

DEATHWATCH



ENGAÑO

IGAROL

Una aventura de Klaus Huthmacher
Traducida por Álvaro de Sande

WARHAMMER
40,000
JUEGO DE ROL

CRÉDITOS

Traducción libre de la aventura no oficial **DECEPTION**, presentada en el concurso de **FFG** de Diciembre de 2011 por Klaus Huthmacher. Este escenario de **DEATHWATCH** quedó tercero en el mencionado concurso.

Traducida por Álvaro de Sande.

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 ®, 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



ENGAÑO

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

—Citado de Marneus Calgar en la Batalla del Sepulcro

Esta misión arroja a los marines espaciales directamente a un engaño preparado por una Inquisidora radical. La misión parece un incidente tiránico ordinario que se va haciendo cada vez más complejo debido a un Capitán de la Vigilia de los Ultramarines muy ambicioso. En realidad, el Capitán de la Vigilia ha sido cuidadosamente elegido por la Inquisidora y la misión es una gran distracción para cubrir sus verdaderas acciones.

Durante la misión, el escuadrón se dará cuenta de que algo anda mal. Tienen que juntar las piezas y finalmente decidir qué hacer con ellas. ¿Llegarán a la conclusión de que los instintos de su capitán eran acertados y que si existen traidores entre ellos? ¿O tomarán partido con la Inquisición y culparán a su capitán y hermano de batalla por su insubordinación?

En un principio, los marines espaciales serán informados por la Inquisidora Adrielle Quist y el Capitán de la Vigilia Invictus. Quist quiere que el escuadrón rescate a sus acólitos que están investigando la forja del Magos Biologis Melgator. Este Magos ha sido hallado culpable de investigar y tratar con material y tecnología xenos prohibida. Como resultado, los acólitos deben ser rescatados, el Magos eliminado y la forja destruida.

El escuadrón partirá en ruta hacia Skaura III a bordo de una nave de los Guardianes de la Muerte. Durante el viaje, Invictus se une a sus hermanos de batalla para una segunda sesión informativa. Quiere que el escuadrón no elimine al Magos, sino que lo secuestre y se apodere de los datos de su investigación.

Una vez hayan llegado al planeta contactarán con el comerciante independiente Díaz Lan, que transportó a los acólitos a su destino. Conocerán al único superviviente de los acólitos, que es capaz de ofrecer a los marines espaciales un resumen. Ahora dependerá del escuadrón cómo quieren entrar en la forja del Magos.

Independientemente de cómo los Astartes se abran camino en la forja, advertirán de inmediato que la estación está en alerta. Los marines espaciales pueden descubrir que la forja se enfrentó a una intrusión hostil unos minutos antes de la aparición del escuadrón. Ahora, pueden seguir sus objetivos en cualquier orden: encontrar a los acólitos, matar o secuestrar al Magos y salvar los datos de la investigación. Mientras marchan a través de la estación se enfrentarán a servidores de batalla y Skitarii. Al hacer frente al Magos, se darán cuenta de que su guardia personal está equipada con armas tiránidas. Por último, tendrán que hallar a los acólitos desaparecidos por debajo de los laboratorios secretos, donde

un lictor y otros xenos se han liberado debido al ataque de los intrusos.

En su regreso, el escuadrón puede juntar las piezas. Hay abundantes pistas que indican que los acólitos saben más que lo que desean compartir con los marines espaciales. ¿Hará frente el escuadrón a los agentes del trono? ¿Qué objetivos de la misión han cumplido?

SESIÓN INFORMATIVA

Los marines son convocados a una de las muchas salas de reuniones en la Fortaleza de la Vigilia de Erioch. La sesión tiene lugar con el Capitán de la Vigilia Invictus y la Inquisidora Adrielle Quist, del Ordo Xenos. Quist les informa de que está rastreando el comercio ilegal xenos. La investigación condujo al Magos Biologis Melgator que tiene una forja en el mundo colmena de Skaura III. Ella envió a sus agentes a interrogar al Magos y viajaron a bordo del *Orgullo del Horizonte*, del famoso comerciante independiente Díaz Lan. Poco tiempo después, el astrópata del comerciante independiente envió una llamada de emergencia, señalando que todos los agentes habían sido hechos prisioneros por el Magos.

Adrielle considera que esto representa claramente una ofensa contra la Inquisición y una prueba de la culpabilidad del Magos. La Inquisidora ha decidido que no son necesarios más argumentos, sólo rescatar a los acólitos y destruir al Magos herético junto con su corrupta forja. Quien sabe que viles investigaciones tienen lugar dentro de sus blasfemos laboratorios. Tras dejar las cosas claras al escuadrón, Quist manifiesta que deben contactar con el único superviviente, Carl Thonius, a bordo del *Orgullo de Horizonte*. La llamada de emergencia fue autorizada por él y Quist cree que el puede proporcionar un resumen general de la situación.

Adrielle ofrece poca más información. Si el escuadrón muestra interés por el trabajo del Magos, ella simplemente remarca que al parecer tenía una cierta inclinación hacia el estudio de la especie tiránida. Quist espera conseguir la colaboración de los marines espaciales mediante su ambición o incluso su vanidad, ya que cuanto más tengan en mente el honor que representa matar a esas horripilantes criaturas, menos podrán advertir algo de su plan.

Finalmente, deja los detalles al Capitán de la Vigilia Invictus y abandona la sala. Invictus no tiene mucho más que decir, ya que la Inquisidora ha formulado unas órdenes muy claras y el escuadrón tiene que cumplirlas.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

Rescatar a los acólitos (Objetivo primario, experimentado, solicitud 17).

Eliminar al Magos Biologis Melgator (Objetivo secundario, experimentado, solicitud 12).

Destruir la forja (Objetivo terciario, novato, solicitud 6).

Valor de Solicitud: 50 (los PJs desconocen la existencia de objetivos adicionales, deben creer que la solicitud es por el interés personal de la Inquisidora).

