

DEATHWATCH

EL INCIDENTE NEMESIS



IGAROL

MISTERIOS DE CAPÍTULO
PARA DEATHWATCH

WARHAMMER
40,000
JUEGO DE ROL

EL INCIDENTE NÉMESIS

“La pregunta difícil; el sabio sabe cuando permanecer en silencio.”

—Capellán Glaw de los Vigilantes de Tormentas

Cada capítulo del Adeptus Astartes tiene sus leyendas, muchas relatan victorias gloriosas y nobles hazañas, otras son una advertencia contra el orgullo o la vileza traidores o alienígenas. Los Vigilantes de Tormentas tienen muchos honores de batalla, pero la campaña determinante en su historia está envuelta en el misterio, sus verdaderos detalles son desconocidos incluso para los enterrados en los sarcófagos de los poderosos Dreadnoughts, algunos de ellos pudieron realmente haber servido al capítulo en esa época.

Los únicos detalles del suceso, posteriormente conocido como el ‘Incidente Némesis’, se encuentran en las páginas del *Liber Tempest*, una obra de setenta y siete volúmenes que describe las hazañas del capítulo y las vidas de sus héroes a lo largo de los turbulentos años de la edad de la apostasía, a finales del milenio 36. Esta magna obra fue escrita por el bibliotecario jefe Brin Maxen, que se encontraba tan dañado físicamente debido a sus lesiones en batalla que sólo era capaz de servir a los Vigilantes de Tormentas consignando su sabiduría al pergamino, antes de que sus heridas finalmente reclamaran su vida. Se dice que Maxen mantuvo la muerte a raya durante doce años mientras recitaba el *Liber Tempest* a sus discípulos del Librarius, que transcribieron fielmente cada una de sus palabras.

Pero el hecho de que se escribiesen simultáneamente varias versiones del *Liber Tempest* casi conduce a un cisma en el interior del Librarius después de la muerte de Maxen. Cuando se estudiaron los textos con mayor detalle, se descubrió que diferían entre sí en varios puntos importantes. Las diferencias no eran meros errores de transcripción, sino que existían unas inexactitudes tan grandes que el sucesor del bibliotecario jefe llegó a sospechar que algún agente externo había corrompido deliberadamente el proceso de transcripción, o interferido los archivos en algún momento posterior. Sin embargo, el Librarius de un capítulo de marines espaciales debe ser uno de los lugares más seguros y sellados de toda la galaxia, y sin duda, nada que no fuese del ámbito de lo sobrenatural podría haber alterado las palabras de Maxen una vez que fueron consignadas para registro.

Siguiendo al descubrimiento de los registros divergentes del Incidente Némesis, los miembros de mayor rango del Librarius llevaron a cabo un proceso para determinar cuál de ellos era veraz. Este proceso llevó la mayor parte de un siglo y se hizo casi imposible por los hechos del propio incidente. Con el tiempo, una única versión del registro de Maxen fue declarada verdadera y el resto fue etiquetado apócrifo y encerrado en el depósito del Librarium de los Vigilantes de Tormentas. Cada uno de estos tomos divergentes quedó registrado por el nombre del bibliotecario que lo recopiló, como la *Apócrifa de Yorath*, el *Libro de Einion* y el *Liber Esoterica Cadfanus*.



El *Liber Tempest* detalla los calamitosos sucesos de la edad de apostasía y su efecto en los Vigilantes de Tormentas. El Incidente Némesis es un periodo breve pero dramático dentro de esta época turbulenta y el *Liber* presenta muy pocos detalles al respecto. Las raíces del incidente se hallan en el aumento de actividad de las tormentas de disformidad que afectaron al Imperio antes y durante la apostasía. Las rutas comerciales de toda la galaxia tornaron infranqueables, cuando la disformidad hirvió con tumultuosos frentes de tormenta etérea. Se perdieron flotas de guerra y ejércitos de cruzada completos, cuando las rutas de disformidad por las que viajaban fueron desbordadas por mareas imposibles. En muchas áreas la disformidad sangró por la fina madeja de la realidad y engulló mundos o sistemas completos. Los más afortunados fueron aislados de todo contacto exterior; los menos fueron saturados por la terrible irrealidad de la disformidad, poblaciones enteras mutaron espontáneamente o cayeron víctimas de una apocalíptica incursión demoníaca.

