DEATHWAICH MUERTE NEGRA

IGAROL

UNA AVENTURA DE DEATHWATCH WARHAMMER JUEGO DE ROL

DEATHWACH



EL JUEGO DE ROL EN LA SINIESTRA OSCURIDAD DEL 41º MILENIO



MUERTE NEGRA

"Por donde caminan los hijos de Mortarion, la voluntad del Señor de la Muerte prevalece. Portamos el hambre, la peste, la guerra y la destrucción absoluta en sus múltiples formas. Portamos el apocalipsis en nombre de Mortarion. Somos la Guardia de la Muerte. Somos el fin de todo".

-Calas Typhon, heraldo de Nurgle

Muerte Negra es una aventura de Deathwatch que sume a los hermanos de batalla en un mundo contaminado por la insidiosa mano de la Guardia de la Muerte, los legionarios traidores devotos a la corrupción de Nurgle. En la búsqueda de una nave desaparecida, la escuadra debe hacer frente a toda la pestilente blasfemia del Caos y a sus más depravados sirvientes, los marines de plaga.

RESUMEN

Esta sección proporciona al DJ un resumen de la historia hasta el momento y una visión general de la trama de la aventura. Con esta información, el DJ puede proporcionar a los jugadores todos los detalles necesarios para comenzar y sumergirles en la inmundicia y la acción sangrienta.

Es recomendable que el DJ se familiarice con Heraklion antes de inciar la aventura. Este mundo infecto se presenta a lo largo de las siguientes páginas, con detalles específicos de sus peligros, plagas y habitantes.

TRAMA DE LA AVENTURA

Según los registros de las fuerzas de exploración de la Cruzada Achilus, Heraklion, un planeta en el límite exterior del sistema Tabius Rasa, es un mundo de clima tropical, con elevadas precipitaciones y tormentas. El planeta tiene tres continentes principales y grandes océanos. Cada uno dominado por lluviosas selvas que rodean una cadena de grandes cordilleras. El mundo es rico en recursos minerales, pero su cercanía a la anomalía Hadex hace impensable su colonización. La flora planetaria consiste en enormes bestias reptilianas aladas. Los gigantescos árboles de Heraklion albergan los nidos de estos monstruosos seres.

Desconocido para el mando de la Cruzada, Heraklion se ha convertido en la base de la partida de guerra del maestro de la plaga Ussax el "Segador de Vida", un veterano de la Legión Traidora de la Guardia de la Muerte y uno de los hechiceros del círculo interior del primarca demonio Mortarion. Ussax y su partida de marines de plaga llegaron hace tres años a la demarcación Jericó a bordo del crucero Espectro del ocaso. En un principio, Ussax estableció su base en el planeta Venkrous, en el interior de la anomalía Hadex, el reino del príncipe demonio Mephidast el "Cosechador" y su gran ejército, las mareas sagradas. Sin embargo, su mala relación con el caprichoso demonio, impulso al hechicero a conseguir un dominio propio. El planeta Heraklion, cerca de

la anomalía, pero lo bastante lejos del reino de su rival, fue el lugar elegido por el "Segador de Vida".

Ussax empleó las apocalípticas armas biológicas del Espectro del ocaso para moldear el planeta a su gusto. Las cargas de patógenos, contaminantes atmosféricos y plagas, convirtieron el planeta verde en una bola putrefacta de corrupción. Las esporas infecciosas aniquilaron o mutaron a las especies nativas. Los árboles se pudrieron, cubriendo la superficie de la selva en un lodazal enfermizo. Los océanos se convirtieron en enorme depósitos de podredumbre. Con el mundo transformado a imagen del Señor de la Pestilencia, Ussax estableció su base y comenzó su labor. Desplazándose de un campo de batalla a otro, el hechicero reúne una siniestra y abominable cosecha de muertos y moribundos, antes de regresar a su refugio para confeccionar su última fiebre. Esta la libera sobre el siguiente campo de batalla al que asiste, recolectándola una vez más de los cuerpos de sus víctimas. Las actividades del maestro de la plaga han sido registradas por la Cámara de Vigilancia, que teme que el "Segador de Vida" esté refinando de alguna manera blasfema sus plagas y usando los furiosos conflictos en la demarcación Jericó como campo de cultivo.

La presencia de los legionarios traidores de la Guardia de la Muerte en Tabius Rasa ha pasado totalmente inadvertida para las fuerzas imperiales hasta el momento. Sin embargo, la codicia y la osadía de un comerciante independiente de dudosa reputación, llamado Markus Reuti, ha cambiado la situación. Reuti condujo a su nave hasta los límites del sistema para cerrar la adquisición de artefactos xenos con unos piratas renegados procedentes de la anomalía Hadex. La nave del comerciante independiente, el *Prospero*, no llegó a su encuentro con los corsarios porque fue interceptada por el *Espectro del ocaso* y derribada sobre Heraklion. Consciente de que su destino estaba sellado y sin nada que perder, Reuti envió una señal de desastre con las coordenadas de su posición.

Personajes Jugadores en Muerte Negra

Muerte Negra requiere que los hermanos de batalla dispongan de un buen conjunto de habilidades de combate. Por ello, se recomienda emplear personajes experimentados (de rango 3 como mínimo), aunque si ese no es el caso el DJ podría sumar a la escuadra la fuerza de otros PNJs (alguno de los marines espaciales del Misericordia final). Respecto a las especialidades, la presencia de un apotecario (puesto que van a sangrar y mucho) puede marcar la diferencia. La fuerza del archienemigo asume una escuadra de cinco hermanos de batalla y aunque la mayoría de los encuentros no deben cambiar si la escuadra es mayor o menor, en el enfrentamiento con los legionarios traidores de la Guardia de la Muerte podría resultar conveniente hacer modificaciones en el caso de que el grupo sea más pequeño.

COMENZANDO LA AVENTURA

La escuadra de los hermanos de batalla se encuentra a bordo del crucero de asalto rápido *Misericordia final* en las cercanías del sistema Tabius Rasa cuando llega la señal del *Prospero*. Los hermanos de batalla pueden estar de camino, o de regreso, de otra misión o procedentes de la estación de la vigilia de Resgulus. Sea como sea, la fortaleza de la vigilia de Erioch altera sus prioridades y les ordena encontrar la nave del comerciante independiente, básicamente recuperar toda la información relativa a lo que ha sucedido y el motivo por el que se encontraba tan cerca de la anomalía

Por supuesto, el DJ es totalmente bienvenido a modificar el escenario, tal vez con la escuadra dirigiéndose hacia Heraklion (o Tabius Rasa) por otro motivo completamente distinto y descubriendo su pestilencia al llegar. Asimismo, la aventura podría ser parte de una misión previa de los hermanos de batalla en el saliente Acheros, una que les hiciera conocedores de las actividades del maestro de la plaga Ussax en la demarcación.

A menos que se especifique lo contrario, todos los PNJs presentados a lo largo de **Muerte Negra** incluyen en su perfil las modificaciones producidas por sus talentos, rasgos y bonificaciones de característica.



PARTE 1: UN MUNDO PODRIDO

"En la oscuridad, somos los ojos que todo lo ven de Mortarion, en el silencio, somos las palabras ardientes del primarca. Donde reina la incertidumbre, llegará la retribución del Señor de la Muerte".

-Letanía de devoción, Guardia de la Muerte

Independientemente de las circunstancias por la que los hermanos de batalla se encuentran en las proximidades de Tabius Rasa, el DJ debe facilitar a la escuadra la siguiente información (mediante la tripulación del *Misericordia final* o del modo que considere apropiado):

Las coordenadas del *Prospero* conducen a la escuadra a Heraklion, un planeta en los límites del sistema Tabius Rasa con los mundos de la anomalía Hadex. Los informes de la Cruzada Achilus señalan que se trata de un mundo jungla sin presencia humana, sólo habitado por agresivas especies reptilianas (consulta la página 2).

Markus Reuti es un comerciante independiente de una casa menor. Conocido por su mala reputación, se ha visto involucrado en varias investigaciones sobre el contrabando de artefactos xenos prohibidos. Aunque hasta ahora ha salido bien parado de todas ellas.

