



DARK HERESY™

EL JUEGO DE ROL



WARHAMMER®
40,000
ROLEPLAY



**DISEÑO ORIGINAL DE
DARK HERESY POR**

Owen Barnes, Kate Flack y Mike Mason

**DISEÑO DE DARK HERESY
SEGUNDA EDICIÓN POR**

Andrew Fischer

PRODUCIDO POR
Tim Huckelbery

DESARROLLO Y ESCRITURA

Dan Abnett, Owen Barnes, Max Brooke, Tim Cox, John Dunn,
Tim Flanders, Jordan Goldfarb, Andy Hoare y Tim Huckelbery

EDICIÓN Y CORRECCIÓN

Jim Jacobson, Andrew Kenrick, Mark Latham y Alex Stragey

COORDINACIÓN DE DESARROLLO DEL RPG
Chris Gerber

DISEÑO GRÁFICO
Taylor Ingvarsson

COORDINADOR DE DISEÑO GRÁFICO
Brian Schomburg

ILUSTRACIÓN DE PORTADA
Mathias Kollros

ILUSTRACIONES DEL INTERIOR

David Ardila, A.L. Ashbaugh, Jacob Atienza, Cristi Balanescu, Lin Bo, Alex Boca, Matt Bradbury, Filip Burburan, Jon Cave, Anna Christenson, Alexandre Dainche, Mauro Dal Bo, Vincent Devault, Guillaume Ducos, Álvaro Calvo Escudero, Zack Graves, Ilich Henriquez, Imaginary FS Pte Ltd, Toni Justamante Jacobs, Nicholas Kay, Julian Kok, Anton Kokarev, Mathias Kollros, Alex Konstad, Sam Lamont, Clint Langley, Ignacio Bazán Lazcano, Diego Gisbert Llorens, Henning Ludvigsen, Mark Molnar, David Auden Nash, Niten, Hector Ortiz, Shane Pierce, Yos Bayu Pratama, Neil Roberts, Michael Rookard, Martin de Diego Sádaba, Christian Schwager, Stephen Somers, Ray Swanland, Theo Sylinades, Thrung, Eric Tranchefeux, Ben Zweifel, y el Estudio de Diseño de Games Workshop

COORDINADOR DE ILUSTRACIONES
Andrew Navaro

DIRECTOR DE ILUSTRACIONES
Andy Christensen

COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN
Eric Knight

DISEÑADOR EJECUTIVO
Corey Konieczka

PRODUCTOR EJECUTIVO
Michael Hurley

EDITOR
Christian T. Petersen

NUESTRO INFINITO AGRADECIMIENTO A
Marco por hacerlo funcionar, Ross y Michael por mantenerlo vivo, y por supuesto Rick por comenzarlo. Gracias también a nuestros inestimables testadores (mira la [página 443](#) para ver la lista completa).

GAMES WORKSHOP

CONCESIÓN DE LICENCIAS
John French y Graeme Nicoll

JEFE DE LICENCIAS
Jon Gillard

ASESOR LEGAL Y DE NEGOCIOS
Andy Jones

JEFE DE PROPIEDAD INTELECTUAL
Alan Merrett

TRADUCCIÓN NO OFICIAL POR

Pablo Pérez "Darkpaul" y Álvaro de Sande
para igarol.org



**FANTASY
FLIGHT
GAMES**

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

Traducción libre de Dark Heresy. 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, Dark Heresy, las siguientes marcas y respectivos logos, Dark Heresy, 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 Dark Heresy son ®, ™, y/o © Games Workshop Ltd 2000-2014, registrados en UK y otros países del mundo. Utilizado sin permiso. No se permite cuestionar su estatus.

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

www.FantasyFlightGames.com

CONTENIDO

<i>En la Oscuridad</i>	6	Curación	244
La inocencia no prueba nada.....	12	Movimiento	245
¿Qué es un juego de rol?.....	13	Vehículos de combate.....	250
Comenzando	13	Conducir un vehículo	250
¿Qué hay en este libro?	13	Daño y Reparación	257
La edad del Imperio.....	14	Capítulo VIII: Herramientas Narrativas	
La Miríada de enemigos de la humanidad.....	16	Tiempo Narrativo.....	264
La Inquisición.....	18	Encuentros.....	264
Capítulo I: Reglas de Juego		Influencia y sutileza.....	268
Las reglas básicas.....	21	Interacción social.....	277
La mecánica principal.....	22	Investigación.....	280
Tiradas de habilidad.....	23	Pistas.....	280
Tiradas de característica.....	23	Rutas.....	282
Tiradas prolongadas.....	24	Realizar la investigación	284
Tiradas enfrentadas.....	24	Miedo, locura y condenación.....	285
Dificultad de la tirada	24	El papel del destino	293
Capítulo II: Creación del Personaje		Personajes de refuerzo	294
Crear un acólito.....	28	Capítulo IX: El Imperio y la Inquisición	
Paso 1: Escoger un Mundo de origen	29	El Imperio del hombre.....	301
Paso 2: Elegir un trasfondo	44	Los pilares del Imperio.....	305
Paso 3: Escoger un rol	60	La inquisición	311
Paso 4: Gastar puntos de experiencia, equipar al acólito.....	78	Los poderes ruinosos del Caos.....	318
Paso 5: Dar vida al personaje.....	82	Capítulo X: El sector Askellon	
Mejoras de élite.....	86	La apócrifa Askellios.....	320
Capítulo III: Habilidades		Los dominios de Askellon.....	324
Uso de habilidades.....	94	Mundos del procesional	324
Habilidades especializadas.....	95	Mundos tributarios	340
Lista de habilidades.....	98	Mundos menores.....	346
Capítulo IV: Talentos y Rasgos		Capítulo XI: El Director de Juego	
Talentos	119	Cómo ser un DJ	349
Lista de talentos	123	El papel del DJ.....	351
Rasgos.....	134	La labor del Director.....	351
Capítulo V: Arsenal		Crear un inquisidor.....	354
Influencia y Disponibilidad.....	140	Encuentros de combate	357
Armas	144	Encuentros narrativos	360
Equipo protector.....	167	Recursos narrativos	360
Equipo	170	Encuentros sociales.....	361
Servicios.....	178	Encuentros de exploración.....	364
Cibernética.....	180	Aventuras	366
Monturas y vehículos.....	185	Recompensas.....	371
Capítulo VI: Poderes Psíquicos		Temática y campañas	374
Psíquicos en el Imperio	192	Capítulo XII: PNJs y Adversarios	
Psíquicos en Dark Heresy.....	193	Crear encuentros equilibrados.....	379
Medir la capacidad psíquica	193	Usar PNJs.....	380
Disciplinas psíquicas.....	194	Siervos y ciudadanos imperiales	384
Usar poderes psíquicos	194	Flora y fauna de Askellon.....	400
Proyectiles psíquicos	198	El enemigo interno.....	404
Poderes psíquicos	198	El enemigo externo.....	411
Capítulo VII: Combate		El enemigo del más allá	415
Tiempo estructurado.....	215	Capítulo XIII: Objetivos oscuros	
Resumen general.....	216	Resumen para el DJ	418
El turno.....	217	Trasfondo de la aventura.....	419
Acciones.....	217	Parte I: Ciudad de mentiras.....	421
El ataque.....	226	Parte II: Bajo el cielo.....	428
Circunstancias de combate.....	229	Parte III: Persiguiendo la condenación.....	433
Lesiones.....	232	Conclusiones y recompensas.....	435
Fatiga.....	233	Apéndice de PNJs.....	437
Condiciones y daño especial	242	Índice.....	440

EL UNIVERSO DEL 41º MILENIO...

Durante más de cien siglos el Emperador ha permanecido inmóvil en el Trono Dorado de la Tierra. Él es el amo de la humanidad por voluntad divina; gobierna un millón de mundos al frente de sus formidables e interminables ejércitos. Es un cascarón putrefacto que aún permanece con vida gracias al poder de la Edad Oscura de la Tecnología. Él es el Señor Carroñero del imperio, a quien se sacrifican mil almas cada día para que jamás le sobrevenga la muerte.

Aún en este estado no muerto, el Emperador vigila eternamente. Poderosas flotas de guerra atraviesan el miasma infestado de demonios que es la disformidad, la única ruta hacia las lejanas estrellas, siguiendo el camino trazado por el Astronomicón, la manifestación psíquica de la voluntad del Emperador. En su nombre, inmensos ejércitos libran batallas en innumerables mundos. Los más grandes de entre sus soldados son los Marines Espaciales del Adeptus Astartes, guerreros de élite alterados genéticamente. Sus camaradas de armas son legión: la Guardia imperial, la siempre vigilante Inquisición y los Tecnosacerdotes del Adeptus Mechanicus, por nombrar unos pocos. Pero a pesar de su ingente número, apenas bastan para mantener a raya la omnipresente amenaza de alienígenas, herejes, mutantes—y cosas aún peores.

Vivir en estos tiempos es ser uno más de los incontables billones de individuos que habitan bajo el régimen más cruel y sangriento imaginable. Olvida el poder de la tecnología y la ciencia, pues en su mayor parte se ha perdido para no ser recordado jamás. Olvida las promesas de progreso y descubrimientos, pues en este futuro siniestro y despiadado solo hay guerra. No existe paz en las estrellas, tan sólo una eternidad de masacre y destrucción, y las carcajadas de unos dioses crueles e insaciables.

Entra en el mundo de pesadilla de **DARK HERESY**



EN LA OSCURIDAD...

por Dan Abnett



Habían partido hacia los Mundos Inferiores, donde la muerte los esperaba. De hecho, de todo lo que esperaba en la oscuridad con la esperanza de darse a conocer, la muerte era probablemente la más hospitalaria.

La capsula se agitaba como una semilla al viento.

“Ves el mundo entero, pero no ves nada,” comentó Zarn Vertigon. El sabio estaba sentado en un asiento amortiguador al fondo de la cabina. Había desatornillado los discos de su lente óptica izquierda para limpiarlos, pero la sacudida de entrada era muy fuerte, así que tomó en sus manos pacientemente los delicados componentes con un pedazo de tela, a la espera de aterrizar, o una abrupta muerte en la atmósfera superior.

“¿Qué?” Preguntó Alia Kanaed. Ella estaba al frente, en uno de los asientos de cuero desgastado de la cabina, al lado de la encorvada forma de escarabajo del piloto-servidor. Golpeó uno de sus brazos manipuladores superiores, e indicó el bloque oscuro de la zona de aterrizaje que los dispositivos seguían mediante un hololito en tiempo real del paisaje muy por debajo, un paisaje que vibraba y giraba al ajustar la ruta.

Las rejillas que formaban la boca del servidor emitieron unos chasquidos que indicaban que lo había entendido.

Kanaed se volvió de nuevo y miró al sabio.

“He preguntado de qué demonios estás hablando”. La leve arruga entre sus ojos mostraba irritación. Ella nunca había sido especialmente tolerante con el sabio. Pero, como Hessk siempre señalaba, ella nunca había sido especialmente tolerante con nadie más.

“Ves el mundo entero, pero no ves nada,” repitió Vertigon. “Es una cita. Atribuida a Alexis Feroth, el gran cartógrafo de la dinastía Surena. Creo que pretendía manifestar la ingenuidad política del usurpador Kalisto Surena”.

“¿En serio?”

“Pero yo la estaba aplicando específicamente a esta situación,” respondió Vertigon con tono aburrido.

“Imagina mi sorpresa,” dijo Kanaed.

“Sí,” dijo Vertigon, ahuecando los delicados anillos ópticos.

“Si vas a decir algo, solo dilo,” dijo Kanaed. “No molestes”. Su tono era suave, pero había sido tan suave como el día en que pronunció las palabras: “No más de lo que mereces,” mientras enterraba su oscura espada de vacío en el corazón y columna vertebral del hereje Goran Drakos.

“Basta, niños,” dijo Callan Hessk.

Bajó sus botas del respaldo delantero y se giró en su asiento para poder levantar la vista hacia Kanaed y bajarla hacia Vertigon.

“Alia, no busques pelea. Zarn... ¿Cual es vuestro problema? Es una tarea sencilla”.

“¿Lo es?” preguntó Vertigon. “¿Lo es en realidad?”

Callan Hessk suspiró.

“Todos somos siervos jurados del Inquisidor Tortane, y respondemos a su autoridad por gusto. Tortane nos ha pedido venir aquí y hacer esto. Es simple. Una tarea sencilla”.

Vertigon se encogió de hombros, sujetando las partes de su

ojo augmético cuidadosamente entre sus manos.

“Pero... ninguno hemos conocido al Inquisidor Tortane. Servimos a distancia. Él nos envía instrucciones simples, estoy de acuerdo. Id aquí. Haced esto. Pero, cuando hay tanta distancia y la instrucción es tan simple, está claro que el Inquisidor Tortane espera algo concreto de nosotros”.

“Tu crees?” preguntó Hessk.

“Por supuesto,” dijo el sabio. Comenzó atornillar los anillos de las lentes de nuevo en su zócalo augmético, uno por uno. “Sugerir lo contrario sería asumir que el Inquisidor es estúpido, y estamos de acuerdo en que no lo es. Espera que actuemos de forma autónoma, interpretar su sencilla instrucción y refinar nuestros planes. Espera que seamos sus representantes, que hagamos por él lo que no puede hacer en persona”.

Hessk escuchó el quejido de Kanaed. Sin mirarla, levantó un dedo como advertencia.

“Vertigon,” dijo, “Tengo el mando de este equipo. Las instrucciones del Inquisidor fueron directas: buscar un pasaje a este mundo, examinar el lugar del que nos ha dado las coordenadas, e informar de nuestros hallazgos. ¿Qué parte de eso requiere sofisticación?”

Vertigon había terminado de reajustar sus lentes. Parpadeó con un zumbido, y luego soltó su arnés y se puso de pie. Con una mano apoyada en el riel del techo, se acercó al final del pasillo de la tambaleante cápsula.

“Debajo nuestro,” dijo, indicando la pantalla hololítica y la sombra nocturna más allá de las pequeñas y gruesas esclusas de la cabina “está Epsilon Ángel KZ-8, el más remoto de los mundos del sistema prohibido Ángel KZ-8. No se sabe nada sobre él. De hecho, casi no se sabe nada del sistema”.

“Salvo por...” dijo Kanaed antes de detenerse.

“¿El artefacto? ¿La Fortaleza Durmiente?” preguntó Vertigon. “Sí, salvo eso, e incluso eso es un mito sin fundamento. Pero él nos envió aquí, a este mundo remoto, lejos de la zona donde se dice que se orbita esa mítica fortaleza. Conocemos solo una cosa sobre este sistema vacío, y no es lo que nuestro maestro el Inquisidor nos envía a investigar”.

Callan Hessk frunció el ceño. El sabio estaba expresando pensamientos inquietantes que reconcomían la mente de Hessk desde que abandonaron Juno.

Vertigon señaló directamente el inestable trazado en la brillante pantalla hololítica.

“Tenemos unas coordenadas. Ni siquiera sabemos si se trata de una zona de aterrizaje viable”.

“El auspex lector de terreno parece dudar...” comenzó Kanaed.

“Hmm. La palabra ‘parece’ me molesta,” dijo Vertigon. Señaló a la pantalla de nuevo.

“Ves el mundo entero, pero no ves nada,” repitió. “Casi no tenemos datos. Gracias a la atmósfera, ni siquiera tenemos una señal de auspex fiable. Aún así tratamos esto como la puerta principal. ¿Tortane espera que seamos tan literales, o que pensemos con claridad y realicemos esta tarea del modo que lo haría él si estuviera aquí en persona?”

“Tiene razón,” dijo Dayglass. Todos la miraron. La nacida en el vacío estaba encorvada en uno de los asientos empotrados bajo el ala de babor. Tenía sus piernas dobladas, con las rodillas en la barbilla. “Me fastidia, pero tiene razón”.

Hubo una larga pausa, sólo rota por el ruido y choques del descenso y los chasquidos del piloto-servidor.

“Consideremos nuestras opciones,” dijo Callan Hessk.

“Vertigon se equivoca en una cosa,” dijo Alia Kanaed. “Yo conocí a Tortane”.

“Sí, pero después te borró la mente”, dijo Hessk, “no nos puedes contar ni una maldita cosa sobre él”.

“Como quieras,” respondió Kanaed, saboreando lo que sentía como un pequeño triunfo. “Pero lo conocí”.

El aterrizaje fue brusco. Hessk decidió modificar la ruta de descenso y aterrizó en un promontorio a tres clicks de las coordenadas, que el auspex fue capaz de percibir de forma clara y sólida.

Como ultrajada por este desvío, la atmósfera se estremeció y se volvió una violenta tormenta. Relámpagos de hasta nueve kilómetros de largo atravesaron el cielo. Las velocidades del viento superaron novecientos por hora. Las nubes eran como tinta en el agua y la lluvia era como un muro de hierro.

Un descenso de treinta minutos pasó a ser una cabalgata infernal de noventa minutos. Perdieron la telemetría a los quince minutos, y la energía de reserva en veinte. Un relámpago perforó el casco blindado y prendió fuego al tercer motor.

En ese momento, incluso Hessk pensó que morirían.

