del mismo capítulo presentes. Incluso dos hermanos de batalla del mismo capítulo trabajando juntos pueden influenciar severamente las operaciones de una escuadra e impregnarla con las creencias y doctrina de un capítulo específico, normalmente en

detrimento de la actuación de otros miembros de la escuadra que no se sienten cómodos adhiriéndose a los modos foráneos. Cuando un hermano de batalla se une a los guardianes de la muerte, es ahí en donde debe residir su primera y más fuerte lealtad mientras sirve. Cualquier cosa que se interponga en esta lealtad no debe ser permitida para que no conduzca a un conflicto de interés en donde las necesidades del capítulo estén antes que las necesidades del Ordo Xenos.

Desgraciadamente para la Inquisición, esta clase de creencia es a lo sumo un pensamiento deseable y la realidad es que un hermano de batalla es primero y siempre un miembro de su capítulo, y todo lo demás es secundario. Aunque sus juramentos y su lealtad al mandato del Imperio entregan su servicio a la Inquisición, sus lazos a su Primarca y a su capítulo son genéticos, enterrados profundamente dentro de su carne y solo terminarán cuando su corazón deje de latir. Siempre buscará a sus hermanos de capítulo, favorecerá su consejo y los ayudará donde y cuando pueda. Puede considerar los efectos de esas acciones en los guardianes de la muerte, el Ordo Xenos y los demás miembros de su escuadra, pero es poco probable que eso le haga apartarse de su curso y nunca le conducirá a traicionar a su capítulo frustrando sus intereses.

USAR LOS HIJOS DEL PRIMARCA

El DJ y los jugadores pueden utilizar los lazos que todos los hermanos de batalla tienen con su capítulo tanto para complicar como facilitar la consecución de misiones. Para los jugadores estos lazos les dan un motivo para favorecer a ciertos PNJs o para hacer elecciones que podrían resultar desfavorables con sus compañeros de escuadra. Para los DJs los lazos de capítulo ofrecen una variedad de ganchos de trama y complicaciones para imponer a sus jugadores. Quizás, mientras luchan hombro con hombro con un capítulo, un miembro de la escuadra (del mismo capítulo) es abordado para completar una tarea encubierta, o ayudar al capítulo en un momento específico contra los deseos del capitán de la vigilia. Esto puede conducir a unos objetivos de misión "especiales", que podrían incluso entrar en conflicto con los establecidos por los guardianes de la muerte y requerir que el hermano de batalla convenza a su escuadra para ayudarlo en su deber hacia su capítulo (tal vez a cambio de ayuda para su propio capítulo posteriormente).



UN PERIODO DE SERVICIO

Cuando un hermano de batalla se une a los guardianes de la muerte no se trata de un compromiso permanente y, una vez completado su periodo de servicio, regresará a su propio capítulo. Esta es una parte importante para comprender cómo se representan los capítulos en los guardianes de la muerte, porque el Adeptus Astartes lo considera una alianza con el Ordo Xenos. Cada hermano de batalla sabe que, llegado el momento, regresará a su capítulo y continuará con su vida anterior, aunque con más gloria en su nombre por haber formado parte de una fuerza de combate tan distinguida. Esto significa que cualquier vínculo que el hermano de batalla crea durante este tiempo está condenado a romperse y los miembros de la escuadra son olvidados tras cumplir su deber.

Esta alianza temporal de guerreros puede tener varios efectos sobre un hermano de batalla, que a su vez afectarán a su escuadra. Uno de ellos puede ser un sentido de indiferencia, una ausencia de verdadera camaradería, mientras el hermano de batalla cumple su deber por su capítulo y el Emperador, y no por la Inquisición o los guardianes de la muerte. Estos hermanos de batalla se cerrarán a sus hermanos de escuadra, considerando a sus iguales como soldados de honor, pero sin otorgarles el mismo estatus que a los de su propio capítulo. Otro efecto puede ser lo contrario, donde el hermano de batalla considera su período en los guardianes de la muerte como una oportunidad de gloria y de probar el poder de su capítulo a los ojos del resto; intentando siempre superar a sus hermanos. Dicha actitud conduce inevitablemente a la rivalidad y puede hacer a la escuadra temeraria o inestable.

USAR UN PERIODO DE SERVICIO

El DJ y los jugadores pueden usar el concepto de periodo de servicio y la naturaleza temporal de la escuadra para explorar diferentes aspectos de las personalidades de sus personajes, o en el caso del DJ para introducir tramas y aventuras. Para los jugadores, esto ofrece varias opciones de interpretación. La primera es que proporciona a su hermano de batalla una historia anterior a su llegada a los guardianes de la muerte y que continuará después de que se haya ido. El periodo de un personaje en los guardianes de la muerte es solo una parte de su carrera en los astartes y la considera de este modo, manteniendo sus fuertes vínculos con su capítulo y pensando en el futuro, más allá de las necesidades de los guardianes de la muerte. La segunda es que permite al jugador retirar un personaje momentáneamente, y luego jugar con él de nuevo más tarde cuando regresa de su capítulo durante un tiempo.

Para los DJs, el periodo de servicio significa que con el tiempo una escuadra cambiará y se adaptará; los antiguos miembros se irán y otros nuevos se unirán, hasta que deje de tener a ninguno de sus miembros originales. Esta es una herramienta útil para un DJ, ya que puede mantener tramas centradas en una escuadra de modo que si los jugadores cambian sus personajes o, por alguna razón, abandonan la escuadra (como al finalizar su asignación o si mueren), las tramas continuarán. El DJ también puede desarrollar una designación a la escuadra para proporcionarle una identidad y que, con el tiempo, cuando varios hermanos de batalla sirvan en sus filas, su reputación crezca y la historia de los logros de los jugadores siga viva, incluso si sus personajes no lo están.



COMPLICACIONES Y CAMPAÑAS DEL CAPÍTULO

“Debo juzgarles no solo por las hazañas de sus guerreros, sino por la pureza de su semilla genética y las ocasiones en que demostraron ser poco mejores que muchos de los enemigos a los que combatimos”.

—Hermano Malavingus, 6ª compañía ángeles oscuros, hablando de sus “aliados” lobos espaciales

El servicio en los guardianes de la muerte es uno de los pocos lugares en donde hermanos de batalla de diferentes capítulos no solo se reúnen, sino que luchan juntos como compañeros de escuadra. Debido a que el deber de un hermano de batalla es con su capítulo, y el deber de este es enviar hermanos de batalla a los guardianes de la muerte para un periodo de servicio, esto puede llevar a combinaciones dentro de una escuadra que no ocurren normalmente. Para complicar aún más las cosas, un hermano de batalla nunca corta sus lazos con el capítulo cuando se une a los guardianes de la muerte y toda la rivalidad, doctrina poco convencional e historia del capítulo, viene con él.

Un hermano de batalla de un capítulo puede proporcionar, tanto al DJ como a los jugadores, una abundante experiencia de interpretación interesante. Los DJs, especialmente, pueden utilizar la dinámica entre los PJs de varios capítulos y la presencia de estos en una zona de guerra, o incluso en otra escuadra, para crear aventuras centradas en los capítulos o complicaciones de misión. A continuación, se dan algunos ejemplos de hermanos de batalla de capítulo en los juegos de **DEATHWATCH**. Estos se dividen en rivalidades (conflictos con amigos y enemigos) y misiones (escenarios que se centran en las doctrinas de combate del capítulo).

LÍDERES DE ESCUADRA

El líder de la escuadra puede influenciar drásticamente las tareas del capítulo. Además de las capacidades de modo escuadra que proporciona al grupo, el líder de escuadra es un enlace directo entre los guardianes de la muerte y su propio capítulo. El DJ puede utilizar esto para cambiar la naturaleza de la misión de la escuadra, si el líder de escuadra del capítulo tiene un interés particular en su resultado o está operando en el mismo teatro de guerra. Los posibles resultados de este enlace podrían incluir un apoyo adicional del capítulo, objetivos alternativos presentados por el líder de escuadra, o incluso operaciones conjuntas entre el capítulo y la escuadra. No obstante, si el enlace entre el líder de escuadra y el capítulo influencia una aventura, es probable que en algún momento la escuadra necesite hacer una elección sobre donde reside su lealtad, beneficiándose y sufriendo como corresponda.

RIVALIDADES

Hermanos de sangre (ángeles sangrientos): Un desgarrador de carne (uno de los capítulos sucesores de los ángeles sangrientos) está compitiendo con el hermano de batalla por la gloria dentro de los guardianes de la muerte, e incluso siendo parte de otra escuadra avergüenza al hermano de batalla con sus gloriosos actos. La próxima misión verá a ambas escuadras trabajando en conjunto. ¿Competirá el hermano de batalla con el temerario desgarrador de carne o intentará reconciliarse con él y trabajar juntos por la gloria de su Primarca?

La venganza del ángel (ángeles oscuros): El capítulo de los ángeles oscuros se ha enterado de la llegada a los guardianes de la muerte de un hermano de batalla de los lobos espaciales llamado Frey. Este hermano de batalla insultó a un ángel oscuro de rango superior durante los recientes combates en Vanidad. Al no estar bajo el vigilante ojo del capítulo de los lobos espaciales, los ángeles oscuros quieren que uno de sus hermanos de batalla en los guardianes de la muerte le deshonne y le muestre como el cobarde que es.

Olor a hierro (puños imperiales): Un antiguo odio se ha despertado por el indicio de la implicación de los guerreros de hierro en la misión de los hermanos de batalla. El diseño de las empalizadas heréticas y los signos de sus fortificaciones hacen creer al hermano de batalla que la mano de un marine traidor de los guerreros de hierro está detrás de su construcción y defensa. Independientemente de si el guerrero de hierro existe o está aún presente, averiguarlo es un asunto de honor para el hermano de batalla, incluso al precio de la cautela.

Primero en luchar (guardia del cuervo): Un hermano de batalla de los cicatrices blancas se ha adelantado una y otra vez al hermano de batalla y su propia escuadra sobre los objetivos de misión, llegando antes y dejando solo cadáveres. Por el honor del capítulo, el hermano de batalla debe probar a sus hermanos la fuerza de su propia doctrina y trazar un plan para ganarle la mano al cicatriz blanca la próxima vez, completando sus objetivos (además de los suyos propios) empleando tácticas de ataque y retirada perfectamente ejecutadas.

La marea verde (salamandras): En el transcurso de una misión, el hermano de batalla escucha historias de los locales acerca de una nave alienígena estrellada en algún lugar en las zonas salvajes del planeta. De especial interés para el salamandra es la descripción de las marcas en el casco de la nave, que coinciden con los de la tribu orca Dientes rotos. Malditos y salvajes alienígenas, estos orkos lucharon contra el capítulo hace siglos y los salamandras juraron aniquilarlos completamente.

Robando muertes (lobos espaciales): El hermano de batalla estaba a punto de propinar el golpe de gracia a un líder hereje del stigmartus, cuando un traicionero ángel oscuro (parte de otra escuadra) le disparó desde lejos, incluso cuando el lobo espacial levantaba su arma para golpear. Ni los ángeles oscuros ni los guardianes de la muerte ven nada malo en esta clase de “cooperación”, pero el capítulo de los lobos espaciales demanda restitución y el ángel oscuro debe honrar la muerte que robo encontrando otra igualmente digna.

Prestigio del capítulo (ultramarines): Los ultramarines saben que no tienen rival entre los Adeptus Astartes por su lealtad y honor y, a instancias de un orgulloso capitán del capítulo, pretenden demostrarlo. El capitán ha establecido una

serie de condiciones que todos los ultramarines guardianes de la muerte deben seguir en su próxima misión, como probar su valor en una hazaña de especial heroísmo. Además de demostrar el honor del capítulo, la tarea también promete mucha gloria personal a los ojos de los propios ultramarines.

Ajuste de cuentas (cicatrices blancas): Tras una misión especialmente tensa, un guardia del cuervo desafió al hermano de batalla a un duelo de honor. Al no haber un claro vencedor, ambas partes proclamaron la victoria y el honor de ambos capítulos fue sido puesto en duda. El hermano de batalla debe resolver la disputa, bien ganando otro duelo sin lugar a dudas o convenciendo al guardia del cuervo de retractarse.

MISIONES

Punta de lanza (ángeles sangrientos): En los mundos desgarrados por la guerra del saliente Orfeo, una compañía de ángeles sangrientos dirige un ataque en un planeta asolado por los tiránidos. Al tratarse de una oportunidad para reunir información sobre la flota colmena Dagon, se envía a la escuadra para ayudar a este asalto. Para completar su misión, los hermanos de batalla deben sobrevivir a los enjambres tiránidos y a las temerarias tácticas de los ángeles sangrientos.

Conocimiento prohibido (ángeles oscuros): Un antiguo texto proscrito ha desaparecido de los archivos de la cruzada en Karlack. De escaso interés inmediato para el Ordo Xenos, se ha filtrado la noticia a los ángeles oscuros de los guardianes de la muerte de que el libro tiene un interés considerable para sus capellanes interrogadores, pero el capítulo no puede verse directamente implicado. Un ángel oscuro ganaría mucho prestigio si el libro es devuelto y podría desvelarse un misterio aún mayor.

Mundo en asedio (puños imperiales): Un bunker fortaleza en las profundidades del mundo de Karlack ha caído ante un culto demoníaco surgido de entre las tropas de línea. La fortaleza está bien defendida y bajo tierra, por lo que se ha desplegado una compañía de puños imperiales para devolverla al control del Imperio. La naturaleza de la amenaza ha llamado la atención del Ordo Xenos y se ha asignado a una escuadra para descubrir la verdad sobre cómo cayó la fortaleza en un principio; por supuesto, trabajando en estrecha colaboración con los puños imperiales.

Espíritu máquina (manos de hierro): Durante un viaje a bordo de un crucero de los manos de hierro, la escuadra se ve envuelta en un incidente en el que servidores disfuncionales (anormalmente inteligentes) están asesinando a la tripulación. Los manos de hierro desean resolver el asunto antes de que la nave salga de la disformidad, pero muchas cosas no tienen sentido: ¿Cómo despertaron los servidores? ¿Es el resultado de alguna tecnología proscrita o un mero capricho de la disformidad? ¿Está el capítulo ocultando información?

Sabotaje (guardia del cuervo): Se ha autorizado una operación de la guardia del cuervo para inutilizar las plataformas de defensa orbital tau alrededor de Iphigenia, como preparación para un ataque relámpago. Para la tarea, la guardia del cuervo ha solicitado la ayuda de una escuadra experimentada. No obstante, es una operación de sigilo, y la escuadra y la guardia del cuervo deben trazar un plan para infiltrarse en las plataformas y escapar sin ser detectados.

Purificado por el fuego (salamandras): Aún humeante como consecuencia de fuegos nucleares, la arrasada ciudad colmena de Tyralos en Castobel continúa siendo asolada por organismos tiránidos, en gran medida inmunes a las altas dosis de radiación que impregnan las ruinas. Una fuerza de ataque de los salamandras, junto con una escuadra, es enviada para localizar el cubil de cría alienígena en las entrañas de la colmena destruida. Solo disponen de unas pocas horas para encontrarlo y quemarlo antes de que la radiación sea demasiado fuerte, incluso para la fisiología superior de un marine espacial.