Para el transporte, el escuadrón viajará a bordo de una nave (fragata o similar) de los Guardianes de la Muerte y dispondrán de una cañonera Thunderhawk. Si el grupo usa el sistema de Solicitud ampliada de **RITOS DE BATALLA** (en la página 212), pueden querer llevar compañía con ellos. Quist no desea que esto suceda y habrá tomado sus precauciones. El DJ debe argumentar que fue muy complicado conseguir una Thunderhawk para un transporte seguro, por lo que recursos como tropas adicionales no estarían disponibles esta vez. Cualquier marine espacial astuto podría tener un primer indicio de que algo va mal.

Durante una sesión informativa, pueden surgir muchas preguntas inesperadas e incluso alguien podría dudar de las motivaciones de la Inquisidora. Ante cuestiones como por qué hay que hacer de niñera de sus agentes o por qué les envía en vez de pedirselo directamente a los Guardianes de la Muerte, Quist contestará que estos acólitos son agentes muy prometedores y que no todas las operaciones deben llevarse a cabo usando la fuerza. Incluso podía burlarse de los Astartes un poco. Por otra parte, si los marines espaciales hacen demasiadas preguntas, Quist cortará de plano la conversación y les preguntará si no son capaces de entender una simple orden. En este punto, es apoyada por Invictus, que urgirá al escuadrón a no pensar tanto sino simplemente a cumplir la misión.

El DJ puede, y debe, hacer que Invictus se convierta en un problema. Incluso si no está de parte de la Inquisidora, tampoco está de parte del escuadrón. La razón para su comportamiento se debe a su pasado (consulta el Apéndice), pero para construir la tensión y posteriormente cambiar de actitud, Invictus no se posiciona con firmeza por ahora del lado de sus hermanos de batalla.

Si no hay más preguntas, el escuadrón puede pasar a realizar su juramento y a armarse. Puesto que la misión se volverá más compleja en la próxima sección, se recomienda no emplear las complicaciones de misión.

VIAJE Y LLEGADA

Tras haber realizado los preparativos finales, el escuadrón está preparado para embarcar junto con el capitán de la Vigilia. En función del resultado de la sesión informativa, podría existir una fría relación entre Invictus y el escuadrón. Lo más sorprendente para los PJs será el cambio de actitud del Ultramarine.

Invictus ha aprendido a escuchar a sus instintos. Incluso cuando fue enviado a los Guardianes de la Muerte y llegaron tiempos difíciles, siguió las normas sin cuestionarlas pero siempre escuchó sus sentimientos. Ahora ya no puede ahogarlos. Esta vez no se trata simplemente de una situación que tiene que ser tratada como está escrita en el Codex Astartes, es la propia misión. Quizás el Dios-Emperador ha respondido a sus oraciones y hará que su luz brille sobre él. Después de tantos años de letargo, Invictus toma de nuevo la iniciativa.

Llamará a sus hermanos de batalla para una segunda sesión informativa. Con un aspecto más saludable y una firme determinación en sus ojos, Invictus dejará claro que no confía del todo en la decisión de la Inquisidora. En principio,

resulta muy raro solicitar a un escuadrón como niñera para los agentes del trono. Además, el objetivo de simplemente buscar y destruir todo, no parece adecuado y es demasiado agresivo. Así que quiere que el escuadrón realice su propia investigación. Tal vez hay alguna verdad oculta que la Inquisidora no quiere que sea descubierta. Los marines espaciales no deben matar al Magos, sino secuestrarlo y apoderarse de todas las notas de su investigación que puedan encontrar.

El viaje a Skaura III continúa sin problemas y su nave llega finalmente al sistema y rápidamente toma posición en una órbita alta alrededor del planeta. Si los marines espaciales no tienen planes especiales, Invictus simplemente contacta con la nave de Díaz Lan. Para el comerciante independiente es un honor y quiere reunirse personalmente con el escuadrón junto con el único superviviente del grupo de acólitos, Carl Thonius. En la reunión, Carl les informa que su tarea era supervisar y controlar la operación desde la nave. Les dice a los PJs que al llegar al planeta debatieron el mejor modo de actuar. Bien infiltrarse en secreto o proceder con una investigación oficial, decidiéndose por esto último. Carl sabe que fueron recibidos como agentes del trono, pero que todo fue cuesta abajo desde entonces. Les emboscaron y persiguieron por la instalación, aunque de acuerdo a su baliza de emergencia llegaron a los laboratorios, pero allí la señal desapareció. Desde ese momento la forja no respondió a ningún contacto y decidió informar a la Inquisidora Quist.



HACIENDO PLANES

Ahora el escuadrón tiene que decidir cómo proceder, especialmente sobre la forma de entrar en la forja. Disponen de un plano aproximado de la instalación: plataformas de aterrizaje, complejos industriales, laboratorios y la pirámide de conocimiento, junto con varios edificios menores. Toda la zona está bien protegida con baterías antiaéreas, que no representan una amenaza inicial para la Thunderhawk pero podrían conducir finalmente a provocar daños graves.

Como otra opción el escuadrón puede utilizar una cápsula de desembarco para entrar. Con este método los PJs tienen la ventaja de la sorpresa, pero el DJ puede decidir que el impacto es tan grande que la cápsula no se detendrá al nivel del suelo sino que atravesará varios subniveles. Otra clara ventaja de la cápsula de desembarco es su velocidad. Es demasiado rápida para ser rastreada por las defensas antiaéreas.

Además, el DJ debe tomar especial cuidado sobre quién está presente durante los preparativos del escuadrón. Carl Thonius es muy consciente del engaño que Adrielle Quist ha planeado, por lo que está muy interesado en las decisiones de los Astartes. Si el DJ quiere dar a los jugadores un primer indicio de que algo está fuera de lugar, podría interpretar que Thonius se muestra demasiado interesado en los planes del escuadrón. Carl intentará justificar su curiosidad argumentando que es un agente del trono y está preocupado por sus compañeros.

En realidad, Thonius quiere saber cómo y cuándo llegará el escuadrón. Una parte del plan de Quist es que los mercenarios ataquen la forja justo antes de la llegada de los Astartes y causar estragos. Por un lado, parecerá un incidente tiránico para el escuadrón y del otro, los guardianes serán movilizados para combatir a los marines espaciales. Así, ambos bandos jugarán uno contra el otro.

Pero hay un pequeño problema, a saber, Carl tiene que enviar una señal a la superficie. Y aunque débil, cifrada y oculta, la señal puede ser y es detectada por los sensores de la nave y dará lugar a las preguntas después de la misión.