Pero vivían, aunque el viaje a continuación fue brutal. Era como ser agitado dentro de una lata. Atados en sus asientos amortiguadores, todos aguantaron. Dayglass puso la cabeza entre las manos y sollozó. Nunca se había adaptado bien a nada, excepto a la serenidad del frío espacio. Vertigon, a pesar de su constitución, vomitó discretamente en una bolsa. Incluso la vehemente Kanaed tenía la cara verde.

Callan Hessk, despiadado asesino de monstruos, ajustó su cinturón y preparó sus pistolas gemelas Tronsvasse.

El piloto-servidor les llevó dentro, pero al final voló a ciegas. Perdida la telemetría, se había guiado por un recuerdo exacto del lugar de aterrizaje elegido. El estrés quemó sus circuitos primarios y secundarios. Murió al momento de tocar tierra, cuando desabrocharon sus correas.

Los sistemas de la cápsula fluctuaron, y se apagaron igual que la chispa vital del servidor.

Epsilon tenía una atmósfera que soportaba la vida, o al menos que no los mataría demasiado pronto. Salieron del humeante transporte en completa oscuridad.

Estaban en una elevada pendiente boscosa donde crecían hongos en forma de árbol tan negros como la noche. Debajo suyo, a través del amplio y oscuro valle agrietado con vegetación dominante, la tormenta retumbó y destelló. El trueno cortó el aire, y la lluvia les enjuagó la cara. El mundo olía extraño. Era húmedo, sucio y denso. Olía a ozono.

También había algo más.

Hessk puso una chaqueta con capucha sobre sus hombros. Tenía un auspex en la mano y una linterna potente.

“Por aquí”, dijo observando la lectura del auspex. La pequeña pantalla iluminó su rostro.

Los cuatro atravesaron la maraña de árboles hongo azotada por la lluvia mientras descendían del promontorio. El suelo estaba húmedo bajo sus pies. La lluvia les golpeaba. Sus cuatro linternas eran las únicas fuentes de luz, aparte de la fantasmal luz estroboscópica de los relámpagos. A su alrededor, los extraños árboles hongo crujían y gemían mientras se retorcían en el viento de la noche.

Los árboles eran enormes. La oscuridad, infinita. Ellos cuatro, y sus cuatro haces de luz, eran diminutos.

Callan Hessk abría la marcha. Increíblemente alto en sus botas, era un pétreo y frío asesino con una mente como un cogitador de alto grado. Llevaba un largo abrigo de cuero bajo su chaqueta con capucha, y botas pesadas. Tenía la cara de una estatua, ojos color violeta, y el pelo gris cortado a máquina. El Inquisidor Tortane reconoció el talento de Hessk como líder y asesino sin escrúpulos años antes, y lo salvó de una vida en barrios bajos de Juno, la corta e infame vida de un forajido.

A cambio él sirvió a Tortane, y le sirvió bien, actuando como su agente de campo. Pero ellos no se conocían. Tortane nunca permitió que eso fuera posible.

Como consecuencia, Callan pensó que era posible que no le gustase Faros Tortane.

Tras Hessk venía el sabio, Zarn Vertigon. Vertigon era extraño para ser un sabio. Era bastante joven y muy robusto. Antiguo guardia imperial, sabía luchar, y manejar el viejo rifle láser que mantenía colgado en su funda por encima del hombro. Hessk le había visto pelear. Zarn lo hacía bien.

Un sabio que no era un viejo y podría defenderse en combate. Hessk lo consideró como un extra.

La historia de Zarn era extraña, e incompleta. Era parte de una unidad del regimiento de Havarth en una de las interminables campañas en Askellon. Zarn dijo que les ordenaron asaltar una colina, pero no era una colina, sino una especie de estructura: un mecanismo, un artefacto alienígena, tan antiguo como el infierno. La unidad de Zarn fue masacrada en el camino. Zarn fue golpeado, cegado, y la mitad de su rostro quemado.

Cuando despertó, en una estación médica a dieciocho kilómetros del frente, descubrió que, en la profundidad de su dolor y lesiones, la colina le había dado algo. Le había concedido un poco de su antigua sensibilidad. Entendía lo que nunca había entendido antes. Y sabía cosas... un montón de cosas.

Zarn Vertigon tenía instintos que dejaban a la mayoría de los hombres asombrados. La peor parte era que su capacidad asustaba a todos, incluyendo al propio Zarn.

Dayglass, la psíquica nacida en el vacío, seguía a Zarn, con su largo vestido desaliñado por la lluvia. Alta y dolorosamente delgada, no llevaba armas, y sus exquisitamente grandes ojos negros reflejaban la tormenta. Su largo cabello negro colgaba inerte.

Alia Kanaed cerraba la marcha, acunando su rifle infierno. Era musculosa, alta y fornida, y su forma estaba ceñida dentro de una malla corporal de cuero rojo. Su rostro era una escultura de pómulos y mandíbula, que enmarcaba unos ojos azules claros y penetrantes. Tenía el pelo corto y blanco. La espada djin colgaba entre sus omóplatos en una vaina atada sobre su espalda.

“Esto va a acabar en lagrimas”, murmuró Alia.

No especificó de quien.

Para cuando llegaron al fondo del agrietado valle, la lluvia había cesado. La negrura de la noche les seguía cubriendo. La lluvia caída repiqueteaba desde las hojas y los pliegues fúngicos del dosel del bosque muy por encima. Sus luces oscilaban.

La oscuridad se había extendido. Había un olor a ozono frío, una sensación lúgubre y húmeda, una sensación de lo oculto.

Vertigon había desenfundado su láser largo y cargado una célula, mientras seguía caminando, con el rifle abrazado en el hueco de su brazo izquierdo.

Los ojos de Dayglass escrutaban en la envolvente oscuridad.

Alia ignoraba el cosquilleo irritado de su espada envainada.

“Aquí hay algo”, dijo finalmente Dayglass, con su voz tan insignificante como una mota de polvo.

“Bien, bien”, respondió Hessk. “No ha sido un viaje en vano”.

“No seas frívolo”, contestó Dayglass.

“No estaba siendo frívolo”, dijo Vertigon. “Tortane nos envió aquí. Es bueno que haya algo para justificar nuestra venida”.

“No lo entiendes”, suspiró Dayglass. La nacida en el vacío titubeó. “Culpa mía”, dijo. “Me he explicado mal. No os di un contexto. Aquí hay algo. Puedo sentirlo. Leerlo. No es algo o alguien que tengamos que encontrar. Es... un estado. Es la todo este lugar. El algo que ha estado aquí, durante mucho tiempo”.

“¿Cuánto tiempo?” preguntó Alia Kanaed.

“¿Cuánto tiempo es siempre?” respondió Dayglass.

“¿Puedes ser más específica?” preguntó Vertigon.

“¿Y menos, ya sabes, alarmante?” añadió Hessk.

Unas gotas de lluvia cayeron desde una hoja invisible por encima y salpicaron el pantanoso suelo cercano. Dayglass se volvió para enfrentarse a la oscuridad, y levantó los brazos en cruz, como si invocase alguna una especie de bendición.

“Por el trono”, dijo ella, “es antiguo... tan, tan antiguo. Procede de un tiempo y lugar donde el bien y el mal no estaban definidos. Es... simplemente es lo que es”.

“¿Y qué es eso exactamente?” preguntó Hessk.

“Su propio ser”, contestó ella. “Y está a nuestro alrededor”. Se detuvo. “Y nos está observando”.

Se detuvieron a tragar algunos fluidos de sus cantimploras y a comer algo de sus raciones secas. No había ni rastro del amanecer, ni siquiera la promesa de la salida del sol.

Callan Hessk se alejó de los demás, rodeando el claro donde se habían detenido. Valoraba las habilidades de la nacida en el vacío, y una advertencia siempre era útil, pero podía ser muy imprecisa. Ella había logrado ponerle un nudo de preocupación en su cabeza, haciéndole sospechar de todo. Saltarían a las sombras dentro de poco, y Epsilon ciertamente tenía demasiadas sombras.

Algo se movió en los árboles a su izquierda.

¿Qué? Un destello de rojo. Una mirada fugaz.

Se giró para seguirlo, pero no vio nada. Mirando de nuevo a los otros, observó que Dayglass se había incorporado, alerta, mirando fijamente el mismo lugar.

Hessk sacó una de sus pistolas y comenzó a avanzar, con la linterna elevada en su otra mano. Los demás también se levantaron y le siguieron.

No hubo ningún intercambio de palabras. Las expresiones y la intención de Hessk y Dayglass dijeron a Kanaed y Vertigon todo lo que necesitaban saber por el momento.

Hessk siguió adelante, moviéndose entre los altos árboles negros, casi vadeando la maleza húmeda y el follaje que le llegaba hasta la cintura. El invisible suelo era un pantano succionador bajo sus botas. La profunda oscuridad entre los troncos de los árboles grisáceos parecía más negra que el Gran Vacío.

Movimiento.

Giró a la izquierda, con la pistola y la linterna apuntando en la misma dirección.

Nada. ¿O había habido el más mínimo destello de algo rojo en la oscuridad?

Hessk respiraba con fuerza. Se había equivocado otra vez.

Movimiento de nuevo, a su derecha. Definitivamente, un destello rojo. Algo de un tenue rojo había parpadeado entre los árboles a menos de veinte metros de su posición.

Había sido del color del buen vino, o de la sangre.

Hessk fue directo, rodeando entre los árboles, con la pistola apuntando constantemente y barriendo con el haz de la linterna. La luz atrapaba hojas grises e hizo puntos blancos brillantes de las gotas de agua que caían del dosel del bosque.

Rodeó la base de un árbol enorme. Nada. Si alguien o algo había estado allí, se había ido. Jugó con su luz sobre la tierra fangosa, por si podía ver huellas, pero el lodo no revelaba nada.

Comenzó a avanzar de nuevo, pero entonces sintió que algo apretaba la parte trasera de su cerebro. Fue un tirón suave, pero desagradable, como unos dedos fríos y resbaladizos dentro de su cráneo manoseando su materia cerebral.

Se detuvo y miró atrás. No había sido consciente de cuánto se había alejado del resto. El suave pulso telequinético de Dayglass era un recordatorio sin palabras para que no se alejase mucho.

Podía recordárselo todo lo que quisiera. Ellos se movían muy lentamente, y él estaba en lo cierto.

Empezó a descender por un escollo entre las raíces semiexpuestas de enormes árboles. Olía a mojado y a moho. Una corriente parecida al vapor se levantaba de la maleza tras la lluvia. El humo era como polvo blanco en la oscuridad donde el haz de su linterna lo atrapaba.

Notó los fríos y resbaladizos dedos de nuevo. Hizo una mueca.

“¡Fuera de mi cráneo!”, susurró en voz baja, “y entérate de una maldita vez”.

Se quedó paralizado.

Algo rojo brilló delante de él por un momento. Estaba justo en frente, a sólo media docena de pasos de distancia, una figura delgada con una larga túnica roja. Su rostro era una máscara. Tenía que serlo.

Dudó por un segundo, menos de un segundo, clavando la vista en él, y luego se volvió y se desvaneció en la niebla.

Empezó a correr.

Escuchó a Alia llamándolo desde atrás. Sin pretensiones. Había algo aquí, y también sabía de su presencia.

Moviéndose rápido, atravesó más maleza y llegó a otro claro. De inmediato comprendió que el suelo era diferente. Ya no era maleable y suave. Era duro y plano.

Miró hacia abajo. Piedras. Una plataforma hecha de losas perfectamente cortadas. La erosión de los bordes y los restos de líquen sugerían mucha antigüedad.

Sí, muy antigua. Miró a su alrededor. La plataforma sobre la que se encontraba era parte de una estructura de piedra en ruinas que se alzaba entre los árboles. Estaba envuelta en helechos, enredaderas, y abundantes hiedras. En algunas partes, las piedras habían separado los enormes árboles, o se habían visto obligados a crecer en formas retorcidas y convulsas para serpentear alrededor de los pesados dinteles y montantes.

¿Cuánto tiempo llevaría eso allí?

“Preimperial”, dijo Vertigon. Se subió a la plataforma junto a Hessk, con el láser largo acunado, mirando a la arquitectura en ruinas. No había leído la mente de Hessk. Sólo sabía cuál podía ser su primera pregunta.

“¿Estás seguro?”

“Sí, sólo por una estimación aproximada de la tasa media de crecimiento y la erosión”, respondió el sabio. Alia y Dayglass subieron a la plataforma detrás de él.

“En realidad”, comenzó Vertigon, y luego se detuvo. Se adelantó y desgarró enredaderas y otras plantas de la pared frontal del templo. Hessk se dio cuenta de que Vertigon estaba exponiendo algún tipo de figuras, tallas... palabras.

“Prehumano”, dijo.

“¿Prehumano?” preguntó Alia.

“Estos símbolos se asemejan a estructuras y ruinas encontradas en otros seis mundos del sector Askellon, todos anteriores a la llegada humana por un factor considerable. Este es, de lejos, el mayor y más completo jamás encontrado”.

“Qué es lo que dicen” preguntó Hessk.

“No lo sé. La escritura nunca ha sido descifrada, aunque de nuevo parece haber mucho más aquí de lo hallado en ningún otro sitio. Recorren la pared... miles de caracteres y pictogramas. Creo que puede haber más bajo esas grandes enredaderas.

“Hay más en el interior”, llamó Alia, señalando con su linterna una de las aberturas oscuras de la ruina.

“Con tan apreciable material para trabajar, podría ser capaz de empezar a establecer una matriz de traducción”, dijo Vertigon, “sólo por el tamaño y la variación de la muestra”.

“¿Tienes registros de los diseños encontrados en otros lugares?” preguntó Hessk.

“No”, dijo Vertigon, “pero los recuerdo bastante bien”.

“Por supuesto que lo haces”.

“¿Qué usaras como clave?” preguntó Dayglass.

“Otras, aunque dudosas, fuentes indican que algunos de los símbolos se asemejan a los caracteres de las primeras formas del alfabeto escrito eldar. Voy a trabajar con eso”.

Apoyó su rifle contra el muro y, con la linterna elevada sobre su cabeza, comenzó a trabajar.

“Echaste a correr”, dijo Alia Kanaed a Hessk.

“Vi algo”.

“¿Este lugar?”

“Eventualmente. Antes vi una figura”.

“¿Hay alguien más aquí?” preguntó Alia.

“Sí”.

“¿Qué aspecto tenía?” preguntó Dayglass.

“¿No puedes verlo tú misma?” le preguntó Hessk. Ella lo miró directamente a los ojos, y él sintió que sondeaba sus recuerdos superficiales. Sentía como si un rayo de sol cálido hubiese cruzado brevemente su rostro.

“Delgado”, dijo Dayglass. “Túnica roja. ¿Por qué su rostro es un cráneo?”

“¿Un cráneo?” preguntó Alia.

“Era una máscara”, respondió Hessk.

“No creo que lo fuese”, dijo Dayglass.

“Tranquilizador”, dijo Alia. Miro a Vertigon y a la sombría ruina.

“¿Esto es lo que buscaba Tortane?” preguntó. “¿Por esto estamos aquí?”

Hessk comprobó su auspex. Las coordenadas mostradas coincidían.

“Este es el lugar”, dijo.

“Mirad esto”, dijo Vertigon tras ellos. “Esto es bastante interesante”.

Hessk iba a preguntar el qué, pero no tuvo oportunidad.

Una bofetada fría y húmeda en la psique, propinada por Dayglass, estremeció su mente y le envió una advertencia en el último segundo, suficiente para avisarle de dar un paso atrás.

Algo saltaba hacia él desde el techo de la ruina, algo humanoide que se abalanzó desde los bloques de piedra en una lluvia de gotas de agua y hebras de hoja. Era aproximadamente del doble de su tamaño, pero parecía aún más gigantesco, al caer hacia él con los brazos extendidos y las piernas torcidas.

Era una cosa medio desnuda, cubierta en andrajos y con el pelo enmarañado. Su vientre estaba distendido. Sus extremidades eran musculosas pero demacradas. Su carne era oscura, como si la hubieran quemado con un soplete. Sus dedos terminaban en unas garras irregulares.

Su cabeza era humana, con cejas espesas y bigote. Como un hombre, excepto por la boca y la mandíbula. Eran prolongadas y enormes, como las de un simio gigante, con los labios estirados hacia atrás para exponer grandes caninos e incisivos.

Aullaba. Gritaba como la disformidad.

La advertencia de Dayglass había bastado para que Hessk retrocediese un paso o dos, lo suficiente para que la criatura fallase la embestida con su cuerpo. Se sacudió contra él, soltando un golpe, con sus garras cortando su chaqueta, provocando que el revestimiento volase en el aire como una pequeña tormenta de nieve. Sintió que algo mordía la carne de su cadera y exhaló con dolor, tambaleándose hacia atrás por el impacto.

La criatura aterrizó en la plataforma, y luego rodó, todavía aullando. Era un grito que atravesaba el alma tanto como los oídos. Era el grito de la locura, de lo inhumano.

Levantándose de una manera que parecía terriblemente veloz para una cosa de su tamaño, se abalanzó sobre Hessk.