Además de la hemorragia etérea, la mutación genética y la incursión demoníaca, las tormentas de disformidad trajeron con ellas el riesgo de otra, afortunadamente rara pero devastadora, amenaza. En las profundidades de la disformidad existen otras cosas que lo que los hombres llaman demonios. Los esclavizadores son una de esas cosas, un híbrido de pesadilla de lo xenos y lo demoníaco que existe en la mayor parte de su ciclo vital dentro del Empíreo pero crece y se multiplica en el materium. Los esclavizadores emplean las mentes de los psíquicos latentes o no entrenados,

transformando los cuerpos de sus víctimas en enormes puertas distendidas por las que los mismos esclavizadores se vierten desde la disformidad. Además, son capaces de tomar el control de los cuerpos de sus enemigos, convirtiéndolos en babeantes esclavos mentales que luchan hasta ser vencidos por sus heridas, la exposición o la malnutrición. Al aumentar la actividad de la tormenta de disformidad, también lo hacen los índices de nacimientos de psíquicos y así, la edad de la apostasía fue testigo de un segundo horror—la infestación de los esclavizadores.

En esto, las distintas versiones del *Liber Tempest* están todas de acuerdo, pero los registros comienzan a divergir en el punto en que el capítulo se aventura en una región del espacio denominada como el Racimo Esteropes. Para los Astartes, la edad de la apostasía fue un largo periodo de repliegue en el que los pronunciamientos del Senatorum Imperialis fueron reemplazados por los irracionales dictados del alto señor Vandire. La gran mayoría de los maestros del capítulo desconfiaban tanto de Vandire, que siguieron con sus deberes sin recurrir a la autoridad central del consejo de los Altos Señores de Terra. Cuando las condiciones de la disformidad lo permitieron, los capítulos coordinaron sus acciones con sus hermanos, u ocasionalmente con las fuerzas de la Inquisición, y muy pocos respondieron a las órdenes o demandas del alto señor Vandire. La mayor parte de las versiones del *Liber Tempest* coinciden en que el maestro de los Vigilantes de Tormentas, Owin Glendwyr, condujo su fuerza al Racimo Esteropes como respuesta a una lectura del Tarot del Emperador hecha por su bibliotecario jefe, pero ciertos textos ponen esto en duda, insinuando que la operación pudo llevarse a cabo a instancias de la Inquisición o u otra facción de la quebrada estructura del Imperio.

Al llegar al Racimo Esteropes, se dice que el capítulo descubrió una franja de mundos totalmente consumida por las turbulentas energías de la disformidad. Los mundos que estaban en las afueras de la tormenta eran víctimas de la plaga más grande de esclavizadores de la que el segmentum había sido testigo, y el maestro Glendwyr se enfrentó a una terrible decisión—desplegar sus guerreros en una batalla indudablemente costosa en las vidas de sus hombres, o conceder a las poblaciones condenadas y esclavizadas la piedad del Emperador y purificar las superficies de los planetas con el fuego nuclear.

De nuevo, los distintos informes de la guerra difieren en lo que aconteció. El *Liber Esoterica Cadfanus* contiene una descripción detallada de Glendwyr y un innombrado gran inquisidor explorando una serie de ruinas en varios de los mundos del racimo, algo que corrobora el mismo *Liber Tempest*. Ningún informe de las ruinas proporciona alguna sugerencia de que especie pudo construirlas, pero todos describen sus salas negras y opresivas, y que empequeñecían incluso a los poderosos Astartes. En algún momento durante la exploración, parece ser que los Vigilantes de Tormentas y una fuerza aliada inquisitorial fueron atacados, primero por una horda de marionetas humanas esclavizadas y luego por los behemoths esclavizadores. El maestro del capítulo y la primera compañía lucharon varias batallas desesperadas contra los esclavizadores, durante las que cayeron muchos heroicos hermanos de batalla. Tres mundos enteros fueron purgados de alienígenas, pero finalmente el gran inquisidor declaró el edicto de Exterminatus en siete más, antes de que el racimo se declarase purificado de la plaga esclavizadora.