Los Astartes pueden recurrir a Díaz Lan como apoyo. Puesto que es un comerciante independiente, podría conocer algunos detalles sobre el planeta o incluso sobre los Magos y su forja. En este punto, Díaz Lan pensará con mucho cuidado qué decir y especialmente a quién. Si el DJ desea hacer las cosas más complicadas, podría argumentar que Díaz Lan tiene un sexto sentido sobre las personas y no confía en Carl Thonius. Sólo hablará libremente si el agente del trono no está cerca o incluso les dirá que sospecha que hay algo extraño. Aquí, los marines espaciales deben considerar detenidamente qué lado tomar. Díaz Lan puede ser un comerciante independiente, pero en cierta medida los Guardianes dependen a corto plazo de recursos de gente como él. Por ejemplo, si los Astartes molestan a Díaz Lan, el DJ debe considerar reducir el valor de Solicitud de la próxima misión, ya que el comerciante independiente no estará disponible y por lo tanto sus recursos tendrán que ser cambiados.



LA FORJA

Independientemente de cómo entre el escuadrón en la instalación, advertirán de inmediato que la forja se encuentra en estado de alerta. Los altavoces anuncian que hay intrusos en los subniveles y que todo el personal debe retirarse a las áreas de seguridad. Poco tiempo después de que los Astartes comiencen a investigar su entorno, los altavoces cercanos anunciarán la presencia de intrusos en la zona en la que el escuadrón ha desembarcado.

En este momento, los PJs deben ser conscientes de que algo más está pasando aparte de su propia intrusión. Para conseguir más información, el escuadrón puede acceder a cualquier cogitador que encuentren mediante una tirada exitosa de **Competencia tecnológica**. Además, el DJ puede permitir a los Astartes sondear la placa de datos de cualquier servidor de batalla o guardia Skitarii caído. En ambos casos deben aplicarse penalizaciones razonables en función de la cantidad de daño por la que se destruyó al enemigo o por los protocolos de seguridad, lo que puede abarcar una tirada de habilidad entre **Complicada** (-10) a **Muy difícil** (-30). El escuadrón puede caminar libremente por la instalación. En su camino se encontrarán con hordas de servidores de batalla y guardias Skitarii.

En cualquier punto durante la misión el DJ puede, y quizás debe, aumentar la presión sobre el escuadrón. Aunque los marines espaciales pueden considerar su intrusión como un procedimiento natural, el Adeptus Mechanicum no permitirá que nadie ataque impunemente sus forjas. De hecho, la nave de los Guardianes de la Muerte será reconocida como el origen de la cápsula de desembarco o de la cañonera Thunderhawk, y la autoridad local del Mechanicum se pondrá en contacto con la nave del escuadrón. El Capitán de la Vigilia Invictus tendrá que responder a la llamada y declarar la operación autorizada por la Sagrada Inquisición. Ciertamente, esto tendrá consecuencias y llevará a negociaciones entre la Inquisición, es decir, Quist, y tecnosacerdotes de alto rango del Adeptus Mechanicum. No obstante, Quist espera que el Mechanicum ceda rápidamente cuando descubran que el Magos Melgator es un hereje, o que los tecnosacerdotes no deseen ninguna negociación ya que saben muy bien a quién tienen en sus filas y temen investigaciones adicionales.

Al final, estas consecuencias no tendrán nada que ver con la misión ni con las acciones de los marines espaciales. Excepto que las forjas cercanas enviarán unidades de apoyo a la forja de Melgator que podrían atacar al escuadrón. Por lo que los Astartes tendrán que actuar rápidamente para conseguir sus objetivos. Por otro lado, depende de Invictus convencer de algún modo a la autoridad local del Mechanicum para que deje a su escuadrón hacer su trabajo.

Acólitos y subniveles

Encontrar a los acólitos no es una tarea fácil. De acuerdo con el informe de Thonius, su señal de emergencia desapareció cerca de los laboratorios. Cuando el escuadrón esté cerca de esa área, recibirán una débil señal que pueden identificar como encriptada por la Inquisición. Seguir la señal les hará descender en los subniveles hasta una especie de laboratorios secretos de alta seguridad. En el camino se enfrentarán a estándares mayores de seguridad, como armas centinela o servidores de batalla mejor equipados. Superado esto, los marines espaciales advierten dos cosas. Primero, encuentran cadáveres sin cerebro (víctimas del Lictor) y segundo, los muertos son soldados que portan armadura negra sin ninguna clase de identificación, no obstante, parecen bien entrenados y están equipados con armamento imperial de buena calidad. Devorar parte de los cadáveres no ofrece pistas adicionales, puesto que no tienen cerebro y se les aplicaron poderosas barreras psíquicas. Un bibliotecario puede intentar una tirada de **Saber prohibido (Inquisición)** para revelar que se trata de una técnica de los asesinos de los sagrados ordos.

Los hermanos de batalla llegan a un laboratorio lleno de xenoformas sueltas. En primer lugar tienen que encontrar a los acólitos desaparecidos, siguiendo la señal que cada vez se hace más fuerte, y después pueden verse implicados en una purga de los viles monstruos, hasta que finalmente son atacados de forma regular. El Lictor ha aprovechado su oportunidad durante la intrusión y ha logrado liberarse, devorando tantos cerebros como para hacerse una idea de la zona. Como una especie de mente maestra, acecha en rincones oscuros y estudia al escuadrón. Con su rápida capacidad de movimiento y escamas, intenta provocar que el

grupo le siga para atraerlos a áreas con armas centinela o enfrentarlos con servidores de batalla o con otros impíos monstruos xenos que han escapado (los guerreros tiránidos privados de sus armas a distancia y ahora llenos de furia).

ENCUENTROS OPCIONALES

Siguen algunos encuentros de ejemplo. Básicamente no representan una amenaza directa, por lo que deben ser combinados.