La caza (lobos espaciales): Durante operaciones contra los tau en el mundo de Bathrath, un destacamento de lobos espaciales ha encontrado unas enormes bestias del pantano nativas de un cruel y vil temperamento. Los lobos espaciales han organizado una cacería para las bestias a través de los pantanos de Bathrath y han invitado a la escuadra a participar, prometiendo mucha gloria al hermano de batalla que pueda abatir a una de las bestias y una duradera amistad entre aquellos que compartan la caza.

Insultos e injurias (ultramarines): El nombre de los ultramarines ha sido ultrajado por la pérdida de un estandarte de compañía a manos de los tau. ¡Debe ser recuperado a cualquier precio! Incapaz de comprometer recursos en una zona del espacio dominado por los tau, el capítulo ha solicitado que una escuadra sea asignada a su recuperación.

La larga persecución (cicatrices blancas): Durante un desembarco en el mundo de Khazant, los cicatrices blancas han descubierto la presencia de un príncipe demonio del stigmatus muy por detrás de las líneas enemigas. Tras elaborar un plan, el comandante de los cicatrices blancas quiere utilizar un señuelo para deslizarse tras las líneas herejes y lanzar una persecución para el príncipe demonio. Reuniendo a todas las fuerzas locales que pueden, han pedido a la escuadra que les acompañen y compartan la gloria de la carga.

RELIQUIAS

Cada capítulo tiene reliquias, objetos sagrados de su historia y de las hazañas de sus antepasados. Estas reliquias pueden tener un poderoso efecto sobre el capítulo y normalmente son utilizadas en conjunto con ceremonias y rituales, o llevadas en batalla por los hermanos de batalla más importantes. Los DJs pueden utilizar las reliquias como ganchos de tramas y herramientas de interpretación para explorar la relación entre los guardianes de la muerte y el Adeptus Astartes, además de sacar a la luz un capítulo específico dentro de la escuadra de los hermanos de batalla. Algunos ejemplos podrían incluir recuperar una reliquia fuera del alcance del capítulo por los guardianes de la muerte, un hermano de batalla que recibe el encargo de portar una reliquia de su capítulo en batalla o asegurarse un traslado seguro fuera de una zona de guerra. En todos estos casos, la introducción de la reliquia forzará a la escuadra a examinar sus lealtades, ya sea a sus compañeros hermanos de batalla, los Astartes o el Ordo Xenos. Incluso podrían presentarse objetivos de misión alternativos en función de sus decisiones.



EL ALBA DEL TRAIDOR



RESUMEN DE LA
AVENTURA

•

RHEELAS: UN MUNDO
ENCADENADO

•

PARTE 1: LA PUNTA
DEL TRIDENTE

•

PARTE 2: UNA
GUERRA DIFERENTE

•

PARTE 3: LA ÚLTIMA
TRAICIÓN



CAPÍTULO VI: EL ALBA DEL TRAIDOR

"Es para mí un gran pesar que Rheelas no pudiera ser llevado a la luz del Dios-Emperador y, aunque albergo esperanza en mi corazón por su pueblo y su futuro, no puedo tolerar la rebelión en forma alguna, esas amenazas deben ser sofocadas rápidamente y sin piedad".

—Lord militante Solomon Tetrarchus

El Alba del Traidor sumerge a la escuadra en medio de la invasión planetaria a tres bandas de Rheelas, un mundo rebelde dentro del saliente Canis. Sin embargo, las tensiones comienzan a aflorar rápidamente entre sus compañeros Adeptus Astartes cuando los comandantes marines espaciales se enfrentan entre sí por la gloria y el control del campo de batalla, un conflicto que está siendo influenciado por un enemigo oculto. Entretanto, otras fuerzas oscuras comienzan a moverse entre bastidores. Como independientes, pero aún atados a sus hermanos de batalla por juramentos de lealtad, la escuadra debe trabajar para resolver la situación, asegurar el éxito de la invasión, evitar que los capítulos lleguen a la guerra abierta y descubrir al verdadero villano, antes de que las cosas se compliquen completamente fuera de control.

RESUMEN DE LA AVENTURA

El Alba del Traidor tiene lugar en el mundo en cuarentena de Rheelas en el saliente Canis. Durante muchos años, lord Ebongrave ha mantenido a Rheelas y sus dos mundos hermanos aprisionados tras un bloqueo imperial, por miedo a sus simpatías con los tau. Sin tráfico de entrada o salida, Rheelas ha sufrido terriblemente y el mundo minero ha decaído en una vil sombra de lo que fue. Ebongrave ha hecho la vista gorda a esta situación, incluso cuando el señor de la guerra Tetrarchus le ha sugerido repetidas veces que esos mundos podrían estar trabajando a favor, en vez de en contra, de la Cruzada de Achilus. Recientemente, se han filtrado informes de que el descontento está remitiendo y una poderosa rebelión de inspiración xenos ha arraigado, organizando a la población en una fuerza de resistencia unificada que amenaza con crear un ejército capaz de romper el bloqueo (y quizás incluso liberar a los demás mundos en cuarentena). Esto es lo que temía el señor de la guerra Tetrarchus, por lo que ha desviado a todas las fuerzas imperiales disponibles para sofocar la rebelión de inspiración xenos. Llegando muy por delante de cualquier otro refuerzo, hay una fuerza del capítulo marine espacial de los manos de hierro, otra de los cicatrices blancas y otra de los salamandras (a bordo de cruceros de ataque que viajan hacia o desde el frente del Infierno Gris) y una única escuadra de los guardianes (los personajes jugadores) desviada en el último minuto de una misión en el espacio dominado por los tau.

El Alba del Traidor se divide en tres partes: la punta del tridente, una guerra diferente y la última traición.



LA PUNTA DEL TRIDENTE

La aventura comienza con la llegada de la escuadra (a bordo de una nave escolta inquisitorial) y el descubrimiento de tres cruceros rápidos de ataque marines espaciales suspendidos sobre el planeta de Rheelas. Los hermanos de batalla deben tomar la decisión de coordinarse con los tres capítulos presentes, o simplemente descender al planeta y buscar la rebelión. Al mismo tiempo, los capítulos comienzan operaciones que chocan entre sí, con cada comandante llevando a cabo el asalto a su manera y sin que ninguno de ellos tenga una autoridad clara sobre los demás. Independientemente de si la escuadra interviene para mediar, el desembarco comienza y con él se inicia la caza de la rebelión de inspiración xenos. La escuadra será capaz de elegir donde hacer su desembarco, pudiendo dirigirse a la Aguja de granito (sede del gobierno planetario) o a Hellsmark, una enorme ciudad colmena flotante que se sospecha es el centro de la rebelión de inspiración xenos. Esta será su primera experiencia con los rebeldes que alberga el planeta y una oportunidad para obtener gloria.

UNA GUERRA DIFERENTE

Todo está yendo bien para los Adeptus Astartes y, al finalizar el primer día, la rebelión de inspiración xenos parece estar rompiéndose bajo el asalto, con sus líderes muertos y sus armas devastadas. Una petición de ayuda de los cicatrices blancas arrastrará a la escuadra a un nuevo enredo. Al llegar para prestar ayuda, la situación tomará un giro oscuro cuando la escuadra sea emboscada por una escuadra de salamandras. Estos no son, de hecho, marines leales, sino la legión alfa. Estos traidores están también detrás de la rebelión, que no se trata de un levantamiento real sino del primer paso para crear una grieta en la disformidad y abrir el mundo a los ejércitos stigmatus. La naturaleza del conflicto cambia, ya que la legión alfa lleva a cabo emboscadas similares y trabaja para enfrentar a los capítulos entre sí y sembrar la confusión. Para empeorar las cosas, la legión alfa ha programado su emboscada junto con una poderosa interferencia de las comunicaciones orbitales y de superficie, aislando a escuadras y comandantes por igual. La escuadra, posiblemente los únicos con una cierta idea de la verdad, deben intentar ahora reunir a los capítulos para que sus desconfianzas y luchas internas no terminen en desastre. Deben desplazarse a distintos lugares del mundo, reuniendo a los marines leales y difundiendo la noticia de la presencia de los marines traidores.

LA ÚLTIMA TRAICIÓN

Una vez que la escuadra haya reunido a suficientes hermanos de batalla, las tornas cambiarán de nuevo para la rebelión. La escuadra descubrirá que los tres comandantes marines espaciales han sido invitados a una reunión en la aguja de la Corona del granito para resolver sus diferencias—en realidad, esto es una trampa preparada por la legión alfa. Esta es la segunda parte del plan de los traidores, tras separar a los comandantes del grueso de sus compañías y sembrar la desconfianza mutua, tenderles una emboscada y mediante su sacrificio abrir la grieta de disformidad. La escuadra debe correr en su ayuda y desenmascarar a la legión alfa antes de que sea demasiado tarde.

RHEELAS: UN MUNDO ENCADENADO

“¿Por qué debería preocuparme si pasan hambre? Dejad que sus barrigas vacías les recuerden sus promesas vacías al Dios-Emperador”.

—Lord Ebongrave, hablando de los mundos en cuarentena

Rheelas se encuentra en el golfo entre la Argolla de Hierro y el mundo imperial de Rencor, a los pies del saliente Canis. Junto con los mundos de Argoth y Kaggeran; poco después de su conquista, lord Ebongrave, el comandante regional, declaró una cuarentena sobre Rheelas y los mundos cercanos por miedo a que los simpatizantes tau pudiesen volver a sus poblaciones en su contra y ser una espina clavada en la espalda de sus fuerzas. Independientemente de si este movimiento estaba fundado o no, todas las guarniciones imperiales fueron retiradas de Rheelas; su pueblo, aún aturdido por haber sido absorbido en el Imperio, fue abandonado y se formó un grupo de batalla naval para crear un bloqueo permanente alrededor del sistema Rheelas. Así ha permanecido durante décadas, con su población pudriéndose lentamente tras el velo elaborado por el Imperio, olvidados mientras mueren poco a poco.

UN MUNDO ROTO

Rheelas es un mundo minero que durante siglos, antes de la Cruzada de Achilus, comerciaba minerales con sus dos vecinos cercanos de Argoth y Kaggeran a cambio de alimentos y productos manufacturados. La gente de Rheelas ha tenido que adaptarse a un medio hostil para cosechar la riqueza natural de su planeta y han creado una sociedad única en torno a la cambiante naturaleza de su mundo. Rheelas tiene un núcleo fundido en constante expansión y contracción. Las profundas raíces de sus placas tectónicas implican que su superficie sufre constantes terremotos y, durante la noche, regiones enteras pueden desaparecer tragadas por los océanos, mientras otras se levantan entre nubes de vapor y ceniza volcánica. Esta brutal actividad sísmica contribuye a la riqueza mineral del planeta, ya que nuevas fuentes de minerales y piedras preciosas son empujadas constantemente a la superficie.

Cuando los primeros colonos llegaron a Rheelas intentaron extraer los minerales del planeta usando ganchos de gravedad y arpones orbitales. Resultó ser demasiado costoso e impreciso, y al final se hicieron planes para un asentamiento permanente en la superficie. Debido al peligro terrestre, los colonos modificaron sus estaciones orbitales en enormes ciudades flotantes, a la deriva sobre los cambiantes mares de Rheelas. Con un cuidadoso estudio y sensores precisos, las ciudades eran capaces de detectar el movimiento tectónico y desplazarse con seguridad antes de los cambios geográficos, lejos de las menguantes mareas. Desde la ventajosa posición de sus ciudades los colonos fueron capaces de enviar máquinas mineras, antiguos perforadores teledirigidos parecidos a serpientes, al planeta y empezar a cosechar su riqueza.

MÁQUINAS MINERAS DE RHEELAS

PARA EXTRAER LA RIQUEZA MINERAL DE RHEELAS, LOS CAPITANES DE COLMENA UTILIZARON ANTIGUAS MÁQUINAS DE MUCHAS CABEZAS CONOCIDAS COMO TIAMATS. DISEÑADAS HACE MUCHO TIEMPO POR EL ADEPTUS MECHANICUS, LOS TIAMATS SON ENORMES FACTORÍAS BARRENADORAS PARECIDAS A SERPIENTES DE MÁS DE UN KILOMETRO DE LONGITUD Y CIENTOS DE METROS DE DIÁMETRO. LIBERADAS DESDE LAS CAVIDADES BAJO LAS CIUDADES COLMENA, LOS TIAMATS SE SUMERGEN A TRAVÉS DE LOS MARES CAMBIANTES HASTA EL FONDO DEL MAR, DONDE MIERDEN LA ROCA. DADA LA ACTIVIDAD SÍSMICA DE RHEELAS, NINGUNA MINA PERMANECE INTACTA POR MUCHO TIEMPO Y, POR ELLO, LOS TIAMATS ESTÁN CONTINUAMENTE EN MOVIMIENTO, PERSIGUIENDO LAS VETAS DE MINERAL MIENTRAS SUBEN Y BAJAN CON LOS MOVIMIENTOS DE TIERRA.

DENTRO DE CADA TIAMAT, UNA TRIPULACIÓN DE CIENTOS DE HOMBRES GUÍA SU MASA A TRAVÉS DE LA TIERRA Y MANTIENE SU PARPADEANTE CORAZÓN DE PLASMA. ES UN TRABAJO PELIGROSO, YA QUE LAS RUPTURAS DE CASCO SON FRECUENTES Y CADA TIAMAT ESTÁ DISEÑADO DE MODO QUE PUEDA SER SELLADO EN DOCENAS DE COMPARTIMENTOS SEPARADOS EN UN INSTANTE, DEJANDO A ALGUNOS HOMBRES MORIR MIENTRAS OTROS ACABAN EL TRABAJO Y REGRESAN A LA COLMENA CON UNA CARGA DE MINERAL. LOS TIAMATS SON TAMBIÉN INSUSTITUIBLES Y A LO LARGO DE LOS SIGLOS ALGUNOS SE HAN PERDIDO O AVERIADO, MIENTRAS QUE LOS RESTANTES SON MANTENIDOS CON UNA COMBINACIÓN DE RESTOS RESCATADOS Y SISTEMAS REPARADOS.

DESDE EL ASCENSO DE LA REBELIÓN DE INSPIRACIÓN XENOS, LOS TIAMATS HAN TOMADO UN NUEVO Y MÁS SINISTRO PROPÓSITO COMO ARMAS DE GUERRA, Y CADA CIUDAD COLMENA REBELDE HA DESPLEGADO SUS TIAMATS CONTRA LAS CIUDADES COLMENAS ENEMIGAS, PERFORANDO SUS CASCOS Y DESGARRÁNDOLAS DESDE DENTRO. ES ALGO CONTRA LO QUE LOS CAPITANES DE COLMENA TIENEN Poca DEFENSA Y SOLO PUEDEN ENVIAR A SUS PROPIOS TIAMATS CON LA ESPERANZA DE QUE PUEDAN GOLPEAR PRIMERO A SUS ATACANTES.