En las postrimerías de la campaña, los Vigilantes de Tormentas regresaron a su mundo natal de Sacris. Pero a través de la lectura de una serie de los apócrifos, parece que la contaminación no había sido erradicada del todo y que la primera compañía la había traído consigo al sector Calixis.

De acuerdo al *Libro de Einion*, un número de veteranos de la primera compañía se habían corrompido por algún tipo de contaminación psíquica, que sólo fue descubierta durante los protocolos de purificación posteriores a la

batalla. Los apotecarios, los capellanes y los bibliotecarios más veteranos pusieron todo su empeño en purgar la mancha, pero según el informe de Einion, estaba muy arraigada y representaba una terrible amenaza para la supervivencia de todo el capítulo. Al principio, el gran inquisidor sostuvo que los infectados debían someterse a una ejecución voluntaria, pero los oficiales de mayor rango del capítulo protestaron con vehemencia ante una decisión tan drástica y Glendwyr propuso un compromiso. Tras convencer al gran inquisidor de la viabilidad de su plan, el maestro ordenó que él y la totalidad primera compañía fuesen enterrados en el interior de sarcófagos de estasis en las criptas muy por debajo de la



fortaleza-monasterio del capítulo y no serían abiertos hasta el momento que se descubriese una cura definitiva para la contaminación de los esclavizadores. La Inquisición puso una condición a su consentimiento, exigiendo que el mundo de origen del capítulo fuese aislado del resto del Imperio, y que todo conocimiento del Incidente Némesis fuese purgado de los anales de la historia. Aparte de los informes, a veces contradictorios, presentados en los distintos apócrifos y sólo accesibles para los oficiales de mayor rango del capítulo, nadie fuera de los Vigilantes de Tormentas sabe algo de los trágicos sucesos de la campaña del Racimo Esteropes.

Hubo una serie de efectos colaterales al sellado de las criptas de estasis y el aislamiento de Sacris. En primer lugar, muchos de los archivos más antiguos fueron sellados junto con la primera compañía, de modo que milenios más tarde, los Vigilantes de Tormentas ignoran muchos detalles de su fundación e historia. Además, se han desarrollado una serie de leyendas alrededor del incidente, que forman la base de algunos de los rituales más preciados del capítulo. Una de ellas proclama que los largamente perdidos hermanos de la primera compañía regresarán cuando la propia existencia del capítulo y del Imperio esté amenazada. Las creencias del capítulo demandan estar siempre vigilantes para cuando llegue el momento y cumplir con honor y estoicismo cada desafío que la galaxia pueda arrojarles. Los Vigilantes de Tormentas mantienen sus tradiciones hasta el presente, buscando la ocasión de probarse a los ojos de los que creen que regresarán un día y les juzgaran dignos de alzarse a su lado en la batalla final contra los enemigos de la humanidad.

MENTIRAS, MALDITAS MENTIRAS Y APÓCRIFOS

La verdad detrás de los sucesos del Incidente Némesis se ha dejado deliberadamente abierta, de modo que los personajes Vigilantes de Tormentas puedan ejercitar su creatividad para decidir lo que piensan que puede haber sucedido, además de cómo podría afectar a la forma en la que interpretan a sus hermanos de batalla. Depende del DJ el permitir, o no, leer los detalles presentados aquí para el Incidente Némesis a los jugadores, pero debe dejarles claro que estos son apócrifos y podrían estar completamente equivocados. Finalmente, la verdad depende del DJ y el incidente está ahí para que los DJs y los jugadores lo utilicen como vean más adecuado.



MISTERIOS DE CAPÍTULO

Además de ser un intrigante misterio para que los jugadores reflexionen, el Incidente Némesis es un buen ejemplo de un “misterio de capítulo”, de los que un jugador podría decidir extraer a su personaje. Lo mejor sobre estos misterios es que pueden desarrollarse mucho más que como trasfondo, poniéndolos en el “aquí y ahora” de una campaña en marcha. ¿Qué ocurre si, por ejemplo, un hermano de batalla Vigilante de Tormentas se encuentra alguna pista del incidente en una transmisión interceptada o en un antiguo texto, o quizás, un líder enemigo realizando un discurso de despedida hace referencia a ello momentos antes de su fuga o su muerte? ¿Decidirá el jugador seguir esta línea narrativa y encaminarse por completo en otra dirección? Como DJ, la elección es tuya.