El *Prospero* es un antiguo crucero ligero de tipo lunar, que ha sufrido innumerables modificaciones a lo largo de su servicio. La nave cuenta con una tripulación estimada de 60,000 y los hermanos de batalla pueden consultar sus esquemas básicos en los cogitadores del *Misericordia final*.

HERAKLION

El trayecto hasta las coordenadas del *Prospero*, no debe necesitar más de una semana, tiempo en el que los hermanos de batalla pueden preparar su estrategia de cara a la misión. Sin embargo, el planeta que encuentran no es el que la escuadra espera. Una vez que la *Misericordia final* llegue a Heraklion, lee en alto o parafrasea lo siguiente:

La imagen del planeta que se encuentra frente al Misericordia final no es el que habéis estudiado en los archivos. Heraklion parece un asqueroso miasma de putrefacción. Los augures indican que la atmósfera planetaria está contaminada y que el nivel de toxinas y de virus es, simplemente, inconcebible. El mundo parece una pústula ulcerosa en medio del vacío.

Las coordenadas del *Prospero* lo sitúan en medio de una ciénaga en una zona selvática muy densa. La nave del comerciante independiente parece haberse estrellado sobre la superficie planetaria, aunque aparentemente conserva su estructura más o menos intacta. Tras examinar el área, el punto de aterrizaje más cercano para la thunderhawk de la

MUERTE NEGRA

escuadra está a cinco kilómetros de distancia. Una vez hayan realizado su juramento de combate, los hermanos de batalla pueden abordar su cañonera y comenzar su misión.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

Los objetivos primarios de la misión están claros desde el principio: averiguar que le ha sucedido al *Prospero* y recoger toda la información sobre el motivo de su viaje y destino. Al ser una misión que surge previa o posteriormente a otra, la escuadra tendrá que emplear el equipo asignado a dicha misión. Si el DJ requiere un valor de solicitud para la misión, puede aplicar una solicitud sugerida de 45 (redondeado arriba desde 44), en base a los siguientes supuestos:

Objetivo primario: Descubrir qué le ha sucedido al *Prospero* (objetivo experto, solicitud 17).

Objetivo primario: Recoger información sobre el curso y destino de la nave del comerciante independiente (objetivo principiante, solicitud 16).

Objetivo secundario: Rescatar a cualquier superviviente (objetivo principiante, solicitud 11).

DESCENSO A HERAKLION

El hermano de batalla Godrun, un lobo espacial, conducirá la thunderhawk hacia la superficie. Lee o parafrasea el siguiente texto cuando la escuadra descienda a través de la atmósfera:

La atmósfera de Heraklion es un denso y viscoso manto verde que limita por completo toda visibilidad hasta que sus aceitosas nubes dan paso al continente. Los restos ennegrecidos de árboles gigantescos se alzan como esqueletos petrificados de estacas colosales que apuntan acusadoras a los cielos. Según descendéis veis los inmensos restos del Prospero y vuestra zona de aterrizaje: un área pantanosa despejada de árboles.

La thunderhawk se apoya inestable sobre la superficie cubierta de lodo. El eco de los retrorreactores al apagarse resuena entre los árboles petrificados. La caída de la rampa de desembarco ofrece una imagen de pesadilla. El suelo transpira putrefacción, anegado de agua estancada y cubierto de toda clase de parásitos. Enormes nubes de mosquitos se arremolinan sobre las superficies empapadas, llenando el aire fétido con el zumbido de sus alas.

Los hermanos de batalla disponen de un auspex para guiarles hasta la nave en su camino a través de la selva, una vez abandonen la cañonera. El terreno impide usar ningún tipo de vehículo por lo que la escuadra debe desplazarse necesariamente a pie.

Los sucesos de **Muerte Negra** tienen lugar en un planeta contaminado y putrefacto por la insidiosa mano de Nurgle. Además de los peligros que deberán enfrentar más adelante, cuando encuentren los restos del *Prospero*, los hermanos de batalla deben atravesar dos kilómetros entre inmundos pantanos y otros tres más de selva. Caza zona presenta sus riesgos y las siguientes descripciones proporcionan al DJ todo los detalles que necesita para dirigir los encuentros establecidos en ellas.

Misericordia final

El crucero de asalto rápido *Misericordia final* es una de las mejores naves de los guardianes de la muerte que presta servicio en la demarcación. Su capitán es el hermano sargento Cullham, un veterano procedente del capítulo de los vigilantes de tormentas. Los tripulantes de la nave son predominantemente siervos del capítulo, aunque hay un puñado de marines espaciales a cargo del puente.

LOS PANTANOS

El terreno en el que desembarca la escuadra, es un barrizal más o menos estable en una enorme ciénaga poco profunda y burbujeante. Lee en alto o parafrasea lo siguiente cuando los hermanos de batalla se internen en el pantano:

Según abandonáis el barrizal y vuestra cañonera, las fangosas aguas estancadas os rodean las piernas hasta las rodillas. Advertís que la tierra anegada sorbe vuestras botas como si quisiera tragaros, pero la potencia de la servoarmadura os basta para liberaros de la presa del pantano. Aunque lleváis unos minutos en la ciénaga, ya estáis cubiertos de toda clase insectos.

Los pantanos ofrecen los siguientes peligros.

Pozos ácidos

Atravesar el pantano es seguro si los personajes se desplazan a la mitad de su valor de movimiento y consultan el auspex. Si no es así, existe la posibilidad de caer en uno de los pozos ácidos que oculta la ciénaga. Cada asalto de combate, o cada cinco minutos de tiempo narrativo, hay un 20% de posibilidad de que el hermano de batalla que vaya en cabeza (si van en fila india, si no uno aleatorio), caiga en un pozo. El personaje debe superar una tirada de Agilidad Moderada (+0) para evitar caerse. Una vez dentro puede salir con una tirada de Agilidad o de Fuerza Ordinaria (+10). Cada asalto dentro del pozo reduce un punto de blindaje de tres localizaciones determinadas al azar. Si alguna localización llega a 0, el personaje debe quitarse esa pieza de armadura para evitar quemarse la piel (el DI puede imponer otras penalizaciones en ciertos sistemas, como los autosentidos, si el casco resulta dañado por el ácido).

Sanguijuelas

Mientras la escuadra atraviesa la ciénaga, solicita a los hermanos de batalla una tirada de **Perspicacia Muy difícil** (-30). Cualquiera que lo supere advertirá la presencia de una especie de pequeñas babosas pegadas por debajo de sus rodillas, los seres son minúsculos y están mezclados con la capa de insectos que cubren su blindaje. Las sanguijuelas segregan un potente acido y son capaces de filtrarse por las juntas de la ceramita hasta quemar los servosistemas de la armadura. Si alguno de los personajes no las elimina (básicamente con fuego), la servoarmadura le indicará una

pérdida de potencia en una pierna, o en ambas. A discreción del DJ, esto puede reducir la capacidad de movimiento del personaje o imponer penalizaciones a su Agilidad. Los efectos de las sanguijuelas se harán patentes en el momento en que alcancen el *Prospero*.

Crotalidos

Como los hermanos de batalla pronto descubrirán no toda la fauna de Heraklion pereció a manos de la podredumbre del Caos. Algunas especies se transformaron y sobrevivieron, un ejemplo de ello son los crotalidos, una especie de reptiles carnívoros semiacuáticos que habitan los pantanos. Estas criaturas tienen cuerpos alargados cubiertos de escamas y pústulas supurantes y su cabeza está dominada por sus voraces fauces llenas de hileras de dientes triangulares.

Los crotalidos (en número igual a los hermanos de batalla más cuatro) esperan a su presa bajo las infectas aguas y en el momento en que detecten el movimiento de la escuadra, se colocarán en posición de ataque, saltando fuera de las aguas con el impulso de sus patas. Solicita al personaje en vanguardia una tirada enfrentada de Perspicacia contra el Movimiento silencioso de las bestias. Si el hermano de batalla resulta vencedor detecta a las criaturas y puede alertar al resto de la escuadra. Si no es así, los crotalidos obtienen un asalto sorpresa contra los hermanos de batalla (consulta Sorpresa, en la página 235 del libro básico de Deathwatch). Una vez heridos, o en el momento que huelan sangre, los crotalidos entrarán en un estado de frenesí que les hace ignorar cualquier daño o miedo, enviándoles en un ataque desenfrenado que sólo acabara con su muerte o la de las presas.