El suelo tiembla

Un marine espacial es atacado por una xenoforma que se desplaza por debajo del suelo de los laboratorios. El PJ atacado puede hacer una tirada de **Perspicacia Moderada (+0)** para advertir que el suelo bajo sus pies está temblando. Una tirada con éxito permite al marine espacial una tirada enfrentada de su Agilidad contra la Habilidad de Armas de la criatura. Si el PJ gana la tirada enfrentada se aparta de la emergente criatura, pero queda tumbado en el suelo, ambos comienzan la lucha trabados en melé. Si falla la tirada enfrentada el marine espacial es atacado desde abajo de la forma habitual. El Diablodon (Marca del Xenos) puede ser modificado ligeramente para parecerse a un cazador letal, que cava y ataca al escuadrón con sus enormes fauces.

Los caminantes

El escuadrón se enfrenta a una horda de trabajadores de la instalación, es decir, tecnoadeptos, Skitarii y siervos menores. Están contaminados por algún tipo de parásito, que ha tomado el control de ellos y les ha convertido en una turba lenta y sin mente. Independientemente de su tamaño, sólo pueden hacer un ataque a distancia o de melé, contra cada oponente, pero por otro lado, no sienten dolor y sólo los disparos a la cabeza abaten definitivamente a cada criatura. Esto significa que en los disparos tiro a tiro sólo un ataque con la acción de apuntar puede reducir su magnitud en uno, los ataques automáticos y semiautomáticos sólo reducen en uno la magnitud por cada tres niveles de éxito. El efecto de la propiedad Explosión se reduce a la mitad (redondeado hacia abajo) y el daño adicional de las armas explosivas (X) es ignorado. Los ataques de melé se tratan de una manera similar y sólo pueden reducir la magnitud de la horda en uno. El efecto adicional de un Campo de energía es ignorado.

EL LICTOR

El Lictor es una criatura muy astuta y utiliza todas las ventajas que puede. Sus capacidades más potentes son sus escamas camaleónicas, su velocidad y sus ganchos de carne. Además, el Lictor inspeccionará su entorno y, por lo general no tendrá problema en advertir a los marines espaciales. Su tamaño y pesada servoarmadura son demasiado ruidosas. Si el escuadrón no toma precauciones, el Lictor les emboscará sin demasiados problemas. Siguen algunos ejemplos:

Cierra la puerta: El Lictor espera al escuadrón detrás de una puerta de seguridad y la cierra tan pronto como entra el

Los Acólitos

Cuando el DJ lo considere adecuado, el escuadrón llega a la zona de los laboratorios en la que se encuentran los acólitos. Estos reciben a los PJs como salvadores y les apremian a abandonar rápidamente la forja. En un principio, juegan su papel como acólitos perdidos lo mejor que pueden y les relatan la historia que Thonius ya les ha contado. Fueron emboscados y finalmente lograron escapar y esconderse abajo en los laboratorios. Si los marines espaciales les presionan con las preguntas, pueden salir a la luz ciertos detalles que no encajan, como el modo en que llegaron a los laboratorios (accidentalmente) o que no se les pudiera localizar en todo este tiempo. El DJ puede solicitar tiradas enfrentadas de Escrutinio o Intimidar contra la habilidad de Engañar de los acólitos (40). Puesto que los acólitos se sienten confiados al ser parte de la Inquisición y que ante la urgencia de la situación todo tiene que suceder de prisa, el DJ puede conceder que las tiradas de los agentes del trono sean **Ordinarias (+10)** o incluso **Rutinarias (+20)**.

Si los marines espaciales continúan haciendo preguntas, o los dados se ponen definitivamente de parte del escuadrón, los acólitos se mantendrán firmes y les dirán, con un exceso de arrogancia, a los PJs que su trabajo es rescatarlos y no formular preguntas estúpidas. El DJ podría decidir que si el escuadrón pone a los acólitos contra las cuerdas, los agentes del trono intenten incluso amenazar al escuadrón con problemas venideros cuando relaten a la Inquisidora el modo en que se han comportado.

Este encuentro juega un papel vital para el resto de la misión. Aquí, los marines espaciales tienen una oportunidad de advertir el engaño. Especialmente, puesto que los acólitos tienen un Lacrymole entre ellos. El DJ debe permitir a los PJs curiosos las tiradas apropiadas para confirmar sus dudas. Por otro lado, depende por completo del DJ decidir cómo se comporta un Lacrymole transformado. ¿Habla o permanece en silencio? Además el DJ tiene que considerar las circunstancias y el hecho de que los marines espaciales nunca habían visto anteriormente a los agentes del trono y no serían capaces de discernir ninguna imperfección.

primer marine espacial.

A la vuelta de la esquina: El Lictor acecha a la vuelta de una esquina y ataca al primer marine espacial con sus ganchos de carne, arrastrándolo hacia él. Esto puede llevar al PJ a un terreno hostil como un foso o similar.

Obstáculos: Mientras huye de los marines espaciales, el Lictor usa sus ganchos de carne para empujar cualquier cosa que pueda agarrar sobre el camino del escuadrón. Esto puede simplemente ralentizar al PJ en cabeza u obligarle a hacer una tirada de Agilidad para no resultar enterrado bajo los objetos que caen y sufrir daño.

Catapulta: Con sus ganchos de carne y debido a su tamaño y fuerza, el Lictor es capaz de arrojar objetos pesados. Como ha devorado muchos cerebros de los trabajadores de la forja, sabe que contenedores albergan materiales tóxicos o explosivos. De modo que el escuadrón se verá sorprendido por fantasmales contenedores que vuelan a gran velocidad hacia ellos.

Además de los ejemplos presentados, también podrían considerarse las armas centinela. Puesto que las escamas camaleónicas hacen al Lictor casi invisible para cualquier vista, se podría argumentar que las armas automatizadas tienen problemas para fijarlo como blanco, pero los marines espaciales sí que representan un objetivo fiable. Al final, el Lictor atacará al escuadrón en el momento en que estén distraídos, por ejemplo, ocupados con otros oponentes.

EL MAGOS MELGATOR

El Magos Melgator se enfrenta a dos sucesos hostiles. En primer lugar, una intrusión en sus laboratorios secretos ha llevado a que distintas xenofórmulas se liberen, y poco después han aparecido los Guardianes de la Muerte. No considerando más opciones ante estas circunstancias, el Magos Melgator decidió rápidamente que había llegado la hora de abandonar

la forja, dirigiéndose a las plataformas de aterrizaje con dos de sus guardias personales y montones de servidores de batalla, Skitarii y tecnoadeptos.