ENIGMAS DEL ADEPTUS ASTARTES

En **RITOS DE BATALLA** se presentan las directrices para crear tu propio capítulo personalizado. Del mismo modo, se ofrecen a continuación opciones para crear un misterio particular para dicho capítulo. Además, estos conceptos pueden servir como una fuente de inspiración para que un DJ cree un elemento de la historia o incluso toda una campaña de **DEATHWATCH**.

UNA RELIQUIA PERDIDA

Los capítulos marines espaciales tienen un número de objetos, artefactos y reliquias, que son particularmente honrados. Estas pueden variar mucho de un capítulo a otro—un arma de un héroe del capítulo muerto hace mucho tiempo (como el Primarca, su maestro, bibliotecario, u otro líder igual de conocido), un vehículo o estación (como un land raider de la era de la Herejía de Horus), un tomo de saber antiguo, un Dreadnought (como Bjorn de los Lobos Espaciales), o incluso toda una barcaza de batalla marine espacial o nave del vacío única (como la *Falange* de los Puños Imperiales). Si cualquiera de ellos se perdiera, fuese capturado por el enemigo, sufre daños irreparables, o estuviese en una posición insostenible, sin duda sería motivo de gran preocupación para el capítulo.

Cuando el “misterio” es sobre estas reliquias u objetos, gira en torno a lo que puede haberles ocurrido; ¿están languideciendo en una cripta en algún lugar, en manos de fuerzas hostiles? ¿están quizás en manos de una fuerza cruzada Astartes que desapareció en una región desconocida de la galaxia? Una gesta para recuperar, reparar, o restaurar un objeto así, se convierte en uno de los objetivos del capítulo, transmitido a sus miembros que se unen a los Guardianes de la Muerte. Entre las filas de los jurados a la vigilia, estos marines espaciales tienen oportunidades únicas para descubrir pistas en cuanto al paradero de estas reliquias perdidas, o información que conduzca a una comprensión mayor de por qué se perdió la reliquia en un principio.

NUEVA COMPLICACIÓN DE MISIÓN: MISTERIO DE CAPÍTULO

Durante cualquier misión, existe la posibilidad de que las cosas no salgan según el plan (¡incluso para los poderos marines espaciales!). Esto se conoce como una complicación (consulta la página 231 de **DEATHWATCH**), y es una herramienta que el DJ puede utilizar para alterar la naturaleza de la misión y añadir nuevas capas de desafío y singularidad a la historia.

A criterio del DJ, se puede seleccionar un misterio de capítulo como la complicación de la misión, o cambiar el resultado “un mal comienzo” de la **Tabla 7–17** en la página 231 de **DEATHWATCH**. Si esta complicación es seleccionada para la misión, a criterio del DJ, la cohesión del escuadrón se reduce en 2 (o incluso más, si el DJ lo considera apropiado). Esto representa desconfianza, malentendidos, secretismo y quizás, incluso algunas abruptas desapariciones de un marine espacial particular durante la misión. Con todo, se anima al DJ a añadir recompensas adicionales de cohesión si el escuadrón resuelve cualquiera de estos asuntos sobre la marcha.

UN ENIGMA DE LA CARNE

Hay algunos capítulos del Adeptus Astartes que poseen irregularidades en su semilla genética; los Lobos Espaciales y los Ángeles Sangrientos son dos de los más conocidos. La semilla genética del capítulo es su futuro, la función del apotecario se centra en la recuperación de las sagradas glándulas progrenoides para garantizar que la semilla genética pueda seguir creando marines espaciales. Por lo tanto, la importancia de la semilla genética de un capítulo no puede ser subestimada—lo que significa que los misterios que surgen de ella tienen una gravedad similar.