Crotalidos (Tropa) HA HP F R Ag Int Per V Em

55

Movimiento: 4/8/12/24 Heridas: 20

30

10

35

40

Habilidades: Perspicacia (Per), Esconderse (Ag) +10, Movimiento silencioso (Ag) +10, Nadar (F) +30.

Talentos: Asalto rabioso, Coraje, Duro de pelar, Golpe mortífero, Frenesí†, Sentidos desarrollados (Gusto).

Rasgos: Armadura natural (escamas), Armas naturales (garras, fauces), Cuadrúpedo, Tamaño (Voluminoso), Visión en la oscuridad.

Blindaje: Escamas (4).

35

Armas: Fauces (1d10+7 A, Pen 3, Desgarradora, Primitiva, Tóxica [3]), garras (1d5+7 I, Pen 2, Desgarradora, Primitiva, Tóxica [3]).

Reglas especiales:

†Frenesí: Los crotalidos entran automáticamente en un estado frenético si resultan heridos o huelen la sangre a menos de 30 metros.

Dispones de más información sobre las capacidades de esta especie alienígena en las páginas 67-68 del suplemento **Marca del Xenos**. (Ten en cuenta que la propiedad Tóxica es resultado de la podredumbre que ha contaminado el planeta).



UERTE NEGRA

LA SELVA

Una vez que los hermanos de batalla salgan del borde del pantano, lee en alto o parafrasea lo siguiente:

Tras salir de la ciénaga, comenzáis a avanzar entre los enormes y podridos árboles. Hongos de toda clase pueblan y revientan sus cortezas, y el suelo es un repulsivo mobo negro que lo cubre todo con un sudario de microorganismos que compiten entre sí, mientras poblaciones de insectos autóctonos se alimentan del cadáver del mundo muerto.

La selva ofrece los siguientes peligros.

Niebla fúngica

Ciertos hongos incapacitan a sus víctimas segregando una pestilente niebla o simplemente por contacto. En cuestión de segundos miles de microorganismos invaden el cuerpo y convierten al afectado en alimento. Los hermanos de batalla en servoarmadura son inmunes a sus efectos, pero si alguno de ellos no está completamente revestido de su blindaje, cada asalto de combate o cada cinco minutos de tiempo narrativo, hay un 20% de posibilidad de que respire la niebla o toque los hongos. Si así ocurre, el personaje debe superar una tirada de Resistencia Moderada (+0). En caso de fallo, el hermano de batalla debe tirar de inmediato en la Tabla 8-17: Efectos de impacto crítico: Cuerpo, página

AIRE TÓXICO

La atmósfera de Heraklion está teñida de un maligno y enfermizo color verdoso, como cualquier material expuesto a ella en unas pocas horas. El aire porta toda clase de toxinas, a los que los hermanos de batalla son inmunes mientras lleven su servoarmadura sellada. Si por cualquier motivo alguno de los personajes no cuenta con esa protección, debe realizar cada hora una tirada de **Resistencia Moderada (+0)** o sufrir la pérdida de un nivel de fatiga.

256 del libro básico de **Deathwatch**, para determinar el efecto de las hongos invadiendo su organismo, tirando 1d10 para obtener el nivel de la herida y añadiendo un +1 al resultado por cada nivel de fracaso. Una vez que el personaje ha sufrido el ataque de los hongos se vuelve inmune a sus efectos (es decir, su cuerpo mejorado neutraliza adecuadamente a los virus fúngicos).

Enjambre

A escasos metros de salir de la selva, solicita a los hermanos de batalla una tirada de **Perspicacia Moderada (+0)**. Los que tengan éxito distinguen el zumbido de millones de alas minúsculas que se aproximan. Si permanecen inmoviles, el enjambre les ignorará y seguirá su camino. Los personajes que fallen la tirada, o que habiéndola superado siguen en movimiento, son envueltos por miles de apestosos insectos y sufren una penalización de -10 a su Habilidad de Armas y Habilidad de Proyectiles durante los próximos 1d5+5 minutos, hasta que los insectos se hartan de estrellarse contra

su servoarmadura y se van (el DJ es libre de imponer toda clase de molestas penalizaciones adicionales si alguno de los afectados tiene una localización expuesta).

PARTE 2: EL PROSPERO

"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

Cuando los hermanos de batalla cubran los tres kilómetros de selva, habrán alcanzado finalmente su destino. Lee en alto o parafrasea lo siguiente:

El auspex os indica que al fin habéis encontrado la nave del comerciante independiente. Más allá de los árboles consumidos por la enfermedad, podéis distinguir el perfil destrozado de una nave derribada. El Prospero se asienta en una enorme ciénaga y poco a poco, una sección tras otra de la nave se hunde en las aguas. Alrededor hay cientos de cadáveres podridos e hinchados yacen esparcidos sobre la orilla y surgiendo de debajo del lodo.

En el momento en el que la escuadra ponga un pie en el pantano, los cuerpos empezarán a incorporarse torpemente,



muchos de ellos carecen de varios miembros pero todos muestran un brillo verde ondulante en las cuencas vacías de sus ojos. En unos instantes, los hermanos de batalla tendrán en frente a una inmensa horda de zombis de la plaga. Los personajes tienen dos opciones: combatir a los zombis o introducirse en la oscuridad de la nave.

Masacrar a los podridos no es difícil, sin embargo su número es inmenso (representan una horda de tamaño 120) y la fuerza de su masa puede poner en aprietos a los hermanos de batalla (consulta su perfil, a continuación). Una vez que hayan acabado con todos, no tardarán demasiado en ver sombras entre la niebla y cuerpos hinchados emergiendo del agua...

Entrar en el *Prospero* es la mejor opción para la escuadra, para ello tendrán que quitarse de encima a algunas decenas de zombis. Una tirada de **Agilidad Rutinaria** (+20) bastará, los que no la superen alcanzan también la nave pero sufren un ataque de los podridos (consulta su perfil, a continuación).

Zombis de la plaga (Horda)

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
30	33	32	30	40	10	40	30	_

Movimiento: 1/2/3/4

Magnitud: 120

Habilidades: -Talentos: -

Especial: Los zombis de la plaga son cadáveres animados por el poder de Nurgle. No sienten miedo ni dolor y son inmunes a cualquier cosa que no los parta en dos. En combate usan sus garras para despedazar (1d5+3 A, Tóxica [1]) o (como es el caso) intentan usar la fuerza de su número para hundir a su víctima en el pantano. Cualquier personaje alcanzado por la horda debe hacer una tirada enfrentada de Fuerza (la horda recibe un +20 por su número), en caso de fallo los zombis sumergen al hermano de batalla en el pantano, en donde permanecerá hasta que tenga éxito en la tirada enfrentada. El agua pestilente no matará al personaje, pero sus ácidos pueden causar daños en su servoarmadura o en implantes cibernéticos (desde sistemas que dejan de funcionar, penalizaciones, o perdida de PB, a criterio del DI). Si el hermano de batalla tiene zonas expuestas, sufre una herida en dicha localización por cada asalto sumergido.

Usando a los zombis de la plaga

Durante su periplo por la nave del comerciante independiente, los zombis de la plaga estarán presentes en casi todas las estancias que recorran. Aunque individualmente (e incluso en grupo) no son rivales para los hermanos de batalla, los podridos pueden ser utilizados para bloquear accesos, molestarles en otros combates, o incluso arrastrarles en una zona inundada. Se anima al DJ a hacer uso de ellos como recordatorio de donde están y de la premura de su situación.

EN LA TUMBA

Una vez que los hermanos de batalla entren en los oxidados restos del Prospero (hay números puntos de acceso puesto que el casco está desgarrado y retorcido), lee en alto o parafrasea lo siguiente:

El interior del maltrecho crucero es oscuro y opresivo. Los pasillos están abovedados e inclinados en ángulos antinaturales con sus mamparos deformados y oxidados. Sobre vuestras cabezas hay toda clase de hongos y musgo putrefacto, y camináis entre grandes charcos viscosos. También advertís partes del suelo que están totalmente podridas.