AGUJA DE GRANITO DE RHEE

Solo tras varios siglos a bordo de las ciudades flotantes, la gente de Rheelas empezó a acostumbrarse a su nuevo hogar. Para entonces, las ciudades se habían expandido, algunas se habían unido y comenzaban a parecer colmenas flotantes, abarrotadas de gente y del zumbido de innumerables máquinas. Lo que descubrieron fue que una parte del mundo parecía no cambiar nunca a pesar del caos tectónico que seguía existiendo a su alrededor. Sobre el polo magnético del planeta, una única y enorme aguja de roca volcánica, dura como el diamante, se alzaba del océano como una daga dirigida hacia el corazón del mundo. Independientemente de si estaba conectada al campo magnético del planeta o mantenida en su sitio por alguna otra fuerza de la naturaleza, la gente de Rheelas la escogió para como la sede de su gobierno planetario y construyó una ciudad en su cumbre, denominándola la Aguja de granito.

Desde entonces, la Aguja de granito de Rhee ha permanecido como la ciudad principal de Rheelas, la sede de su gobierno y su principal espaciopuerto. Desde su inamovible posición en la cima del mundo gobierna las colmenas flotantes y transporta gran parte de los minerales y metales del mundo fuera del planeta. El gobernador planetario ostenta el nombre de la ciudad en su título y es conocido como el señor de granito; es su deber supervisar las reuniones anuales de los capitanes de colmena (los señores de las ciudades colmena flotantes) y actuar como juez en sus disputas. La Aguja de granito era también el centro para el Administratum, el Adeptus Mechanicus y el Adeptus Ministorum, antes de que el gobierno del Imperio se desvaneciera durante la Edad de las Sombras. Por ello, gran parte de su infraestructura permanece en su sitio, incluyendo un fallido intento por parte del Ministorum para tallar una estatua del Dios-Emperador en la Aguja, dejando solo una fea cicatriz en su dura superficie.

La Aguja de granito fue el primer lugar en caer cuando la Cruzada de Achilus reclamó Rheelas. Las escuadras de los guardianes de la muerte y las tropas de asalto de la Guardia Imperial arrasaron la ciudad y apresaron sin violencia al señor de granito y a sus consejeros. Estaba previsto que el Imperio instalara sus propios gobernadores, restableciendo los distritos de la ciudad entregados al Administratum, el Mechanicus y el Ministorum. El Adeptus Mechanicus estaba interesado en la riqueza de Rheelas en antigua tecnología minera, artefactos y herramientas cuya producción se creía perdida hace mucho tiempo. Pero antes incluso de que el Administratum pudiera comenzar el papeleo, lord Ebongrave intervino y promulgó la cuarentena. El Imperio se retiró llevándose a sus prisioneros y dejando la Aguja de granito sin un gobernante.

MARES CAMBIANTES

En cualquier momento, al menos la mitad de la superficie de Rheelas está cubierta de agua. Los enormes mares y océanos de Rheelas, azotados por las tormentas, son lugares brutales y peligrosos donde olas de 20 metros chocan entre sí y las corrientes rompen adelante o atrás con la inconstancia del viento. Dada la hostilidad de sus océanos, no resulta sorprendente que no haya vida indígena en Rheelas mayor que los peces moteados o el musgo de roca, y que los océanos solo sean considerados "seguros" en comparación a sus quebrados continentes. Las naves no podrían sobrevivir mucho tiempo en los mares cambiantes de Rheelas e incluso el barco más fuerte sería despedazado o hundido en cuestión de segundos. Las ciudades colmena flotantes resisten solo porque son demasiado grandes y pesadas, y sus prodigiosos cascos (normalmente hay tanto por debajo de una colmena flotante como por encima) impiden que sean volcadas, o incluso demasiado inclinadas, por las furiosas aguas.



Debido a que los mares de Rheelas están en constante cambio, es imposible trazar rumbos o establecer zonas despejadas. En su lugar, las corrientes los llevan a voluntad, cruzando caminos entre sí de vez en cuando o pasando años a la deriva en solitario, lejos de la sombra de la aguja de granito. Cada capitán de colmena es dueño y señor de su ciudad, pero no posee nada más allá de sus fronteras. No hay disputas sobre derechos de minería o territorios marinos, porque no hay necesidad. El planeta está continuamente arrojando nuevas vetas de mineral e incluso las más ricas solo duran un breve periodo antes de que la superficie cambie de nuevo y desaparezcan. Así, los capitanes son más parecidos a nómadas, deambulando por los océanos de Rheelas y recolectando sus minerales bajo las olas, antes de moverse para minar nuevos lugares. Antaño, sus factorías refinaban el mineral a un estado transportable y lanzaderas en órbita lo llevaban a la aguja de granito, donde esperaban el transporte fuera del planeta.

Desde la cuarentena, el sistema ha quebrado. Sin demanda de mineral de fuera del planeta y con la pérdida del señor de granito muchas de las ciudades han caído en la oscuridad, aisladas del mundo y con un destino desconocido. Los pocos que han intentado mantener el orden en Rheelas se han agrupado y formado la alianza de capitanes libres. Una unión que se ha visto asolada por conflictos y luchas internas. Durante siglos, las ciudades han permanecido separadas y sus culturas se han diferenciado. Ahora, las poblaciones ven pocos motivos para confiar o trabajar entre sí, cada una hambrienta de recursos de fuera del planeta que nunca se han materializado.

CONTINENTES DE CENIZA Y FUEGO

Demasiado peligrosos para poner el pie sobre ellos, los continentes de Rheelas han sido en gran medida ignorados por su gente. Rotos y desolados se extienden sin fin en todas direcciones, nubes de ceniza ocultan el sol y rojas corrientes de lava brotan de grietas abiertas en el suelo. En cualquier momento, todo el horizonte podría cambiar cuando una cordillera se hunde o se eleva como una enorme bestia en la superficie del mar. Las lluvias de roca ardiente y fuego son comunes, cuando la tierra se abre y libera gases de las profundidades del núcleo del planeta envía desechos al aire (a veces tan alto que son un peligro para el vuelo suborbital). Sin embargo, el verdadero peligro para los viajeros no es solo la ceniza y el fuego, sino el propio paisaje cambiante. Aunque los viajeros resistentes o bien equipados podrían sobrevivir a los constantes terremotos o hundimientos, pronto se encontrarían perdidos cuando el horizonte cambie y las fluctuaciones magnéticas estropeen su equipo.

COMO EN CASA

Los hermanos de batalla de los lobos espaciales pueden advertir que Rheelas tiene algunos rasgos comunes con su mundo de origen de Fenris y sentirse más relajados y familiarizados con el entorno del planeta. Los marines espaciales del capítulo de los lobos espaciales obtienen una bonificación de +10 a todas las tiradas de Navegación (Superficie) que puedan necesitar en Rheelas.

Desde el inicio del asentamiento imperial en Rheelas, solo un puñado de personas se ha aventurado en las llanuras y montañas continentales, ya que no hay necesidad; los minerales pueden ser recolectados del suelo del océano por las ciudades colmena y su abundancia no ha obligado a la población a mirar más allá de los mares. Quienes han caminado por los continentes (y regresado) solo hablan de un paisaje envuelto en ceniza, sin vida y desolado. En los primeros días del asentamiento el Adeptus Mechanicus condujo sus propias investigaciones y, aunque estas coinciden con otros informes, hay una en particular que sobresale: un informe de Jolus, un tecnosacerdote de la flota exploradora que cartografió Rheelas por primera vez.

Jolus afirmó en sus primeras investigaciones del planeta que había registrado ruinas alienígenas, o sus restos, entre sus cambiantes continentes. El explorador alegó que estas ruinas fueron creadas por una especie aún no clasificada, una afirmación apoyada por las grabaciones pictográficas de relieves de las ruinas. Jolus creía que los alienígenas habían hecho de Rheelas lo que es hoy día, mediante algún antiguo artefacto o pacto oscuro, en un esfuerzo para protegerse de un terrible enemigo. Misteriosamente Jolus y las grabaciones pictográficas desaparecieron, y la teoría fue descartada por el Mechanicus. No obstante, algunos de estos informes permanecen escondidos en Rheelas en las criptas del señor de granito.

INFLUENCIAS ALIENÍGENAS

Rheelas fue puesto en cuarentena por las sospechas de sedición tau y las conexiones con el imperio tau en la demarcación Jericó. Aunque es cierto que los enviados de la casta de agua habían extendido una invitación al planeta, su señor de granito gobernante tenía profundas dudas sobre la alianza. Justo antes de que la Cruzada de Achilus cayese sobre el mundo, hubo una cumbre entre Rheelas, Argoth y Kaggeran, donde cada planeta tomaría la decisión de qué hacer respecto a esta nueva, aunque aparentemente benigna, raza alienígena y la promesa de unidad y tecnología que ofrecían. Los reyes de Kaggeran estaban a favor de la alianza, ya que más de una vez desde la partida del Imperio sus tres mundos habían enfrentado la ruina a manos de fuerzas hostiles. Sin embargo, el señor de granito y el precepto de Argoth, ambos políticos perspicaces, advirtieron de las intenciones tau e instaron a la precaución.

Nunca se sabrá si hubiese forjado o no una alianza con los tau, ya que los líderes de los planetas resultaron muertos con la intervención de la Cruzada y sus gobiernos destruidos. Fue tal la paranoia de lord Ebongrave que incluso el rumor de esta alianza, que nunca sucedió, fue considerado una prueba de una gran trama para separarse del Imperio y lanzar una guerra en su contra. De este modo, el planeta fue sellado, su sistema restringido y su gente aislada de la demarcación.

Desde entonces, los informes de rebeliones alienígenas y de agentes tau se han filtrado tras el bloqueo, no muy concluyentes, pero si tan frecuentes como para que lord Ebongrave considere justificada la cuarentena del planeta. En realidad, los tau tienen poco interés por Rheelas, ya que está localizado lejos del frente y tienen asuntos más acuciantes en el frente del Infierno Gris. Como el Imperio, han abandonado Rheelas a su destino, permitiendo que se vuelva sobre sí mismo y que se desvanezca lentamente de la memoria.

LA LENTA PODREDUMBRE DEL CAOS

En ausencia del gobierno imperial o de mandatos alienígenas, Rheelas ha comenzado un descenso hacia una alianza oscura y más letal. Cuando el Imperio le dio la espalda a Rheelas y retiró al señor de granito, la gente y los capitanes de colmena se desesperaron por el futuro de su planeta. Era el momento perfecto para que los agentes del stigmartus sembraran sus cultos entre las afligidas ciudades colmena y comenzaran a subvertir a su población. Durante años, el stigmartus ha intentado obtener secretamente un punto de apoyo en Rheelas, Argoth y Kaggeran, pero fueron derrotados por sus fuertes gobiernos y su estrecha alianza. Irónicamente, fue el Imperio el que finalmente les abrió el camino, creando el descontento y el declive que necesitaban para extender la mancha de los dioses oscuros.

La legión alfa ha llegado a Rheelas con un plan de largo alcance para sacar las atenciones y los recursos imperiales lejos de la zona de guerra Cellebos. Los marines espaciales del Caos han comenzado a organizar a los elementos rebeldes del planeta en un ejército, primero haciendo la guerra a aquellas facciones aún leales al Imperio o al señor de granito, y luego lanzando un asalto sobre el propio bloqueo. Una parte del plan también implica la apertura de una grieta en la disformidad en Rheelas, un ardiente conducto entre ese mundo y el corazón del saliente Acheros. Una vez completo, el stigmartus será capaz de lanzar una devastadora maniobra por el flanco contra las fuerzas de lord Ebongrave y fortificar Rheelas y sus planetas hermanos como una base desde la que golpear la Argolla de Hierro.

La legión alfa ha permitido deliberadamente que las noticias del levantamiento en Rheelas lleguen a la flota de bloqueo, sabiendo que tal amenaza requerirá el despliegue de los marines espaciales leales cercanos. Esta es la clave para la apertura de la grieta de disformidad, que necesita de la sangre vital un poderoso comandante del Adeptus Astartes, un canto de sirena a la disformidad y una llamada a los grandes poderes para hacer la grieta una realidad. El plan de la legión alfa es lograr este acto e inundar Rheelas con las hordas del stigmartus, reclamando el mundo en el nombre de los poderes ruinosos.

HAY MUCHO EN JUEGO

Es importante que el DJ entienda la trascendencia de las acciones de la escuadra en Rheelas. La amenaza más obvia e inmediata es el creciente conflicto entre los tres capítulos marines espaciales, un conflicto que tiene el potencial de intensificarse en un enfrentamiento violento de hermano contra hermano. Aunque esta amenaza es ciertamente suficiente para garantizar la atención de los guardianes de la muerte, también está el inminente ascenso de un príncipe demonio y la absoluta ruptura del saliente Canis, un golpe del que la propia cruzada podría nunca recuperarse.

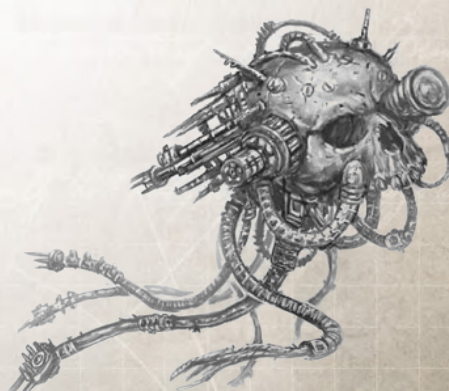
La presencia de la escuadra puede inclinar la balanza en Rheelas y bien podría decidir el destino de billones a lo largo y ancho del saliente Canis.

LA VANGUARDIA DEL IMPERIO

Cuando la Cruzada recibió la noticia del levantamiento de Rheelas, y del peligro que podría suponer, el señor de la guerra actuó con rapidez. Por una vez, él y lord Ebongrave estuvieron de acuerdo en que cualquier revuelta en los mundos en cuarentena debía ser aplastada rápida y brutalmente para que no se extendiese a los tres mundos y luego más allá del bloqueo. El señor de la guerra emitió una Directiva Ignis a todas las fuerzas imperiales dentro de alcance de Rheelas, ordenándoles descender sobre el mundo rebelde con la venganza del mismísimo Dios-Emperador. Además, Tetrarchus hizo un ruego personal a los capítulos marines espaciales en la demarcación. Muy por delante de cualquier otra fuerza, tres naves de ataque rápido de los marines espaciales, el *Lord Derviche*, *Vástago de Medusa* y la *Llama de Prometeo*, han llegado al sistema. Estas fragatas, pertenecientes a los cicatrices blancas, los manos de hierro y los salamandras respectivamente, están preparadas para comenzar las operaciones.

Sin ninguna autoridad superior y con solo la urgente y astropática Directiva Ignis para someter Rheelas, los tres capítulos deben determinar por sí mismos cómo completar la trascendental tarea que tienen ante ellos. Dirigidos por comandantes claramente distintos y entrenados en diferentes métodos y tradiciones de guerra, cada uno tiene sus propios planes que pueden chocar con los de los otros dos, o al menos complicar las operaciones en el planeta.