Cualquier impureza o deficiencia genética en la semilla genética de un capítulo es causa de una grave preocupación. Naturalmente, cualquier capítulo enfrentado a tal desafío no reparará en esfuerzos para descubrir la causa de estas impurezas y cualquier posible solución al problema. Tal vez, los agentes de las Legiones Traidoras tienen la culpa, o los efectos corruptores de la exposición al inmaterium y la presencia de demonios. También es posible que el capítulo haya perdido el valioso conocimiento de cómo mantener su semilla genética a lo largo de las vicisitudes de la batalla o por un método bárbaro y rudo de implantación de un neófito. La impureza o el daño de la semilla genética puede ser un evento reciente, o puede haber ocurrido en algún momento en el pasado distante, con sus orígenes envueltos en mentiras y leyendas. Esta motivación puede incluso ser responsable de la presencia del marine espacial en los Guardianes de la Muerte, yendo allí para conferenciar con los apotecarios de una docena o más de capítulos, con la esperanza de encontrar o diseñar un manera de revertir el daño.

TIEMPO PERDIDO

El viaje por la disformidad es inherentemente muy peligroso y es casi imposible predecir con precisión el tránsito seguro de cualquier viaje. Algunas naves de vacío emergen de la disformidad décadas, o incluso siglos, después de partir y hay leyendas de naves que reaparecen milenios más tarde que la fecha prevista de llegada. Los poderosos navíos de los Astartes no son inmunes al fenómeno, pero afortunadamente es muy raro que un crucero de ataque o una barcaza de batalla desaparezca de este modo.

Además, es más probable que las naves Astartes viajen más allá del límite del astronomicon, quizás en persecución de una vil amenaza xenos o actuando para salvaguardar y expandir las regiones fronterizas del Imperio. A menudo, tales viajes llevan a los marines espaciales muy lejos del alcance de comunicación, haciendo que los mensajes astropáticos tengan difícil o incluso imposible contactar con fuerzas imperiales (puede suceder también que el receptor de los mensajes haya sido exterminado por una fuerza enemiga, reubicado o no esté disponible durante el periodo en que el capítulo estaba viajando por la disformidad).

La idea de que una cantidad tan importante de marines espaciales y material (como las valiosísimas naves de vacío) desaparece, es un lugar excelente para utilizar un misterio de capítulo en una campaña de **DEATHWATCH**. Tal vez, un crucero de ataque mucho tiempo perdido ha reaparecido, vacío y a la deriva. Alternativamente, una fuerza de ataque enviada a una misión urgente desaparece en ruta y se pide a los Guardianes, como la fuerza disponible más cercana, que descubran que ha sucedido. Además, las criptas de datos de los Guardianes son muy extensas y puede haber algún fragmento de saber o de datos que pueden arrojar una luz vital sobre la naturaleza de tal desaparición, aunque la revelación puede ser causa de una gran preocupación... especialmente si otra fuerza imperial (como un capítulo rival o la Inquisición) van a estar implicadas.

PACTOS Y DEUDAS

Los capítulos son muy autosuficientes y autónomos, y raras veces dependen de una agencia externa en orden a hacer la guerra para el Imperio. Sin embargo, la mayoría de los capítulos han llegado a acuerdos con grupos particulares de cuando en cuando, a cambio de servicios especiales o como pago por una deuda de honor particular. Entre los grupos más conocidos se encuentra el *Adeptus Mechanicus*. Los tecnoadaptos de Marte han sellado pactos con un gran número de capítulos y es el tecnosacerdocio del *Adeptus Mechanicus* el que instruye a los Astartes especialmente elegidos, conocidos como tecnomarines, en las formas del *Omniissiah*.

Algunos comerciantes independientes se han ganado el favor de un capítulo de cuando en cuando. Hay un puñado de ellos a los que se les ha otorgado la ayuda de los marines espaciales en varias empresas, como explorar una región particularmente peligrosa o para hacer la guerra contra los enemigos del Imperio. El capítulo de los *Marines Errantes* es uno de los que se ha beneficiado mucho de sus asociaciones con comerciantes independientes.

Algunos capítulos hacen acuerdos con gobernadores imperiales y otros agentes de los Altos Señores de Terra, el *Officio Assassinorum*, la Inquisición e incluso (muy raras veces) el *Ministorum*.