Las cubiertas inferiores de la nave están anegadas por la ciénaga, afortunadamente para los hermanos de batalla, su objetivo, el puente de mando, reside en la parte superior de la nave. Depende del DJ cuánto tiempo necesita la escuadra para llegar a su objetivo (como mínimo una media hora de tiempo narrativo), y puede utilizar los siguientes encuentros hasta ese momento.

Lodazal

Cuando la escuadra está atravesando un largo pasillo medio inundado, una de las paredes recubierta de hongos revienta estrepitosamente, dejando entrar un gran torrente de agua cenagosa. Los hermanos de batalla tendrán que escapar antes de que el pasillo se inunde por completo. El DJ puede hacer esto tan fácil o complicado como estime oportuno, pero los hermanos de batalla tendrán que superar tiradas de Fuerza o Agilidad para abrir una puerta o trepar a una cubierta superior entre el lodazal (además la salida podría estar bloqueada por una turba de zombis de la plaga). Si alguno de los personajes acaba sumergido en el agua cenagosa, debe superar una tirada de Fuerza Complicada (-10) para poder salir del lodo. Cada asalto bajo el pantano impone las mismas penalizaciones que en Pozos ácidos, página 6.

Cubierta podrida

Tras verse impedidos otro acceso por la ingente masa de podridos, los hermanos de batalla no tienen más remedio que atravesar un corredor ascendente lleno de herrumbre y pestilencia. Cuando lo atraviesan, el suelo cede bajo el peso de uno de los personajes (determinado aleatoriamente o el que porte la mayor cantidad de equipo pesado). Solicita al hermano de batalla una tirada de **Agilidad Difícil (-20)**. Si tiene éxito da un salto hacia delante y evita la caída. Si fracasa el hermano de batalla cae cuatro metros en una cubierta inferior repleta de zombis de plaga que empieza a inundarse.

Salir del agujero puede plantear una serie de dificultades. Además de los podridos y del lodo que cada vez cubre más, el personaje caído no tiene ningún asidero por el que poder trepar y sólo puede intentar un salto vertical (consulta la página 207 del libro básico de **Deathwatch**) o contar con la ayuda de sus hermanos de batalla. Si cualquier otro miembro de la escuadra se presta a ayudarle, hay un 40% de

MUERTE NEGRA

probabilidad de que el suelo también se hunda bajo sus pies. En ese caso, los personajes deberán encontrar una salida ingeniosa para poder escapar de esta situación. El DJ podría imponer la perdida de armas, munición o de equipo, bien arrancado por los zombis o tragado por las aguas.

El superviviente

Según la escuadra avanza lentamente por una estancia cuyo suelo y paredes están impregnados de una viscosa baba negra, una trampilla situada en el techo de la sala se abre ruidosamente y los hermanos de batalla ven aparecer una mano. Si no le acribillan de inmediato, los personajes verán aparecer a un hombre cubierto de detritus pero aún vivo, caer sobre la cubierta. El hombre, en un estado deplorable y que aferra entre sus manos un Aquila, mira a la escuadra como un demente y comienza a reírse. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

El Emperador protege, ahh, pagamos por nuestros pecados, por los objetos contaminados, por la mano impía, reza al Emperador. El Emperador protege, estoy salvado, salvado. Sus ángeles han venido a buscarme porque soy devoto. ¡El Emperador protege! ¡Alabado sea el Emperador! ¡Sólo Él protege de la podredumbre!

El hombre está completamente loco y ni siquiera es capaz de recordar su nombre. Ante cualquier pregunta de los hermanos de batalla responderá con una perorata como la anterior, alabando la gloria del Emperador y dando gracias a los ángeles por venir a salvarle. Sin embargo, si alguno de los personajes pregunta por, o se refiere específicamente a, Reuti, el discurso cambia:

"Ese pecador trajo la condenación sobre todos nosotros, la codicia, ¡sí!, la codicia nos llevó a esto. Estaba obsesionado por sus juguetes alienígenas, ¡sí! ¡sí! pasaba los días con ellos en sus aposentos". Señala hacia un pasillo lateral (da igual la orientación siempre que no trate del mismo corredor que ha recorrido la escuadra). "Ahí yace su eterna maldición y la nuestra, ¡sí!, la nuestra, la de todos nosotros. Detrás de su lapida, ahh, su tumba fue la nuestra también, la de todos nosotros, los perdidos, los condenados... Pero el Emperador protege, ahh, yo lo sabía, lo sabía y ahora estoy salvado, salvado. Sus ángeles han venido a buscarme porque soy creyente. ¡El Emperador protege! Estoy salvado, salvado. Sus ángeles han venido a buscarme porque soy devoto. ¡El Emperador protege! ¡El Emperador protege!"

El hombre no puede decir nada más (de interés) y si los hermanos de batalla intentan llevárselo con ellos (quizás como una especie de guía para conducirles a los aposentos del comerciante independiente, o quizás por compasión), gritará como un loco y se arañará el rostro hasta sangrar. Lo único que los personajes pueden hacer realmente para ayudarle es administrarle la clemencia de una muerte rápida y encomendarle al Emperador...

Las estancias privadas de Reuti

Aunque la estancia está tan cubierta de corrupción como el resto de la nave, aún se advierte su exceso de decoración y su ampulosidad. Resulta evidente que Reuti tenía algo de egocéntrico puesto que la estancia está repleta de cuadros, podridos y desfigurados, del comerciante independiente. Incluso sobre una de las paredes hay un relieve de piedra inmortalizándole. Aparentemente no hay nada útil en esta sala, ni en la siguiente, su dormitorio. Sin embargo, una tirada de **Perspicacia Muy difícil (-30)**, o si los hermanos de batalla hablaron con el superviviente y relacionan la lápida con el relieve, permite localizar un mecanismo de apertura detrás de la escultura.

El relieve da paso a una cámara acorazada, cubierta por una extensa capa de oxido pero menos corrompida que la estancia anterior. Su interior alberga un curiosa colección de objetos y armas xenos. Entre ellos, destacan varias armas rematadas en cuchillas que una tirada de Saber prohibido (Xenos) Moderada (+0) permite identificar como de origen eldar (debido a su tamaño, estar armas son inutilizables por los hermanos de batalla, además de ser una herejía). Si la escuadra se molesta en registrar a fondo la cámara o mediante una tirada de Perspicacia Difícil (-20) si quieren hacerlo lo más rápido posible, encontrarán un artefacto mucho más siniestro.

En el interior de un arcón negro, milagrosamente intacto de la corrupción, hay un arma en apariencia muy simple, tiene un ancho cañón, un mecanismo de disparo común y varios agarres. El arma pesa unos cuarenta kilos y es un arma básica en las manos de un astartes (con todo, se requieren ambas manos para utilizarla). Sin embargo, no parece tener un cargador y su origen, que claramente no es imperial, no concuerda con ningún arma que los guardianes de la muerte hayan encontrado en sus rivales alienígenas. Si alguno de los hermanos de batalla desea recoger el arma puede hacerlo (otra cosa es la reacción de sus compañeros de

El cañón de almas

Esta arma fue vendida a Reuti por sus contactos renegados de la anomalía Hadex. El cañón es un arma bendecida por Tzeentch y se alimenta de la esencia de sus víctimas anteriores. Cada vez que es disparada, emite un chillido torturado cuando proyecta un alma en un rayo de disformidad que quema a su objetivo (además debido a su alineamiento causa 1d10 de daño adicional a los devotos de Nurgle). El cañón no puede ser recargado, en su lugar, cada 10 puntos de daño causados (5 contra hordas) o víctima mortal, otorga un nuevo disparo (sin exceder el máximo de 10). Utilizar un arma contaminada por el Caos es peligroso para el alma y el hermano de batalla obtiene 1d10 puntos de corrupción cada vez que la use. Estos puntos se aplican al personaje al final del escenario.

Cañón de almas (75m, T/-/-, 2d10+10 E, Pen 0, Car 10, Arma de disformidad (ignora el blindaje y la cobertura), Conmocionadora, Lanzallamas).