Depende de los marines espaciales decidir en qué momento durante la misión quieren hacer frente al Magos. Por esa razón existen dos posibilidades principales para el encuentro. Si el escuadrón elige encargarse del Magos pronto, pueden encontrarle de camino a las plataformas, viniendo desde la Pirámide del Conocimiento o de los laboratorios secretos.

Si deciden seguirle después de cumplir otros objetivos, depende del DJ ver qué posibilidades les quedan. Los PJs podrían conseguir una transmisión de voz desde su nave, informándoles de una señal de calor de la zona de aterrizaje (lo que indica que una lanzadera va a partir en breve). Si los marines espaciales se apresuran, entonces pueden llegar a las plataformas de aterrizaje en el momento en que Melgator se va. Tendrán que tomar decisiones rápidas para evitar que la lanzadera se aleje. Para empeorar las cosas la nave está girando lentamente sobre la plataforma rotatoria, indicando que quiere emplear sus armas pesadas contra el escuadrón.

Al enfrentar al Magos pueden suceder varias cosas. Para empezar con muy mal pie, sus guardias personales están obviamente modificados con bio-materia xenos, cada servidor pesado tiene su brazo izquierdo reemplazado con un cañón venenoso tiránido.

Puesto que los Guardianes de la Muerte son una organización secreta, Melgator puede no tener una idea muy clara de quién le está atacando. Todo lo que ve son imponentes marines espaciales de negro que podría ser incluso de una Legión Traidora. Por ello, su reacción inicial será la de defenderse por cualquier medio. Si los PJs deciden intimidarle proclamando su alianza a la Sagrada Inquisición, el Magos verá claramente su situación. En este momento, dobla sus esfuerzos por huir e intenta retroceder y alcanzar las plataformas de aterrizaje a cualquier precio. Deja atrás las

hordas para cubrir su retirada y abre y cierra puertas de seguridad para bloquear el paso de los marines espaciales. También altera los protocolos de las armas centinela cercanas para que disparen a cualquier objetivo localizado y así asegurarse de que el escuadrón será atacado, sin tener en cuenta a los servidores, Skitarii o tecnoadeptos.

EL REGRESO

Tan pronto como los acólitos estén a bordo, la nave de los Guardianes de la Muerte abandonará la órbita. Como ya se ha mencionado, mientras los marines espaciales estaban en la superficie, Invictus tuvo que negociar con la autoridad local del Mechanicum, motivo por el que no tomará riesgos y simplemente partirá tan pronto como el objetivo primario esté acabado. Si los PJs quieren secuestrar al Magos y ocultarlo de los acólitos, tendrán que hacer dos viajes de Thunderhawk. Esto lleva tiempo, algo que no está disponible de acuerdo a Invictus. Si el escuadrón ha matado al Magos, pueden irse sin más dilación. Si necesitan más tiempo para traer al Magos a bordo o apoderarse de los datos de su investigación, tendrán que convencer a su Capitán de la Vigilia. De nuevo, está dividido entre simplemente seguir las órdenes y hacer caso a su instinto. Si el escuadrón argumenta que era su idea y que han hallado evidencias de que podría tener razón, su autoconfianza se elevará de nuevo y les dejará tiempo hasta que se confirmen sus dudas. El DJ también podría argumentar que el Ultramarine va a acompañar a los marines espaciales en su viaje de vuelta a la superficie.

No obstante, el viaje de regreso depende mucho de los acontecimientos en la forja. Si los marines espaciales simplemente rescataron a los acólitos y eliminaron al Magos, es probable que confíen en las órdenes de la Inquisidora y no se hagan demasiadas preguntas, aunque un PJ inquisitivo podría albergar dudas e intentar interrogar a los agentes del trono. A pesar de que un marine espacial es imponente frente a un simple humano, los acólitos tienen la autoridad de la Inquisición y son muy firmes respecto a que no necesitan contar nada a los Astartes. Puesto que el escuadrón podría haber ignorado las dudas de su Capitán de la Vigilia, este vuelve a su estado de apatía y protege a los acólitos de los PJs. La ironía sería perfecta.

Por otro lado, el escuadrón podría haber concluido que existe un engaño, tras juntar las piezas y descubrir que hay más que una mera coincidencia, por ejemplo, secuestrando al Magos. De hecho, los PJs tienen una fuente fiable para comparar la historia de los agentes del trono: el Magos Biologis Melgator. También resulta irónico que el escuadrón vea más digno de confianza a un hereje en potencia que a los acólitos de la Sagrada Inquisición. Los agentes mantendrán su historia sobre la emboscada mientras que Melgator habla de que surgieron problemas dentro de su forja y tenía la sensación de que alguien estaba husmeando. Aunque el Magos puede ser de una inmensa ayuda, el escuadrón tiene que convencerle ya que sabe que es lo que le ocurre a los traidores y aceptar su muerte. Lo que no sabe es por qué debería ayudar y depende de los PJs como proceder con esta situación. Pueden simplemente torturarlo o salir con la idea de que le conseguirían un lugar dentro de

ASEGURANDO LA INVESTIGACIÓN

Para apoderarse de los datos de las investigaciones de Melgator, el escuadrón tiene que encontrar primero donde está almacenada esa información. Un punto de partida pueden ser los cogitadores y servidores en los laboratorios secretos, pero estos sólo contienen una información parcial ya que los datos más valiosos se hallan en la Pirámide del Conocimiento.

En este lugar, los marines especiales no tendrán que hacer frente a amenazas serias, sólo algunos servidores de batalla menores y unos pocos tecnosacerdotes. El verdadero desafío reside en evitar que los cogitadores sean destruidos por culpa de disparos perdidos. El DJ debe tener en cuenta todos los ataques que no alcancen a los marines espaciales y para hacer la situación más interesante, anunciar que algunos oponentes toman cobertura detrás de valiosos cogitadores.

Además, el Magos tiene un profundo interés en destruir toda evidencia. Para complicar aún más las cosas, el escuadrón puede llegar y encontrar a los tecnosacerdotes borrando datos en los cogitadores. De este modo, aparte de las hordas que les disparan, tienen que elegir cuidadosamente sus objetivos, tanto para devolver el fuego o eliminar adeptos. El DJ puede pedir una tirada enfrentada de Competencia tecnológica si un tecnomarine quiere detener el proceso en un cogitador.