Ya se ha intentado una operación conjunta (propuesta y organizada por el comandante Tibias de los salamandras). Desafortunadamente, la operación fue un desastre; las señales contradictorias y las comunicaciones fracturadas causaron el caos durante el desembarco de las fuerzas marines espaciales y la presencia enemiga resultó ser meramente una estratagema de las fuerzas rebeldes. Con tres fuerzas de marines espaciales implicadas, la batalla debería haber acabado rápidamente y con los rebeldes aplastados en cuestión de minutos. Sin embargo, las insidiosas acciones de la legión alfa desequilibraron a los marines espaciales leales. Las señales de voz falsas y los códigos de batalla fraudulentos fueron solo el principio; después de que casi se produjese un accidente por parte de una salva de artillería whirlwind, los inestables cicatrices blancas declararon la operación conjunta un fracaso, seguidos rápidamente por los manos de hierro. Los comandantes marines espaciales regresaron a órbita, alimentando sus rencores. Los capítulos se separaron y están intentando elaborar planes individuales para una segunda operación cuando llega la escuadra.



LOS CAPÍTULO EN EL ALBA DEL TRAIADOR

Durante **El Alba del Traidor**, los tres capítulos marines espaciales (sus comandantes, sus métodos y cómo interactúan con la escuadra y entre sí) serán fundamentales para el resultado de muchos de los encuentros. El DJ debe familiarizarse con cada uno de los capítulos, sus motivaciones y sus objetivos, además de los hermanos de batalla nombrados dentro de sus filas. El DJ puede tratar a cada uno de los capítulos como un PNJ por derecho propio, midiendo sus reacciones a las acciones de los personajes y de los demás capítulos.

Puedes encontrar más detalles sobre cada uno de estos tres capítulos en **El Alba del Traidor**, su doctrina de combate, relaciones con otros capítulos y su historia en el **Capítulo I: Honra al capítulo**.

Usar otros capítulos

El DJ podría sustituir a los salamandras, manos de hierro o cicatrices blancas, por otros capítulos que se adecuen mejor a su campaña. Esto es fácil de hacer, ya que cada uno de los tres comandantes marines espaciales en **El Alba del Traidor** está fundamentado en torno a una única palabra clave, que comprende su actitud general y su doctrina de combate.

Manos de hierro: El comandante Felross tiene la palabra clave “cauto”. Por tanto, en esta aventura los manos de hierro proceden de un modo preciso y metódico, proporcionando un contraste al mucho más agresivo comandante Akhutai. Los manos de hierro podrían ser reemplazados por cualquier capítulo que pudiera tener un comandante igualmente prudente, como los ángeles oscuros o la guardia del cuervo.

Salamandras: El comandante Tibias tiene la palabra clave “orgullo”. Tibias está ansioso por tomar el mando de las fuerzas marines espaciales en Rheelas y hacer uso de sus habilidades naturales estratégicas y tácticas contra los rebeldes. Los salamandras podrían ser reemplazados por cualquier capítulo que pudieran tener un comandante igualmente orgulloso, como los ultramarines o los puños imperiales.

Cicatrices blancas: El comandante Akhutai tiene la palabra clave “agresivo”. El contingente de cicatrices blancas en Rheelas está impaciente por comenzar el asalto. Los cicatrices blancas podrían ser reemplazados por cualquier capítulo que pudieran tener un comandante igualmente agresivo, como los ángeles sangrientos o los lobos espaciales.

LOS MANOS DE HIERRO

Antiguos y orgullosos, los manos de hierro son los maestros de la forja de los capítulos de la primera fundación, con una habilidad sobre la maquinaria y el metal solo rivalizada por el Adeptus Mechanicus. Durante milenios, los manos de hierro han fabricado algunas de las mejores armas y armaduras en el Imperio, creando un legado de equipo de guerra artesanal transmitido por generaciones al servicio del Emperador.

Comandante Felross

El comandante Felross dirige un destacamento del clan raukaan de los manos de hierro. Ha llegado a Rheelas mientras estaba en ruta a la zona de guerra del Infierno Gris, a bordo de la fragata

de clase gladio *Vástago de Medusa*. Con solo veinte hermanos de batalla bajo su mando, Felross representa el contingente más pequeño de marines espaciales que ha llegado a Rheelas, aunque son los mejor equipados. Además de la abundancia de armas pesadas, Felross también comanda a dos venerables dreadnoughts, Jutlund y Darnak. Felross es un hermano de batalla prudente, antiguo y más máquina que hombre. Ha vivido tanto tiempo porque ha considerado sus acciones y utilizado los recursos disponibles con su mejor capacidad. Sabe que la auténtica victoria llega cuando comprendes primero a tu enemigo antes de combatir contra él.

Interpretar a los manos de hierro

Los manos de hierro bajo el mando de Felross están compuestos por un gran número de veteranos y muchos de ellos han servido a la cruzada desde su concepción. Frescos y listos para la batalla, recién reubicados en la Argolla de Hierro, los manos de hierro ven el levantamiento de Rheelas como un problema a resolver en vez de un fuego salvaje que sofocar. Aunque no son ciegos a los peligros de lo que un mundo simpatizante de los xenos podría significar para el saliente Canis, saben demasiado bien que la raíz de tales levantamientos es un único núcleo podrido de rebeldes o un poderoso líder carismático, y que el grueso de la población es un testigo inocente, ocultando a los verdaderos enemigos detrás de su ignorancia.

El DJ puede utilizar a los manos de hierro y al venerable Felross como la voz de la razón en Rheelas. Sin embargo, debe quedarle claro a los jugadores que Felross y los manos de hierro son bastante más cautos e implacables que las demás fuerzas marines espaciales. Es partidario de las soluciones más pragmáticas (incluyendo soluciones extremas, ¡como esterilizar el planeta!). Cuando los PJs obtengan los primeros indicios de que otras fuerzas están detrás de las rebeliones de inspiración xenos, será el primero en escuchar y sumar su apoyo. Todo lo que los manos de hierro hagan en Rheelas será cuidadosamente considerado y solo harán su desembarco cuando Felross esté seguro de donde atacar. El DJ puede utilizar también esta precaución y experiencia contra los personajes jugadores, si solicitan ayuda a los manos de hierro. Felross se resistirá a apresurarse sin una información clara de los enemigos que están enfrentando o la naturaleza de la batalla en curso.

LOS SALAMANDRAS

Forjados en los fuegos de la Herejía de Horus, los salamandras son guerreros valientes y endurecidos con una trayectoria ligada a muchos de los más grandes enfrentamientos de la historia imperial. Partidarios del culto prometeo de su mundo, creen en la autoconfianza y la resistencia persistente por encima de todo lo demás, no se retiran ni ceden jamás mientras quede el más insignificante atisbo de victoria.

Capitán Tibias

Tibias comanda varios elementos de la 3ª compañía de los salamandras, el grupo más grande de marines espaciales en Rheelas. Bajo su mando hay unos treinta marines espaciales apoyados con varios vehículos de combate (incluyendo un land raider). Tibias es un comandante obstinado, personificando el espíritu del culto prometeo, y cuando se decide por un curso de



acción no se desviará de él, ni aceptará el fracaso o la retirada a menos que no quede otra opción. Como el comandante del contingente más grande que ha llegado a Rheelas se considera el líder por defecto del asalto contra el levantamiento, y ve a los otros capítulos solamente como su “apoyo”. El orgullo marcial del comandante no está fuera de lugar, pero su presunción de estar al mando ha enfurecido a las fuerzas de los cicatrices blancas y a los manos de hierro.

Interpretar a los salamandras

El capitán Tibias es el término medio entre el impulsivo Akhutai y el cauteloso Felross. Ha tomado recientemente el mando de la 3ª compañía, después de muchos años de servicio a los salamandras, y siente que el peso de la responsabilidad recae pesadamente sobre sus hombros. Para Tibias, Rheelas será su primera prueba como comandante de compañía y su resultado tendrá un gran efecto en su posición dentro del capítulo. Muchos de los hermanos de batalla del capítulo son también novatos; neófitos recién ascendidos que han reemplazado las bajas de las recientes batalla en Vanidad en la zona de guerra Cellerbos. Por estas dos razones los salamandras están ansiosos por probarse a sí mismos, pero al mismo tiempo están menos experimentados que los otros dos capítulos y no son tan rápidos en reaccionar cuando la naturaleza del conflicto cambie.

El DJ debe dirigir a Tibias como el pacificador entre Akhutai y Felross. Tratará de apaciguar las disputas y de asumir la responsabilidad (como el “líder” de la invasión) para forzar a las partes a trabajar juntas. Una vez que la legión alfa lance su ataque, el DJ puede hacer que empiecen a mostrarse las primeras grietas en el mando de Tibias. La

realidad es que él nunca ha lidiado con algo como esto con anterioridad y recurrirá al Codex Astartes en lugar de innovar. Sin embargo, cuanto más empeore la situación, más seguirá Tibias tercamente el mismo curso de acción. El DJ puede utilizar este último rasgo en la parte final de la aventura, cuando los PJs estén intentando descubrir la trama de la legión alfa y Tibias no esté dispuesto a cambiar sus tácticas por sus “corazonadas”.

LOS CICATRICES BLANCAS

Reclutados de los feroces guerreros tribales de Chogoris, los cicatrices blancas son rápidos y terribles en batalla, cargando sobre sus enemigos con motocicletas de ataque o descendiendo sobre ellos con llameantes mochilas de salto. Sus hermanos de batalla llevan consigo las enseñanzas de sus caudillos cuando se unen al capítulo, introduciendo los rituales guerreros y las formas tribales de sus ancestros en el Codex Astartes.

Comandante Akhutai

El capitán Akhutai, comandante de la 5ª compañía, comprometida con la Cruzada de Achilus, dirige a los cicatrices blancas en Rheelas. Con veinticinco hermanos de batalla bajo su mando, regresa del frente del Infierno Gris y de la acción en Baraban, a bordo del destructor de la clase cazador *Lord Derviche*, para recibir armas y suministros en Karlack. Akhutai es un hombre despiadado, un veterano de muchas guerras antes de que su capítulo respondiera a la llamada de la Cruzada y se ha distinguido como un comandante implacable y eficiente contra los enemigos del Imperio. Akhutai tiene poco tiempo para el maullido de los oficiales imperiales o la cautela de los tácticos, y prefiere llevar la lucha al enemigo antes de que tengan opción a responder, agarrándolos por el cuello y solo dejándoles ir cuando están muertos.

Interpretar a los cicatrices blancas

Los cicatrices blancas están dispuestos para la batalla. Tras perder hermanos ante los tau en Baraban, ven el aplastamiento de la revuelta como una oportunidad de vengar a los caídos y reclamar algo de gloria perdida. Sin ser totalmente imprudentes serán, no obstante, testarudos, impulsivos bajo las órdenes del capitán Akhutai y con tendencia a ignorar las peticiones de otros capítulos si les instan a la precaución. Más que cualquier otra cosa, los cicatrices blancas quieren llegar a enfrentarse con el enemigo, encontrar sus fortalezas y arrastrarlos de las orejas. Quieren eliminar toda resistencia como un rayo virtuoso que desciende de los cielos, disipando brutalmente la creencia de los rebeldes de que tienen alguna esperanza de resistencia, no importa cuán débil o remota.

Al interpretar a los cicatrices blancas y al capitán Akhutai, el DJ siempre debe insistir en el ataque. El DJ puede utilizar esta insistencia para tener a los cicatrices blancas adelantándose antes de que se ultimen los planes adecuados, tal vez obstruyendo las misiones de los PJs o haciendo las situaciones volátiles aún más peligrosas. Los cicatrices blancas serán también una fuerza reaccionaria dentro de la batalla por Rheelas y, cuando la legión alfa intente enfrentar a los capítulos entre sí, representarán la mayor amenaza para la escuadra, ya que avanzarán con rapidez para defenderse de la traición percibida.

EL NIVEL DE TENSION

A lo largo de la aventura, las tensiones irán en aumento entre los capítulos antes de que la legión alfa lance su ataque. Para medir la desconfianza entre los capítulos y los esfuerzos de los PJs para unirlos, el DJ puede utilizar el nivel de tensión. Este nivel determinará la actitud de los capítulos entre sí y hacia la escuadra. El DJ puede anotar el nivel de tensión en un pedazo de papel, o si prefiere que los jugadores puedan ver el actual de nivel de tensión, puede emplear fichas o monedas y acumularlas en el medio de la mesa, añadiendo fichas cuando se eleve la tensión y llevándose algunas cuando descienda.

El nivel de tensión comienza en 20. Este número representa la tensión en ciernes entre los tres capítulos marines espaciales al inicio de la aventura.

Añade 1 al nivel de tensión siempre que:

- Dos comandantes de capítulo rechacen colaborar o se insulten entre sí.
- La escuadra insulta a otro capítulo, incluso sin saberlo.

Añade 1d5 al nivel de tensión siempre que:

- Dos capítulos se ataquen entre sí por el motivo que sea.
- La escuadra falla un encuentro de punto de reunión.
- La escuadra mata a un marine espacial leal.

NIVELES ALTERNATIVOS

El nivel presentado aquí es una versión simplificada de las complejas interacciones entre los capítulos y la escuadra en Rheelas. Si el DJ quiere, el nivel de tensión puede alterarse para reflejar con más detalle las tensiones entre los capítulos individuales. Para hacer esto, mantén un nivel separado para cada grupo de dos capítulos (manos de hierro—salamandras) (salamandras—cicatrices blancas) (cicatrices blancas—manos de hierro) y solo modifica el nivel de tensión para los capítulos involucrados en el suceso.

(Si estás dispuesto, podrías añadir también otros tres niveles indicando la tensión entre cada capítulo y la escuadra).

Elimina 1d5 del nivel de tensión siempre que:

- La escuadra resuelve un encuentro de punto de reunión.
- La escuadra derrota un ataque de la legión alfa y mata al menos a un marine espacial del Caos.
- La escuadra tiene una amable conversación con uno de los comandantes (aplícalo una vez por cada comandante).

Además de los índices señalados arriba, hasta que los PJs derroten a la legión alfa el nivel de tensión se elevará 1d5 al final de cada encuentro en esta parte de la aventura.

Por cada 5 puntos en el nivel de tensión, todas las tiradas de Empatía contra el capítulo sufren una penalización de -10 y su disposición (página 278 de **DEATHWATCH**) empeorará un grado (normalmente las disposiciones de los capítulos comenzarán en favorable, a menos que el DJ decida otra cosa).

Si el nivel de tensión alcanza 40, entonces comenzarán combates aislados entre los capítulos, y si alcanza 60, entonces aumentará hasta un enfrentamiento abierto.



Hermanos de batalla,

La Inquisición ha recibido inquietantes informes acerca del planeta Rheelas en la zona de cuarentena. Hablan de una poderosa rebelión de inspiración xenos, unificando el mundo en una única y coordinada revuelta contra el Imperio. En respuesta, el señor de la guerra Tetrarchus ha emitido una orden a las fuerzas de ataque imperiales en la región para sofocar el levantamiento rápidamente y sin piedad. Tres capítulos de marines espaciales han respondido a su petición de ayuda y han enviado fuerzas allí. Sin embargo, los informes determinan que existe mucha fricción y desconfianza entre los capítulos y que este conflicto está empeorando.

Sospecho que hay mucho más en juego en Rheelas de lo que parece a primera vista y asimismo mi lectura del Tarot del Emperador sugiere cautela. Nosotros, hermanos de batalla de la Larga Vigilia... nosotros, los guardianes de la muerte, tenemos mucha experiencia en unir a marines espaciales de diferentes capítulos por un objetivo común; esto hace a vuestra escuadra muy adecuada para rebajar la tensión antes de que aumente.