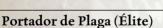
escuadra) y no advertirá nada fuera de lo común. Una tirada exitosa de **Psinisciencia Moderada (+0)** permite averiguar que el arma está relacionada con la disformidad, consulta el recuadro en la página anterior.

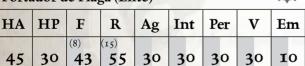
EL PUENTE DE MANDO

Cuando la escuadra se encuentre cerca del corazón de la nave, los hermanos de batalla pueden advertir aún más la corrupción que devora al *Prospero*. Las paredes están llenas de una sustancia nauseabunda bacteriana que carcome el metal como si fuera ácido y sobre sus cabezas, goteantes racimos de organismos semejantes a sanguijuelas se nutren de pústulas verdosas mientras un olor pestilente flota en el aire. Lee en alto o parafrasea lo siguiente:

Según entráis en la podrida cámara, percibís un movimiento al otro lado de la enorme sala. Con un sonido chirriante una escotilla se abre lentamente dejando ver unas garras verdosas en un brazo cubierto por gusanos y lepra. Una docena de seres renqueantes de carne podrida aparece arrastrando los pies en una procesión zumbante de corrupción. Las criaturas muestran sus entrañas expuestas en sus barrigas hinchadas, con un único ojo ciclópeo y un solitario cuerno sobre sus rostros macilentos. Los monstruos avanzan rodeados por una nube de moscas.

A pesar de su aspecto, los portadores de plaga caminan a buen paso y alcanzarán a la escuadra tras dos asaltos de combate, por los que los hermanos de batalla pueden abrir fuego dos veces antes del cuerpo a cuerpo. Los personajes no tienen más remedio que acabar con estas criaturas si quieren acceder al puente y acabar su misión (en el caso de que los personajes intentan retroceder o trazar alguna otra estrategia para evitar la lucha, el DJ puede bloquear su huida con una horda de podridos. Los demonios menores de Nurgle presentan el siguiente perfil:





Movimiento: 3/6/9/18 Heridas: 30

Habilidades: Hablar idioma (cualquiera), Perspicacia (Per), Psinisciencia (Per), Saber académico (Numerología) (Int).

Talentos: Ataque lacerante, Coraje.

Rasgos: Armas naturales mejoradas (Garras), Criatura del más allá, Demoníaco (BR 10), Fisiología extraña, Fuerza antinatural (x2), Inestabilidad de disformidad, Miedo (2), †Presencia demoníaca, Regeneración (1), Resistencia antinatural (x2).

†Presencia demoníaca: Todos los enemigos que se hallen a menos de 10 metros de un portador de plaga reciben una penalización de -10 a sus tiradas de Voluntad.

Armas: Espada de plaga (1d10+13, Pen 1, Cortadora (1),



UERTE NEGRA

Tóxica), garras (1d10+8, Pen 2, Tóxica).

Reglas especiales

Nube de moscas: Todos aquellos a menos de 5 metros de un portador de plaga sufren una penalización de -10 a las tiradas de HA y HP, cuando asfixiantes nubes de moscas zumbonas y mordedoras atacan cada centímetro de carne expuesta.

Una vez que derroten a las repugnantes criaturas, los hermanos de batalla pueden intentar recuperar los datos del putrefacto puente del *Prospero*. Una tirada de **Competencia tecnológica Moderada (+0)** permite el acceso al cogitador central situado en el trono de mando y recuperar los siguientes datos (en caso de fallo, el personaje puede repetir la tirada pasados unos minutos):

La nave se dirigía a los límites del sistema Tabius Rasa, hacia el borde exterior más cercano a la anomalía Hadex.

El *Prospero* disponía de los códigos imperiales necesarios para superar los satélites de vigilancia que controlan la entrada al sistema.

Era el tercer viaje del comerciante independiente a este lugar.

Nota para el DJ: Si ningún miembro de la escuadra dispone de la habilidad de **Competencia tecnológica**, la tripulación del *Misericordia final* les entregará un dispositivo para extraer la información. El personaje a cargo del aparato tendrá que tirar contra su **Inteligencia** para utilizarlo.

9



Los hermanos de batalla pueden emplear un tiempo adicional para conseguir información adicional sobre las travesías del *Prospero*. El DJ debe sugerir esta posibilidad, puesto que puede permitir a los guardianes de la muerte averiguar quién más está implicado con el comercio frío (el contrabando de objetos prohibidos xenos) y en dónde se producen esos heréticos intercambios, pero expone a la escuadra a sufrir el ataque de ingentes hordas de podridos, o incluso de un nuevo grupo de portadores de plaga. Si los hermanos de batalla desean correr el riesgo (el DJ debe decidir qué peligro enfrentan por ello), efectúa una nueva tirada (sólo una) de Competencia tecnológica Moderada (+0), ten en cuenta que el personaje que está sacando la información no puede participar en ningún combate (si lo hace el esfuerzo habrá sido en vano).

Superar la tirada ofrece la siguiente información:

Éxito normal: El Prospero ha realizado al menos una docena de viajes a la deriva Slinnar.

Un nivel de éxito: La nave se dirigió al planeta Sedu, un mundo oficialmente deshabitado y que marca el punto de entrada a la deriva Slinnar.

Dos niveles de éxito: Coordenadas en el planeta Sedu, el destino del *Prospero* en sus viajes.

Tres o más niveles de éxito: Reuti tenía programado un encuentro con el comerciante Díaz Lan y su nave, el Orgullo del Horizonte, dentro de un mes.

Este último dato es de particular importancia, puesto que Díaz Lan sirve de enlace entre el alto mando de la Cruzada y los guardianes de la muerte. Y cualquier relación con un probado hereje como Reuti no puede significar nada bueno (Díaz Lan es un leal servidor del Imperio pero es un ávido coleccionista de objetos xenos, razón por la que ambos iban

a encontrarse. Dispones de más información sobre Díaz Lan en el Manual del DJ y en El Emperador Protege.

Respecto a Sedu y la deriva Slinnar, consulta la página 350 del libro básico de **Deathwatch** y el suplemento **La Demarcación Exterior**. Las coordenadas corresponden a la ubicación del Refugio de Rosenman, un asentamiento oculto que alberga a toda clase de reincidentes, desterrados y xenófilos, y la principal fuente del comercio frío en la demarcación.

PARTE 3: NO ESTAMOS SOLOS

"Llamarlo nave era una blasfemia, era una úlcera extirpada de la disformidad, una monstruosidad purulenta que navegaba en el vacío hacia nosotros".

-Hermano-sargento Cullham, sobre el Espectro del Ocaso

Independientemente de si consiguen, o no, más información en el puente de mando del *Prospero*, la situación da un giro radical cuando el *Misericordia final* se pone en contacto con la escuadra. Lee en alto o parafrasea lo siguiente:

"Hermanos, soy el capitán Cullham. Tenéis que salir de ahí y rápido. El augur de larga distancia del Misericordia final ha detectado una "nave" del archienemigo acercándose al sistema. Desconozco si mi crucero puede hacer frente a esa cosa, pero temo que saldríamos mal parados. Debéis regresar al punto de recogida de inmediato..."

"Hay algo más, hemos detectado una señal de calor intermitente aproximándose a los restos del Prospero, podría tratarse de algún vehículo aéreo o terrestre".

Cullham no puede dar muchas más explicaciones sobre la nave que se acerca, sólo que se trata claramente de una monstruosidad del Caos y que estará en alcance de disparo entre treinta y cuarenta minutos. El vigilante de tormentas insiste en que no considera prudente entablar combate ya que seguramente acabaría con el *Misericordia final* haciendo compañía al *Prospero* en el pantano. Respecto a la señal de calor, supone que es de algún vehículo, aunque no puede asegurarlo al cien por cien.

Salir del *Prospero* es más fácil de decir que de hacer y aparte de los zombies de plaga y de los posibles demonios que aún pueden encontrar, la nave continúa hundiéndose, lenta e inexorablemente, en la ciénaga. El DJ puede utilizar los encuentros previamente detallados o añadir otros nuevos y repugnantes, mientras la escuadra corre por los pasillos repletos de inmundicia y de putrefacción. Sin embargo, el mayor peligro para la escuadra no habita en los oscuros recovecos de la nave del comerciante independiente, sino fuera, dónde los marines de la plaga esperan a los hermanos de batalla.