Alia Kanaed estaba en su camino.

Decidida, ella le dio una patada en la cara que sacudió su cabeza deforme hacia atrás. Mientras se tambaleaba, se giró y le propino otra.

Ésta rompió un diente, un canino inferior, y envió sangre y saliva volando a un lado en un largo chorro viscoso de su boca.

La criatura aulló y se volvió hacia ella con un largo brazo con garras para destriparla.

Se escuchó un crujido y una explosión húmeda. La cabeza de la criatura detonó como una fruta madura, y cayó fuera de la plataforma, muerta. El calor del láser humeó en la plataforma. Vertigon bajó su rifle largo.

Comenzó a sonreír.

+ ¡Más! +

La mente de Dayglass gritó en sus cerebros.

Había más de esas cosas, muchas más.





Llegaron gritando en la oscuridad, saltando del techo de las ruinas, trepando por los bordes de la plataforma, o cayendo de los enormes árboles.

Hessk abrió fuego. Tres balas de su Tronsvasse terminaron en el pecho de la criatura más cercana, y dos más en el cráneo de la siguiente. Había muy poca luz. Todo era direccional. Sus linternas sólo iluminaban franjas en la oscuridad, y los disparos iluminaban brevemente otros impactos, como luces estroboscópicas.

Era complicado ver, y difícil escoger un objetivo.

Sólo ojos brillando en la oscuridad. Ojos y gritos.

Dayglass se había tomado tiempo para concentrarse. Cosas oscuras se acercaban. Llegó a ellas con su mente y las estrujó, estallando un lóbulo temporal con una presión telequinética.

“¡Muéstranos! Dayglass, ¡muéstranos!” escuchó gritar a Hessk.

Por supuesto. Tácticamente era mucho más útil.

Concentrándose, ignorando su propia seguridad, expandió su consciencia. Era un riesgo. Cualquier uso de capacidades psíquicas era peligroso. Incluso si tu mente estaba habituada a la disformidad, no valía la pena entrometerse con ella. Dayglass sintió calambres en su abdomen. Apareció escarcha a su alrededor. Cosas que no eran ella dejaron escapar susurros de su boca.

Pero persistió. Se concentró. Expandió su percepción. Para ella, y para sus tres camaradas, la ruina y la plataforma estaban ahora iluminadas como por visión nocturna. Su entorno inmediato estaba bañado en un pálido brillo verde y luminoso. Las aullantes criaturas eran visibles.

Hessk tiró a un lado su linterna. Aunque físicamente ciego, ahora podía ver. Sacó su otra pistola Tronsvasse y, apuntado con ambas, comenzó a eliminar a las criaturas moviéndose sobre el borde de la plataforma.

Cosas oscuras y con colmillos gritaban cuando caían en el foso del bosque tras ellos. La sangre se derramaba, en un ardiente blanco en la vista mental.

Zarn Vertigon disparó repetidamente, a distancias mucho más cortas que las recomendadas para su arma de francotirador.

La potencia de contención era considerable. Cubierto por el tono verdoso de la visión mental de Dayglass, para él ligeramente distorsionada en un lado por su ojo augmético, destrozaba cabezas y gargantas, y desgarró torsos enteros en harapos húmedos y fibrosos.

Pero venían tan rápido como podía recargar, y su bolsa de células de energía no era ilimitada.

“¡Demasiados!” gritó sobre el rugido de su arma. “¡Hessk, demasiados!”

Hessk no respondió. Estaba ocupado al disparar y recargar sus pistolas automáticas gemelas. Los pesados cañones largos arrojaban un proyectil de gran calibre tras otro sobre los rostros y torsos de los atacantes salvajes trepando a la plataforma.

La visión mental de Dayglass le permitía sentir y casi ver las cosas tras él. Alertado, se dio la vuelta, apuntó a su objetivo, y mató a varias criaturas a medio salto, cuando caían del techo de la ruina. Luego derribó dos más que estaban a punto de saltar. Cuando uno de sus tiros rozó la línea del techo y cubrió a su objetivo en arena y suciedad en lugar de matarlo, maldijo en voz alta por la munición desperdiciada.

Escuchó a Vertigon gritando. Sí, eran demasiados. Tenían munición. Hessk rezó al Dios-Emperador que fuera suficiente. ¿Cuántas más de estas cosas podría haber?

Tal vez...

Tal vez ¿un planeta entero?

Sabía que podía llegar fácilmente y cortar una médula espinal aquí, o cerrar un vaso sanguíneo importante allí, pero no se atrevía a desperdiciar su poder. Sus compañeros de equipo necesitan la vista mental para poder conquistar la oscuridad de Epsilon y seguir luchando. Eso era todo lo que importaba. Mantener la visión mental tomó toda su concentración.

Las criaturas hicieron otro ataque en masa, pero Alia Kanaed habían desenvainado su espada djin. Tenía hambre. Se quejó en sus manos. Kanaed se arrojó al grueso de la carga y golpeó a dos manos, a derecha e izquierda, cortando y azotando, enviando trozos de carne y partes del cuerpo por los aires.

Su hoja crepitaba al cortar la carne.

Esquivó un golpe, y cortó la extremidad que había intentado herirla desde abajo. Una criatura retrocedió, tambaleante y arrojando sangre desde su muñón. Otra llegó hasta ella. Le cortó la cara en dos. Dos más desde la izquierda: una decapitación y un empalamiento. Tuvo que empujar a la última con el talón para poder extraer su espada.

La espada cantaba. Le gustaba la sangre. Le gustaba el aire. Le gustaba estar desenvainada y libre. Le cantaba su canción de amor, la canción de amor que la había arruinado, la canción de amor que se esforzaba por no obedecer, la canción de amor que sólo ella podía escuchar. Para todos los demás, era una espada excelente de origen xenos. Para ella era... era lo que la hacía especial, destacando entre otros billones de almas humanas. Se preguntó por qué. Se preguntó qué la bendijo, o la maldijo. La espada casi había reclamando toda su cordura. Intentó hacerla callar, pero cada vez que se veía obligada a usarla, le robaba un poco más.

¿Cuánto tiempo me queda? se preguntó. ¿Cuánto tiempo antes de que la espada sea yo y yo sea la espada?

¡Rechaza el pensamiento! ¡Rechaza el miedo! Alia Kanaed bajó la cabeza y golpeó otra vez. Ya no sabía donde acababan sus dedos y empezaba la espada.

Pero sabía que pese al tiempo que la espada necesitase para reclamarla, sus enemigos tenían vidas infinitamente más cortas.

Alia pivotó. Apoyó sus pies y cortó con la espada alrededor, segando dos cabezas. Esquivó un puñado de garras y acto seguido, evitó una criatura que cargaba sobre ella apuñalándola de revés en el corazón el momento en que paso a su lado.

Se incorporó, preparada, rotando la espada, dejando caer las gotas de sangre.

¿Dónde? ¿Dónde está el siguiente?

“¿Alia?”

“¿Hessk?”

“Está bien. Despejado”.

Alia parpadeó. No había más criaturas atacándoles. La plataforma de piedra estaba cubierta de cadáveres y miembros cortados. La sangre se acumulaba en las piedras, y podría oír como fluía en la oscuridad por debajo como el agua de lluvia.

¿Cuántos había matado? ¿Cuánta furia asesina le había proporcionado la espada? ¿Lo había visto Hessk?

Dios-Emperador no, por favor...

“Despejado”, repitió Hessk. Recogió su linterna caída y la inspeccionó con ella.

“Lo hiciste bien, Alia. Buenas muertes”.

“Gracias”.

Alia suspiró y se relajó.

“¿Dónde han ido?” preguntó Vertigon. “Había más... muchos más. Se han retirado”.

“¿Por qué se retirarían?” preguntó Hessk.

“Porque los hemos masacrado”, sugirió Alia. El aire sobre la plataforma estaba húmedo de sangre y apestaba al humo de las armas. La batalla había sido intensa.

“No”, dijo Dayglass. “Algo más. Algo les llamó. Al-”

Gruñó, y luego cayó de bruces al suelo. Vertigon se apresuró a su lado.

“¿Dayglass? ¿Dayglass?”

La nacida en el vacío murmuró por lo bajo y se movió espasmódicamente en sus brazos.

Miraron hacia arriba. El brillo de la vista mental se había desvanecido, pero aún tenían la luz de las linternas.

Un movimiento. Un destello de rojo.

Una figura en una larga túnica roja dio un paso en la plataforma ante ellos. Alzaron sus armas.

La figura bajó su capucha.

Su cabeza era un cráneo, una calavera humana totalmente funcional, enmarcada en bronce, hermosamente mecanizada...

“Pensé que nunca llegaríais aquí”, dijo, hablando desde un implante en el pecho.

“¿Quién eres?” preguntó Hessk.

“Aquí es donde necesitáis estar”, continuó el cráneo de metal. “Debido al templo sintiente y los mutantes, debido a que los agentes de los Poderes Ruinosos se acercan incluso ahora, y debido a mí”.

“¿Quién eres?” repitió Hessk.

“Soy la razón por la que estáis aquí” dijo el cráneo.

Alia Kanaed miró a Hessk.

“Lo recuerdo”, dijo ella.

“¿Qué recuerdas, Alia?”

“Ese. Ese es... el inquisidor Tortane”.

Tortane giró su calavera pulida para mirar a Hessk con sus cuencas vacías.

“Nos encontramos al fin, Callan”, dijo. “Ahora, ¿seguimos adelante? Rara vez participo en persona. Por esa razón tengo acólitos. Mi presencia aquí debe por tanto confirmaros la importancia de esto”.

“¿Y exactamente cuánta importancia podría tener?” preguntó Hessk.

Tortane dudó.

“El destino del propio Imperio puede estar en nuestras manos esta noche”, contestó.



¿QUÉ ES DARK HERESY SEGUNDA EDICIÓN?

Esta nueva edición mejora el juego de rol original de DARK HERESY, y al mismo tiempo conserva sus mecanismos básicos: habilidades, talentos, armas y combate, familiares para los jugadores veteranos. Revisado con seis años de experiencia de juego, incluye nuevas reglas de investigación, interacción social, combate de vehículos, y además un nuevo escenario para mejorar la experiencia de juego. Como comparte muchas de las reglas de la edición anterior, los suplementos y aventuras previas pueden adaptarse con poco esfuerzo.

LA INOCENCIA NO PRUEBA NADA

*"En una hora de oscuridad, un ciego es el mejor guía.
En una era de locura, mira al loco para que muestre el camino".*

—Anónimo

En el futuro de pesadilla de *Warhammer 40,000*, el horror, misterio y violencia son las únicas verdades de la humanidad. En este juego de rol, los jugadores son defensores de la humanidad y se embarcan en peligrosas aventuras en el oscuro corazón del 41º milenio. Asumen el rol de acólitos al servicio de un inquisidor, al frente de una gran guerra secreta para extirpar los peligros que amenazan a la humanidad. Los inquisidores son agentes despiadados dedicados a preservar la humanidad a cualquier precio. Son implacables al perseguir estas amenazas y sólo responden ante el propio Emperador, el señor del Imperio del Hombre. Sin embargo, los inquisidores son hombres, y aunque su perspectiva es ilimitada, no son omnipotentes. Por ello, emplean acólitos para proyectar su poder sobre el Imperio. Ser un acólito es poseer más poder de lo que la mayoría puede concebir. Este poder debe usarse con prudencia, porque el mal uso puede ser tan perjudicial como el desuso. Si fallan, mundos, sistemas enteros, o incluso el Imperio, podrían caer en la noche eterna.

Tiempos desesperados requieren medidas desesperadas, y esta es la hora más oscura que ha conocido la humanidad. El Imperio está repleto de enemigos, dentro y fuera. El deber de los acólitos es apartar a la humanidad de la condenación, usando el bólter o bombas planetarias si fuese necesario. Los acólitos no pueden evadirse de esta noble llamada, por dura que sea, ya que lo único peor que sus actos es lo que podría ocurrir en caso de que no actuaran.

Sus investigaciones les llevan al combate mortal contra retorcidos mutantes, poderosos psíquicos y otras abominaciones. Los acólitos deben enfrentar los horrores demonios y xenos ancestrales dedicados a la erradicación del hombre como especie, y la batalla por la supervivencia entre redes de conspiración y traición. Pero tal vez, su mayor amenaza es su prójimo, porque el alma humana es un terreno fértil para la corrupción. Sectas y herejías impregnan todas las áreas del Imperio y nadie está fuera de toda sospecha.

Mediante sus acciones, los jugadores y acólitos a quienes dan vida, crean historias épicas que están siempre al borde de la noche eterna y donde sólo sus esfuerzos combinados pueden derrotar a sus enemigos y evitar el final un día más.

No pueden descansar, porque la multitud de terrores que desean la extinción de la humanidad están siempre presentes. Nunca faltan herejías por descubrir, xenos que vencer y demonios que desterrar. Ser un acólito es saber que existen estos terrores, y poseer la fuerza y voluntad de luchar contra ellos, sin importar el sacrificio. Toma el bólter y la espada sierra, y entra en el mundo de DARK HERESY.



¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Un juego de rol consiste en relatar una historia en la que los jugadores construyen la narrativa interpretando varios papeles en una aventura en marcha. Durante el juego, los jugadores se embarcan en viajes angustiosos, emocionantes investigaciones e intensas batallas. El juego de rol presenta un conjunto de reglas que ayuda a guiar esta narración según se desarrolla. Además de las reglas establecidas, se necesitan tres elementos clave: los jugadores (normalmente entre cuatro y cinco jugadores van bien), un Director de Juego y una aventura.

PERSONAJES JUGADORES

Cada jugador en el juego crea su propio personaje, uno de los protagonistas de la historia. Estos se conocen como Personajes Jugadores (normalmente referidos como PJs) y en **DARK HERESY** asumen el papel de acólitos que forman un grupo al servicio de un inquisidor. Durante el juego, cada jugador escoge las intenciones y acciones de su personaje, en base a la personalidad y motivaciones de este. Entonces, el DJ, utilizando las reglas del juego, decide el resultado de las acciones del personaje y relata su efecto en la historia.

EL DIRECTOR DE JUEGO

Un miembro del grupo no crea ningún personaje. En su lugar, asume el papel de Director de Juego (también llamado DJ). El DJ presenta la historia al resto de los jugadores, señala las reglas de juego y desarrolla la narración creada por las acciones de los jugadores. El DJ se encarga de crear aventuras (o elegir aventuras precreadas), narrando la historia según se desarrolla el juego, controlando a los demás personajes y adversarios del juego (incluyendo al inquisidor que guía al grupo), y aplicando justamente las reglas de juego a las acciones de los jugadores.

AVENTURAS

Las aventuras presentan el entorno, la historia y los retos a los que se enfrentan los jugadores. En esencia, una aventura es una serie de lugares, personajes y hechos que los acólitos encuentran según toman decisiones y avanza la historia. El DJ es encargado no sólo de presentar la aventura a los jugadores de un modo entretenido y divertido, sino también de asegurar que la aventura está preparada antes de que el grupo se siente a la mesa de juego. Los DJs pueden preparar aventuras de tres formas distintas:

- **Aventuras precreadas:** Este libro básico incluye la aventura introductoria **Objetivos oscuros**, y pueden adquirirse otras aventuras profesionales de **DARK HERESY** en cualquier tienda de juego. Además, pueden descargarse aventuras gratuitas en www.fantasyflightgames.com.
- **Semillas de aventuras:** El libro básico y sus suplementos incluyen escenarios, personajes y adversarios que pueden ser el inicio de una nueva aventura. En muchos casos también se ofrecen consejos al DJ para construirlas, creando narraciones, o integrándolas en campañas existentes.
- **Caseras:** En vez de usar una narración establecida, muchos DJs prefieren contar sus propias historias, o dejar que los jugadores decidan el curso del juego. **DARK HERESY** presenta todos los elementos necesarios para que un DJ cree sus propias aventuras de la nada.

¿QUÉ SE NECESITA PARA JUGAR?

Necesitas lo siguiente para jugar a **DARK HERESY**:

- Este libro de reglas
- Tres o más personas (cuatro o cinco van mejor)
- Tres o cuatro horas de tiempo de juego
- Dados de diez caras (dos o más por jugador)
- Papel, lápices y una goma

Las hojas de personaje y otros elementos de apoyo no son esenciales pero pueden servir de ayuda en la partida. Pueden ser fotocopias al final del libro o descargadas en la página web de FFG (www.fantasyflightgames.com).

COMENZANDO

Tanto actuando como un PJ o como el DJ, en **DARK HERESY** todos los jugadores deben comenzar su viaje en el 41º milenio con el **Capítulo I: Reglas de Juego**. Los que actúan como PJs deben leerse a continuación el **Capítulo II: Creación del Personaje**, para moldear sus acólitos para el juego. El jugador que va a hacer de DJ, debe pasar al **Capítulo XI: El Director de Juego** para encontrar consejos sobre cómo dirigir encuentros, crear aventuras, y otros aspectos de su posición en el juego.

¿QUÉ HAY EN ESTE LIBRO?

DARK HERESY se divide en trece capítulos:

CAPÍTULO I: REGLAS DE JUEGO

Este capítulo proporciona las reglas básicas y la mecánica principal, las características que definen a cada personaje en el juego y cómo realizar tiradas de habilidad para determinar el éxito o el fracaso.