Hermanos de batalla, os encargo el resolver esta disputa. Recordad que no tenemos autoridad sobre ellos, ni ellos sobre nosotros. Por tanto, usad vuestro mejor juicio para resolver la situación. Confío en que haréis todo lo posible por permanecer serenos y recordaréis las enseñanzas del Codex. Además, la conquista de Rheelas es importante para el señor de la guerra, por lo que os ordeno asistir a las fuerzas marines espaciales en retomar este mundo.

Si falláis aquí, la Cruzada, la demarcación y el Adeptus Astartes en su conjunto, pueden sufrir mucho como consecuencia.



PARTE 1: LA PUNTA DEL TRIDENTE

"Caeremos desde el cielo como los dioses paganos de antaño y devastaremos a estos herejes con fuego y acero. ¡Así lo juro por los ancestros de mi pueblo y la gracia del mismísimo Emperador!"

—Capitán Akhutai, 5ª compañía cicatrices blancas

La aventura comienza con los hermanos de batalla llegando al sistema Rheelas a bordo del *Filo Desafiante*, una fragata de clase espada retenida para el Ordo Xenos. El DJ puede leer o parafrasear lo siguiente a los jugadores para preparar la escena:

Vuestra escuadra regresaba a la fortaleza de la vigilia de Erioch tras una misión exitosa contra los tau en el saliente Canis. Sin embargo, llegó un urgente mensaje astropático del capitán de la vigilia Brand del capítulo de los salamandras. En él, os alerta de una situación en el planeta Rheelas, dentro de la zona de cuarentena en el frente del Infierno Gris, no lejos de vuestra posición.

El DJ debe proporcionar a los jugadores el texto de la página 130, o puede leerlo en voz alta si lo desea. Además, el DJ puede reemplazar al capitán de la vigilia Brand por cualquier otro capitán, inquisidor, u otra figura de autoridad similar, con el que la escuadra pudiera estar familiarizada.

ARMAS Y JURAMENTO

Una vez que los jugadores hayan leído el texto (o se lo hayan leído), la escuadra debe seleccionar a su líder y el juramento para esta misión (consulta la página 230 en el libro básico de *DEATHWATCH*). La escuadra debe también solicitar cualquier equipo que puedan necesitar para la misión. Por lo general, los arsenales del *Filo Desafiante* contienen una buena selección de equipo marine espacial (cualquier objeto hasta Muy raro). Las reliquias u otros objetos extremadamente raros no están disponibles (aunque pueden estarlo a criterio del DJ). Si la escuadra está llegando a **El Alba del Traidor** procedente de otra aventura, los personajes pueden conservar cualquier objeto que hubiesen solicitado en la misión previa.

- **Objetivo primario:** Acabar con el conflicto marine espacial en Rheelas. (Objetivo especial, solicitud 40).
- **Objetivo secundario:** Ayudar a las fuerzas marines espaciales en la conquista de Rheelas. (Objetivo veterano, solicitud 10).

El capitán de la vigilia Brand es plenamente consciente de que los objetivos que ha asignado a la escuadra son bastante amplios y que esta misión puede ser bastante más compleja de lo que parece. Por ello, ha ordenado a la escuadra que emplee su mejor juicio a la hora de proceder (proporcionándoles la capacidad de establecer sus propios

objetivos terciarios si lo desean) y ha asignado una gran cuantía de recursos a su disposición (representados por la alta cantidad de solicitud).

LLEGADA

Una vez que los jugadores estén familiarizados con el objetivo primario de la misión y preparados para continuar, el DJ puede leer o parafrasear lo siguiente para preparar la escena:

Cuando el Filo Desafiante abandona la disformidad y planea en órbita sobre el planeta Rheelas, los augures indican que hay tres naves de ataque rápido presentes, de los capítulos de los salamandras, los cicatrices blancas y los manos de hierro.

Recibís una comunicación de la nave de los salamandras, la Llama de Prometeo, y el reproductor pictográfico muestra a un capitán marine espacial. Sus rasgos son bastante llamativos; su piel es tan oscura como la noche y sus ojos centellean en color rojo.

"Soy el capitán Tibias de los salamandras", manifiesta, irradiando orgullo marcial y autoridad. "Estoy organizando una reunión de los marines espaciales en esta zona para dentro de poco. Uníos a mí a bordo de mi nave de modo que podamos discutir cómo los guardianes de la muerte pueden asistirnos con la reconquista de este planeta para el Imperio".

Tibias corta la transmisión poco después de su invitación y pospone cualquier otra comunicación hasta después de la reunión. Si la escuadra intenta contactar con las otras naves (el *Lord Derviche*, el *Vástago de Medusa* y la *Llama de Prometeo* son las naves de los cicatrices blancas, los manos de hierro y los salamandras respectivamente) pueden hacerlo, aunque los comandantes de los cicatrices blancas y los manos de hierro también están poco dispuestos a hablar. No obstante, debe quedar claro que existe una tensión entre estos capítulos.

CONSEJO DE GUERRA

La escuadra es invitada a bordo de la *Llama de Prometeo* por Tibias, junto con los otros dos comandantes, para planear su asalto sobre el mundo. Incluso en esta temprana etapa, el DJ debe transmitir la tensión entre los capítulos. Esto puede resultar evidente para los jugadores astutos por la forma en la que las naves de los Adeptus Astartes están separadas, en lugar de agrupadas en una formación de combate (evidente con una tirada **Rutinaria (+20) de Tácticas (Combate en el vacío)**), y por la forma en la que cada uno de los comandantes responde a la "petición" de Tibias, dejando claro que les están brindando una cortesía en lugar de responder a una alianza u orden formal (evidente con una tirada **Rutinaria (+20) de Percepción** o de **Saber popular (Adeptus Astartes)**).

Cuando la escuadra aterrice en la *Llama de Prometeo* en una thunderhawk, tras planear por encima de la opaca curva marrón/azul de Rheelas, recibirá una decorosa bienvenida, con el propio Tibias esperándolos con una guardia de honor en el cierre de vacío. Estará encantado de que unos guerreros de élite estén aquí para compartir la gloria de esta gesta y por lo general será amistoso con los personajes jugadores, mientras les conduce a reunirse con el resto en la sala de guerra. El DJ

LA REBELIÓN DE INSPIRACIÓN XENOS

Al llegar, la escuadra conocerá poco sobre la rebelión de inspiración xenos que se extiende por Rheelas. Esto se debe, en gran medida, a que es un engaño de la legión alfa, pero también a que la inteligencia de la Armada Imperial ha hecho algunos “supuestos” con lo poco que conocen. Lo que los personajes jugadores pueden averiguar, por los informes de las intercepciones de voz de la superficie del planeta, es que la rebelión habla del regreso de amos alienígenas y de alzarse contra la opresión del Imperio. Desde esta vaga retórica rebelde, la Armada ha conjeturado lo demás, asumiendo que ha sido organizado por simpatizantes y espías de los tau. Cualquier hermano de batalla que se tome el tiempo para leer los informes de la flota de bloqueo sobre el levantamiento puede hacer una tirada **Moderada (+0) de Inteligencia** para averiguar de que no tienen pruebas sustanciales de quién está detrás de la rebelión.

Lo cierto es que no existe una rebelión a nivel planetario (las ciudades colmena de Rheelas están demasiado fragmentadas y aisladas). En su lugar, hay una serie de organizaciones rebeldes creadas y entrenadas por la legión alfa y sus agentes. De hecho, algunos rebeldes creen que están luchando por los tau y tienen la esperanza de que los alienígenas vendrán como salvadores, mientras que otros se han entregado verdaderamente al Caos y son devotas sectas del stigmatus. Sin embargo, la mayoría son simplemente movimientos anti-imperiales que luchan para ser libres del bloqueo y devolver el poder al señor de granito.

puede utilizar este momento para que cualquier salamandra, mano de hierro o cicatriz blanca en la escuadra se encuentre con miembros de su mismo capítulo y se produzca el intercambio de saludos formales del capítulo. Cada comandante estará especialmente interesado si uno de los suyos es parte de la escuadra, puesto que todos los comandantes consideran esto como una operación del Adeptus Astartes (en lugar de una autorizada por la Inquisición) y ven a los hermanos de batalla como miembros de su propio capítulo.

La escuadra será conducida a la enorme sala de guerra de la Llama de Prometeo, en donde los otros comandantes, Felross y Akhutai, están esperando (cada uno con una guardia de honor a cuestas). En el centro de la cámara, bajo un gran dosel abovedado de placas de vista que miran hacia Rheelas, hay una detallada pantalla táctica holográfica del planeta que muestra objetivos y masas continentales. Una vez terminados los saludos formales, el DJ puede proporcionar a los jugadores una oportunidad de conocer a cada uno de los tres comandantes y al planeta que están a punto de asaltar. Deben ser capaces de hacer preguntas a los comandantes, que han estado aquí un poco más de tiempo que ellos, y hacerse una idea de la situación. Al menos en un principio, los comandantes están siendo muy corteses entre sí y hasta ahora no hay ningún desacuerdo sobre el curso de acción deseado. El DJ puede también querer que haya alguno de los miembros importantes de cada capítulo (como bibliotecarios, capellanes o veteranos) presente para que los PJs lo conozcan.

OBJETIVOS Y TÁCTICAS

Cuando los PJs tengan una idea acerca de Rheelas (consulta “Rheelas: Un mundo encadenado” en la página 123) y alguna información sobre las personalidades y los recursos de los tres comandantes (consulta “La vanguardia del Imperio”), la reunión puede comenzar. La información de la flota de bloqueo (posiblemente provocando algunos comentarios despectivos sobre la inteligencia naval por parte de Akhutai o Tibias) indica que se recibió una señal desde una de las ciudades colmena flotantes de Rheelas. Esta señal, que aún se transmite, parece ser una llamada a la rebelión global. Varias ciudades han respondido, aunque, notablemente, la Aguja de granito no lo ha hecho. Tras un barrido táctico en órbita, los salamandras han identificado el origen de la señal y varios objetivos más que podrían ser nidos potenciales de la resistencia rebelde. Tibias las llevará a la pantalla holográfica. Los objetivos son:

La Aguja de granito: La sede del gobierno planetario en Rheelas es un probable punto de resistencia aunque no transmite o responde a las señales de rebelión. Se desconoce quien domina la Aguja de granito o si está defendida. Ya que es un puesto inamovible, representa un emplazamiento estratégico destacable y es importante para cualquier plan de invasión.

Hellsmark: La ciudad flotante, denominada Hellsmark por el Adeptus Astartes, que emite la señal de la rebelión parece un centro obvio de actividad de la revuelta. Tanto si se trata de una incursión de investigación o un asalto a gran escala, Hellsmark representa un objetivo primario. Es también potencialmente la localización más probable de los líderes de la rebelión y ofrece la mayor posibilidad de gloria a quienes la tomen.

El Cúmulo de colmenas: Varias ciudades flotantes han formado un gran Cúmulo y algunas de ellas intercambian transmisiones con Hellsmark. Más grande que Hellsmark, pero con menos actividad, representa un sólido objetivo secundario y una localización de la resistencia rebelde. Con poco armamento patente, no representa una amenaza inmediata.

Objetivos terciarios: Hay al menos una docena de ciudades flotantes en los océanos de Rheelas, algunas intercambiando comunicaciones pero la mayoría en total silencio. Cualquiera puede ser un bastión rebelde, aunque no tan “activo” como Hellsmark o el Cúmulo. Con el tiempo estas ciudades deberán ser incluidas en un plan de asalto, si Rheelas va a ser purificada.

El DJ puede proporcionar a los personajes jugadores una oportunidad para discutir los distintos meritos de cada objetivo con los comandantes, pero con la suficiente rapidez debe quedar claro que cada comandante ya tiene una idea manifiesta de donde quiere que ataque su compañía. Akhutai quiere llevar a los cicatrices blancas en un ataque relámpago contra Hellsmark, rompiendo el liderazgo de la rebelión. Felross desea que sus manos de hierro capturen la Aguja de granito y aprender más sobre el ascenso de la revuelta y hasta qué punto se ha extendido a través del mundo. Tibias pretende que sus hermanos de batalla, más numerosos que los de los demás comandantes, hagan desembarcos en varias ciudades colmena, incluyendo la Aguja de granito y Hellsmark, para aplastar lo que considera como la “desperdigada” resistencia de la rebelión. Tibias cree también que puede haber leales al Imperio en algunas de las ciudades y tiene la esperanza de encontrarse con estos elementos.

HACIENDO LA ELECCIÓN

La reunión inicial con los tres comandantes debe ser tensa, y el DJ debe pensar que los hermanos de batalla más gregarios intentarán una solución diplomática antes de avanzar a la siguiente etapa en la aventura. Sin embargo, se pretende que durante el primer acto la escuadra se vea obligada a apoyar a uno de los tres capítulos, y el DJ debe prepararlo en consecuencia.

No es imposible influir a los tres comandantes con palabras apasionadas. No obstante, esas palabras deben ser escogidas cuidadosamente en orden a tener éxito.

- El capitán Tibias de los salamandras responde positivamente a cualquier apoyo a su liderazgo y aprueba que la escuadra exprese cualquier preocupación por la población de Rheelas. Tibias también apoya el diálogo que se centre en devolver Rheelas al Imperio como un mundo leal y productivo.
- Tibias responde negativamente a cualquier sugerencia que exponga a grandes cantidades de la población del planeta (aunque no la prohíbe, comprendiendo los caminos de la guerra) y tampoco favorece ninguna sugerencia que sitúe, a él y a sus salamandras, en una posición de apoyo o subordinada.
- El comandante Felross de los manos de hierro responde positivamente al diálogo que incluya referencias al Codex Astartes y es particularmente partidario de un enfoque comedido y metódico.
- Felross rechaza cualquier intento de acelerar la reconquista de Rheelas. Del mismo modo, Felross considera a la población de Rheelas una cultura débil y su opinión es que es mejor sacrificarlos selectivamente en los fuegos de la guerra, de modo que los supervivientes sean más fuertes cuando el planeta caiga de nuevo bajo control del gobierno imperial.
- El comandante Akhutai de los cicatrices blancas bulle de impaciencia; siente que estas discusiones han durado demasiado y rechaza cualquier intento de ralentizar la reconquista de Rheelas. Además, las apelaciones a la civilización o a la rehabilitación de la población de Rheelas son recibidas con desprecio.
- Akhutai responde positivamente a cualquier apoyo de las acciones agresivas, y él y sus cicatrices blancas respaldan con entusiasmo destruir la señal de la rebelión y comenzar el ataque en los puntos de desembarco.

FINALIZANDO LA REUNIÓN

El DJ debe tener en cuenta cuidadosamente las acciones, actitudes y palabras de la escuadra durante esta reunión inicial. La reunión finaliza si cualquiera de los comandantes responde negativamente tres o más veces (o incluso antes, a criterio del DJ). Si esto ocurre, Akhutai es el primero en salir cuando su paciencia finalmente se acaba, mientras que Felross sigue poco después creyendo que la conferencia ha fallado y que es el momento de intentar un enfoque más óptimo.

Como siempre, el DJ es el árbitro final sobre cómo y cuando concluye la reunión.