Cuando el Espectro del Ocaso detectó la existencia de una nave imperial en la órbita de Heraklion, Ussax supuso correctamente que los perros del falso emperador habían llegado allí en busca de la nave derribada (una posibilidad que contravenía sus planes pero que en ningún modo era inesperada), por lo que ordenó a su acólito, Morgrull, que se encargase de eliminar a cualquier invitado indeseable. El acólito tomó dos escuadras: 14 legionarios traidores (cada unidad cuenta con siete guardias de la muerte, el siete es el número sagrado de Nurgle) y una corrompida stormbird y partió hacia los restos del Prospero.

Después de confirmar la presencia de los odiados marines espaciales lealistas, Morgrull concibió un plan simple pero eficaz, situando a cada escuadra en una zona de salida para los hermanos de batalla y arrojando latas de mabrotrax en las restantes, obligando de este modo a los astartes a caer en las manos de la Guardia de la Muerte. El acólito desea capturar al menos a uno de los marines espaciales con vida para entregárselo a su maestro, pero no dudará en matarlos a todos si es necesario.

SALIR DEL FUEGO

Cuando los hermanos de batalla estén llegando a alguna de las brechas en el casco del *Prospero*, lee o parafrasea lo siguiente:

Os encamináis hacia una enorme brecha en el casco de la nave, cuando advertís algo extraño, una densa de nube de un vapor verdoso y enfermizo se interpone entre vuestra posición y la salida. Desparramados sobre la cubierta observáis los cadáveres de una decena de tripulantes, de los que sólo quedan unos huesos resecos...

Si la escuadra retrocede para buscar otra salida, haz que se encuentren con otras áreas cubiertas por el gas hasta llegar a una zona limpia (donde les espera una escuadra de legionarios traidores). Si alguno de los personajes es tan estúpido como para intentar cruzar la nube de vapor, puede ir despidiéndose de sus hermanos de batalla (consulta el recuadro).

La escuadra ya ha sido advertida de que posiblemente hay alguien más ahí fuera, por lo que no sería demasiado inteligente huir del *Prospero* echando a correr por la primera brecha que encuentren abierta. Básicamente, los hermanos de batalla disponen de las siguientes opciones:

Reconocimiento: Si alguno de los personajes se desliza hasta la brecha para observar el punto de salida, debe realizar una tirada enfrentada de Movimiento en silencio Complicada (-10) contra la Perspicacia del enemigo. Si los marines espaciales del Caos tienen éxito, se ocultarán aún más y el hermano de batalla no podrá localizarles (la guardia de la muerte sólo abrirá fuego cuando tengan un blanco fácil, o cuando se expongan varios marines lealistas). Si el personaje gana la tirada, localizará al menos a cuatro legionarios traidores ocultos que les están esperando y podrá avisar al resto de la escuadra.

Fuego a discreción: Si la escuadra ha detectado a los marines espaciales del Caos, o si temen que hay algo fuera esperándoles, podrían optar por una salida en formación de combate, disparando y buscando cobertura. Esta es una opción aceptable aunque si los hermanos de batalla no logran derrotar con rapidez a sus oponentes, la segunda escuadra podría unirse también a la lucha y ponerles en una situación realmente complicada (consulta Enfrentamiento final, más adelante).

Bombardeo orbital: La mejor opción para la escuadra es solicitar el apoyo del *Misericordia final* en órbita sobre Heraklion. El crucero imperial puede abrir fuego contra cualquier posición que le indiquen los hermanos de batalla. En ese caso, el preciso fuego de los artilleros de Cullham despeja el área más cercana al punto de salida de los hermanos de batalla (aniquilando de paso a la escuadra de marines espaciales del Caos que les estaban esperando).

Independientemente de cuál sea la opción escogida (o la combinación de opciones), los hermanos de batalla están en una carrera contra el tiempo para regresar a su punto de recogida (la thunderhawk está de camino y les encontrará en la localización de aterrizaje inicial para cuando llegue la escuadra). El DJ puede emplear cualquiera de los peligros encontrados en la selva y en los pantanos (consulta las páginas 4-5), para amenizar la retirada de los personajes, mientras son perseguidos por Mogrull y los legionarios traidores de la Guardia de la Muerte.

EL MABROTRAX

Un arma química devastadora fabricada personalmente por el maestro de la plaga Ussax con una combinación de distintos contaminantes y de armas biológicas del arsenal de la Guardia de la Muerte. El mabrotrax se propaga como una densa nube de vapor verdoso tras ser liberado y es capaz de filtrarse por cualquier cosa lo bastante desafortunada como para haber entrado en contacto con él, incluso trajes ambientalmente sellados como una servoarmadura astartes.

Si un personaje es alcanzado por la nube química, el marine espacial sufrirá un autentico infierno cuando su propia servoarmadura comience a arder con unas llamas verdosas. Segundos después el fuego químico se introduce en el interior de su cuerpo, abrasándole la piel y devorando su carne. El hermano de batalla perderá una herida y reducirá el valor de todas sus características en 5 cada asalto, hasta morir sin remisión convertido en un amasijo informe de músculo devorado, sin piel y con los huesos sobresaliendo de la carne consumida. Si durante el proceso el personaje quiere intentar realizar alguna acción, debe superar una tirada de **Voluntad** para poder actuar. El sacrificio de un punto de destino puede evitar la muerte del hermano de batalla, pero debe tener algún efecto dramático sobre el personaje como la pérdida de un miembro, de la vista, etc.

MUERTE NEGRA

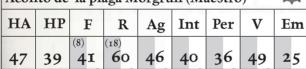
ENFRENTAMIENTO FINAL

Además de los peligros inherentes del planeta (que no son precisamente pocos), Morgrull y su corrompida escuadra de marines espaciales del Caos dan caza a los hermanos de batalla antes de que puedan alcanzar la protección de la thunderhawk (a diferencia de los personajes, los legionarios traidores se mueven entre la inmundicia como pez en el agua). El lugar y momento del combate quedan a criterio del DJ, aunque los jugadores son bienvenidos si plantean alguna estrategia o si, simplemente, deciden enfrentarse a sus perseguidores. Básicamente, la Guardia de la Muerte abrirá fuego y arrojará granadas durante un asalto, para después abalanzarse con una velocidad sorprendente sobre los hermanos de batalla mientras gritan alabanzas a Nurgle. Morgrull invocará a la podredumbre de Nurgle mientras se deleita en la vorágine del combate cuerpo a cuerpo.

MORGRULL

El acólito del maestro de la plaga Ussax es un monstruo corrompido que apenas parece un astartes. Su rostro es un amasijo de llagas y cicatrices, y sus ojos arden con la agitación maníaca de un fanático.

Acólito de la plaga Morgrull (Maestro)



Movimiento: 5/10/15/30

Heridas: 38

Habilidades: Escrutinio (Per) +20, Esquivar (Ag), Hablar idioma (Gótico Vulgar) (Int), Intimidar (F) +20, Leer/Escribir (Int), Mando (Em) +10, Nadar (F), Oficio (Químico) (Int), Perspicacia (Per), Psinisciencia (Int) +20, Saber académico (Numerología, Química) (Int) +10, Saber popular (Demonios, Disformidad) (Int), Saber prohibido (Disformidad, Psíquicos) (Int), Supervivencia (Int). Talentos: Ataque lacerante, Ataque relámpago, Coraje, Desenfundado rápido, Difícil de matar, Entrenamiento con arma astartes, Impávido, Odio (Marines espaciales lealistas), Sentidos desarrollados (Oído, olfato, tacto, vista), Recarga rápida.

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

Factor Psíquico: 4.

Poderes Psíquicos: Podredumbre de Nurgle.

Blindaje: Servoarmadura astartes (Cabeza 8, brazos 8, cuerpo 10, piernas 8). La servoarmadura de Morgrull tiene un gran cuerno en la frente y una gorguera reforzada que le permiten cargar en batalla, apartando las armas de sus oponentes según avanza para masacrar a sus enemigos. La carga del acólito no puede pararse (pero si puede ser esquivada).