CAPÍTULO II: CREACIÓN DEL PERSONAJE

En este capítulo, los jugadores aprenden a crear personajes. Incluye mundos de origen, trasfondos y roles para dar vida a su acólito. También ofrece mejoras de élite para personajes especiales.

CAPÍTULO III: HABILIDADES

Las habilidades representan la capacidad del personaje para realizar actos que requieren pericia y entrenamiento. Pueden estar presentes desde su creación, o aprendidas durante sus aventuras.

CAPÍTULO IV: TALENTOS Y RASGOS

Este capítulo cubre los talentos y los rasgos disponibles para los personajes. Los talentos son capacidades especiales y muchos de ellos mejoran las habilidades. Siempre están activos y no requieren tirada. Los rasgos son capacidades especiales innatas entre muchos de los inusuales habitantes de Askellon o del empiro.

CAPÍTULO V: ARSENAL

Un acólito estaría perdido sin un arsenal de armas, blindaje, vehículos y otro equipo para atacar a sus enemigos. Este capítulo incluye reglas sobre estos objetos y cómo adquirirlos.

CAPÍTULO VI: PODERES PSÍQUICOS

Malditos o benditos, hay seres que emplean la disformidad para destruir a sus enemigos con un rayo sobrenatural o adivinar el futuro. Este capítulo incluye reglas y descripciones de esos poderes, así como los peligros que un psíquico enfrenta al usarlos.

CAPÍTULO VII: COMBATE

El conflicto impregna la vida en el 41º milenio y este capítulo cubre las reglas del combate individual y de vehículos en DARK HERESY, además de las reglas de movimiento.

CAPÍTULO VIII: HERRAMIENTAS NARRATIVAS

Los acólitos no pasan todo su tiempo luchando, y buena parte de una aventura se emplea en investigar herejías, viajar a nuevos lugares, buscar pistas, interrogar sospechosos y otras tareas no combativas. Este capítulo cubre estos tópicos junto a las reglas de Miedo, Locura y Corrupción, más una guía para usar puntos de Destino y personajes de refuerzo.

CAPÍTULO IX: EL IMPERIO Y LA INQUISICIÓN

Aquí los jugadores descubren el Imperio del Hombre, que abarca un millón de mundos e innumerables billones de súbditos. Este capítulo también cubre a la temida Inquisición a la que sirven los acólitos.

CAPÍTULO X: EL SECTOR ASKELLON

DARK HERESY tiene lugar en el sector Askellon, una antigua pero decadente región del espacio amenazada por terribles tormentas de disformidad que muchos ven como una señal del fin de los tiempos. El capítulo detalla varios de sus mundos y escenarios.

CAPÍTULO XI: EL DIRECTOR DE JUEGO

El DJ guía a los demás jugadores por las aventuras, llevando a los acólitos contra temibles enemigos y planes diabólicos. Este capítulo ofrece orientación sobre dirigir encuentros, supervisar combates, entornos y ajustes sutiles, elaborar campañas y consejos sobre cómo actuar como un Personaje No Jugador (PNJ) inquisidor. Este capítulo y los dos siguientes son sólo para DJs, puesto que revelan muchos secretos que los acólitos desconocen y pueden echar a perder aventuras.

CAPÍTULO XII: PNJs Y ADVERSARIOS

Este capítulo presenta una plétora de PNJs para emplearlos como ayuda o tormento de los acólitos, desde humilde escoria de colmena a poderosos demonios y criaturas xenos. También incluye directrices para elaborar nuevos PNJs e igualarles a los Personajes Jugadores para generar juegos desafiantes y gratificantes.

CAPÍTULO XIII: OBJETIVOS OSCUROS

Este libro incluye una aventura, **Objetivos oscuros**, donde los acólitos deben rastrear embarques ilícitos de reliquias letales, antes de que el desastre caiga sobre la colmena Desoleum. Como los dos capítulos previos, esta sección es sólo para DJs.

LA EDAD DEL IMPERIO

“¡El Imperio! ¡Tan poderoso su aspecto! ¡Tan extensos sus límites! Cuando un mundo muere, diez más se unen al rebaño. Témenos, porque contamos la vida de los planetas, ¡no la de los hombres!”

—Cardenal Morius Blate, Ecclesiarca Primus

Es el 41º milenio. El Imperio del Hombre es aclamado como el más grande imperio estelar que la humanidad jamás ha levantado, extendiéndose sobre toda la galaxia. Los mundos en los que reside la humanidad varían desde fábricas-colmenas pobladas por incontables billones, a culturas feudales gobernadas por salvajes reyes guerreros. No hay límites donde el hombre no vaya para cumplir su destino manifiesto de gobernar las estrellas, y hace su hogar dondequiera que puede, ya sea en las nubes, bajo el mar, o en las profundidades del espacio mismo.

Aunque la humanidad aprendió hace mucho tiempo a viajar por las estrellas, las maravillas tecnológicas en que basa su dominio de la galaxia se han perdido. El aprendizaje es algo del oscuro y lejano pasado, abatido por una generación tras otra de guerra y calamidad. Nadie sabe cuántas veces la humanidad se ha elevado a las alturas del logro, para caer en picado a las profundidades de la barbarie. La ciencia que causó tanto avance y envilecimiento es ahora objeto de superstición y miedo. Sólo se recuerdan fragmentos de rutinarios, pasados de una generación de tecnosacerdotes a la siguiente, en cada ocasión más distorsionada que la anterior. Aunque la mayoría de los hombres saben manejar un arma, no tienen la menor idea de qué la hace funcionar. Sólo con la oración se mantienen las máquinas de las que depende la humanidad, y los espíritus máquina se disgustan con facilidad.

El Emperador, o más bien los Altos Señores de Terra que gobiernan en su nombre, reclama la totalidad de la galaxia como dominio soberano. El Imperio ocupa millones de planetas, pero en realidad la humanidad se proyecta por la profundidad del espacio y está en más mundos de lo que se puede concebir. Apenas puede imaginarse qué olvidadas mareas de guerra llevaron naves de colonias humanas a planetas de un extremo de la galaxia al otro, pero algunos afirman que seguramente hay más mundos desconocidos poblados por hombres, que mundos conocidos en el Imperio.

Pero no siempre fue así. Hace diez mil años, o eso dicen las leyendas, el Emperador caminó entre sus súbditos. Tras unir a las tribus dispares de la antigua y devastada Terra, y en el momento en que las terribles tormentas de disformidad a escala galáctica finalmente se disiparon, lideró sus legiones en la Gran Cruzada. Saliendo de Terra, el Emperador y sus vástagos más fiables y queridos, abatieron imperios alienígenas y establecieron contacto con los mundos humanos aislados por la guerra y el empireo desde tiempos inmemoriales. Esta fue una época de razón y optimismo, donde la humanidad todavía podía prevalecer por la ciencia y por el honor. El Emperador no buscaba la adoración y rechazó el culto de falsos dioses. Prometió la unidad, pero no fue así.

En la cúspide de la cruzada, el Emperador regresó a Terra para iniciar la transición de una era de conquista a una de orden. Pero tal edad nunca llegaría, pues el hijo más grande del Emperador, Horus, se volvió contra él. La guerra civil consumió el naciente Imperio, hundiendo los mundos recién reclamados en la guerra y derramamiento de sangre a una escala nunca vista. La carnicería que fue la Herejía de Horus terminó cuando el Emperador se enfrentó a su hijo en el Asedio de Terra. Horus murió, pero al terrible coste de que el Emperador fuera herido de muerte. Sólo por su sepultura en las arcanas maquinarias de soporte vital del Trono Dorado, una maravilla de la Edad Oscura de la Tecnología hecha por su propia mano como si supiera su destino mucho antes, pudo persistir el Emperador. A partir de ese momento, el Emperador ha gobernado desde el corazón de su palacio en Terra, aunque sus energías divinas se han dedicado por completo a guiar el alma de la humanidad durante los

diez milenios posteriores de guerra y calamidad. Ni una palabra ha salido de sus labios marchitos, y su cuerpo no es más que una cáscara seca y ennegrecida. Hace tiempo que los tecnosacerdotes han perdido el conocimiento para mantener los sistemas del Trono Dorado, si es que alguna vez lo tuvieron. Año tras año, un sistema cada vez, la maquinaria del Trono Dorado falla, y aún así el Emperador vive, como un dios para los incontables súbditos en el inmenso vacío.

El Imperio ha resistido durante diez mil años, a pesar de la depredación de todo tipo de enemigos. Rebeldes y herejes atacan desde dentro, como parásitos royendo la carne de un gigantesco anfitrión. Los alienígenas se elevan desde el oscuro vacío, intentando esclavizar o consumir a la humanidad. Las criaturas del empireo engañan sin descanso las almas mortales, y muchos necios han hecho pactos de los que se arrepentirán eternamente. La Edad del Imperio aún avanza inexorable hacia adelante, con el peso de miles de años y la masa de instituciones del Imperio casi imparables. El edificio está podrido hasta la médula pero sus cimientos son profundos, mundos enteros podrían caer en el silencio e instituciones a escala galáctica fracasar, y su desaparición pasar inadvertida por décadas.

Muchos de los incontables billones de la humanidad existen en un estado permanente de barbarie y superstición, con sus vidas regidas por siglos de repetición dogmática. Pocos dejan su planeta de nacimiento, y muchos no saben que su mundo no es más que uno entre un millón. La mayoría viven estancados en un deber y trabajan para impulsar los grandes motores de la guerra, esenciales para su supervivencia. Sólo así, la mayor parte de ellos se salvan de morir a manos de uno de los muchos enemigos que claman por extinguir su existencia.

LA MIRÍADA DE ENEMIGOS DE LA HUMANIDAD

"No puede haber espectadores en la lucha por la supervivencia. Cualquiera que no luche a tu lado es un enemigo que debes aplastar".

—Lord Solar Macharius

Los enemigos de la humanidad son incontables en número y forma, abarcando desde las criaturas que habitan en la profundidad del espacio interestelar y pueden tragar mundos enteros, a legiones de asesinos voraces decididos a profanar cada logro del hombre. Algunos son ambientales, como los mundos de la muerte, donde cada forma de vida en la biosfera está dedicada a matar a cualquier intruso. Otros vienen de dentro, como cuando un líder de confianza traiciona al Emperador e intenta ser dueño de su propio dominio. La mayoría de las amenazas para la supervivencia de la humanidad se asignan a uno de los tres grandes enemigos: el enemigo dentro, el enemigo fuera, y el enemigo más allá.

EL ENEMIGO INTERNO

El alma de la humanidad está ligada al Emperador no por una reverencia incondicional, sino por el mandato del Credo Imperial. Aunque toma tantas formas específicas como hay planetas o incluso culturas en el Imperio, la única y verdadera fe une a cada hombre, mujer y niño, a cada escriba, trabajador y soldado, a cada noble, gobernador planetario y Alto Señor. Los que niegan su deber, hacia el Imperio, el Emperador, o simplemente al supervisor de su lugar de trabajo, se consideran "herejes", el enemigo dentro, y son desterrados de la beneficencia del Emperador.

La herejía toma una miríada de formas, que varían a menudo drásticamente de una cultura a otra. Expresiones de fe hechas en un mundo podrían ser condenadas por blasfemia en otro, y aunque el viaje interplanetario es raro, cuando extraños de culturas tan distintas se encuentran, el conflicto no es raro. Cuando los mundos están aislados por períodos prolongados, las doctrinas de la fe acostumburan a divergir y mutar. Las sectas ascienden, y los cultos anteriormente proscritos salen de las sombras y predicán abiertamente a las masas. Esta blasfemia contra el Señor de la Humanidad sólo puede conducir en última instancia, a la adoración de otras entidades más oscuras: el Caos.

Los que se vuelven al Caos están condenados para siempre, y en su condena ponen en peligro a toda la humanidad. Algunos creen que están sembrando la pureza y la verdad, denunciando al odiado dios-cadáver del Imperio. Otros son guerreros que descubren al servicio a los Poderes Ruinosos los medios para dar rienda suelta a la destrucción de sus enemigos. Los más terribles de quienes luchan por la gloria de los Poderes Ruinosos son los marines espaciales del Caos. Antaño entre los más poderosos de los campeones del Emperador, estos traidores se volvieron contra su señor y creador hace diez mil años, y continúan su Larga Guerra, incluso en los días actuales del Fin de los Tiempos.

La expresión más visible de la mancha de la herejía es la mutación y la desviación de la forma divina del hombre. Aunque el Imperio tolera cierta divergencia genética, subespecies como los brutales ogretes o los diminutos ratlings, o mutaciones leves para soportar las profundidades de una fábrica colmena o

mundos fronterizos, estas excepciones son raras. La mayoría son criaturas horribles, contaminadas en cuerpo y alma, de miembros distendidos o apéndices de gran tamaño, tentáculos, garras, u otras señales espantosas de un pecado desconocido. Algunos mundos usan a los más controlables como esclavos prescindibles, y otros les exterminan en masa en feroces pogromos y guerras de fe.

Muchos mutantes exhiben su herejía de forma corporal, pero los más insidiosos poseen aberraciones mentales, y son denunciados como brujos, hechiceros, practicantes de la disformidad o, más comúnmente, psíquicos. Cada año, más psíquicos nacen o adquieren esos poderes, pero la gran mayoría no son capaces de controlar sus habilidades. Si les permiten existir, traen la muerte y la destrucción a sus comunidades, ya que algunos matan con la mirada o desatan llamaradas al extender la mano. Peor aún, los psíquicos atraen la atención de los habitantes del emperio, porque sus poderes son alimentados por una conexión especial con esa dimensión irreal. Incapaz de defenderse ante estos impíos depredadores, el psíquico cae víctima de la posesión, y su mente puede convertirse en una puerta por la que los demonios irrumpen en la realidad. Estas incursiones demoníacas llevan con demasiada frecuencia a la muerte de mundos, e incluso sistemas enteros.

EL ENEMIGO EXTERNO

La segunda en la trinidad de amenazas a la humanidad sobre las estrellas es el alienígena. Aunque el Imperio se extiende desde un extremo de la galaxia al otro, no puede aspirar a mantener fronteras definidas. En este enorme espacio hay incontables sistemas estelares y mundos, la mayoría inexplorados. El millón de mundos, o menos, que están bajo el gobierno directo de Terra debe medirse contra los cientos de miles de millones de estrellas de la galaxia. Entre cada una está el negro vacío, ocultando toda clase de blasfemas y horribles formas de vida.

Imperios alienígenas se alzan y caen en las profundidades del espacio, algunos sin entrar en contacto con el Imperio del Hombre. Muchas especies xenos nunca desarrollan los medios para dejar su mundo y pueden terminar extintas, dejando sólo huesos y ruinas como prueba de su existencia. Cuando una cultura tecnológicamente avanzada y el Imperio se enfrentan entre sí, el resultado es casi siempre el derramamiento de sangre a gran escala. Tales conflictos significan generalmente la condenación de los xenos, ya que el único recurso que el Imperio posee en reservas ilimitadas son los hombres. Aunque cueste la vida de billones, una vez movilizada para la guerra, casi nada puede detener la mano del Imperio ni hacer que muestre misericordia, excepto tal vez la aparición de una amenaza más apremiante. Pero algunas razas se resisten a su justo exterminio y son un peligro persistente.

Musculosos, brutales y atroces, los orkos pueden ser encontrados casi en cualquier lugar de la galaxia, con una astucia bárbara y una empatía innata con la maquinaria de guerra. Si se le deja tranquilo, incluso el más pequeño imperio orko se convierte rápidamente en una gran amenaza cuando, unidos bajo un único líder que se ha abierto paso hasta la cima del poder, incontables millones de aullantes guerreros pieles verdes salen a las estrellas a bordo de naves de guerra destartaladas y pecios espaciales en busca de guerra. Estas migraciones son conocidas como el "iWaaagh!" e incitan a los orkos a incendiar sectores enteros.

Otra especie xenos con la que la humanidad se ha enfrentado muchas veces, representa una amenaza más insidiosa. Los eldar son los restos de un antaño gran imperio galáctico, que se niega a morir en silencio. Se dividen en muchos subgrupos, desde los que moran en mundos-astronave tan grandes como para albergar a incontables millones, a sus crueles parientes que se ocultan en guaridas extra-dimensionales y anhelan las almas de razas mortales. Todos son perniciosos y consideran al hombre como un intruso buscando sobre los huesos de la antigua gloria de los eldar. Igualmente, todos huyen del horrible destino de su especie en las manos del hambriento dios del Caos Slaanesh, un ente horrible que su propia locura trajo a la existencia hace diez mil años. El precio de esta caída es el alma de cada eldar, ya que su destino final es ser consumido toda la eternidad por “La Sedienta”.