Cada comandante ofrecerá a la escuadra que se unan a ellos y les ayuden en su desembarco. Cada uno les prometerá gloria y alabará su ayuda, y si uno o más de los PJs son salamandras, manos de hierro o cicatrices blancas, el DJ puede intentar recurrir a los lazos de hermandad entre ellos y su capítulo. Finalmente, la escuadra puede escoger unirse a uno de los comandantes (si están de acuerdo con su plan) o actuar de forma independiente. Cada comandante expondrá su opinión brevemente y les ofrecerá compartir la gloria de su éxito, pero no los presionarán. También podrían enemistarse con alguno de los comandantes si son irónicos acerca del plan o hacen una distinción de su estatus como guardianes de la muerte.

En función de las decisiones de los jugadores, el DJ debe dirigir una de las aventuras de desembarco, Cortando la cabeza, Primer golpe o Amos alienígenas. Si en lugar de esto, los personajes han preparado sus propios planes, el DJ puede consultar “Planes alternativos” más adelante.

CORTANDO LA CABEZA (MANOS DE HIERRO)

Si la escuadra se une a los manos de hierro, descenderán sobre la Aguja de granito a bordo de una de las cañoneras thunderhawk de los manos de hierro. La Aguja es un lugar magnífico de contemplar, alzándose cientos de metros sobre los agitados mares polares y cubierto con pórticos y torres que cuelgan sobre el agua. A medida que se acerquen a la Aguja, Felross les informará sobre la misión.

La Aguja de granito es en esencia una ciudad colmena equilibrada sobre un pilar de roca. Puede dividirse en tres áreas principales: la Corona, el macizo y las profundidades.

La Corona es el dominio del señor de granito y de los sectores del Administratum, el Mechanicus y el Ministorum. Desde la llegada de la legión alfa, esta área ha sido sellada (en espera del ritual para abrir la grieta) y está bajo la vigilancia de un regimiento de guardias de granito (el DJ puede utilizar el perfil de milicia renegada en la página 368 de **DEATHWATCH** para representarlos). Creen que están protegiendo la Corona para el regreso del señor de granito y lucharán encarnizadamente para defender sus cámaras. De hecho, son el primer sacrificio para el ritual, colocados aquí por la legión alfa y de los que se espera que mueran (la legión alfa sabe que la Aguja estará entre los primeros objetivos de los Adeptus Astartes). El DJ puede hacer la derrota de la guardia tan corta o tan larga como estime oportuno, pero la escuadra debe tener la ayuda de los manos de hierro. Tras derrotar a la guardia, si la escuadra registra la Corona descubrirán que toda la iconografía religiosa en el sector del Ministorum ha sido desfigurada. Esto es extraño, puesto que todas las águilas y estatuas permanecen intactas.

El macizo es el hogar de varios miles de ciudadanos que viven una existencia miserable y hambrienta. Las rebeliones son moneda corriente entre la población, pero al estar aislados de los arsenales de la Corona están mal equipados y representan una amenaza mínima para los Adeptus Astartes. Si la escuadra logra hablar con algún ciudadano (necesitando

MISIÓN: ASEGURAR LA AGUJA

La escuadra debe ayudar a los manos de hierro a tomar la Aguja de granito con un mínimo de daño a la estructura y sin muchas bajas civiles. La escuadra puede también ayudar en la recuperación de información y saber local para determinar la naturaleza exacta de la rebelión planetaria de inspiración xenos.

OBJETIVO PRIMARIO: ASEGURAR LA AGUJA

Esto implicará acabar con toda resistencia, establecer un mando claro sobre la población y abrir simbólicamente las cámaras del señor de granito. Se cree que la Aguja podría también albergar armas de la defensa planetaria que deberán ser encontradas y neutralizadas.

OBJETIVO SECUNDARIO: NATURALEZA DE LA REBELIÓN

La información indica que existen criptas y cogitadores en las profundidades de la Aguja de granito que podrían albergar pistas sobre la reciente historia de la rebelión. Los locales podrían también ser capaces de arrojar algo de luz sobre lo que ha estado ocurriendo en Rheelas, si son interrogados del modo adecuado.

una tirada de Carisma o de Interrogar modificada por su elección del sujeto y sus sobornos, la comida funcionará especialmente bien aquí) sabrán un poco de lo que ha ocurrido. Han sufrido durante años, aislados y muriendo cuando sus números antaño llegaban a millones. Recientemente, llegaron hombres de más allá de la Aguja, hablando de la salvación y formando hombres en grupos de combate para llevárselos. La guardia de granito, que durante tanto tiempo vigiló en la Corona, fue reequipada y toda la zona sellada. Entonces comenzó la señal, repitiendo sin cesar la predicación del regreso de amos alienígenas. La mayoría de los ciudadanos solo temían lo peor, que ahora parece haber llegado en la forma de los ángeles de la muerte del Emperador.

Los ciudadanos raras veces visitan las profundidades. Entregadas en su mayor parte a las máquinas para hacer funcionar la Aguja, es un lugar oscuro, hacinado y sucio. Una búsqueda cuidadosa de esta área revelará criptas llenas con toda clase de conocimiento y artefactos (en su mayor parte inútiles para la escuadra). Entre ellos, están los informes de Jolus, transcripciones de la reunión prevista con los tau y las dudas del señor de granito. Si pueden descifrar los sistemas de catálogo de las criptas, lo que requiere una tirada **Difícil (-20) de Inteligencia** o **Moderada (+0) de Saber popular (Administratum)**, descubrirán informes de tramas stigmatus para infiltrar el mundo antes de la llegada de la cruzada. Las criptas no carecen de peligro y el DJ puede hacer que los rebeldes tiendan emboscadas, puesto que se abren camino a través de túneles polvorientos. Además, las profundidades también cuelgan directamente sobre el océano y los rebeldes podrían también perforar el suelo para que se hundiese o para separar secciones enteras, obligando a la escuadra a saltar o trepar por sus vidas.

PRIMER GOLPE (CICATRICES BLANCAS)

Unirse a los cicatrices blancas para atacar Hellsmark representa la mayor oportunidad de gloria pero también el mayor peligro para la escuadra. Descendiendo en una formación de thunderhawks, los cicatrices blancos y la escuadra intentarán establecer una cabeza de puente en la zona de aterrizaje de la ciudad y luego abrirse camino combatiendo. Durante el trayecto, Akhutai les informará sobre los detalles.

La toma de Hellsmark puede dividirse en tres etapas: asegurar las zonas de desembarco, encontrar al liderazgo y operación de limpieza.

Las zonas de desembarco son amplias cubiertas en lo alto de la ciudad colmena, donde las lanzaderas transportaban minerales a la Aguja de granito. Estarán bien defendidas y los cicatrices blancos y la escuadra necesitarán un asalto aerotransportado para tomarlas. El DJ puede utilizar el perfil de milicia renegada en la página 368 de **DEATHWATCH** para representar a los defensores de Hellsmark. Debe proporcionarles una gran variedad de armas pesadas (incluyendo material como baterías antiaéreas hidra) y la escuadra se encontrará bajo fuego. El DJ puede narrar incluso como un par de thunderhawks son derribadas, cayendo en espiral sobre la cubierta o el mar, para dar a los jugadores una sensación de lo peligroso que es. Esto será una batalla campal entre decenas de hermanos de batalla y cientos de rebeldes. El DJ solo necesita centrarse en la escuadra y debería establecer uno o más objetivos para la batalla cuando desembarquen (como silenciar una batería antiaérea, matar a un comandante,

MISIÓN: TOMAR HELLSMARK

La ciudad debe ser asegurada y toda resistencia rebelde aplastada. El liderazgo de la rebelión debe ser localizado y destruido, además de cualquier otro elemento simpatizante con ellos. Los recursos militares, como armas y vehículos, debe ser también destruidos para que no caigan posteriormente en manos enemigas.

OBJETIVO PRIMARIO: MATAR A LOS LÍDERES DE LA REBELIÓN

Esto implica encontrar a cada uno de los líderes rebeldes y matarlos. Esto es una directiva de buscar y destruir ya que no se conoce la identidad de los líderes de la rebelión, solo se sabe que residen en la ciudad y que probablemente estarán en el punto de mayor resistencia.

OBJETIVO SECUNDARIO: ASEGURAR HELLSMARK

La resistencia armada debe finalizar y hay que acabar con todas las fuerzas hostiles. La población debe entender que el Imperio tiene el control. Este último objetivo puede lograrse mediante una demostración de fuerza o una reunión con los líderes (no rebeldes) locales.

OBJETIVO DE OPORTUNIDAD: ACABAR CON LA SEÑAL

Si se encuentra la fuente de la señal xenos, esta debe ser apagada. En función de su localización y origen podría obtenerse más información de la señal.

inutilizar los elevadores de mineral que transportan refuerzos desde la colmena). Una vez que hayan tomado las cubiertas de desembarco, Akhutai reunirá a sus hombres y se pondrán en camino para encontrar al liderazgo de la rebelión.

Buscar a los líderes rebeldes implicará que la escuadra se abra camino combatiendo (aunque pueden dejar a los cicatrices blancas la mayor parte del combate si quieren ser sutiles). El núcleo de la resistencia rebelde es el puente de Hellsmark y su líder, el capitán de colmena. Sin importar si los ayudan los cicatrices blancas abrirán una brecha en el puente y matarán a todos en el interior. La escuadra puede emplear este tiempo para comenzar sus propias investigaciones en Hellsmark, o intentar obtener gloria, junto a los cicatrices blancas o por su cuenta. La defensa principal del capitán de colmena es una serie de láseres mineros que ha colocado para defender el puente; estos hacen barridos a lo largo de los pasillos, e incluso la servoarmadura es de poca defensa contra ellos. Los jugadores necesitarán encontrar una forma de neutralizar los láseres para llegar hasta los líderes de la rebelión. Esto podría hacerse utilizando una thunderhawk para llegar al puente desde el exterior y cortando la energía del puente que llega del reactor de la colmena, o infiltrándose a través de los conductos de obra para introducirse en el puente desde arriba o abajo.

La limpieza implicará hacer un barrido del resto de la colmena. La colmena es una masa de ciudadanos hambrientos y un ocasional miembro la rebelión. La escuadra puede hablar con la población para obtener información sobre los sucesos recientes y la rebelión (consulta "Cortar la cabeza") o intentar encontrar aliados (consulta "Alianza de capitanes libres"). Si buscan en las cubiertas inferiores también pueden encontrar lo que parece ser el origen de la señal y apagarlo. No obstante, una tirada **Moderada (+0) de Competencia tecnológica** revelará que la señal está encadenada a través de todas las ciudades, si una queda en silencio, otra la replica.

AMOS ALIENÍGENAS (SALAMANDRAS)

Como parte del despliegue de los salamandras, la escuadra puede desembarcar en la Aguja de granito o en Hellsmark como parte de la segunda oleada (combatiendo junto a los manos de hierro o los cicatrices blancas). De modo alternativo, pueden desembarcar en el Cúmulo, siguiendo la creencia de Tibias de que podría haber aliados del Imperio en Rheelas.

Al contrario que el desembarco en la Aguja de granito o Hellsmark, este no es un encuentro de combate, y aunque hay elementos de la rebelión de inspiración xenos en el Cúmulo están pobremente armados y no ofrecen una amenaza para los fuertemente armados marines espaciales. En su lugar, el Cúmulo ofrece una oportunidad para la escuadra de conseguir más información sobre la rebelión, los sucesos recientes en Rheelas e incluso hacer aliados. Serán recibidos por una delegación de varias de las ciudades al desembarcar. El líder del Cúmulo, el capitán de colmena Bromard, querrá negociar con ellos aunque está receloso del Imperio e intimidado por los Adeptus Astartes. Les hablará de las dificultades de Rheelas y de los millones de ciudadanos leales que aún alberga, y les puede iluminar sobre algunos aspectos de la rebelión, el principal es que no está unificada ni es mayoritariamente simpatizante de los tau.

El DJ puede utilizar este encuentro para proporcionar a los personajes jugadores algo del trasfondo del planeta y además describir a la gente de Rheelas como más que simples rebeldes. Bromard no puede hablarles de la legión alfa (simplemente no sabe que existen) pero puede dar a entender la presencia de cultos del Caos (utilizando términos eufemísticos como los contaminados o los que han caído de la luz del Dios-Emperador). El DJ debe hacer que la escuadra trabaje esto y cualquier otra información, solicitando tiradas de Carisma o Indagar de dificultad variable en función de con quién hablan y cuanto esfuerzo ponen en la diplomacia. Si impresionan a Bromard con su intento sincero de ayudar a aquellos aún leales al Emperador e incluso le ayudan contra los elementos rebeldes del Cúmulo, les prometerá su apoyo, algo que será muy útil posteriormente puesto que será capaz de ofrecer hombres y asegurar las comunicaciones.

PLANES ALTERNATIVOS

Los personajes jugadores pueden escoger hacer sus propios planes, diferentes de los elaborados por los capítulos. En este caso, el DJ debe utilizar la información y misiones presentadas anteriormente para crear una nueva misión para ellos. Es probable que sea lo que sea lo que decidan, tocarán al menos en parte las localizaciones o enemigos de "Objetivos y tácticas". En función de su éxito en la misión, el DJ puede entonces pasar a "Resultados", que conducirá a la escuadra a la segunda parte de la aventura.

Si el DJ quiere hacer este encuentro más desafiante, puede hacer que la escuadra esté acompañada por una escuadra de salamandras. Son veteranos y tienen escasa tolerancia para los herejes, reales o percibidos, y los personajes jugadores necesitarán hacer todo lo que puedan por mantenerles sujetos mientras se ganan a Bromard y a su gente. Si las cosas empeoran, esto podría llevar a los salamandras a atacar a los líderes del Cúmulo (es decir, a la delegación de Bromard) y la escuadra se verá obligada a ayudar en la matanza o a intentar detener a los salamandras de alguna manera.

RESULTADOS

La primera parte llegará a su fin con la conclusión del desembarco. En función del éxito de la primera misión de la escuadra y en donde decidieron desembarcar, habrán descubierto algo acerca de la naturaleza de la rebelión y también potencialmente algo más acerca de uno de los capítulos. El DJ puede tener esto en cuenta posteriormente (consulta el "Nivel de tensión") para mejorar las relaciones entre la escuadra y el capítulo al que han ayudado. En este punto, la legión alfa hará su primer movimiento y el DJ puede pasar a la segunda parte de la aventura.

PARTE 2: UNA GUERRA DIFERENTE

“Un enemigo es más débil cuando no sabe que está luchando”.

—Antiguo proverbio Terrano

Durante el asalto de los cicatrices blancas en Hellsmark, la legión alfa se ha posicionado, controlando los desembarcos de los Adeptus Astartes y preparándose para golpear. Una vez que el ataque de los cicatrices blancas haya despejado los niveles superiores de la colmena y matado a los “líderes” de la rebelión, la legión alfa destruirá los sistemas suspensores y el anillo de lastre de la ciudad, lo que comenzará a hundir toda la estructura. Entre el caos y la carnicería de la ciudad hundiéndose, varias escuadras de la legión alfa, disfrazados como salamandras o manos de hierro, asaltarán a los cicatrices blancas, causando tanto daño como puedan antes de retirarse a bordo de uno de los tiamats de Hellsmark.