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

EL FACTOR TIEMPO

En esta fase final de la aventura, los hermanos de batalla tienen que abandonar rápidamente el planeta condenado o enfrentarse a la perspectiva de ser abandonados allí. Por este motivo, se anima al DJ a recordar a los jugadores que el tiempo corre y no permitirles los eternos debates sobre qué deben hacer y cómo. Si la escuadra quiere sobrevivir, tiene que pensar rápido.

Equipo: 2 cargadores de pistola bólter.

Marca de Nurgle: Aquellos marcados por Nurgle están hinchados por la corrupción, con sus cuerpos muertos al dolor mientras se pudren y gestan las aterradoras plagas del Señor de la Decadencia.

Efectos: Los portadores de la marca de Nurgle obtienen un 25% más de Heridas y ganan los rasgos Materia de pesadillas y Resistencia antinatural (x2). Si la criatura ya posee Resistencia antinatural, incrementa el multiplicador en 1. Estos efectos ya están aplicados en el perfil.

Reglas especiales

Nube de corrupción: Morgrull está rodeado por una espesa y negra nube de hinchadas moscas. Todos aquellos dentro de 30 metros sufren una penalización de –20 a las tiradas de HA y HP, ya que una impenetrable nube de miles de moscas descienden sobre ellos.

Podredumbre de Nurgle

Acción: Media acción **Enfrentado:** No

Alcance: Radio de 5 metros + Factor Psíquico

Sostenido: Si

Descripción: El más grande y más infame de los contagios de Nurgle, la Podredumbre de Nurgle es conocida por muchos nombres y ha aparecido en incontables mundos, dejando poblaciones desoladas por este patógeno demoníaco. Los devotos de Nurgle abrazan toda clase de enfermedades, sirviendo como huéspedes de las creaciones del Señor de las Plagas. A partir de este hervidero de decadencia y entropía, estos devotos de la pestilencia invocan el eco psíquico de este parangón de plagas, causándolas a todos aquellos que están cerca.

El infeccioso don de Nurgle se contagia a todos aquellos demasiado cerca del hechicero, sufriendo 1d10 + Factor Psíquico de daño con la propiedad Tóxica, mientras el poder está en uso. El daño ignora blindaje a menos que esté completamente sellado.

Mientras este poder permanece en uso, hay una acre y espesa niebla y enjambres de enormes e hinchadas moscas. Los no devotos a Nurgle, sufren una -5 a las tiradas de Inteligencia, Percepción y Empatía, ya que el sucio vapor y el zumbido de las moscas les distraen. Este efecto se suma a cualquier otro fenómeno psíquico.



LEGIONARIOS DE LA GUARDIA DE LA MUERTE

Los marines de la Guardia de la Muerte están totalmente entregados a Nurgle y sus cuerpos tienen una capacidad casi ilimitada para albergar los parásitos y plagas más mortíferos. Un marine de la plaga solitario puede llevar, literalmente, miles de virus y bacterias para infectar el campo de batalla, con sus vientres agitados con gusanos, larvas y otras sucias podredumbres.

Marines de la plaga (Élite)									
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em	
43	43	(10) 45	(15) 55	40	30	30	45	25	

Movimiento: 5/10/15/30 Heridas: 36

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

Talentos: Ataque lacerante, Ataque veloz, Coraje, Desenfundado rápido, Entrenamiento con arma astartes, Impávido, Odio (Marines espaciales leales), Recarga rápida, Sentidos desarrollados (Oído, Tacto, Vista).

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

Blindaje: Servoarmadura astartes (Cabeza 8, brazos 8, cuerpo 10, piernas 8).

ARMAS DE LA PESTILENCIA

Dada su lealtad al Padre de la Pestilencia, Nurgle, los marines de la plaga son contagios vivos de enfermedad y muerte, y sus armas transmiten plagas terribles. Las granadas de plaga están hinchadas e inflamadas con enfermedades y los marines del Caos las emplean para compartir sus patógenos con aquellos que son sanos y fuertes. Cultivando estos contagios en artefactos explosivos diseñados para herir e infectar en una gran área, las granadas de plaga exponen, a aquellos que son heridos por los corruptos pedazos de metralla llena de infección, a la más letal de las toxinas. Estos contagios pueden penetrar grietas en el blindaje, provocar que la carne hierva y se desprenda y llenar el aire con esporas cegadoras, todo, mientras mantiene a la víctima viva hasta el final—de modo que puedan disfrutar mejor de los dones del Señor de la Descomposición. Algunas versiones de las granadas de plaga tienen el aspecto de cabezas reducidas llenas de gusanos.

Armas: Espada sierra astartes (Melé, 1d10+14 A, Pen 4, Desgarradora, Equilibrada), pistola bólter astartes (Pistola, 30m, T/3/-, 2d10+5 X, Pen 5, Car 12, Rec 1, Desgarradora), bólter astartes (Básica, 100m, T/3/-, 2d10+5 X, Pen 5, Car 28, Rec 1, Desgarradora), cuchillo de plaga (Melé 1d10+10 A, Pen 2, Tóxica 1d10), granadas de plaga (Arrojadiza, BFx3, T/-/-, 3d10+5 I, Pen 0, Devastadoras (3), Explosión (†), Tóxica 1d10).

†Si la granada causa algún daño, entonces cada asalto después del primero tira por otro objetivo aleatorio (amigo o enemigo) dentro de 1d5 metros para ver si también le causa daño (tirando de nuevo para representar el virus mutado). Continúa hasta que la granada no cause daño o hasta que hayan pasado 1d10 asaltos.

Marca de Nurgle: Consulta la página anterior.

Equipo: 2 cargadores de pistola bólter, 4 cargadores de bólter, 3 granadas de plaga.

Reglas especiales

Nube de moscas: Todos aquellos en 5 metros sufren una penalización de -10 a las tiradas de HA y HP, ya que asfixiantes nubes de moscas zumbonas y mordedoras atacan cada centímetro de carne expuesto.

¿A SALVO?

Los legionarios traidores no abandonarán la lucha a menos que Morgrull muera o sufra una herida crítica y ordene la retirada (alternativamente el DJ puede hacer una tirada de **Voluntad Moderada (+0)** por los marines espaciales del Caos, si la superan continuarán luchando hasta el último "hombre", si fracasan se alejarán ordenadamente, disparando y arrojando granadas).

Una vez que los hermanos de batalla venzan el combate, nada les impide alcanzar la thunderhawk que les espera en el pantano. Cuando la escuadra suba a la cañonera, lee en alto o parafrasea lo siguiente:

Nada más subir a cubierta, los motores de la nave rugen a plena potencia y la thunderhawk se eleva hacia el cielo. Las botas magnéticas de vuestras servoarmaduras se afianzan al suelo e impiden que os golpeéis contra las paredes. Cuando abandonáis la atmósfera reconocéis la silueta del Misericordia final, pero hay algo más... En la distancia, se adivina la repugnante forma de lo que apenas puede describirse como una nave.

Huelga decir que en el preciso momento en el que la thunderhawk entre en el muelle de atraque del *Misericordia final*, el capitán Cullham sacará a toda potencia su nave del sistema e intentará evitar al poderoso crucero del Caos que trata de darle caza. Afortunadamente para los hermanos de batalla, el vigilante de tormentas es un excelente capitán y su nave es más rápida y maniobrable, por lo que tras una tensa persecución el navío imperial queda fuera de alcance de las macro-baterías del *Espectro del ocaso*.

CONSECUENCIAS

Muerte Negra es una aventura con distintas posibilidades de desarrollo para el DJ. La opción más obvia es, por supuesto, la purga de Heraklion. Cuando la Cámara de Vigilancia tenga conocimiento de la presencia de la Legión Traidora de la Guardia de la Muerte en Heraklion, el mundo será declarado como un objetivo prioritario para la Cruzada Achilus y se organizará una poderosa fuerza de combate para la purificación del planeta. La escuadra, como testigo de primera mano de los horrores engendrados por el Señor de la Pestilencia, es muy probable que sea asignada para formar parte de la operación. En esta nueva misión, los personajes podrían enfrentarse al maestro de plaga Ussax o incluso a una Gran Inmundicia invocada por el corrompido hechicero.