Un sinfín de otros xenos asalta el Imperio. Algunos afligen regiones específicas; otros pueden aparecer casi en cualquier lugar de la galaxia. Los voraces tiránidos son un peligro cada vez mayor según invaden el espacio más allá de la franja oriental de la galaxia. Aunque las sucesivas oleadas de invasión se han mantenido a raya, a un coste terrible, estas flotas enjambre atacan ahora desde otros vectores, cerrándose sobre la galaxia como una boca babeante y gigantesca se cierra sobre su presa. Luego están los tau; una especie poco numerosa con tecnología avanzada, decidida a propagar sus doctrinas por las estrellas. Los necrones son una clase diferente de amenaza; una raza de guerreros metálicos que ha dormido millones de años en tumbas de estasis diseminadas por la galaxia, y que apenas está despertando para reclamar su herencia perdida.

EL ENEMIGO DEL MÁS ALLÁ

La tercera, y sin duda, la peor de las tres grandes amenazas para el alma de la humanidad, es la que bulle y gimotea a un pensamiento de distancia en la dimensión irreal de la disformidad. Sin el empíreo, el Imperio dejaría de existir de forma significativa. Sólo navegando por el Mar de Almas, donde las leyes racionales del tiempo y espacio no tienen significado, es posible mantener un imperio galáctico. Igualmente, la humanidad depende de aquellos dotados con poderes psíquicos para la comunicación interestelar. El control sobre los mundos del Imperio sería imposible sin la disformidad.

Pero por mucho que la disformidad sea la base del dominio de la humanidad sobre la galaxia, también es el crisol de su perdición. La disformidad puede compararse con un océano agitado hecho de la materia del alma. Todos los seres bendecidos con un alma tienen conexión con ella, pero la mayoría son insignificantes y ofrecen un pobre sustento a quienes acechan en sus profundidades. Mediante el alma las criaturas del empíreo interactúan con el universo físico, envenenando el corazón y mente de los hombres con la locura indescriptible de su existencia. La conexión fluye en ambos sentidos; las pasiones mortales alimentan la disformidad, y de estas tormentas concentradas de emoción surgen criaturas sensibles de aspecto horrible. Estos son los dioses del Caos, las manifestaciones de los peores excesos de los seres vivos. Son el secreto que la humanidad nunca debe conocer, porque la naturaleza de la disformidad y de esta amenaza que consume almas, conduciría a los hombres a la locura.

Los dioses del Caos son puro deseo, rabia, decadencia y arrogancia, y desde sus reinos en la disformidad se extienden sobre la realidad para atraer y destruir. Hay cuatro dioses del Caos: Khorne, dios de la sangre, Nurgle, dios de la descomposición, Slaanesh, príncipe del deseo, y Tzeentch, amo del destino. Estos Poderes Ruinosos esperan a los ilusos y codiciosos, dando poder a cambio de las almas de quien traiciona al Emperador. Sirviendo a estas terribles entidades están sus legiones de demonios. Estas criaturas de pura energía disforme pueden surgir del inmaterium para formar cuerpos corpóreos y directamente matar, tentar, y cautivar los mortales. Cada uno es una forma imposible, funesta para la mente y que causa un miedo desgarrador en el alma de quienes los ven. Algunos son convocados con rituales blasfemos, aventurándose ansiosamente en la realidad, y a menudo devorando las almas de quienes trataban de dominarlos. Otros atraviesan la brecha entre el espacio real y el inmaterium en lugares debilitados por la guerra sangrienta o por emanaciones psíquicas descontroladas. Una vez desatados, los demonios son una afrenta a la realidad y, hasta ser desterrados a la disformidad, son un peligro que pocos pueden comprender y mucho menos resistir.

Unos pocos mortales se elevan al estado inmortal de Príncipes Demonio, como recompensa por un servicio especialmente perverso y dedicado a su dios. Pero, la gran mayoría de quienes recorren el Camino a la Gloria no tienen la fuerza para contener el poder mutante de la disformidad, y se transforman en engendros del Caos: bestias sin mente de tentáculos y garras, una lección permanente sobre la naturaleza caprichosa de los Poderes Ruinosos.



LA INQUISICIÓN

“Uno no puede tener en cuenta el destino de un solo hombre, ni diez, ni cien, ni mil. Billones vivirán o morirán por nuestras acciones aquí, y no tenemos el lujo de contar el precio”.

—Inquisidor Kryptmann

Ante lo temibles que son las numerosas amenazas para la humanidad, el Imperio está lejos de estar indefenso. Las flotas del Emperador disponen de un armamento capaz de reducir la superficie de un mundo a cenizas, y los ejércitos del Imperio son incontables e imbuidos de una fe inquebrantable en su señor. Están apoyados por imponentes máquinas de guerra que recorren los campos de batalla como dioses de metal, y asesinos vestidos de negro capaces de infiltrarse entre enemigos cambiando sus cuerpos para imitar a sus adversarios. Estos guerreros y muchos más dan sus vidas cada día para detener la interminable marea de insurrección, invasión e incursión, pero hay algunos que ocupan una posición única entre las filas de los siervos del Emperador, y son temidos sobre todos los demás.

Estos son los inquisidores, o simplemente la Inquisición. Un inquisidor sólo sirve al Emperador, y la Inquisición no le debe obediencia a nadie en el Adeptus Terra o más allá. La Inquisición sirve en nombre del Emperador, y sus orígenes están envueltos en la calamitosa época de la Herejía de Horus y su desenlace. Cada inquisidor es un individuo autorizado con los medios, voluntad y autoridad, para enfrentar las amenazas que pudieran atacar a la humanidad, interior, exterior, o del más allá. Dentro del alcance de un inquisidor está ordenar que un mundo entero sea quemado para que la mancha de la herejía no infecte al sector que lo rodea, o tomar el mando de todo un ejército para combatir a un enemigo que sólo él sabe cómo enfrentar. Sólo ellos conocen la verdad sobre los enemigos de la humanidad, y tienen la voluntad de resistir y combatir estas amenazas sin importar los medios o costes. Cada uno sabe que la única cosa peor que los actos que deben cometer para proteger a la humanidad, serían la consecuencias de no actuar.

Cada inquisidor es un individuo único, porque para estar bendecido con la voluntad para llevar esa carga, uno debe existir aparte de las masas de la humanidad. Algunos son ideólogos grandilocuentes, mientras otros actúan en silencio y se mantienen en las sombras. Algunos son guerreros de habilidad sin par, y otros son titiriteros que libran sus guerras usando a otros. Algunos están bendecidos con poderes psíquicos, mientras otros aborrecen a los brujos y los queman allá donde se ocultan.

Los inquisidores reclutan a otros para ayudarles en su deber. La mayoría de estos agentes están bendecidos con habilidades y capacidades que el inquisidor no posee o no puede usar en algún momento o lugar. Todos son prescindibles, aunque no sean conscientes de ello, como lo es el inquisidor al servicio del Emperador. Cada inquisidor lucha por la humanidad a su modo, con su propio enfoque para tratar contra quien considere su enemigo. Hay muchos tipos de pensamiento respecto a tácticas y amenazas. Estos son los Ordos, de los cuales los tres mayores se centran en combatir a cada una de las grandes amenazas de la humanidad: las llamas del Ordo Hereticus queman al enemigo interior, el puño del Ordo Xenos aplasta al enemigo exterior, y el martillo del Ordo Malleus destierra al enemigo del más allá. Todos los inquisidores

se asocian a uno de los Ordos; en algunos sectores

podrían reunirse para emitir proclamas y entrenar sucesores, mientras que en otros los Ordos son sólo amplias conexiones de información y activos compartidos. El modo de servir a un Ordo es tan único como el propio inquisidor, así como otros inquisidores podrían honrar o impugnar las acciones de sus compañeros.

EL ORDO HERETICUS

Conocidos y temidos como cazadores de brujas, los inquisidores del Ordo Hereticus combaten principalmente al enemigo interior, sin importar la forma que tome. Algunos son agitadores que dirigen a las masas en sangrientos pogromos contra poblaciones mutantes. Otros son maestros del dogma que persiguen a los enemigos del Emperador pero no en los habitáculos de las ciudades colmena, sino entre páginas de textos, diatribas y epístolas. Los inquisidores del Ordo Hereticus persiguen a los enemigos de la humanidad dentro de sus propias filas, descubriendo la traición, la mutación y la brujería, allí donde pueda encontrarse. Caen sobre divisiones enteras del Adeptus Terra buscando a un único escriba que oculte su mutación bajo sus túnicas manchadas de tinta. Ejecutan al más veterano de los generales por fallar al eliminar a un sospechoso de brujería en sus filas. Queman cardenales de la Ecclesiarquia por permitir florecer a cultos sospechosos de herejía, retorciendo el Credo Imperial en la adoración a los dioses oscuros.



Algunos entre las filas del Ordo Hereticus maldicen la existencia de los psíquicos y buscan erradicarlos en los fuegos de su propia condena. Otros cazadores de brujas están bendecidos con estos poderes y los usan contra sus enemigos, creyendo que honran las hazañas del Emperador, la fuente de todo poder y el psíquico más poderoso que ha caminado sobre la tierra. Estas opiniones totalmente opuestas llevan al conflicto entre inquisidores; se han combatido guerras y millones han perecido para resolver estos enfrentamientos entre rivales dentro de este Ordo.

Los cazadores de brujas más poderosos, temidos y eficaces, son aquellos que descubren secretos y herejías internas de incluso el más tenaz de los hombres. Algunos usan las artes psíquicas para extraer la culpabilidad de los rincones ocultos de la mente, no dejando más que una pulpa devastada detrás; otros son maestros de las incontables maneras en las que el hombre puede incriminarse. Muchos también están vilmente instruidos en las artes oscuras de la tortura, y pueden usarla para extraer una confesión, incluso de aquel menos dispuesto. Donde hay un enemigo oculto, el fuego del Ordo Hereticus está listo para quemar y purificar.

EL ORDO XENOS

Los cazadores de alienígenas del Ordo Xenos y sus agentes, centran su atención en la lucha contra las numerosas amenazas al dominio de la humanidad sobre la galaxia. Son maestros en la caza de especies inhumanas, y en detectarlas cuando intentan infestar el Imperio. Estudian la propagación de los imperios xenos a través de las estrellas y reúnen los ejércitos del hombre para oponerse a dicha expansión. Saquean tumbas construidas antes de la evolución de la humanidad, buscando y destruyendo enemigos dormidos antes de que puedan despertar. Incluso buscan la mancha de los xenos a niveles que los demás hombres ni siquiera pueden percibir, como el genético y psíquico, porque el alienígena dispone de infinitos medios para atacar, esclavizar y cazar a la humanidad.

El Ordo Xenos siempre está vigilante ante la incursión o invasión alienígena en cualquier parte, incluso fuera de la galaxia. Algunas razas duermen bajo las ciudades del hombre, a la espera de alguna señal acordada o de un prodigio para levantarse y volver a tomar el mundo en el que nacieron. Otras se esconden en las profundidades de planetas colonizados hace mucho tiempo, cazando ocasionalmente a los intrusos. Algunas ocupan mundos que parecen carentes de vida reconocible, mientras que unas pocas existen en otras dimensiones, alimentándose y reproduciéndose antes de desaparecer dejando sólo cadáveres a su paso. El alienígena también amenaza mediante su existencia inhumana, retorciendo a los hombres mediante filosofías o mecanismos perversos.

Cuando el combate se intensifica, el Ordo Xenos llama a menudo a los Guardianes de la Muerte. Este cuerpo de guerreros genéticamente mejorados ejerce una devoción feroz al deber, la fe más fuerte, los cuerpos más poderosos y las armas más terribles, entre las filas de los campeones de la humanidad. Los Guardianes de la Muerte son un capítulo único entre los Adeptus Astartes, uno formado por marines espaciales de otros capítulos, seleccionados por su habilidad y experiencia en la lucha contra los xenos. Los inquisidores de más alto rango dentro del Ordo Xenos trabajan junto a estos poderosos guerreros y en ocasiones los acompañan a la batalla, donde las dos fuerzas luchan como una sola para detener la marea inexorable de enemigos alienígenas de la humanidad.

Existe una variedad infinita de xenos, todas abominaciones y amenazas a eliminar para que no dispute el dominio del hombre en la galaxia. No puede haber descanso frente a esta amenaza, ni negociación ni paz con las razas inhumanas. Dondequiera que el alienígena ose existir, los puños del Ordo Xenos, respaldados con la fuerza de la humanidad, se aseguran de que ninguno sobreviva.

EL ORDO MALLEUS

La tarea del Ordo Malleus es cazar y combatir demonios. Protegen contra los intentos de los hombres de aprovecharse del poder de la disformidad, y combaten estas fuerzas cuando intentan abrirse paso desde el Reino del Caos. La mayoría de los hombres no tienen idea de la terrible verdad de la existencia de la disformidad, ignorando que los viajes a otras estrellas requieren el paso por ese reino infernal. Los predicadores en las parroquias de colmena advierten de las consecuencias de las malas acciones, e increpan sobre quienes tienen tratos con los poderes del mal, sin ninguna comprensión verdadera de los horrores de los que hablan. Los misioneros en transportes de peregrinos ruegan a la tripulación que rece durante el viaje entre las estrellas, para asegurar un paso protegido, pero desconocen que los habitantes fuera de sus naves observan con hambre sus almas. El Ordo Malleus conoce estas verdades y más, porque ellos son los cazadores de demonios y saben qué amenazas acechan en el empiro, así como la forma de luchar contra ellas.

Pertenecer al Ordo Malleus es portar el mismo conocimiento, que rompe el alma y quema la cordura, contenido en los muchos tomos malditos de los que adoran o usan el poder del empiro. Es resistir contra seres que hacen sangrar en agonía el tejido mismo de la realidad, por la afrenta que representan contra la naturaleza. Deben igualar la carne mortal contra el inmateria, contra la emoción cruda hilada en pesadillas que camina sobre la tierra. La propia luz se rompe en el demonio, cuya forma quema cicatrices retinianas incluso con los ojos cerrados. Para aquellos cuyas almas están desprotegidas contra la corrupción de la disformidad, leer el nombre secreto de un demonio es rasgar el fino velo de la realidad en dos y llamar a esa cosa a una existencia terrible, una locura que sólo puede terminar con la muerte del invocador y la posterior condena de su alma. Sin embargo, los cazadores de demonios hacen esto y más; sin su lucha, los Poderes Ruinosos seguramente conquistarían la humanidad y festejarían con sus almas por toda la eternidad.

Cuando sus investigaciones descubren una amenaza que no pueden enfrentar, los cazadores de demonios acuden a los Caballeros Grises, un capítulo del Adeptus Astartes enteramente dedicado a la batalla contra los demonios del Caos. Cada Caballero Gris es un guerrero sin igual, un paladín de habilidad marcial y capacidad psíquica suprema, aunque su número es extremadamente pequeño en comparación con las fuerzas demoníacas que combaten.

Junto a estos aliados, los cazadores de demonios luchan una guerra imposible de terribles riesgos. Un solo psíquico naciente puede desatar a los enemigos del Ordo Malleus en un momento de debilidad, acabando con poblaciones enteras. Con un manuscrito descubierto, una secta podría abrir una puerta de acceso que permita a las criaturas verse en una marea de inmundicia corruptora, envenenando todo un mundo. Frente a estas amenazas y más, se levanta el martillo del Ordo Malleus, dispuesto a arrojar de vuelta al demonio a su blasfemo reino.



CAPÍTULO I: REGLAS DE JUEGO

En DARK HERESY, los jugadores y sus personajes toman parte en aventuras que elabora el DJ, forjando una historia de suspense mientras combaten a los muchos peligros que hacen frente a la humanidad. Dentro del juego los Personajes Jugadores y los Personajes No Jugadores bajo el control del DJ, intentan toda clase de tareas, esto puede ser cualquier cosa desde tratar de acertar a un grox cargando con un bólter, a descifrar marcas xenos para apagar el reactor de una nave antes de que explote. Estas pueden ser tareas en las que un personaje se opone a otro, como intentos de interrogatorio para obligar a un sectario capturado a revelar los lugares de reunión de otros herejes.

Los jugadores resuelven estas tiradas usando los dados. Para determinar su éxito, se comparan los resultados de la tirada de dados con el nivel objetivo establecido por el DJ. Por ejemplo, un cazarrecompensas de Desoleum, bien instruido en la violencia, por lo general no tendrá ningún problema en alcanzar con su fiable pistola láser a un desertor que intente escapar. Sin embargo, un desertor corriendo entre un abarrotado mercado de habitáculos, mientras el cazarrecompensas está de pie sobre una pila inestable de cajas vacías, y luchando por mantener el equilibrio, haría un disparo mucho más difícil.

Mediante estas tiradas y sus resultados, los jugadores progresan a través de la historia que están creando. Sin embargo, no basta sólo con hacer tiradas, los jugadores también deben interpretar la

descripción de las tareas y las resoluciones de dados. Esto da vida a los acontecimientos y crea partidas memorables. Un jugador que simplemente manifiesta: “Lanzo una granada”, no enriquece la narrativa como haría, “Selecciono cuidadosamente una granada de fragmentación de mi cinturón e invoco el Rito de Destrucción que aprendí en mi mundo forja mientras toco el perno de activación. ¡La arrojo al enemigo ofreciendo una bendición al Ommissiah!” Del mismo modo, un DJ que responda, “la granada impacta”, tras resolver esta tirada, podría decir en su lugar, “la granada se queda corta, pero con un rebote afortunado golpea al enemigo y explota en una lluvia de metralla”. Los fallos también dan grandes oportunidades. Aunque el personaje podría no tener éxito en una tarea, el jugador puede utilizar esto para promover la personalidad y perspectiva del acólito, quizá abandonando las armas láser después de que su nueva carabina se encasquille tres veces seguidas. Usar la naturaleza del personaje para impulsar sus decisiones con las reglas básicas decidiendo los resultados, y luego emplear estos resultados para impulsar aún más el desarrollo del personaje, es un modo excelente de hacer crecer al personaje.