La cantidad de información que pueden recuperar los PJs se determina según los éxitos del escuadrón.

la fortaleza de la Vigilia. Un Magos con su conocimiento y habilidad puede ser un recurso muy valioso para la tarea de los Guardianes de la Muerte de cazar tiránidos.

El resultado juega un papel esencial para determinadas personas. Si el engaño de Adrielle Quist es descubierto, se irá precipitadamente y perseguirla podría causar una misión. Si el plan de la Inquisidora tiene éxito, el escuadrón puede sumergirse más profundamente entre los Hijos de Achilus y el futuro de la Cruzada. Asimismo, el Magos podría invocar nuevas misiones. Si le secuestraron, los PJs podrían ser enviados a nuevas operaciones para estudiar y recuperar especímenes tiránidos. Melgator puede jugar un papel vital para el Saliente Orfeo y para hacer retroceder a la flota enjambre Dagon. Los marines espaciales podrían además regresar a Skaura III e investigar entre los restos de la forja destruida (asumiendo que hay más xenos sueltos y tal vez incluso explorar de donde vinieron los primeros intrusos). De modo que incluso si el plan de la Inquisidora tiene éxito, esto podría ser una segunda ruta a descubrir sus ideas radicales.

INVICTUS

El capitán de la Vigilia puede experimentar una extraña sensación. Si el escuadrón actuó de acuerdo a sus dudas, el Ultramarine advierte que esto fue un buen ejemplo de cuando no hay que seguir las órdenes sin más. Incluso si esto le aleja de regresar a su capítulo, ve a los Guardianes de la Muerte como una organización donde está cómodo. Aquí,

entre sus hermanos de batalla de otros capítulos, se ha dado cuenta de que el futuro de la Cruzada Achilus depende en hombre como él, que no piensan en blanco y negro sino en tonos de gris. Después de esta misión estará más decidido que el resto.

RECOMPENSAS

Los puntos de experiencia de la misión se establecen del siguiente modo:

Rescatar a los acólitos: 350 pe

Matar al Magos Biologis Melgator: 200 pe

Secuestrar al Magos Biologis Melgator: 250 pe

Destruir la Forja: 75 pe

Apoderarse de los datos de investigación: 75 pe

Los acólitos no advierten el secuestro del Magos y el robo de datos: 100 pe

I: ENGAÑO

APÉNDICE: PNJs

CAPITÁN DE LA VIGILIA INVICTUS

De todos los capítulos marines espaciales, los Ultramarines enfrentan su propia carga personal. Con Roboute Guilliman como Primarca, autor del muy venerado Codex Astartes, los Ultramarines son conocidos por seguir las normas escritas en esa magnífica obra. Pero esto sólo es media verdad. El verdadero desafío para cada Ultramarine no es seguir estas normas ciegamente, sino considerarlas como una directriz. Honrar el Codex con todo el respeto pero no tomarlo literalmente, esa es la verdadera tarea que cada Ultramarine debe asumir.

Por ello, resulta el modo natural que cada aspirante reclutado conozca el Codex Astartes con detalle y sólo más tarde, cuando experimente la batalla, cada Ultramarine tenga que aceptar que hay situaciones en donde el conocimiento adoctrinado ha de ser ignorado a veces. Que un plan, independientemente de lo mucho que contradiga al Codex, podría ser más exitoso.

En el caso de Invictus, el primer paso, aprender el Codex, fue evitado por su antiguo y sabio mentor, el capellán Claudius. Este fue quién le aconsejó analizar cada situación con su experiencia táctica y luego formular un plan. Por esa razón, Invictus nunca se adoctrinó verdaderamente en el Codex Astartes ni lo siguió ansiosamente como sus hermanos de batalla. A pesar de su astucia, Invictus fue considerado como una vergüenza por algunos Ultramarines y por ello, fue enviado a los Guardianes de la Muerte. Allí, no sólo aprendió a honrar y seguir el Codex Astartes, sino a enseñárselo a hermanos de batalla de otros capítulos. El sólo sería bien recibido a su vuelta a su propio capítulo, cuando sus hazañas relatasen no sólo que había tomado seriamente la herencia de Roboute Guilliman sino que además había convencido a hermanos de otros capítulos a usarla como guía.



En la Fortaleza de la Vigilia de Erioch, Invictus conoció a Arius Hyzeron (**Manual del DJ**, página 27) y al Capitán de la Vigilia Prascus (**Ritos de Batalla**, página 237). Prascus vio a Invictus como una vergüenza para su capítulo y se lo hizo saber. Sin embargo, Arius tenía la mente más abierta. Aunque estuvo de acuerdo en el hecho de que Invictus no era un típico Ultramarine, Arius sabía que entre los Guardianes de la Muerte de la Demarcación Jericó, los Astartes como él habían demostrado su valor. El mismo Arius creía en secreto que las amenazas eran tan divergentes que el Codex simplemente no podía dar una solución a cada problema. Considerando el hecho de que algunos alienígenas no eran conocidos cuando Roboute Guilliman escribió su legado.

Junto con Prascus, Invictus tuvo que regresar a Macragge durante la guerra tiránida. Allí, combatió con Prascus y algunos hermanos de batalla le hicieron responsable de su muerte. Se dijo que Invictus dudó en el campo de batalla y que ese instante fue suficiente para dejar descubierta la espalda de Prascus. Sólo Invictus sabe que fue lo que pasó. Algunos de sus antiguos amigos cercanos explican que podría haber tenido una idea que habría inclinado la balanza, aunque nunca fue conocido por ser un táctico brillante, y necesitó un momento para poner en orden sus pensamientos.

Aunque fue culpado de la muerte de Prascus, el capítulo de los Ultramarines necesitaba a todos sus hermanos de batalla y por eso Invictus continuó defendiendo su mundo de origen. En la batalla, se dijo a sí mismo que sus instintos causaron la muerte de un querido hermano y desde entonces luchó con mayor determinación, siguiendo el Codex en cada detalle y convirtiéndose en un modelo de honor en la guerra.