La naturaleza y origen de esa deuda o pacto constituye una buena base para un misterio de capítulo. Muchos de esos pactos o deudas implican secretos o sólo pueden conocerse por aquellos que están jurados al silencio sobre el asunto. Quizás la naturaleza del pacto o deuda se ha vuelto recientemente problemática para el capítulo o el otro grupo, o puede que una antigua deuda haya cogido al capítulo entre dos responsabilidades. Los marines espaciales enviados a los Guardianes tienen más opciones de encontrarse con agencias externas durante su vigilia y es posible que el marine espacial se enfrente a una decisión muy difícil—mantener el honor de la deuda de su capítulo o seguir las estructuras de su voto a los Guardianes de la Muerte.

RASTRO DE LOS PRIMARCAS

Hace más de diez mil años, el Emperador aún caminaba entre sus súbditos. Durante esos tiempos, el Emperador creó a los Primarcas—veinte inmortales, forjados para ser sus generales y camaradas durante la Gran Cruzada para reunir a las dispersas y aisladas colonias de la Humanidad. Los primeros marines espaciales del naciente Imperio fueron creados usando la herencia genética de uno de los Primarcas, aunque diluida cien veces. Cada Primarca dirigió una Legión Astartes, una formación considerablemente mayor que los posteriores capítulos. Así, los marines espaciales de la era actual son descendientes de uno de estos poderosos seres y las partes más preeminentes de la historia y orgullo de un capítulo se centran en su Primarca.

Tras los sucesos de la Herejía de Horus, los Primarcas se desvanecieron de la galaxia; algunos fueron asesinados, otros tornaron en traidores y demonios, y otros sólo desaparecieron, en una interminable búsqueda de algún objetivo desconocido.

El significado de las acciones del Primarca es tan grande que el mero indicio de que se interesó por un suceso, lugar, o persona, es más que suficiente para llamar la atención de un capítulo descendiente de ese Primarca. Un marine espacial enviado a los Guardianes de la Muerte estará en el lugar adecuado para una gran variedad de situaciones, incluyendo encontrar los rastros del paso de un Primarca. Tal vez son pistas sobre la localización del Primarca o indicios de sus últimos órdenes... o incluso una revelación sobre su destino final.

MISTERIOS DE EJEMPLO

Siguen algunos ejemplos de misterios de capítulo que se aplican a otros capítulos marines espaciales y que pueden ser ampliados para emplearlos como gérmenes de aventura en las campañas de **DEATHWATCH**. Tanto los *codex* de ejército de *Warhammer 40,000* como las novelas de *Black Library* son grandes fuentes de información y misterio que el DJ puede explotar al preparar nuevas aventuras para sus jugadores.

NUEVO GRUPO DE HABILIDAD: SABER PROHIBIDO (CAPÍTULO)

Las habilidades de saber prohibido representan el conocimiento mantenido bajo el mayor secreto, oculto bajo capas de códigos y que requieren de una gran autoridad para conocerlo (consulta la página 100 de DEATHWATCH). Las habilidades de Saber prohibido (Capítulo) otorgan un amplio conocimiento sobre un capítulo Astartes, incluyendo sus batallas, derrotas, enemigos y héroes. También abarca un conocimiento específico sobre los misterios del capítulo, rituales, observancias, filosofías principales y verdades ocultas.

A criterio del DJ, La habilidad de Saber prohibido (Capítulo) puede estar disponible como una mejora de élite por 100 pe, para los PJs envueltos en un misterio de capítulo, como se describe en este suplemento.

Nota: En la hoja del personaje, este grupo de habilidad debe reemplazar “Capítulo” con el nombre del capítulo específico al que se aplica.

LOBOS ESPACIALES

El nombre de un hermano de batalla perteneciente a la “compañía perdida” de los Lobos Espaciales está registrado en los archivos de una de las estaciones del Vigilia. ¿Cómo reaccionará un PJ Lobo Espacial?

ÁNGELES SANGRIENTOS

Los Ángeles Sangrientos han engendrado muchos sucesores, más de los registrados en los anales del Librarium capitular. Un registro de grabación de arma interceptada ha revelado la presencia de Astartes que parecen pertenecer a un sucesor desconocido del capítulo perpetrando crímenes inenarrables contra los súbditos de la Demarcación. Un PJ Ángel Sangriento puede sentirse obligado a descubrir su identidad y, si es necesario, castigarles por el desaire contra el honor de su capítulo.