Con un pensamiento y un esfuerzo adicional como este, los jugadores y las aventuras se vuelven más que palabras impresas, y es la esencia de lo que hace a los juegos de rol interesantes y divertidos. Cuanto más incidan los jugadores en este aspecto del juego, más satisfactorias serán sus aventuras.

LAS REGLAS BÁSICAS

“Una mente sin propósito deambula por lugares oscuros”.

—Anónimo

Las reglas en un juego de rol existen para proporcionar una estructura a los jugadores, empleando los dados para determinar lo que ocurre al declarar sus acciones. Las reglas básicas de **DARK HERESY** establecen las diez características que definen a los personajes, y se emplean para determinar si una tarea se lleva a cabo con éxito o no. Mediante su uso, un jugador no sólo sabe si el intento de su personaje funcionó, sino por cuanto lo logró (o fracasó). Ofrecen una base para que los jugadores resuelvan comúnmente sus acciones y desde donde pueden impulsar la historia en marcha con heroicas victorias y desesperadas derrotas, además de determinar cómo avanzan los acólitos en el servicio a su inquisidor.

JUGANDO A DARK HERESY

En **DARK HERESY**, el DJ narra la historia de la aventura al grupo de PJs. En la partida, permite a los jugadores actuar en el mundo de juego, tomando decisiones, interactuando con otros personajes y tirando los dados para decidir el resultado de la historia. Para resolver la acción del juego, el ritmo de la historia se divide en dos modos: el tiempo estructurado y el tiempo narrativo. El primero cubre el combate y las acciones sensibles al tiempo, y se detalla en el **Capítulo VII: Combate**. El segundo incluye cosas como los viajes, interacción social, exploración y casos en los que el tiempo no es esencial, y se cubre en el **Capítulo VIII: Tiempo Narrativo**.

CARACTERÍSTICAS

Las características definen el potencial y los aspectos físicos y mentales del personaje, como su fuerza, agilidad, inteligencia y habilidad con armas de melé y a distancia. Las características se miden en una escala de 0–100, donde un número más alto representa un mayor talento en esa área particular. Hay diez características en **DARK HERESY**, y cada una representa un atributo físico o mental diferente. Se enumeran brevemente a continuación, junto con su abreviación habitual (por ejemplo, Voluntad se abrevia como “Vol” en el juego).

Las características son importantes para un acólito por varias razones, la principal es que reflejan su capacidad para tener éxito en acciones particulares. Las características son modificadas por factores externos como las habilidades, y pueden ser mejoradas de forma temporal y permanente. Como las características establecen el número base para todas las tiradas en **DARK HERESY**, las mayores son siempre más favorables que las menores. Dispones de más información sobre cómo generar las características y su relación con la elaboración del personaje, en el **Capítulo II: Creación del Personaje**.

BONIFICACIONES DE CARACTERÍSTICA

Además de su valor numérico, cada característica tiene una bonificación asociada, un número igual al dígito de las decenas de la característica. Por ejemplo, un personaje con Fuerza 42, tendría una bonificación de Fuerza de 4.

Cuando una bonificación de característica se abrevia en el texto, emplea la abreviatura listada para su característica con una “B” adicional al principio (por ejemplo, la bonificación de Agilidad se abreviaría como “BAg” en el texto).

HABILIDAD DE ARMAS (HA)

La Habilidad de Armas mide la competencia de un personaje en todas las formas de combate cerrado. Los personajes con altos valores en Habilidad de Armas son excelentes guerreros, famosos con una espada sierra o incluso con las manos desnudas.

HABILIDAD DE PROYECTILES (HP)

La Habilidad de proyectiles mide la puntería con toda clase de armas a distancia. Un valor alto indica que el personaje es un tirador excelente, alguien a quien temer durante un tiroteo o en un duelo.

FUERZA (F)

La Fuerza mide el músculo y poder físico del personaje. Un alto valor en Fuerza puede permitir levantar objetos más pesados y golpear más fuerte a un oponente.

RESISTENCIA (R)

La Resistencia mide la salud, vigor y resistencia del personaje. Un personaje muy resistente ignora impactos de armas que de otro modo le dañarían y soporta mejor los ataques venenosos.

AGILIDAD (AG)

La Agilidad mide la rapidez, reflejos y equilibrio del personaje. Una Agilidad alta puede permitir manipular maquinaria delicada con sutileza o mantener el equilibrio sobre terreno difícil. También determina el valor del movimiento del personaje; cuanto mayor es la BAg, más puede moverse cada turno.

INTELIGENCIA (INT)

La Inteligencia mide la agudeza, lógica y conocimiento general del personaje. Un valor alto permite recordar grandes cantidades de datos, relacionar pistas esotéricas, o determinar si una antigua reliquia de arcanotecnología es real o no.

PERCEPCIÓN (PER)

La Percepción mide la atención y la agudeza de los sentidos del personaje. Un alto valor permite advertir un casquillo de bólder tirado en medio de una ciénaga de subcolmena, o saber cuando alguien miente.

VOLUNTAD (VOL)

La Voluntad mide la fuerza y resistencia mental del personaje. Un valor alto permite controlar a una multitud de trabajadores al borde de la rebelión o interrogar a un hereje capturado. También se emplea para manejar o resistir poderes psíquicos.

EMPATÍA (EM)

Mide la persuasión, capacidad de dirigir y fuerza de personalidad del personaje. Una Empatía fuerte hace que un personaje pueda ganarse a unos recelosos siervos de forja en una reunión, o hacer buenos negocios con vendedores astutos.

INFLUENCIA (IFL)

La Influencia mide las conexiones, reputación y recursos del personaje. Una elevada Influencia permite reunir con rapidez la ayuda de fuerzas militares locales, o lograr un tránsito urgente a otro sistema estelar. A diferencia de otras características, la Influencia sólo cambia cuando un personaje realiza acciones, decrece si falla una misión de forma muy llamativa o aumenta si rescata con éxito a un gobernador planetario secuestrado.

REGLA CERO

Una de las reglas más importantes del juego es la Regla cero: Escuchar al Director de Juego. Aunque vale la pena tocar cualquier asunto que los jugadores quieran que salga en el juego y hacérselo saber al DJ, nadie quiere gastar el valioso tiempo de juego en un largo debate. En una partida, lo mejor es dejar que el DJ adjudique cosas, y confiar en su juicio. Dejar que las cosas sigan su curso de esta forma es generalmente la mejor manera de mantener la diversión.

Por supuesto, un DJ que use la Regla cero para justificar decisiones que impiden que el juego sea divertido, pronto estará falto de jugadores. Recuerda que el objetivo del juego es siempre que todo el mundo disfrute un rato entretenido.

Una comunicación clara y abierta es esencial para mantener una partida, ipero a mitad de partida no es el mejor momento para ello!

DADOS DE JUEGO

Las tiradas en DARK HERESY sólo usan dados poliédricos de diez caras. Se utilizan para tres tiradas diferentes: tirada de d10, tirada de d5 y tirada percentil (1d100).

Tirada d10: Cuando se pide una tirada de d10, el jugador o DJ tira el número de dados de diez caras indicado antes de la “d” y suma los resultados. Por ejemplo, una tirada de 3d10 sería tirar 3 dados y sumar los resultados (un total entre 3 y 30). Si no hay número antes de la “d”, se asume que es un 1.

Tirada d5: Cuando se pide una tirada de d5, el jugador o DJ tira un dado de diez caras, divide el resultado entre dos y redondea hacia arriba para crear un resultado entre 1 y 5.

Tirada percentil (d100): Cuando se pide una tirada percentil, el jugador o DJ genera un número entre 1 y 100, tirando dos dados de diez caras. Uno (elegido antes de tirar) es el dígito decena y el otro es el dígito unidad. Dos 0 representan 100. Estas tiradas se abrevian habitualmente como “d100” en el texto.



A veces las reglas pueden pedir una tirada con un modificador para obtener un valor, como 2d10+5 o 1d5-1. En este caso, el modificador se suma o resta a la tirada para obtener el resultado final. Ten en cuenta que si el resultado es menor de cero, entonces cuenta como cero (a menos que se indique lo contrario).

En ocasiones, una regla especial puede permitir a un jugador repetir una tirada. Cuando esto ocurre, debe usarse el segundo resultado, incluso si es peor que el primero.

REDONDEANDO Y MULTIPLICANDO

Al dividir, si se genera una fracción, redondea el resultado hacia arriba, incluso si la fracción es inferior a un medio.

Cuando dos o más multiplicadores se aplican en un valor, súmalos para formar un único múltiplo, con cada multiplicador más allá del primero añadiendo uno menos de su valor en el primer multiplicador. Por tanto, un doble (x2) y un doble (x2) aplicados al mismo número, resultan en un triple (x3, ya que 2+1=3).

LA MECÁNICA PRINCIPAL

Siempre que un personaje intenta una acción que tiene alguna posibilidad de fracaso, su jugador hace una tirada percentil para decidir el resultado. Los siguientes pasos se usan para determinar si el personaje tiene éxito en una tirada:

1. **Determina el valor:** Determina el valor de la característica o habilidad en cuestión.
2. **Aplica modificadores:** Identifica y aplica los modificadores que afecten a la tirada.
3. **Tira los dados:** Haz una tirada de percentil. Si el resultado es inferior o igual al número objetivo, entonces la tirada tiene éxito. En caso contrario, la tirada falla.

DETERMINA EL VALOR

El DJ selecciona la característica o habilidad (una característica modificada por entrenamiento) más apropiada para la tarea. El jugador se remite a su hoja de personaje y obtiene el valor asociado con esa habilidad o característica. Este valor será un número entre 1 y 100.

APLICA MODIFICADORES

El DJ identifica los modificadores que afectan a la tirada, positivos y negativos. Los modificadores reflejan la dificultad inherente de la tarea y las condiciones de situación y entorno que afectan al personaje. Suma todos estos modificadores para poder obtener el modificador final. Entonces, el DJ añade este modificador al valor de la característica o habilidad, para obtener el número objetivo usado para la tirada de percentil. Es posible que el número objetivo sea mayor que 100 o menor que 0, pero normalmente está entre 1 y 100.

TIRA LOS DADOS

El jugador hace una tirada de percentil como se describe en Dados de juego. Si el resultado de la tirada de percentil es igual o menor al número objetivo, la tirada tiene éxito. En caso contrario, la tirada falla. Si el resultado de la tirada es 1, tiene éxito automáticamente, incluso si el número objetivo es menor que 1. Igualmente, si el resultado es 100, entonces la tirada falla automáticamente, incluso si el número objetivo es mayor de 100.

HABILIDADES, TALENTOS Y RASGOS

Si el potencial y los dones naturales de un personaje son descritos por sus características, sus competencias, destreza y raras habilidades innatas se definen por sus habilidades, talentos y rasgos. Las habilidades son capacidades aprendidas, como hablar un idioma o conducir un vehículo, que reflejan la formación y experiencia de vida de un personaje. Los talentos son habilidades únicas y competencias que un personaje posee por su naturaleza intrínseca o por años de experiencia ganada duramente. Desenfundado rápido, sacar un arma con rapidez lista para su uso, es un talento. Los rasgos son habilidades poseídas por nacimiento, mutación, o circunstancias innatas. Visión en la oscuridad, la capacidad para ver en la oscuridad, es un rasgo, puesto que no es algo que los seres humanos sean normalmente capaces de hacer. Tienes más información sobre las habilidades en el

Capítulo III: Habilidades, y sobre los talentos y rasgos en el **Capítulo IV: Talentos y Rasgos**.

TIRADAS DE HABILIDAD

La tirada de habilidad es la más común en **DARK HERESY**. Cada habilidad está regida por una característica, que establece el nivel base de cada habilidad en una escala de 1 a 100. Por ejemplo, Esquivar está regido por Agilidad, y Escrutinio por Percepción. Para hacer una tirada de habilidad se usa la mecánica principal. El jugador añade los modificadores relevantes, positivos y negativos, determinados por el DJ. Una vez calculado el resultado final, el jugador hace una tirada percentil. Una tirada de habilidad tiene éxito si el resultado es igual o menor al número objetivo tras aplicar todos los modificadores. La tirada de habilidad falla si el resultado es superior al número objetivo tras aplicar todos los modificadores.

Tener éxito en una tirada es siempre más fácil si el personaje está entrenado en la habilidad. Un personaje puede usar una habilidad no entrenada, pero lo hace con mucha desventaja. Intentar emplear una habilidad no conocida concede una penalización de -20, además de cualquier otra penalización adicional. Para más información al respecto, consulta la [página 94](#).

EJEMPLO

Rhia está intentando infiltrarse en un puesto avanzado sospechoso de pertenecer a un culto herético, cuando es sorprendida por unos tecnocarroñeros. Al no saber sin son parte del culto, se inventa que estaba buscando un mercado cercano para explicar su presencia y ocultar sus intenciones. El DJ decide que una tirada de Engañar es necesaria para burlar a los carroñeros. Desafortunadamente, Rhia no está entrenada en Engañar por lo que sufre una penalización de -20. Como su Empatía es 42, debe sacar un resultado de 22 o menos para tener éxito.

TIRADAS DE CARACTERÍSTICA

A veces, a lo largo de un juego de **DARK HERESY**, no basta con la educación o el entrenamiento, y un jugador debe depender de su fuerza física o su agudeza mental. Atravesar una puerta reforzada o resistir la tortura son tareas que piden una tirada de característica. De nuevo, se emplea la mecánica principal. En primer lugar el DJ determina la característica apropiada para la tirada, y el jugador hace una tirada de percentil. Si la tirada es igual o menor a la característica después de aplicar todos los modificadores, tiene éxito. Si la tirada es superior a la característica tras aplicar todos los modificadores, falla.

Tabla 1-1: Tiradas de Característica

CARACTERÍSTICA	TIRADAS DE EJEMPLO
Habilidad de Armas	Hacer un ataque con una arma c/c.
Habilidad de proyectiles	Haz un ataque con una arma a distancia.
Fuerza	Romper una puerta, contener a un cautivo, empujar a un enorme grox.
Resistencia	Resistir veneno o enfermedad, soportar temperatura extrema, evitar la mutación, aguantar el hambre.
Agilidad	Determinar Iniciativa en combate, mantener el equilibrio en superficies estrechas, caminar en terreno traicionero.
Inteligencia	Recordar un detalle importante, identificar un rostro familiar, resolver un puzzle.
Percepción	Advertir un enemigo oculto, hallar una puerta secreta, medir la actitud de una persona.
Voluntad	Resistir la tortura o poderes psíquicos, manifestar poderes psíquicos.
Empatía	Engañar o engatusar a otros, causar buena impresión, inspirar confianza.
Influencia	Solicitar nuevas armas o equipo, obtener servicios o ayuda.

ÉXITO Y FRACASO AUTOMÁTICO

Aunque técnicamente todas las acciones requieren hacer tiradas, en la práctica esto ralentizaría el juego y lo haría una experiencia desagradable y repetitiva. Por tanto, las acciones simples, como conducir por una carretera amplia, subir una escalera, o escribir informes rutinarios, se superan de forma automática sin necesidad de hacer ninguna tirada. Una buena norma es que si la tirada no tiene consecuencias por fallarla, no es necesario realizarla. Por otro lado, el DJ podría determinar que algunas tareas son demasiado difíciles y que el personaje falla en su intento automáticamente. Esta regla sirve para impedir que los jugadores traten de llevar a cabo tareas imposibles buscando obtener un resultado de 1 natural.

NIVELES DE ÉXITO Y FRACASO

Durante una partida de **DARK HERESY**, saber si una tirada ha tenido éxito o no, suele ser suficiente. Pero hay ocasiones en las que es útil saber lo bien (o lo mal) que un personaje ha realizado una tarea. Esto es de especial importancia en habilidades sociales, como Carisma e Indagar, y en situaciones de combate como al usar un arma automática, que puede lograr impactos adicionales en función de la tirada.

Medir los niveles de éxito y fracaso de un personaje es un proceso sencillo. Una vez hecha la tirada, compara el resultado con el valor de la característica modificada. Si el resultado es igual o inferior a la característica, el personaje ha obtenido un nivel de éxito (NdE). Además, obtiene un número de niveles de éxito adicionales igual al dígito de las decenas del valor objetivo menos el dígito de las decenas de la tirada. Si la tirada es superior a la característica, el personaje ha obtenido un nivel de fracaso (NdF), y obtiene un número de niveles de fracaso adicionales iguales al dígito de las decenas de la tirada menos el dígito de las decenas del valor objetivo.