Sin embargo, al final de la guerra el juicio siguió. A pesar de todas sus hazañas, el consejo declare que la mejor solución era enviar a Invictus de vuelta a los Guardianes de la Muerte. Por seguir las reglas del Codex, Invictus fue condecorado con la Crux Terminatus (**Ritos de Batalla**, página 206), pero todo el mundo supo que esto era una distinción vacía.

De vuelta en la Fortaleza de la Vigilia de Erioch, ante la muerte de Prascus y su distinguida hoja de servicio, Invictus fue ascendido a Capitán de la Vigilia. Pero a pesar de todos sus logros, Invictus se ha convertido en una mera sombra de sí mismo. Se comporta como un Ultramarine inflexible, que sólo acepta órdenes y las cumple a rajatabla.

Capitán Invictus



HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
53	54	(12) 58	(8) 46	50	44	49	47	48

Especialidad: Marine táctico, Capitán de la Vigilia

Movimiento: 6/12/18/36

Heridas: 26

Puntos de Destino: 4

Habilidades: Carisma, Códigos (Runas del capítulo, Marcas xenos), Conducir (Vehículos terrestres), Esconderse, Esquivar, Hablar idioma (Alto gótico, Gótico vulgar), Intimidar, Leer/escribir, Mando +20, Movimiento silencioso, Navegación (Superficie), Perspicacia, Rastrear, Saber académico (Codex Astartes) + 20, Saber popular (Adeptus Astartes, Demarcación Jericó, Guardianes de la Muerte, Guerra, Imperio), Saber prohibido (Xenos) +10, Tácticas (Doctrina de asalto), Tregar.

Talentos: Ambidiestro, Brazos fuertes, Disparo en movimiento, Duro de pelar, Ejemplar de honor, Entrenamiento con arma Astartes, Golpe mortal, Guerrero sin armas, Maestro de equipo de guerra característico (Estandarte de espalda), Maestro sin armas, Nervios de acero, Presencia autoritaria, Resistencia (Poderes psíquicos), Sentidos desarrollados (Oído, Vista).

Capacidad especial: ¡Marchamos por Macragge!

Invictus ha aprendido mucho durante su servicio en los Ultramarines, madurando en un capaz y celebrado líder. Invictus es capaz de inspirar a sus hermanos de batalla con un poderoso juramento tomado al inicio de la misión. Al seleccionar este juramento, cualquier Ultramarine que acompañe a Invictus gana un punto de Destino adicional para esa misión. Si no se usa este punto de Destino, es eliminado al concluir la misión.

Capacidad especial: Tácticas mejoradas (Consulta **Ritos de Batalla**).

Armas: Bólter hesh (Básica, 50m, T/2/4, 2d10+5 X, Pen 5, Car 28, Rec 1, Desgarradora, Fiable, Precisa), pistola bólter Astartes, cuchillo de combate Astartes, 3 granadas frag, 3 granadas perforantes.

Blindaje: Servoarmadura MK7 'Aquila' (Historia: Dirige desde el frente).

Equipo: Estandarte de espalda (otras posesiones a criterio del DJ).

INQUISIDORA ADRIELLE QUIST

La inquisidora Adrielle Quist ha tomado la senda del radicalismo. No sólo valora la tecnología alienígena, sino que es miembro de los Istvaanianos. Por sus creencias, desaprueba totalmente el desarrollo de la Cruzada Achilus. Es una ley natural el que sólo los débiles fracasen en sus objetivos y puesto que la Cruzada se ha detenido, esto prueba la incompetencia (y por tanto debilidad) de los líderes de la campaña. Adrielle Quist se puso en contacto con los *Hijos de Achilus* (**El Asalto Achilus**, página 23) y llegaron a un acuerdo.

El rumbo de la Cruzada no puede ser alterado por la fuerza, por lo que han tenido que trabajar en secreto y reemplazar posiciones políticas y militares vitales. Adrielle Quist vio su oportunidad cuando encontró al famoso Lacrymole (**Marca del Xenos**, página 71). Un increíble cambiador de forma cuyo valor superaba al de cualquier arma. Mediante una gran dosis de fortuna (puesto que la luz del Emperador ya no brilla más sobre ella) localizó al Magos Biologis Melgator, que mantenía a una de esas criaturas en sus laboratorios secretos para estudiarlo.

Se esforzó mucho para formular un plan para robar al Lacrymole y borrar cualquier rastro que pudiese llevar a ella. Finalmente, una idea cruel nació en su mente: Utilizar a los Guardianes de la Muerte.

Con esta idea en mente, tuvo que hacer un montón de preparativos. En primer lugar, halló la forma de comunicarse con el xenos y trabajó duro y sin remordimientos. En segundo lugar, preparó la infiltración junto con los bien entrenados mercenarios de los *Hijos de Achilus*. La coordinación tenía que ser perfecta.

Puedes encontrar más detalles sobre la inquisidora Adrielle Quist en el **Manual del DJ**, página 27, y su perfil en **El Emperador Protege**, página 49.

GUERRERO TIRÁNIDO

Si los marines espaciales se enfrentan a los guardaespaldas del Magos Melgator, se preguntarán de donde han sacado sus armas. En una delicada operación quirúrgica, el Magos arrancó las armas a distancia de las criaturas y pudo dejar a los guerreros tiránidos con vida. Gracias a su adaptable fisiología, estas criaturas han evolucionado para convertirse en unos oponentes más peligrosos en cuerpo a cuerpo.

Guerrero Tiránido



HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
55	—	(12) 60	(8) 40	44	20	35	50	—

Movimiento: 6/12/18/36

Heridas: 40

Habilidades: Perspicacia, Nadar +10, Tregar.

Talentos: Ataque veloz, Carga frenética, Coraje, Furia asesina, Golpe mortífero.

Blindaje: Quitina reforzada (Todo 8).

Armas: Espolones curvos (1d10+16 A, Pen 3), o garras desgarradoras (1d10+14 A, Pen 5, Afiladísima).

Reglas especiales:

Rasgos: Armadura natural (Quitina endurecida), Armas naturales mejoradas (Espolones y garras), Brazos múltiples, Criatura sinapsis, Fuerza antinatural (x2), Miedo 3 (Horripilante), Resistencia antinatural (x2), Sombra en la disformidad, Tamaño (Enorme), Tiránido, Tocado por los Hados (1), Visión en la oscuridad.

