

CAPÍTULO II: HONRA A TUS ANCESTROS

“Cuando la muerte venga por ti, cuando la Campana de las Almas Perdidas suene por tu desaparición a través de los tiempos, no vayas junto al Emperador a lamentar tu vida pasada. Muere con orgullo, porque lo hiciste con honor en nombre del Emperador y los Primarcas. Canta tu canción de muerte, escribe las últimas líneas de tu saga, cumple tu juramento de muerte. Haz todas estas cosas no como si abandonas esta vida, sino como si vuelves a casa.”

—Capellán de los Guardianes Titus Strome, en la partida de la fuerza de ataque Ventisca

Este capítulo presenta las leyendas de algunos de los más célebres hermanos de batalla de los Guardianes en la Larga Vigilia en la Demarcación Jericó. Los nombres y hazañas de estos individuos son conocidas por todos los guardianes que sirven en la Demarcación y tal vez incluso más allá. Sus batallas se relatan en los sermones de los capellanes y se han construido capillas para honrarlos en Erioch.

Estas leyendas sirven para profundizar en la historia de los Guardianes de la Muerte en la Demarcación Jericó y representan el pináculo del servicio al que los PJs pueden aspirar. Los hechos descritos en este capítulo comienzan con uno de los registros históricos conocidos más antiguos y relacionados con los Guardianes en la Demarcación hasta el último, que tuvo lugar en los meses finales del 816.M41.

La mayor parte de cada entrada describe, en beneficio del DJ, los hechos más conocidos de las figuras legendarias en cuestión. Están escritos para una perspectiva de sabiduría privilegiada, pero no omnipotente, lo que significa que hay siempre un montón de misterios pendientes de explorar. Esto permite al DJ inventar detalles adicionales adaptados a su campaña e inspira a los jugadores a llenar los huecos. También implica que las figuras mantengan su carácter legendario, elevándoles por encima de las cacareadas filas de los hermanos de batalla de los Guardianes de la Muerte.

Después de cubrir la historia, el siguiente segmento de cada entrada es una descripción de las figuras principales que la vivieron, por lo general presentando una parte de su trasfondo, el servicio en los Guardianes de la Muerte, y un poco acerca de su carácter. Estas figuras deben servir como modelos para los PJs, pero no siempre son poderosos héroes conocidos por las innumerables batallas que han librado. En muchos casos, ser un héroe es realizar una sola hazaña y simplemente ser el guerrero adecuado en el lugar correcto y en el momento adecuado. Esto es algo que la mayoría de los PJs deben ser capaces de relacionar y algo que el DJ debe tener en cuenta cuando diseñe las misiones para el grupo.

Cada entrada contiene detalles de las reliquias asociadas con las figuras legendarias y sin duda muchos PJs querrán desplegarlas en combate o usarlas de alguna otra manera. La última entrada es una excepción a esto, puesto que no

se presenta ninguna reliquia, por un motivo que quedará claro cuando se lea ese pasaje.

Por último, cada entrada incluye una barra lateral en relación al legado del escuadrón. Esto son ideas que al DJ le podría gustar utilizar para sacar a estos venerados héroes de las páginas de la historia y hacerles jugar un papel importante en sus campañas. Si los jugadores desean seguir los pasos de sus honrados ancestros, se presenta un paquete de legado heroico asociado a cada escuadrón histórico. Estos paquetes se corresponden con uno de los paquetes de legado heroico del **Capítulo III**. A discreción del DJ, un escuadrón que desee seguir el ejemplo de uno de los escuadrones de este capítulo puede adquirir el paquete de legado heroico asociado con ese escuadrón histórico.

RELIQUIAS DE LOS GUARDIANES

A menos que se indique expresamente lo contrario en las reglas, todas las reliquias en esta sección son “Reliquias de los Guardianes”, incluso las claramente asociadas a un capítulo en particular. Esto se debe a que se han convertido en reliquias por su relevancia para los Guardianes y en muchos casos, el capítulo original ha otorgado su bendición para que el objeto permanezca en la fortaleza de Erioch. Esto significa que cualquier hermano de batalla puede utilizarlas y no sólo los del mismo capítulo que el portador original. Un DJ astuto podrían considerar las ramificaciones de combinaciones aparentemente incongruentes, como un Lobo Espacial con una reliquia de un héroe Ángel Oscuro, aunque esto no debe interponerse en el juego.



EL PRIMER MÁRTIR

“El primer registro accesible de la fortaleza de Erioch y disponible en este nivel de autorización: Balthazar Ho'Tsun, Maestro de la Vigilia, Capitán de los Puños Imperiales, ha muerto en una acción en la Deriva Slinnar. El enemigo y otras fuerzas involucradas no están registrados.”

—Notas del *Liber Eriochus*, 267.M35

El relato del así llamado “Primer Mártir” es una leyenda entre los Guardianes de la Demarcación Jericó. Para la inmensa mayoría de los que sirven en la Fortaleza de la Vigilia de Erioch o las distintas estaciones de la Demarcación y más allá, el Primer Mártir es una figura de respeto similar a un santo, es un héroe de antaño a quien se reza en la víspera de la batalla. La fortaleza de Erioch alberga numerosos santuarios dedicados al Hermano-Capitán Balthazar, además de una capilla principal donde residen las reliquias asociadas a este poderoso marine espacial y sus hermanos. Todos están bien atendidos, el nombre del Primer Mártir y sus hazañas son relatadas en las Horas, para que nunca sean olvidadas—o eso creen los hermanos de batalla de los Guardianes.

En verdad, lo que se cuenta del Primer Mártir es sólo una parte de la historia, cuyos detalles están encerrados con seguridad dentro de las criptas de datos de la fortaleza y son sólo conocidos por aquellos con la autorización suficiente para tener acceso. Como es tan a menudo el caso dentro de las laberínticas estructuras de poder del Imperio, incluso estos son sólo un aspecto de la verdad. Más bien, diferentes rangos de los Guardianes y la Inquisición reciben acceso a diferentes aspectos de la verdad, de modo que sólo los miembros de mayor rango en ambos cuerpos conocen toda la historia.

El núcleo de la leyenda del Primer Mártir se refiere a una misión llevada a cabo por un escuadrón antes de la caída del antiguo Sector Jericó. El Imperio dispone de muy pocos registros fiables de esta época y aquellos en poder de los Guardianes se guardan detrás de impenetrables puertas de datos en lo profundo de la Fortaleza de la Vigilia de Erioch. Los fundamentos de esta leyenda se relatan con tanta frecuencia en la fortaleza, que cada hermano de batalla que sirve en la Larga Vigilia pronto llega a aprenderse de memoria. Estos elementos básicos son los siguientes.

UN HERMANO INIGUALABLE

El Primer Mártir fue un hermano de batalla de los Puños Imperiales, un veterano de su celebrada primera compañía y un guerrero que había combatido a cada enemigo conocido de la humanidad, además de otros cuyos nombres fueron eliminados por la historia. El hermano Balthazar Ho'Tsun luchó en la Fiesta de las Espadas y venció a sus rivales, obteniendo un gran honor para su capítulo y llamando la atención de los que servían en los Guardianes. Uno de ellos pidió al maestro de capítulo de los Puños Imperiales que enviase a este poderoso guerrero al servicio en los Guardianes, y un año después, Ho'Tsun tomó el Juramento Apócrifo en Erioch.