EJEMPLO

Rhia ha logrado colarse en el puesto avanzado, y ahora está esperando para emboscar a los sectarios con su rifle automático. Dispara cuando aparecen sobre un montón de antiguos escombros, y su jugador tira por Habilidad de proyectiles para ver lo bien que lo hizo. Rhia tiene una HP de 51, y su jugador saca un 13, ¡un gran tiro! Rhia consigue un NdE por pasar la tirada, más 4 NdE adicionales por la diferencia entre 5 y 1 (los dígitos de decenas de 51 y 13). Muchos de los sectarios serán alcanzados y podrían ser eliminados, el destino adecuado para cualquier hereje.

TIRADAS PROLONGADAS

En ocasiones, un personaje intentará realizar alguna tarea que requiera bastante tiempo. En estos casos, el DJ puede pedir múltiples tiradas de habilidad para terminarla. Esto se conoce como una tirada prolongada. En general, cada habilidad indica en su descripción cuándo requiere una tirada así. Con todo, el DJ debe ajustar el tiempo utilizado para cada tirada y adecuarlo a la situación y a las necesidades de su campaña.

TIRADAS ENFRENTADAS

A veces, un personaje necesita enfrentar una tirada contra un enemigo, en esos casos, se emplea una tirada enfrentada. En esta tirada, cada participante hace su tirada y el que tiene éxito gana. Si ambos contendientes tienen éxito, aquel con más NdE gana la tirada. Si el número de NdE es el mismo, entonces gana aquel con más bonificación de característica. Si aún hay empate, gana la tirada de dados más baja.

Si ambos fallan, entonces ocurre una de dos cosas: la tirada termina en tablas y no sucede nada, o los contendientes repiten la tirada hasta que haya un claro ganador. Ambos resultados son adecuados y quedan a criterio del DJ.

EJEMPLO

Un sectario escondido surge detrás de Rhia, e intenta robarla su pistola automática—probablemente para usarla contra ella. El DJ solicita una tirada enfrentada de Fuerza para determinar quién obtiene el control del arma. El jugador de Rhia tira contra su Fuerza de 34 y obtiene un 22 con 2 niveles de éxito. El DJ tira por el sectario, obtiene un 22 también, pero el sectario apenas tiene una Fuerza de 28 que solo le proporciona 1 grado de éxito. Rhia mantiene el control de su fiel pistola, y puede continuar eliminando a los sectarios del área.

DIFICULTAD DE LA TIRADA

No hay dos tiradas iguales. Conducir un autocarruaje por terreno abierto es una cosa, y hacerlo a toda velocidad por una ruinoso subcolmena bajo fuego enemigo es otra. Ambas requieren tiradas de Pilotar (Superficie), pero la última es bastante más complicada. La cuestión es, ¿Cómo de difícil es conducir el autocarruaje por la subcolmena? Aquí es donde la dificultad y el criterio del DJ entran en juego.

Aunque la dificultad de una tirada viene a veces claramente dictada por las reglas, a menudo recae en el DJ adjudicar esa dificultad. Una vez determinada, el DJ necesita consultar la **Tabla 1-2: Dificultad de la Tirada** en la **página 25** para encontrar el modificador apropiado. Este modificador se aplica a la característica asociada a la tirada, antes de lanzar los dados. Algunas tiradas pueden requerir incluso varios modificadores en función de los factores implicados. En estos casos, los modificadores se añaden para crear la bonificación o penalización final.

Independientemente de la fuente o fuentes combinadas, ningún modificador puede exceder +60 ni -60. Si no se indica ningún modificador al describir la tirada, esta tiene una dificultad Moderada (+0).

Tabla 1-2: Dificultad de la tirada

DIFICULTAD	MODIFICADOR
Trivial	+60
Elemental	+50
Simple	+40
Fácil	+30
Rutinaria	+20
Ordinaria	+10
Moderada	+0
Complicada	-10
Difícil	-20
Muy Difícil	-30
Ardua	-40
Punitiva	-50
Infernal	-60

EJEMPLO

Rhia ha despachado a los sectarios, y ahora quiere registrar rápido su decrepito refugio en busca de información sobre sus actividades. Está oscuro, tiene prisa y está poco familiarizada con el lugar. El DJ decide imponer una penalización de -20 a su intento, lo que significa que en vez de tirar contra su Percepción de 42 en una tirada de Perspicacia, ahora necesita sacar un 22 o menos. Hoy el Emperador está de su lado, puesto que saca un 21 y descubre un extraño artefacto mecánico, oculto en las húmedas profundidades por debajo del puesto avanzado.

PRESTAR AYUDA

Los acólitos dependen unos de otros para tener éxito, y siempre deben estar preparados para ayudar a los miembros de su grupo a combatir a los enemigos de la Humanidad. Muchas veces, durante un juego de **DARK HERESY**, una tarea será demasiado grande, un obstáculo demasiado insuperable, o un enemigo demasiado cruel, para que un acólito en solitario tenga éxito. El único modo para que los acólitos triunfen es unir sus habilidades y recursos para trabajar juntos.

Durante una misión complicada o delicada (y con permiso del DJ), el personaje haciendo la tarea puede pedir la ayuda de otros personajes en el grupo. Al hacer la tirada de percentil, solo el personaje que está haciendo la tarea tira los dados, pero obtiene una bonificación de +10 por cada personaje que le presta ayuda.

LÍMITES A PRESTAR AYUDA

Aunque los personajes pueden ayudarse entre sí en la mayoría de las tareas, hay condiciones que deben cumplirse:

- Para ayudar en una tirada de habilidad, un personaje debe conocer esa habilidad (página 80).
- El que ayuda debe estar junto al personaje que hace la tarea, aunque ciertas tareas podría recibir ayuda mediante un canal de voz, a criterio del DJ.
- No se puede prestar ayuda a tiradas hechas como parte de reacciones o acciones libres (página 217).
- No se puede prestar ayuda a tiradas para resistir veneno, enfermedades, Miedo, o lo que el DJ considere inapropiado.
- No más de dos personajes pueden prestar ayuda a otro en una tirada, a menos que el DJ decida lo contrario (por ejemplo si el grupo intenta levantar un vehículo volcado).

EJEMPLO

Rhia se acerca al brillante artefacto, segura de que es importante. Pero su jugador se da cuenta de que la tecnología no es lo fuerte de Rhia: aunque está entrenada en Competencia tecnológica, el mecanismo está más allá de su conocimiento. El DJ decide que debe superar una tirada de Competencia tecnológica Ardua (-40), para desentrañar sus misterios. Pero otro acólito está más versado en lo tecnológico, y ella le contacta por un canal seguro. El venerable tecnosacerdote Calto-Zed está capacitado y su ayuda hace la tirada Muy difícil (-30); ahora Rhia tira contra 12, dada su Inteligencia de 42. La ayuda del tecnosacerdote funciona, y saca un 08 para 2 NdE (1 por tener éxito y 1 por la diferencia entre 12 y 08). El DJ revela que el artefacto es un poderoso explosivo que podría destruir toda la zona, probablemente destruyendo un puerto de vacío cercano e imposibilitando el viaje fuera del planeta. Rhia y su grupo no pueden descansar, deben correr para determinar porque necesita el culto aislar al mundo. Tal vez planeaban un levantamiento y querían asegurarse de que ningún refuerzo leal fuera posible, o quizás querían impedir que objetivos valiosos escapasen.



DARK HERESY EN ACCIÓN

Esto es un ejemplo de partida de DARK HERESY, que muestra cómo el DJ establece una escena, y cómo los jugadores interactúan con su entorno y deciden las acciones que luego resuelve el DJ. El grupo investiga unas horribles muertes en una ciudad colmena, tras la pista de un traficante sospechoso de vender una droga altamente ilegal llamada Espectro, que concede capacidades psíquicas temporales. El inquisidor teme con razón que si la droga es más fuerte y se ha extendido, podría encontrarse tras las muertes; o peor aún, podría desencadenar una incursión demoníaca cuando los habitantes del empíreo devoren a estas mentes desprotegidas. Álvaro (el DJ) guía a cuatro acólitos (Isen, el tecnosacerdote de mundo salvaje de Txus; Jannasi, la cazarrecompensas de noble cuna de Perancho; Sophronia, la psíquica independiente del Administratum de Sampedro; y Lazrus, el alborotador nacido en el vacío de Pablo) según se acercan a una zona de habitáculos de la colmena media, en donde la escoria que interrogaron dice que el traficante fue visto por última vez.

Álvaro (DJ): Entráis a una gran sala, poco iluminada por los esferas en las paredes que brillan débilmente, y un candelabro parpadeante en una balsa de cera. Hay una gruesa puerta al otro lado, cerrada, y varios contenedores volcados llenos de tiras de papel áspero. Sobre una pared hay marcas semejantes a escritura críptica. El suelo está cubierto de más tiras, y en una esquina hay un montón de harapos y mantas, rodeados de moscas zumbonas. ¿Qué hacéis?

Perancho [como Jannasi]: Desenfundo mis pistolas automáticas y me muevo a una de las paredes para cubrir mejor el área.

Pablo [como Lazrus]: Murmurando bajo, preparó mi escopeta y, confiando en que el Emperador me proteja, entro en la sala.

Sampedro [como Sophronia]: Con el área cubierta, me muevo a la otra pared y llamo a mi servo-cráneo para iluminar mejor las marcas para intentar descifrarlas. (Sampedro supera una tirada de Lingüística para encontrar sentido a la escritura).

Txus [como Isen]: “La vida insectoide suele indicar la muerte de la carne”. Reviso el montón, apartando harapos con la bota.

Álvaro (DJ): Isen, descubres un cadáver fresco con una enorme herida en el pecho, como si la carne hubiese explotado hacia fuera. El aterrorizado rostro coincide con el del traficante sospechoso. Sophronia, tu examen revela que las marcas indican localizaciones en la colmena y datos correspondientes.

Perancho [Jannasi]: Miro al cuerpo. “Ciertamente no es lo que suelo ver en mis veladas en la aguja, o en mis propias muertes”. Quiero echarle un vistazo. (Álvaro indica a Perancho que haga una tirada de Medicae, que supera con facilidad).

Pablo [Lazrus]: “¡Estas laminas de pergamino podrían darnos alguna pista sobre los asuntos de nuestra presa!” Inspecciono los papeles sobre el suelo. (Lazrus hace una tirada de Perspicacia y saca un resultado muy bajo, ¡un gran éxito!).

Txus [Isen]: Activo mi auspex y busco movimiento en el área circundante. (Txus hace una tirada de Perspicacia y saca un mal resultado; su auspex no detectará nada este asalto).

Txus [Isen]: “Algo ha hecho a los espíritus del metal irritables e impredecibles. Es un mal augurio”.

Sampedro [Sophronia]: Saco una placa de datos y empiezo a comparar las localizaciones en la pared con los lugares de las muertes ya investigadas. (Sampedro hace una tirada de Lógica para relacionar los nuevos datos con la información existente y, dada la facilidad de la tirada, la supera sin problemas).

Álvaro (DJ): Jannasi, tu inspección revela que la herida no tiene quemaduras ni los signos habituales de armas de fuego o explosivos. De hecho, nunca has visto nada igual. Sophronia, la información en el muro coincide con los datos y lugares de los asesinatos previos, e indica tres más por llegar. Lazrus, reconoces las láminas como los envoltorios de un puesto de alimentos junto al que pasasteis antes, no muy lejos de aquí en un cruce de habitáculos. Tu aguda vista percibe un residuo gris y blanquecino en varios, ¡Espectro!

Pablo [Lazrus]: Con una mueca de satisfacción, recojo uno de los envoltorios y lo guardo, puesto que tiene una clara conexión a las muertes. “Sugiero que examinemos de cerca los alimentos ofrecidos en el puesto; podrían estar relacionados con esto”.

Perancho [Jannasi]: “Puedo encargarme de eso. Déjame a algunos pandilleros en la zona con vida y debiéndome favores”.

Sampedro [Sophronia]: Vuelvo mi atención al cuerpo que inspecciona Jannasi. “¡Que el Emperador nos proteja! Dada la presencia de Espectro y las extrañas heridas, me preocupa que los impíos poderes de la disformidad hayan sido usados aquí”. (Sampedro hace una tirada de Psiniciencia sobre el cuerpo para observar energías psíquicas y la supera con varios niveles de éxito).

Txus [Isen]: “Ommissiah, calma este espíritu”. Llevo a cabo un Encantamiento de Hierro golpeando tres veces el auspex contra mi mecadendrita y ofreciendo una invocación binaria, luego pruebo de nuevo. (Txus tira otra vez por Perspicacia para su auspex, y esta vez tiene éxito).

Álvaro (DJ): Sophronia, definitivamente detectas la mancha de energías psíquicas en el cadáver, fluyendo de la herida como una sangre antinatural. Isen, tu auspex funciona perfectamente pero aún no detecta nada... sin embargo, de pronto todos escucháis lamentos desde detrás de la puerta. La oscuridad parece hacerse más espesa, el aire más frío, y el candelabro finalmente se apaga. Las moscas incordiando al cadáver se retuercen y caen cuando la gravedad cambia sutilmente a vuestro alrededor. La puerta se dilata como si fuese elástica y no pesado plásticero...

¿Qué ocurre después? Los acólitos podrían enfrentarse a un enloquecido consumidor de Espectro, o a una repugnante manifestación disforme resultante de la ráfaga psíquica desatada antes y que mató al traficante, o algo incluso peor. Han reunido varias e importantes pistas que pueden ayudarles a cerrar el mercado de Espectro antes de que algún consumidor desate involuntariamente una invasión demoníaca en la colmena. Aunque primero, ¡tienen que sobrevivir al inminente combate!

UNA NOTA SOBRE LA REALIDAD

DARK HERESY trata temas y conceptos adultos. Locura, demonios, muerte, violencia, corrupción, desesperación, son todos elementos integrales de Warhammer 40,000, y los jugadores deben esperar que los personajes los enfrenten a menudo en sus juegos. Todos son parte del mundo que crea el DJ, usando las reglas de este libro como herramientas para elaborar aventuras, escenarios y rivales. Todos, incluidos los personajes, son creaciones imaginarias diseñadas para lograr un juego divertido para todos los jugadores. DARK HERESY tiene lugar en un escenario oscuro y siniestro, pero todo el mundo debe tener en cuenta que el objetivo del juego, ¡es divertirse!



CAPÍTULO II: CREACIÓN DEL PERSONAJE

Los jugadores en **DARK HERESY** toman el rol de individuos únicos y excepcionales, que son arrancados de la galaxia para convertirse en acólitos al servicio de un inquisidor. El grupo que conforman combate en la primera línea de una batalla desconocida para el resto de los mortales, ya que sólo unos elegidos conocen los verdaderos peligros que enfrenta la humanidad. Los ciudadanos del Imperio podrían conocer el peligro de los mutantes o la herejía de renunciar al Emperador, pero sus mentes no pueden concebir los demonios del empíreo que devoran almas indefensas, las voraces razas xenos que pueblan las estrellas, o los horrores de los psíquicos que desafían la realidad. Los inquisidores y quienes les sirven, pueden y deben soportar ese conocimiento y enfrentar a esos enemigos.

Bajo la dirección de su inquisidor, grupos de acólitos purgan las estrellas para investigar y combatir esas amenazas. La suya es una batalla solitaria que les separa de los incontables billones en el Imperio. Se enfrentan a ataques demoníacos que pueden desgarrar las almas y al terrible armamento de los inhumanos xenos. Sus aventuras les llevan de antiguos mundos llenos de historia imperial a planetas recién descubiertos, desde cortes de poder a páramos desérticos que ningún mortal ha pisado en siglos. Cada mundo tiene sus propios y únicos horrores: cultos blasfemos y renegados podrían acechar no sólo en la oscuridad, sino también al descubierto, ocultando su verdadera naturaleza detrás del poder y el privilegio.

Estas herejías y conspiraciones existen por todas partes, y por cada amenaza que los acólitos erradican, podrían descubrir dos nuevas y el doble de peligrosas que la primera. Otros tipos de peligro, como las tentaciones del poder fácil, sobre todo mediante la corruptora mancha del Caos, están siempre presentes. Contra estas amenazas, los acólitos deben usar sus capacidades al máximo, recurriendo a su experiencia pasada además de a las habilidades adicionales y al equipo adquirido en sus viajes. También deben confiar en el resto, aunque nunca pueden hacerlo del todo puesto que conocen las horribles traiciones que puede conllevar una caída a los Poderes Ruinosos. Además deben confiar en su inquisidor, sin saber que otras siniestras verdades oculta de ellos, y conscientes de que son prescindibles en este eterno conflicto.

La guerra es interminable, y los que participan en ella saben que probablemente morirán de una forma horrible, sin que nadie lo sepa o les recuerde. No hay recompensas, excepto saber que no hacerlo significaría la perdición de la humanidad. Cada acólito es una vela parpadeante iluminando solamente una minúscula fracción de la malevolente oscuridad, pero su débil llama mantiene la noche eterna a raya por un tiempo. Pueden caer, pero otros se levantarán para ocupar su puesto en la batalla. La guerra debe continuar, ya que abandonarla es entregar el futuro de la humanidad al polvo, para que sea olvidada entre la risa cruel de los dioses y los malignos alienígenas.