Guerrero supremo: Al usar la acción de ataque total, el Guerrero Tiránido puede hacer un ataque de melé que no puede ser parado o esquivado. El tiránido puede realizar este ataque un número de veces igual a su bonificación de Inteligencia.

SERVIDOR DE BATALLA

Los servidores de batalla son los principales guardianes de la forja. En su camino por las instalaciones, el escuadrón los enfrentará principalmente como hordas puesto que un único servidor no representa una amenaza para el escuadrón. Al emplearlos como una horda, los servidores reciben los siguientes rasgos adicionales: Andanada de fuego, Fuego concentrado y Reforma (detallados en **Marca del Xenos**, en la página 134). El Fuego concentrado se basa en su extraordinario sistema de puntería, mientras que los otros dos pueden ser usados con un Skitarii como comandante.

Si el DJ decide que los hermanos de batalla han entrado en una zona de seguridad, puede añadir más ajustes, dando a los servidores el talento Disparo infalible o mejorándoles con cañones rotatorios (Pesada, 40m -/-/6, 1d10+5 I, Pen 3, Car 240, Rec 3, Tormenta). A este fin, el DJ debe sustituir el talento Entrenamiento con arma básica por Entrenamiento con arma pesada y considerar que la horda no puede entrar en melé hasta arrojar los cañones.

Servidores de batalla

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

Movimiento: 4/8/12/24

Heridas: 20

Habilidades: Oficio (Tecnómata) +10, Oficio (uno cualquiera) +10, Perspicacia.

Talentos: Ambidiestro, Combate con dos armas, Coraje, Entrenamiento con arma básica (PS).

Rasgos: Armas naturales (Servobrazo), Estabilización automática, Fuerza antinatural (x2), Máquina (4), Placas blindadas, Resistencia antinatural (x2), Vigoroso, Visión en la oscuridad.

Armas: Servobrazo (1d10+10; Pen 6), rifle automático (90m, T/3/10, 1d10+3 I, Pen 0, Car 30, Rec 1).

Blindaje: Todo 6.

SKITARIi

Los valores de los Skitarii proceden de *El Emperador Protege*, página 134; *Skitarii corruptos* de Samech.



Los Skitarii son los guardianes cibernéticamente mejorados del Adeptus Mechanicus. Sus emociones han sido eliminadas mediante adoctrinamiento hipnótico, dejando sólo guerreros absolutamente leales.

Skitarii

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
40	40	(5) 40	40	30	30	35	30	30

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 14

Habilidades: Buscar +10, Competencia tecnológica, Esquivar, Hablar idioma (Gótico vulgar, Tecnolingua), Mando +10, Perspicacia +10, Saber popular (Culto de la Máquina, tecnología), Tregar.

Talentos: Brazos fuertes, Entrenamiento con arma básica (Universal), Entrenamiento con arma de melé (Universal), Entrenamiento con arma pesada (Lanzadores y PS), Entrenamiento con pistola (Universal), Eunuco, Impávido, Nervios de acero, Parloteo binario, Reflejos rápidos, Resistencia (Calor, Miedo).

Rasgos: Tamaño (Voluminoso).

Implantes: Injertos de músculos sintéticos, sentidos aumentados (ojos y oídos), blindaje subdérmico, implante de voz.

Blindaje: Armadura antifrag y subdérmica (Todo 6).

Armas: Pistola infierno (Pistola, 35m, T/2/- 1d10+4 E, Pen 7, Car 40 Rec 2), gran hacha monofilo (2d10+5 A, Pen 2, Desequilibrada). Además cada Skitarii escoge uno de los siguientes.

(+) Rifle bólter de precisión (Básica, 120m, T/2/- 1d10+5 X, Pen 4, Car 30, Rec 1, Desgarradora, Fiable, Precisa).

(+) Lanzagranadas automático (Pesada, 60m, T/2/-, dispara granadas de fragmentación (2d10 X, Pen 0, Explosión [4]) o perforantes (3d10+4 X, Pen 6), Car 20 de cada tipo, Rec 3).

Equipo: Visor infrarrojo, recargas de munición.

Los Skitarii pueden ser empleado como hordas, pero con sus armas representarían una grave amenaza para el escuadrón. Los Skitarii pueden actuar como comandantes para activar los rasgos Andanada de fuego y Reforma de los servidores de batalla.

SERVIDORES DE BATALLA

(GUARDAESPALDAS)

Estos servidores de batalla son más experimentos que verdaderos guardaespaldas. El Magos Melgator necesitaba dos servidores que pudiesen llevar las pesadas armas de los enormes guerreros tiránidos. Finalmente las ajustó a dos servidores, convirtiéndolos en dos máquinas de guerra increíbles. Melgator necesitó transferirles algo de biomateria viva tiránida para alimentar a los cañones venenosos. En muchas operaciones, no sólo consiguió cultivar la biomateria en los servidores, sino mantenerla viva con soluciones de nutrientes especiales. Para el Magos Biologis, un asombroso logro científico. Para los Guardianes, un acto herético. Y para Adrielle Quist, un bienvenida evidencia de que el Magos es culpable y una distracción perfecta para sus planes.

Servidor guardaespaldas

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
45	50	⁽¹⁰⁾ 52	⁽¹²⁾ 67	30	30	40	45	—

Movimiento: 4/8/12/24

Heridas: 45

Habilidades: Oficio (Tecnómata) +10, Perspicacia +10.

Talentos: Ambidiestro, Ataque veloz, Combate con dos armas (A distancia, Melé), Coraje, Disparo infalible, Disparos independientes, Golpe mortífero.

Rasgos: Estabilización automática, Fuerza antinatural (x2), Resistencia antinatural (x2), Tamaño (Voluminoso), Vigoroso, Visión en la oscuridad.

Blindaje: Armadura de calidad excepcional (Todo 12).

Armas: Rifle de plasma (70m, T/2/-, 1d10+11 E, Pen 8, Car —, Montada), puño de energía (2d10+17 E, Pen 9, Aparatosa, Campo de energía), cañón venenoso (100m, T/-/-, 3d10+7 I, Pen 6, Explosión (6), Munición viva, Tóxica [1d10]).