Mientras tanto, emboscadas similares ocurren en otras partes de Rheelas donde los marines espaciales han desembarcado. No importa donde se encuentre la escuadra, recibirán una breve llamada de ayuda de los cicatrices blancas (otra estratagema de la legión alfa). Los personajes jugadores pueden abrirse camino para ayudar a los cicatrices blancas, bien descendiendo a las cubiertas inferiores de Hellsmark o haciendo primero un salto en lanzadera desde su localización actual. Si deciden no ayudar a los cicatrices blancas, entonces la legión alfa irá a ellos y serán emboscados (como se detalla a continuación) no mucho después de recibir el mensaje.

Justo después de que la escuadra reciba la petición de ayuda de Akhutai y los cicatrices blancas, las comunicaciones planetarias serán ahogadas por una poderosa señal de voz (encadenada a través de las ciudades colmena). La escuadra, junto al resto de Adeptus Astartes, estará incomunicado de sus hermanos de batalla y de la flota en órbita. Para empeorar aún más las cosas, el grupo de fragatas de la legión alfa junto con una flota de naves de sistema rebeldes saldrá de su escondite y atacará a las naves del Adeptus Astartes en órbita, obligándolas a situarse en órbita alta para el combate y dejando aislados a los Adeptus Astartes en la superficie.

TRAIDORES ENTRE NOSOTROS

La legión alfa, bajo el mando de Kordrac el Silencioso (consulta más adelante), ha desarrollado un simple plan para dividir y debilitar a los Adeptus Astartes, de modo que puedan abrir la grieta de disformidad y conquistar Rheelas. Saben muy bien que iniciar una guerra abierta entre los capítulos estará cerca de lo imposible, porque esos conflictos son templados por el deber y honor de los capítulos al Codex Astartes. En su lugar, Kordrac pretende desequilibrarlos, abrir una brecha entre los comandantes y, cuando llegue el verdadero ataque, hacerles dudar de sus aliados. Su plan tiene dos componentes principales: interrumpir las comunicaciones y sembrar la confusión mediante el subterfugio. Lo primero lo logrará

mediante la señal de voz, mientras que lo segundo depende de sus guerreros que, disfrazados como leales, abren fuego sobre sus hermanos y preparan emboscadas no para destruir, sino para hacer que los comandantes duden entre sí y desconfíen del resto de capítulos. En todo esto, la destrucción de la escuadra es accesorio para Kordrac y, al menos inicialmente, no hará grandes esfuerzos para quitarlos de en medio.

La emboscada de la legión alfa contra la escuadra tendrá lugar en Hellsmark, mientras se hunde en el mar cambiante; si los PJs no van a Hellsmark, el DJ puede adaptar el encuentro en una nueva localización (eliminando la ciudad hundiéndose). Cuando la escuadra se abra camino hasta los cicatrices blancas, Hellsmark se estará cayendo a pedazos a su alrededor, inclinándose mientras se hunde en el mar, lo que impone una penalización de -20 a las tiradas de Agilidad para moverse más rápido que andando sobre el suelo inclinado y las áreas inundadas de agua helada. Según lleguen a los niveles inferiores desde donde Akhutai envió la señal comenzarán a ver signos de la batalla, cuerpos de rebeldes esparcidos alrededor y paredes agujereadas por proyectiles bólder.

Al entrar en una amplia cámara de bombeo llena de pistones y grúas, la escuadra verá a un grupo de cuatro salamandras registrando, aparentemente, los cuerpos de algunos rebeldes muertos. Según se aproximen, el salamandra más cercano se girará y gritará “¡Por el Emperador!” (un grito de batalla deliberadamente elegido por la legión alfa por confuso y perturbador) y abrirá fuego con su bólder. El DJ puede conceder a los hermanos de batalla una tirada **Muy difícil (-30) de Perspicacia** para advertir que hay algo incorrecto en la servoarmadura de los salamandras (ha sido pintada recientemente y carece de insignias de compañía o escuadra), y así evitar que resulten sorprendidos. Utiliza el perfil del marine espacial del Caos en la página 367 de **DEATHWATCH** para representar a los legionarios alfa. Tras cinco asaltos de combate, una horda de milicia renegada (página 368 de **DEATHWATCH**) de magnitud 40 se unirá a la legión alfa. Si la escuadra logra matar a uno o más miembros de la legión alfa (o la lucha dura más de 15 asaltos), la legión alfa se retirará usando a la milicia para cubrir su huida. La escuadra será capaz rápidamente de detectar la contaminación del Caos (aunque no necesariamente que se trata de legionarios alfa) si pueden examinar un cuerpo.

Tras retirarse de la emboscada o salir victoriosos, la escuadra necesitará escapar de Hellsmark antes de que se hunda por completo. Esto implicará atravesar los niveles inundados para llegar a su lanzadera o thunderhawk. El DJ puede hacer esto tan fácil o complicado como considere, haciendo que los hermanos de batalla superen tiradas de Fuerza o Agilidad para obligarles a abrir puertas o trepar por pórticos quebrados entre torrentes de agua del mar. También podrían encontrarse con más enemigos en su salida. Se deberían evitar demasiados combates, u otros encuentro con la legión alfa, pero aún podría haber resistencia de milicias y herejes en estado de pánico.

Al alcanzar las precarias cubiertas de aterrizaje la escuadra se enfrentará a otro desafío. Tres cicatrices blancas esperan aquí a ser recogidos por su capítulo tras sobrevivir a una emboscada de la legión alfa. Los bólderes están desenfundados, los cicatrices blancas intercambian palabras tensas y la escuadra deberá calmarlos mediante una tirada basada en Empatía dependiendo de su actitud hacia ellos.

Incluso si fallan, los cicatrices blancas probablemente no les dispararán (a menos que la escuadra dispare primero) ya que no creen que los guardianes de la muerte estén involucrados en cualquier traición que pueda estar ocurriendo. Si demuestran ser dignos de confianza, los hermanos de batalla les dirán que Akhutai y la mayor parte de la compañía han desaparecido, y que ellos se repliegan a un punto de reunión. La escuadra puede acompañarlos si lo desean.

Si la escuadra decide perseguir a la legión alfa tras la emboscada, cuando huyan hacia el tiamat, se encontrarán con otros ocho legionarios alfa (disfrazados como manos de hierro), reagrupándose de otros ataques. Las órdenes de la legión alfa no son permanecer allí, y combatirán mientras se retiran a través del agua (que cubre hasta el pecho). Si los personajes jugadores son particularmente exitosos, el DJ puede permitirles perseguir a su enemigo bajo el agua en otro tiamat, lo que tal vez de lugar a una batalla subacuática.

PUNTO DE REUNIÓN

Tras la emboscada en Hellsmark, la escuadra empezará a recibir informes (de forma intermitente mediante su vocotransmisor) de que combates similares entre los capítulos han comenzado en otras localizaciones. A menos que la escuadra intervenga, la confusión y el caos continuarán en una espiral descontrolada, culminando en la reunión de los tres comandantes de capítulo en la Aguja de granito y el gran sacrificio de Kordrac. Si los jugadores no llegan a la

conclusión de que es necesario extender la noticia de que los marines espaciales traidores están detrás de los ataques y unir a los capítulos, el DJ puede hacer que se encuentren con una escuadra de marines espaciales leales con ese plan (tal vez a quienes conocieron mientras escapaban de Hellsmark).

Dos factores limitarán los esfuerzos de la escuadra en esta parte de la aventura: la primera es que no tienen comunicaciones fiables con ninguno de los marines espaciales en Rheelas. La segunda es que no pueden desplazarse hasta sus naves en órbita, ya que se han situado fuera del alcance de las lanzaderas. Esto significa que tendrán que trabajar con la información que tengan en las localizaciones de Rheelas y en donde los capítulos estarán luchando. El DJ debe permitir a los jugadores que establezcan su propio plan y decidan a dónde quieren ir en Rheelas, o qué movimientos quieren hacer para derrotar a la legión alfa. Cada uno de los capítulos estará en una cierta localización por defecto, pero el DJ puede alterar esto según cambie la situación o en respuesta a las acciones de la escuadra.

MANOS DE HIERRO

Felross y el grueso de los manos de hierro estarán aún defendiendo la Aguja de granito contra los últimos restos de la guardia de granito y ataques esporádicos de los ciudadanos rebeldes del macizo. También habrá algunas escuadras de los salamandras en varias partes de la ciudad y la legión alfa mantendrá la tensión entre ambos capítulos antes de la llegada de su líder y del ritual.

Kordrac el Silencioso

La legión alfa, en alianza con el stigmatus, ha estado planeando la conquista de Rheelas durante muchos años. Como parte de los grandes planes de la legión, se pretende convertir el mundo en un punto de partida para asaltos contra el saliente Canis y la Argolla de Hierro, sacando recursos vitales imperiales de la zona de guerra Cellebos y desestabilizando toda la región. Ni siquiera la legión alfa podría desplazar una flota más allá del bloqueo lo bastante grande como para conquistar el planeta, ya que no podría ser avituallada por medios normales al estar tan cerca del corazón del control imperial en el sector. En su lugar, el gran plan recayó en un campeón de la legión, Kordrac el Silencioso, un brutal y astuto marine espacial del Caos. Su boca quedó sellada por la mutación, pero Kordrac irradiaba poder y mando, dirigiendo a sus tropas con secos gestos de la mano y siniestras miradas. Un táctico brillante y un estudioso del saber prohibido, fue Kordrac el que descubrió la grieta de disformidad y cómo podría conectarse desde el corazón de la Anomalía Hadex hasta Rheelas, superando la Argolla de Hierro y la flota de bloqueo. Con una veintena de legionarios bajo su mando, desembarcó en secreto en Rheelas y comenzó a convertir a la población a cultos de los poderes ruinosos o al odio declarado contra el Imperio. Sin embargo, para abrir la grieta necesita un poderoso sacrificio (la sangre de un poderoso miembro de los elegidos del Emperador) y por eso ha atraído a los Adeptus Astartes al planeta. Los poderes ruinosos han favorecido a Kordrac y tres capítulos han respondido a la llamada. Donde esperaba matar a un hermano de batalla, ahora planea matar a los tres marines espaciales más poderosos en Rheelas: Akhutai, Felross y Tibias. Una ofrenda así no podrá ser rechazada por los dioses oscuros y la grieta se abrirá fuerte y verdadera, permitiendo a las hordas del stigmatus inundar el mundo.

CICATRICES BLANCAS

Akhutai y la mayoría de los cicatrices blancas que han escapado de Hellsmark han establecido una base temporal en una plataforma continental. Desde aquí planean atacar a los traidores de las ciudades colmena cercanas. No muy lejos, una escuadra de la legión alfa apoyada por rebeldes planea atacar la base, disfrazados como salamandras, para alimentar el caos.

SALAMANDRAS

Tibias se ha trasladado al Cúmulo, aunque ha hecho planes para ir a la Aguja cuando tenga suficientes hermanos de batalla. A diferencia de los otros dos comandantes, sus hombres están dispersos a lo largo de Rheelas. Además, los locales les están dando problemas puesto que la legión alfa ha asesinado a ciudadanos del planeta en masa durante su retirada.

ENCUENTROS ADICIONALES

Además de las indicadas anteriormente, cada localización tendrá al menos una escuadra o más de marines espaciales, algunas en mal estado, otras aguantando y la mayoría aisladas de sus comandantes. El DJ puede emplear la lista de fuerzas de “La vanguardia imperial” para situar unidades a lo largo de Rheelas, en función de los acontecimientos. “Punto de reunión” trata sobre unir de nuevo a los capítulos y hacer frente a la verdadera amenaza (la legión alfa) e involucra tanto la diplomacia como apoyar a los hermanos de batalla. Mientras que algunos de ellos pueden implicar misiones para encontrar y rescatar a Adeptus Astartes aislados por los ataques de la legión alfa, otros podrían implicar una conferencia con uno de los líderes de capítulo, para intentar convencerle de que no se trata de la traición de otro capítulo sino de una legión traidora que está causando problemas. Sin embargo, esto podría también conducir a una misión si no tienen pruebas de la existencia de la legión alfa.

A continuación se sugieren algunos encuentros para superar. Esto se suma a cualquier acción para detener la rebelión o perseguir a la legión alfa, que estará desarrollando sus propios planes. El DJ debe sentirse libre de crear sus propios encuentros en esta sección, utilizando la información proporcionada sobre el mundo y los capítulos.

BAJA VISIBILIDAD

En respuesta a una señal codificada desde tierra, una de las fragatas está disparando una salva cañones sobre una de las ciudades colmena flotantes. La legión alfa, utilizando el transmisor de un astartes leal, está enviando la señal y uno de los capítulos se está llevando la peor parte del ataque. La escuadra recibirá un breve mensaje a través del vocotransmisor solicitando ayuda. La escuadra deberá abrirse camino combatiendo a las fuerzas rebeldes hasta las escuadras leales e intentar salvarlas. Si quieren tener éxito necesitarán interrumpir el fuego de los cañones, lo que implica perseguir a la legión alfa y detener la señal, o hacer llegar de otro modo el mensaje a la fragata, alcanzando una órbita cercana en una lanzadera o usando una señal visual que puedan detectar desde el espacio.

MUERTE EN EL AGUA

Una escuadra quedó atrapada cuando Hellsmark se hundió y ahora permanecen en una sección de la ciudad que se hunde lentamente en el océano. Recibiendo el mensaje mediante un dron minero, la escuadra debe averiguar la forma de llegar a ellos y luego orientarse por las inundadas ruinas de Hellsmark. Incluso aunque queda muy poca resistencia, es una inmersión peligrosa y puede requerir periodos prolongados en el agua helada y las poderosas corrientes. Sumado a ese peligro, una vez lleguen hasta la escuadra e intenten escapar, los rebeldes montados en tiamats rastrearán su ascenso e intentarán devorarlos con las afiladas mandíbulas de sus naves mineras.

THUNDERHAWK DERRIBADA

Por pura suerte, los rebeldes han derribado una lanzadera thunderhawk y se ha estrellado sobre una de las plataformas continentales de Rheelas. Persiguiendo el mismo éxito, un grupo de rebeldes ha desembarcado en la plataforma para dar caza a los hermanos de batalla en el agitado terreno y los llameantes geiseres. La escuadra deberá ser rápida si quieren salvarlos y extraerlos antes de que los efectivos más numerosos de los rebeldes arrollen su resistencia. No obstante, los rebeldes no son el único enemigo de los PJs, ya que el propio suelo puede desmoronarse inesperadamente o elevarse de repente golpeando contra una aeronave en movimiento. Sea cual sea su transporte, será mejor que la escuadra tenga un buen piloto.

NUEVO LIDERAZGO

Aislado de su compañía y creyendo que Tibias está muerto, un veterano de los salamandras ha asumido el mando de la misión. Junto con un contingente de hermanos de batalla, dirige un asalto sobre la Aguja, que considera defendida por marines traidores. La escuadra debe convencerle de que los demás capítulos no son sus enemigos, detenerle con la autoridad de Tibias o hacerle retroceder. Cada tarea necesitará de algo de habilidosa diplomacia, intimidación o engaño, y tal vez incluso una demostración de fuerza. Si la escuadra ya se ha unido a otros marines espaciales, puede hacer las cosas más fáciles o difíciles en función del nivel de tensión entre los capítulos.