ULTRAMARINES

Los Ultramarines sufrieron mucho en la defensa de su mundo de origen de Macragge contra la flota enjambre Behemoth y la primera compañía aún tiene que rehacerse de las pérdidas recibidas en la defensa de las fortalezas polares. Durante las batallas por el Reino de Ultramar, el capítulo y sus aliados encontraron muchas monstruosidades tiránidas únicas y terroríficas, de las que algunas pudieron sobrevivir a la derrota de la flota enjambre y se unieron a las huestes de la flota enjambre Dagon, que se cree una rama de la primera oleada de la invasión tiránida. Estas bestias están grabadas en la conciencia de Ultramarines, especialmente los que sirvieron en Macragge y cualquier informe que relacione a las bestias de la flota enjambre Dagon con las de Macragge probablemente encenderá la ira de los personajes Ultramarines.

TEMPLARIOS NEGROS

Los Templarios Negros son conocidos como uno de los más fanáticos entre los capítulos cruzados y han derrotado a muchos demagogos y tiranos en su larga y gloriosa historia. Uno de ellos, aunque fue derrotado hace décadas, ha reaparecido a la cabeza de un pequeño imperio dentro de la Demarcación Exterior. Cualquier PJ Templario Negro tendrá ganas de impartir justicia a ese vil enemigo de su capítulo, tal vez incluso en detrimento de la misión.

ÁNGELES OSCUROS

El misterio más obvio con el que tentar y distraer a los jugadores Ángeles Oscuros es el de los famosos caídos. Los DJs deben tener en cuenta que es probable que los jugadores sepan más del tema que sus personajes, que pueden sólo estar iniciados en los niveles exteriores del Circulo Interior, o ni siquiera eso. Algunos jugadores es posible que busquen a los caídos por donde quiera que vayan y pueden ser muy suspicaces con cualquier personaje “Escudo Negro” con el que se crucen. Los DJs deben sentirse libres de explotar la paranoia de sus personajes al máximo.

PUÑOS IMPERIALES

Los Puños Imperiales son famosos por su odio especial a la Legión Traidora de los Guerreros de Hierro y han luchado contra sus antiguos hermanos en numerosas ocasiones desde la Herejía de Horus. Si los PJs encuentran a una partida de los Guerreros de Hierro, el enemigo provocará al PJ Puño Imperial con una diatriba de amarga invectiva, recordando la derrota del capítulo en la batalla conocida como la Caja de Hierro. Aunque el PJ puede saber poco de los sucesos de esa batalla, se sentirá obligado a vengar a su estirpe caída, incluso en contra de su mejor juicio táctico.



CRÉDITOS

DESARROLLO
Ross Watson

ESCRITO POR
Andy Hoare

PRUEBA DE LECTURA
Mack Martin

DISEÑO GRÁFICO
Kevin Childress

ILUSTRACIONES
Zach Graves, Matt Bradbury, Simon Eckert y
Peter Wocken

**DIRECTOR DE
ILUSTRACIONES**
Zoë Robinson

IGAROL

WEBMASTER
Igest

TRADUCIDO Y MAQUETADO POR
Álvaro de Sande

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Eric Knight

FFG DISEÑADOR EJECUTIVO
Corey Konieczka

FFG PRODUCTOR EJECUTIVO
Michael Hurley

EDITOR
Christian T. Petersen

GAMES WORKSHOP

COORDINADOR
Owen Rees

LICENCIAS
Paul Lyons

PROPIEDAD INTELECTUAL
Alan Merrett



**FANTASY
FLIGHT
GAMES**

Fantasy Flight Games 1975
West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA

Traducción libre del suplemento **THE NEMESIS INCIDENT** del juego **DEATHWATCH**.

Esta traducción es completamente no oficial y en ningún modo refrendada por Games Workshop limited. Games Workshop, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 Role Play, Deathwatch, las siguientes marcas y respectivos logos, Deathwatch, y todas las marcas, logos, lugares, nombres, criaturas, razas e insignias/artefactos/logos/símbolos, vehículos, lugares, armas, unidades y sus insignias, personajes, productos e ilustraciones del universo de Warhammer 40,000 y la ambientación de Deathwatch son ®, ™, y/o © Games Workshop Ltd 2000–2010, 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.

Código de producto: DPW6

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