Por otro lado, Ussax podría convertirse en un villano recurrente para los jugadores. En cuyo caso, en lugar de defender su débil posición en Heraklion, el maestro de plaga no presentará batalla (cuando la fuerza cruzada alcance el planeta lo encontrarán deshabitado) y pasará posteriormente al contraataque, realizando osadas incursiones sobre mundos u operaciones imperiales y cruzándose de nuevo en el camino de los hermanos de batalla para concederles las bendiciones de Nurgle como recompensa a su injerencia en sus asuntos.



Pero, indudablemente, el filón de la aventura reside en el descubrimiento de la implicación de varios comerciantes independientes en el comercio frío, es decir, el contrabando de objetos xenos. Este negocio es una de los delitos más perseguidos por la Inquisición y una fuente continua de herejía dentro de la demarcación Jericó y en el Imperio más allá. Si los personajes han conseguido información sobre Sedu, la Cámara de Vigilancia puede ordenar a la escuadra una investigación a fondo del planeta (en caso de que hayan obtenido las coordenadas del Refugio de Rosenmann los hermanos de batalla podrían constituir la vanguardia de un asalto generalizado).

Por otro lado, la información que relaciona al comerciante independiente Díaz Lan con el comercio frío es también de gran relevancia. La posición privilegiada de Lan entre los guardianes de la muerte y el alto mando de la Cruzada hace que esta posible relación sea mucho más peligrosa y un asunto que tratar con sumo cuidado. La escuadra podría ser asignada al *Orgullo del Horizonte* para la realización de una misión prolongada, siendo su verdadero objetivo investigar al comerciante independiente y a los miembros de su tripulación.

Finalmente, está la siempre presente contaminación del Caos. Tras su regreso a Erioch, los hermanos de batalla serán examinados en busca de cualquier signo de mutación o de corrupción de la disformidad. Si alguno de ellos utilizó el cañón de almas, su maldad puede haber dejado huella en el personaje (un reflejo de los puntos de Corrupción obtenidos por usarlo). En ese caso, el hermano de batalla afectado (o la escuadra en su totalidad) debería purificarse, bien mediante

una misión de redención o cualquier otra penitencia a criterio del DJ.

RECOMPENSAS

Los objetivos conocidos al inicio de esta misión tienen poco que ver con lo que la escuadra enfrenta en el corrompido mundo de Heraklion. El DJ probablemente encuentre más sencillo recompensar la experiencia empleando el método abstracto y concediendo 500-600 pe a cada personaje. Pero si el DJ prefiere el método detallado, debe utilizar las siguientes recompensas:

- Evitar los peligros de Heraklion de camino al *Prospero* (pozos ácidos, enjambre): 25-50
- Evitar a la horda de zombis de la plaga para entrar en el *Prospero*: 50
- Hablar con el superviviente: 50
- Encontrar la cámara acorazada de Reuti: 50
- Encontrar el cañón de almas: 50
- Descubrir la ruta del Prospero: 50
- Encontrar información relativa a la deriva Slinnar y Sedu: 50
- Descubrir las coordenadas de Sedu: 200
- Averiguar la relación de Reuti con Díaz Lan: 200
- Evitar el mabrotrax: 50
- Emplear una táctica adecuada para eliminar a la primera escuadra de la Guardia de la Muerte: 50
- Derrotar a segunda escuadra enemiga: 100

• Matar a Morgrull: 100 (al hermano de batalla que le propine el golpe definitivo)

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

RENOMBRE

Las siguientes hazañas de los hermanos de batalla son merecedoras de un punto de Renombre:

- Descubrir la implicación del comerciante Markus Reuti en el comercio frío.
- Derrotar a los Portadores de Plaga.
- Derrotar a la Guardia de la Muerte.
- Matar a Morgrull: 2 (al hermano de batalla que le propine el golpe definitivo)

EFECTOS DE LA CORRUPCIÓN

Es probable que alguno de los personajes haya acumulado una considerable cantidad de puntos de Corrupción, aunque esto no es un grave problema hasta alcanzar los 100 puntos (en cuyo caso el personaje se corrompe por completo y es retirado del juego). Sin embargo, el DJ puede hacer que esta mancha influencie a los que le rodean, sus compañeros marines espaciales desconfían de él, los psíquicos pueden sentir esa corrupción y los demonios ven a un poderoso guerrero del Emperador a punto de caer. Consulta la página 282 de **Deathwatch** para más detalles.

MUERTE NEGRAY DARK HERESY

Desgraciadamente muchos DJs y jugadores no tienen un buen manejo de la lengua de Shakespeare y, hasta el momento, el único juego de Warhammer 40,000 ha sido **Dark Heresy**. Por esa razón, este apartado proporciona una serie de consideraciones para convertir esta aventura al juego basado en la Inquisición.

La historia

La demarcación Jericó y el sector Calixis están sólo a una puerta de disformidad de distancia: las fauces de Jericó. Esta puerta une la demarcación Jericó en el Segmentum Ultima con el turbulento Segmentum Obscurus que divide al sector Calixis y a la expansión Koronus. Cuando Markus Reuti, sospechoso de traficar con objetos xenos heréticos, vio que el cerco de una investigación inquisitorial se estrechaba sobre él, decidió cruzar la puerta de disformidad y abandonar el sector calixiano lo antes posible.

El comerciante independiente trató de borrar su rastro y volvió a las andanzas en la demarcación Jericó. Sin embargo, el Conclave Calixiano averiguó finalmente el destino de Reuti y asignó a un Inquisidor (un personaje o el PNJ a cargo del grupo de acólitos) la misión de traer de vuelta a Escintila al comerciante independiente cargado de cadenas. Una vez en Erioch, el grupo es informado de que Reuti se encuentra en las proximidades del sistema Tabius Rasa. Después de ser asignados al crucero de asalto rápido Misericordia final y ser reforzados con una escuadra de guardianes de la muerte, los personajes parten a la caza de Reuti...

Los personajes

Los marines espaciales son mucho más poderosos que los humanos comunes (sobre todo en combate y en esta aventura abunda mucho). Básicamente, un marine espacial de rango 1 equivale a un personaje de **Dark Heresy** de 14,000 puntos de experiencia y del nivel de **Ascensión** (otro suplemento no traducido). Por ello, es fundamental que el grupo inquisitorial cuente con algunos PNJs marines espaciales (la aventura **Purgad a los Impuros** presenta a un hermanosargento de los guardianes de la muerte que puede servir como modelo para el DJ). Es perfectamente apropiado que un Inquisidor del Ordo Xenos (o sus agentes) sean acompañados por una escuadra para una misión (o misiones) de importancia.





CRÉDITOS

MUERTE NEGRA es una aventura no oficial para el juego de rol DEATHWATCH.

Creada por Álvaro de Sande

alvarodesande@yahoo.es

Esta aventura 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 ®, TM, y/o © Games Workshop Ltd 2000-2010, registrados en UK y otros países del mundo.

Utilizado sin permiso. No se permite cuestionar su estatus. Todos los derechos reservados a sus respectivos dueños.

Para más información sobre la línea DEATHWATCH:

www.FantasyFlightGames.com

Toda la actualidad del universo de Warhammer 40,000 en castellano en:

www.igarol.org

DEATHWACH MUERTE NEGRA

¡DERROTA A LA PODREDUMBRE EN NOMBRE DEL EMPERADOR!

Muerte Negra es una aventura no oficial para el juego de rol de Deathwatch.

Una señal de emergencia conduce a la escuadra hasta el lejano planeta de Heraklion, en los límites del sistema Tabius Rasa y próximo a la temida anomalía Hadex.

En su búsqueda de los restos de una nave perteneciente a un infame comerciante independiente, los guardianes de la muerte encuentran un mundo totalmente corrompido por la putrefacta mano del dios del Caos Nurgle.

En los pantanos y lodazales del planeta, los hermanos de batalla tendrán que hacer frente a la enfermedad, la podredumbre y a los repugnantes servidores del Señor de la Pestilencia.

Si sobreviven, tendran que combatir una amenaza aún mayor, el poder de una de las Legiones Traidoras más depravadas: la Guardia de la Muerte.





www.igarol.org