PIEDAD PARA LOS DÉBILES

Hay informes de que una fuerza de los manos de hierro ha comenzado un sacrificio selectivo de los ciudadanos de Rheelas en la Aguja, creyendo que la ciudad está llena de actividad rebelde. El comandante de los salamandras quiere detenerlos y teme que los “manos de hierro” podrían ser la legión alfa, pero está dispuesto a permitir que la escuadra de PJs traten con ello en lugar de intervenir. La verdad es más complicada; los manos de hierro están realmente presentes y comenzando una masacre, pero la situación está siendo agravada por marines de la legión alfa disfrazados, que extienden la violencia indiscriminadamente. En última instancia, después de atacar o ser atacados por traidores y leales, la situación culminará en una lucha a tres bandas en donde la escuadra debe decidir a qué escuadra apoyar o si abre fuego sobre ambas.



-LA CORONA- LA CÁMARA DEL SEÑOR DE GRANITO

PODEROSA GRAVEDAD

Una escuadra de manos de hierro se ha quedado varada en un gancho de gravedad en órbita baja, mientras intentaban regresar a su nave de ataque rápida. Una reliquia del asentamiento temprano de Rheelas, el gancho de gravedad es una enorme plataforma orbital lanzadora de arpones conectada a un quebrado bloque de roca (un pedazo del planeta recogido en órbita baja). Los manos de hierro están sobre la roca, con su thunderhawk partida, sobreviviendo del aire de sus armaduras. Los PJs necesitarán hacer un aterrizaje en la roca y llegar hasta los manos de hierro antes de que atraigan la atención de una de las naves de sistema rebeldes, o la legión alfa envíe un grupo de desembarco propio. Además de los peligros del vacío y la gravedad cero, el choque de la thunderhawk ha alterado el arpón y la roca se está rompiendo lentamente y desprendiéndose en el vacío.

ENTRETANTO

Mientras los personajes jugadores están reuniendo a las dispersas fuerzas del Adeptus Astartes, la legión alfa también se está moviendo. Kordrac y sus hombres de confianza están preparando la Aguja para la reunión de los comandantes de capítulo y para el ritual que abrirá la grieta. Si los PJs no están ya en la Aguja, el DJ puede hacer que intercepten el mensaje de la legión alfa preparando la reunión para que los comandantes de capítulo se encuentren allí. Alternativamente, si han establecido contacto con alguno de los comandantes, lo sabrán por ellos (a continuación).

LLEGAR A LA CORONA

La legión alfa ha preparado una serie de transmisiones falsas para atraer a los comandantes marines espaciales a una trampa astutamente elaborada en la Corona de la Aguja de granito. Los elementos clave para esta reunión son:

- La Corona se considera “terreno neutral”.
- La Corona es uno de los pocos lugares del planeta que ostenta la capacidad de autoridad adecuada para los marines espaciales.
- El pueblo de Rheelas considera la Corona como un símbolo importante y un hito.

El DJ debe considerar una de estas opciones para una transmisión falsa (basándose en las acciones de la escuadra y sus preferencias) y preparar el clímax de la aventura. Cada una de ellas es una artimaña planeada por la legión alfa.

Aliado fiable: Los comandantes reciben una transmisión del oficial de enlace, un teniente de la Armada Imperial que sirve con el señor de la guerra. Niahel explica que acaba de llegar por asuntos del lord militante y desea reunirse con los comandantes marines espaciales en la Corona.

Ciudadanos de Rheelas: Los marines espaciales son contactados por la alianza de capitanes de colmena. La alianza desea reunirse con los comandantes marines espaciales para jurar formalmente lealtad al Imperio y presentar toda la ayuda que puedan a la cruzada.

Visitante misterioso: Una invitación formal es enviada a los comandantes marines espaciales utilizando un antiguo código de la Inquisición, el mensaje proclama que el inquisidor Veilan del Ordo Xenos desea reunirse con ellos para tratar de una temible amenaza para la cruzada.

PARTE 3: LA ÚLTIMA TRAICIÓN

"El mayor enemigo del Emperador es la traición. Es un enemigo que no podemos ver, tocar, u oír; pero amenaza nuestro Imperio con tanta seguridad como el filo del hereje o el odio del alienígena, y es infinitamente más difícil de derrotar".

—Felross, capitán, 7ª compañía manos de hierro

La última parte de la aventura tiene lugar en la Corona de la Aguja de granito. Kordrac pretende matar a al menos a uno de los capitanes marines espaciales y abrir una grieta en la disformidad hacia el saliente Acheros. La escuadra llegará a la abovedada cámara del señor de granito (aún con los cuerpos desparramados de la guardia de granito) al mismo tiempo que los demás comandantes. En función de si los personajes jugadores han unido a la mayoría de los Adeptus Astartes, o están en contacto con uno o más de los comandantes, podrían estar bien organizados en este punto y sospechar algún movimiento por parte de la legión alfa. El DJ debe darles una oportunidad de organizar sus fuerzas y hacer planes antes de acudir a la reunión.

DISTENSIÓN

El devenir de la reunión entre los comandantes de capítulo dependerá de la elección de invitación del DJ, el nivel de tensión entre los tres capítulos y el número de hermanos de batalla supervivientes. Si el nivel de tensión es 30 o menos, entonces la reunión será civilizada, aunque acalorada, mientras los capitanes intentan encontrar sentido a la situación. Si el nivel está por encima de 30, entonces habrá una verdadera confrontación, con las armas preparadas y las acusaciones volando entre los capitanes, la situación está a solo a un segundo de la violencia abierta.

Kordrac no pretende atacarlos de inmediato; primero tiene que hacer preparativos y está genuinamente interesado en ver si los leales comenzarán a luchar entre sí (posiblemente refrescando la situación mediante ataques a los hermanos de batalla que patrullan el macizo o en las plataformas de aterrizaje, bajo disfraz si parece más probable).

Esto significa que los PJs tendrán una oportunidad para arreglar las cosas entre los capitanes y convencerlos de que la legión alfa es la verdadera amenaza y que puede estar preparándose para atacar. Esto es un encuentro social y el DJ debe intentar evitar el combate a menos que las cosas vayan muy mal. Es una oportunidad para los jugadores de argumentar y presentar lo que podrían haber descubierto sobre el origen del levantamiento. El DJ puede pedirles que empleen habilidades de Empatía para ganarse a los comandantes de compañía, pero si pueden aportar evidencias, argumentos convincentes, e incluso un plan, debería concederles las bonificaciones adecuadas o no



La grieta de la disformidad

Kordrac descubrió hace mucho que los habitantes originales de Rheelas habían hecho un pacto oscuro para salvar a su mundo de un enemigo. Aunque se han perdido los detalles, está registrado que después de que sus mundos hermanos cayeran y murieran millones de los suyos, acudieron a la disformidad para salvarse de un enemigo mucho más avanzado. En respuesta, fueron bendecidos con un arma de disformidad y un pozo de energía disforme para alimentarla, enterrado profundamente dentro del planeta. Sin embargo, como todos los dones de los poderes ruinosos era una espada de doble filo y, al extraer profundamente del pozo de la disformidad para destruir a una vanguardia enemiga que venía a tomar su mundo, también rompieron su superficie y desestabilizaron su propio núcleo. Aunque esto conjuró el final de su civilización, dejó un nexo entre su planeta y la disformidad que ha perdurado.

Kordrac ha encontrado este nexo y un ritual para invocarlo. Utilizando un mundo similar en la Anomalía Hadex, donde la fábrica del materium es también débil, puede crear una grieta entre ambos mundos, un puente en la disformidad que las tropas pueden utilizar para viajar desde el corazón del saliente Acheros hasta Rheelas. Con una puerta estable, el stigmatum será capaz de abrir un segundo frente contra la cruzada y convertir el quebrado mundo minero en una fortaleza de los poderes oscuros.

obligarlos a hacer una tirada. El DJ debe recordar interpretar a cada comandante según su personalidad (consulta “La vanguardia imperial”) y centrarse en los acontecimientos recientes, como si ha habido una lucha real entre los leales.

El DJ puede utilizar además este encuentro para hacer que los jugadores duden de su confianza en los comandantes. Tras sufrir a manos de la legión alfa, el DJ puede hacer que Tibias, Akhutai o Felross parezcan indiferentes a los ataques, o insistir en que de ningún modo una legión traidora podría estar tan lejos de la zona de guerra Cellebos. Es posible incluso que los comandantes marines espaciales sospechen que la escuadra de los guardianes porta colores falsos. Por supuesto, todos los capítulos son leales al Emperador y al Imperio, incluso si se enfrentan entre sí.

¡ES UNA TRAMPA!

Kordrac atacará a los capitanes marines espaciales cuando sea evidente que no se van a enfrentar o si la lucha abierta sucede después de que se hayan desgastado entre sí. La legión alfa asaltará la cámara del señor de granito y al mismo tiempo enviará rebeldes contra los habitantes del macizo y cualquier leal que no esté dentro de la cámara. Los efectivos de la legión alfa, incluyendo a Kordrac, serán aproximadamente iguales al número de los capitanes y sus guardias de honor. Los demás leales no serán capaces de llegar a sus comandantes a menos que los PJs hayan logrado asegurarse la ayuda de Bromard u otras fuerzas de Rheelas, en cuyo caso sus efectivos permitirán a los leales llegar y el DJ puede hacer que la situación sea ligeramente favorable para los capitanes.

Este será un combate épico, con numerosos marines espaciales en cada bando, en la cámara del señor de granito y en los pasillos circundantes (incluyendo las grandes balconadas que rodean la cima de la Aguja). El DJ puede dejar la acción general en un segundo plano, y centrarse en la verdadera lucha entre Kordrac y los capitanes mientras intenta completar el ritual y abrir la grieta. Si ayudan a los capitanes contra Kordrac

y su séquito personal (utiliza el perfil del marine espacial del Caos de la página 367 de **DEATHWATCH**), los PJs advertirán que el marine espacial del caos está cubierto de símbolos arcanos e iconos sangrientos. Si un hermano de batalla supera una tirada **Moderada (+0) de Saber prohibido (Demonología o Disformidad)**, entenderá que Kordrac es un recipiente demoníaco y que si muere probablemente se transformará en un príncipe demonio.

Si los PJs no intervienen, Kordrac acabará muerto a manos de los capitanes y se transformará. De otro modo, deben intentar detenerlo para que no mate a un capitán y a su vez no matarlo a él (es decir, apresándolo, aturdiéndolo, usando poderes psíquicos, etc.). El DJ no necesita hacer tiradas para los capitanes o interpretar su contribución a la lucha (puede asumir que son parte de la acción de fondo). Por tanto, si Kordrac no es detenido o resulta muerto en 5 asaltos, matará a uno de los capitanes y la grieta comenzará a abrirse. Alternativamente, si muere, explotará en una lluvia de vísceras y se convertirá en un príncipe demonio (utiliza el perfil del príncipe demonio de la página 366 de **DEATHWATCH**). En este punto las cosas se pondrán mucho peor y si en cualquier asalto los PJs fallan en causarle daño (después de la reducción de blindaje y Resistencia) matará a uno de los capitanes y la grieta comenzará a abrirse.

Si la grieta empieza a abrirse, una helada bruma carmesí comienza a envolver la cámara; los PJs disponen de 5 asaltos para impedirlo, matando a Kordrac (o a su forma demoníaca). Si fallan, la milicia herética del stigmatum empezará a salir como un torrente del portal y atacará. Desde aquí, la única forma de sellar la grieta es luchar a través de ella contra las enormes hordas del stigmatum y destruir la puerta desde el otro lado (los bibliotecarios y los PJs con Saber prohibido (Disformidad) tienen una oportunidad para saber esto). Si la puerta no es sellada, Rheelas caerá finalmente y una verdadera guerra estallará dentro de los mundos en cuarentena.

CONCLUSIÓN

Una vez que la puerta esté sellada, o su apertura haya sido evitada y Kordrac esté muerto, la rebelión estará efectivamente acabada. La escuadra podrá regresar a órbita, donde la llegada de la flota de bloqueo ha terminado con las naves de sistema rebeldes y ha obligado a la flotilla de la legión alfa a retirarse. Mientras dejan atrás Rheelas, la escuadra es recibida por la imagen de la llegada de la Armada Imperial, justo a tiempo para ver partir a los Adeptus Astartes...

TENSIONES DURADERAS

Al final de la aventura, el DJ debe tomar nota de en donde ha terminado el nivel de tensión. En caso de ser bajo, 20 o menos, no hay ningún daño permanente. Si terminó más alto y especialmente si condujo a la lucha entre los capítulos, entonces tendrá un efecto sobre cómo interactuarán estos tres capítulos dentro de la demarcación Jericó y, en menor medida, sobre cómo consideran a los guardianes de la muerte dada la implicación de los PJs. Para los hermanos de batalla, esto solo podría significar una ayuda limitada de dichos capítulos en el futuro o un esfuerzo de los comandantes por evitarlos. Para los capítulos podría tener implicaciones militares significativas puesto que el señor de la guerra Tetrarchus se frustraría ante la negativa de los salamandras, manos de hierro, o cicatrices blancas de luchar junto al resto. El DJ debe además recordar que los tres capítulos implicados en la conquista de Rheelas envían hermanos de batalla a los guardianes y los PJs pueden descubrir que las nuevas llegadas, o incluso viejos camaradas, les observan de forma diferente si fueron los responsables del deshonor de su capítulo o la muerte de uno de sus comandantes.

Un resultado de 5 o menos de tensión entre dos capítulos indica que se han reconciliado y (a criterio del DJ) pueden haber incurrido un vínculo o deuda de honor entre ambos. Esto significa que en el futuro los dos capítulos trabajarán con mucha más facilidad, con sus lazos de hermandad reforzados.

Un resultado de 30 o más de tensión entre dos capítulos indica que tienen un feudo o rencor permanente debido a este incidente, y los recuerdos de Rheelas tendrán un sabor amargo en las bocas de los dos comandantes en las décadas venideras.



DEATHWATCH™

PRIMERA FUNDACIÓN

LA GUÍA DEFINITIVA DE LOS MARINES ESPACIALES DE LA PRIMERA FUNDACIÓN

En el alba del Imperio, los marines espaciales de la primera fundación impulsaron la Gran Cruzada del Emperador. Diez milenios más tarde, estos capítulos incluyen a algunos de los héroes más célebres de la galaxia. ¡Ha llegado el momento de ocupar tu lugar entre estos guerreros legendarios!

Juega como un miembro de la venerada primera fundación, incluyendo a los manos de hierro, la guardia del cuervo, los salamandras y los cicatrices blancas.

Equípate con antiguas reliquias del capítulo y equipo de guerra empuñado por los celebrados campeones de hace milenios.

Adquiere seguidores leales para que marchen contigo en el fragor de la batalla y te apoyen en tu constante lucha contra innumerables enemigos.

¡Batalla contra los enemigos del Imperio por el honor del capítulo!

Adecuado para jugadores de todos los niveles.
Es necesaria una copia del libro básico de DEATHWATCH para usar este suplemento.



www.FantasyFlightGames.com