CREAR UN ACÓLITO

“Mi pasado importaba sólo porque atrajo la atención de un hombre que no puedo nombrar. Ahora importaba mi futuro. Cada éxito garantizaba mi existencia, aunque sólo fuese un día más, pero todos sabíamos que un solo fallo podría condenar a la humanidad a la muerte sin fin”.

—Gex Avril, diarios privados *Recuerdos del servicio*

Antes de empezar una partida de **DARK HERESY**, cada jugador crea un personaje. Estos Personajes Jugadores (PJs) actúan como alter egos para los jugadores y comienzan siendo los protagonistas de la historia, que ellos y el Director de Juego crean juntos. Podrían venir de las miserables profundidades de una hacinada ciudad colmena o de ricos palacios de mundos devotos dedicados al culto o de planetas de fabricación industrial que veneran la tecnología. Podrían ser los poderosos descendientes de familias nobles o escoria inferior que vive cada día del robo o la extorsión. Su único aspecto común es que han llamado la atención de un inquisidor, que cree que sus capacidades únicas pueden ayudar en la lucha contra los enemigos de la humanidad.

Para crear un personaje, cada jugador sigue cinco pasos.

PARTE 1: ESCOGE UN MUNDO DE ORIGEN

El mundo de origen de un personaje es el planeta o ubicación en el que nació y, probablemente, donde pasó gran parte de su vida. Puede definir su apariencia física, modales y perspectiva sobre el Imperio en su conjunto. El mundo natal también determina las características iniciales.

Este libro contiene seis mundos de origen, cuatro de ellos son planetas imperiales comunes (altar, colmena, forja y salvaje). Los dos restantes representan orígenes que pueden provenir de toda la galaxia: los artificiales confines solitarios de los nacidos en el vacío, y el entorno bañado en poder de la noble cuna.

PARTE 2: ELIGE UN TRASFONDO

El trasfondo de un personaje representa todo lo que ha hecho con su vida hasta entonces, incluyendo las organizaciones imperiales anteriores en las que sirvió. El trasfondo determina la formación que ha recibido el personaje a lo largo de su vida, los recursos a los que tiene acceso y también a quién conoce.

En este capítulo se incluyen siete trasfondos: las agencias imperiales del Adeptus Administratum, Adeptus Arbites, Adeptus Astra Telepathica, Adeptus Mechanicus, Adeptus Ministorum y la Guardia Imperial, además de los proscritos, salidos del ámbito de cualquier grupo u organización.

PARTE 3: ESCOGE UN ROL

Mientras que el mundo de origen y trasfondo determinan el pasado del personaje, su rol determina qué es actualmente. Cada personaje ve a su manera el mundo que le rodea y cuál es su lugar en él, lo que se refleja en su rol. Esto define la forma en la que se enfrenta a peligros, interactúa con los demás y resuelve los problemas. También determina las áreas de especialización en las que sobresale y cómo se desarrolla y aprende con la experiencia.

Este libro incluye ocho roles: asesino, buscador, desesperado, guerrero, hierofante, místico, quirurgo y sabio.

PARTE 4: GASTAR PUNTOS DE EXPERIENCIA, EQUIPO ADICIONAL

Aquí, cada jugador personaliza las capacidades de su personaje. Los Personajes Jugadores empiezan el juego con cierta cantidad de puntos de experiencia (pe) para reflejar su vida hasta ese momento, y pueden gastarlos para aumentar las características, habilidades y talentos de su personaje. También pueden adquirir equipo como armas adicionales, blindaje y artículos del arsenal.

PARTE 5: DAR VIDA AL PERSONAJE

Por último, es el momento de que cada jugador de a su personaje una personalidad única que lo distinga de sus compañeros acólitos. Este paso ayuda a los jugadores a definir el nombre, apariencia, pasado, historias con su inquisidor, y más.

OPCIONES RECOMENDADAS

Muchas de las opciones de creación presentadas en este capítulo ofrecen recomendaciones sobre qué otras opciones se adaptan mejor a esa elección. Por ejemplo, cada mundo de origen recomienda los trasfondos que mejor se ajustan a ese planeta, y cada trasfondo recomienda los roles que se le adaptan mejor temáticamente.

Se anima a los jugadores, especialmente los nuevos en **DARK HERESY**, a utilizar las opciones recomendadas para cada paso de la creación del personaje. Sin embargo, si el jugador siente que existe una razón para que una opción diferente funcione mejor temáticamente para su personaje, esto es perfectamente adecuado. Con todo, debe discutir la selección con el Director de Juego para asegurarse de que el personaje visualizado encaja con la campaña narrativa que el DJ podría haber planeado.

PASO 1: ESCOGER UN MUNDO DE ORIGEN

“Éramos todos de mundos diferentes. Realmente nunca nos gustamos, podíamos confiar en el resto pero nunca fuimos amigos. Si no hubiéramos estado unidos contra terrores que nadie siquiera soñaba que existían, lo más probable es que nos hubiéramos matado unos a otros rápidamente”.

—Gex Avrille, diarios privados *Recuerdos del servicio*

El Imperio del Hombre se extiende a través de las estrellas, reivindicando grandes extensiones del espacio y abarcando casi toda la galaxia. Alberga más de un millón de sistemas, cada uno una luz parpadeante en la oscuridad. La Sagrada Terra ocupa su centro, la cuna de la humanidad. Rodeándola hay muchos otros planetas, estaciones de vacío, naves y otros lugares donde el hombre ha establecido una presencia. De ellos vienen los incontables millones que son la medida real del Imperio, cada vida moldeada y formada según su lugar de origen.

El Adeptus Administratum clasifica cada mundo utilizando amplias categorías en un fútil intento de organizar los dominios del hombre, y aunque cada lugar es absolutamente único, hay bastantes puntos en común para que la generalización sea algo eficaz. Las ciudades colmena pueden parecer superficialmente idénticas, sin importar el planeta, pero en realidad se revelan muy diferentes una vez que la inspección penetra en las torres metálicas de kilómetros de altura. Los miles de millones que residen en el interior de cada colmena aún comparten más en común entre sí, que con aquellos de una tierra primitiva o un transporte enorme migrando a través del vacío.

En un Imperio donde sólo una pequeña fracción abandona su entorno local, menos aún su planeta de nacimiento, el mundo de origen juega una parte importante en el desarrollo del personaje. Confieren una vestimenta predilecta, como cuero manchado de sangre para un ex-pandillero o elaboradas plumas trenzadas para un guerrero salvaje. La moda o aseo personal pueden permanecer también con un personaje mucho después de que haya salido de su mundo natal. Un noble podría insistir en mantener sus tatuajes faciales de polvo de diamante que mostraban su secta familiar en el pasado, o un tecnosacerdote podría seguir usando el patrón binario de su torno de forja grabado en su primera mecadendrita.

Los mundos de origen también inculcan creencias religiosas únicas, pues aunque el Imperio adora oficialmente al Emperador como el deífico Señor de la Humanidad, cada mundo lo hace a su manera. Algunos planetas podrían venerarlo como un Sol-Padre, que ofrece el calor bendito a la humanidad. En otros mundos, el Culto Imperialis ha asimilado las creencias locales para adorar al Emperador como la Furia de la Tormenta, que manifiesta su descontento con una terrible devastación ciclónica cada vez que Su pueblo fracasa en su servicio. Incluso los mundos del Adeptus Mechanicus, que adoran al Emperador como el Ommissiah, pueden hacerlo de formas ligeramente diferentes de una forja a otra.



Los mundos de origen también dan forma a los personajes física y mentalmente. Los de un mundo salvaje suelen crecer fuertes y robustos, o no crecen en absoluto. Los nacidos en el vacío, provenientes de hábitats artificiales de gravedad reducida, pueden desarrollar formas más altas pero más frágiles. Los habitantes de una colmena están habituados a las concentraciones de gente, y pueden sentirse incómodos en grandes espacios abiertos que carecen de olores industriales habituales. Los nobles suelen estar educados para gobernar, y desarrollan encantos y habilidades sociales a edad temprana para navegar en los letales caminos al poder.

Aunque los mundos de origen en este capítulo representan configuraciones arquetípicas, se anima a los jugadores a usar información adicional sobre una ubicación, en este u otros libros de **DARK HERESY**, para añadir detalles a las vidas previas de sus personajes. Un personaje puede proceder de un mundo colmena, pero uno de Desoleum valorará más los votos personales por la elaborada red de unión de ese hervidero de juramentos y obligaciones. Un acólito de un mundo que se volvió salvaje cuando su civilización pre-Cruzada se destruyó a sí misma, podría ver la tecnología como un tabú; uno de una tierra violenta en evolución la vería en cambio útil contra la megafauna que enfrenta cada día.

Cada mundo de origen presentado en este capítulo incluye una descripción de su entorno, junto con un ejemplo del sector Askellon. Cada uno incluye las siguientes reglas especiales que se aplican a los personajes de este mundo de origen:

Modificadores de característica: Alteran como se generan las características iniciales del personaje (consulta la [página 31](#)).

Umbral de Destino: Un valor que representa el umbral de destino inicial de todos los personajes de este mundo de origen (consulta la [página 293](#)). Un personaje empieza con un umbral igual al valor indicado, pero puede recibir la “Bendición del Emperador” y aumentar este valor en 1. El jugador tira 1d10 y compara el resultado con el valor de la Bendición del Emperador para su mundo de origen. Si el resultado es igual o superior al valor indicado, aumenta su Umbral de Destino en 1.

Bonificaciones: Una capacidad especial que recibe un personaje de este mundo de origen durante la creación del personaje. Ten en cuenta que el personaje no necesita cumplir los requisitos previos para talentos (consulta la [página 119](#)) en esta etapa.

Aptitud: Una aptitud (consulta la [página 79](#)) que el personaje gana según su mundo de origen.

Heridas: El número de Heridas (consulta la [página 232](#)) que posee un personaje al inicio del juego. Generalmente es un valor más una tirada.

Trasfondos recomendados: Varios ejemplos que representan trasfondos (consulta la [página 44](#)) que un personaje de este tipo probablemente seguiría.

NOTAS DEL JUGADOR: MUNDOS DE ORIGEN

Los mundos de origen suelen estar vinculados a arquetipos y trasfondos de personaje, permitiendo a los jugadores escoger entornos que coincidan con su personaje imaginado. Por ejemplo, los que buscan luchadores fuertes encajarían bien con un habitante de un mundo salvaje y los que proceden de un mundo forja generan personajes expertos en tecnología. Los jugadores deben consultar cada mundo de origen, sobre todo los efectos en sus características iniciales, para ver cual encaja mejor en su concepto de personaje. Algunos jugadores prefieren crear aleatoriamente un mundo de origen y luego usar sus bonificaciones en sus características como una guía que les conduzca a un trasfondo y un rol, creando un personaje tal vez no considerado anteriormente.

Las organizaciones imperiales dominan o controlan mundos enteros y muchos de los allí nacidos no tienen más opción que entrar en esa sociedad. Los de un mundo forja llegan con más facilidad a trasfondos del Adeptus Mechanicus, y los de un mundo altar a los del Adeptus Ministorum, pero los jugadores deben también explorar sendas menos manidas. Los habitantes de mundos salvajes son a menudo reclutados en la Guardia Imperial, pero algunos podrían haber sido llevados a bordo de una nave exploradora e iniciados en las filas del Mechanicus. Elegir direcciones inusuales puede crear personajes interesantes que sobresalgan del resto, y los jugadores deben trabajar con su DJ para crear orígenes adecuados para estos, sin duda, personajes memorables.

Cada jugador escoge un mundo de origen para su personaje y usa el ejemplo, o crea un mundo nuevo y único, o deja su mundo exacto de origen como un misterio. Como alternativa, los jugadores pueden utilizar la **Tabla 2-1: Mundo de origen aleatorio** para que la suerte decida. Elegido el mundo de origen, el personaje obtiene de inmediato las bonificaciones acorde a ese mundo.

Tabla 2-1: Mundo de origen aleatorio

TIRADA D100	RESULTADO
01-16	Mundo altar
17-41	Mundo colmena
42-59	Mundo forja
60-74	Mundo salvaje
75-89	Nacido en el vacío
90-100	Noble cuna

GENERAR CARACTERÍSTICAS

Después de elegir su mundo de origen, el jugador debe generar las características del acólito. Estos son los cimientos básicos que determinan sus fortalezas y sus debilidades, como se describe en la [página 21](#). Las características se generan de una en una. Para hacerlo, jugador tira 2d10, suma los resultados y luego añade 20. El resultado es el valor de la característica del acólito, y debe hacer esto para cada una de las diez características, anotando cada resultado en la hoja de personaje. La tirada puede variar por los modificadores de característica del mundo natal del acólito. Cada modificador indica una característica asociada con un “+” o un “-” por delante. Estos afectan a la tirada del siguiente modo:

+ Característica: Para determinar la característica asociada, el personaje tira 3d10, escoge los dos dados con los resultados más altos, los suma y añade 20 para determinar la característica.

- Característica: Para determinar la característica asociada, el personaje tira 3d10, escoge los dos dados con los resultados más bajos, los suma y añade 20 para determinar la característica.

Los inquisidores no eligen a sus acólitos por mero capricho. Los Personajes Jugadores en **DARK HERESY** están un nivel por encima de la humanidad y consignados para un destino más grande. Por ello, el jugador puede repetir uno de sus valores de característica, aunque debe conservar el segundo resultado.

Como alternativa, si el Director de Juego y los jugadores están de acuerdo, pueden añadirse 25 puntos en lugar de 20 a las características para reflejar a unos acólitos más experimentados y capaces de enfrentar amenazas mayores. En ese caso, ajusta los valores presentados en el recuadro **Asignar Puntos** para comenzar con 30, y aumenta “+ Característica” y “- Característica” en 5. Al emplear este valor inicial más elevado, ninguna característica puede alcanzar un valor superior a 45.

ASIGNAR PUNTOS

A criterio del DJ, los jugadores pueden asignar puntos en lugar de hacer tiradas para determinar cuáles son sus características iniciales. Para poder hacer esto, el personaje comienza con un valor de 25 puntos en cada característica y después recibe 60 puntos adicionales que el jugador puede distribuir como desee a cualquiera de sus características. Cada punto asignado incrementa esa característica en uno. Ninguna característica puede tener un valor por encima de 40 usando este método.

MODIFICADORES DE CARACTERÍSTICA

Al emplear la asignación de puntos, los modificadores de característica del mundo de origen del PJ cambian el valor inicial de las características respectivas:

+ Característica: Comienza con un valor de 30.

- Característica: Comienza con un valor de 20.

MUNDO ALTAR

Nacido a la sombra de grandes santos, la luz del Emperador ciega y abraza desde su nacimiento; piadosos y devotos, ven el mundo con los ojos de la fe fanática y el odio justo.

"Pisa con cuidado, y con cada paso reflexiona sobre los restos santificados que te rodean".

—Yantho Carl, conservador de Thaur

Los mundos altar crecen en mundos que el Imperio ha considerado lugares sagrados, en donde el culto al poder del Emperador es omnipresente. Aunque su lugar de origen podría oscilar entre desordenadas y decadentes ciudades a dispersas granjas, o su planeta de un paraíso verde a una roca lúgubre, el poder del Emperador lo satura. Tal vez algún gran acto se cometió aquí, un héroe audaz hizo retroceder la marea alienígena, o es el lugar de descanso de un santo cuya sagrada tumba domina la superficie del mundo y atrae a peregrinos de todas partes para contemplar su gloria. Aunque se enseña a todos los ciudadanos del Imperio a venerar la gloria del Emperador, en una forma u otra, los habitantes de un mundo altar tienen la mayor comprensión y respeto por las enseñanzas del Culto Imperial.



REGLAS DEL MUNDO ALTAR

Un personaje de un mundo altar aplica los siguientes beneficios durante su creación:

MODIFICADORES DE CARACTERÍSTICA

+ Empatía, + Voluntad, - Percepción

UMBRAL DE DESTINO

3 (Bendición del Emperador 6+)

BONIFICACIONES

Fe en el Credo: Siempre que el personaje gasta un punto de Destino, tira 1d10. Con un resultado de 1, no se reduce el total de puntos de Destino del personaje.

APTITUD

Voluntad

HERIDAS

El personaje comienza el juego con 7+1d5 heridas.

TRASFONDOS RECOMENDADOS

Adeptus Administratum, Adeptus Arbites,
Adeptus Ministorum, Guardia Imperial

LA VIDA EN UN MUNDO ALTAR

La gracia religiosa impregna cada parte de un mundo altar, el espíritu del culto del Credo Imperial encarnado por el propio planeta y por sus ciudadanos, que abrazan Su culto divino. Sus habitantes viven sus días con la fuerza del Emperador en sus corazones, y están expuestos a su palabra en muchos aspectos de su vida. La exposición constante a clérigos, sacerdotes y peregrinos, afecta a sus vidas y les da una mayor veneración por el Credo Imperial. Los peregrinos también ofrecen una rara visión de los planetas y sectores más allá del mundo altar, y una muestra del mayor Imperio contado desde los labios de aquellos que han viajado largas distancias sólo para visitar los santuarios.

No hay una norma establecida para un mundo altar, sólo es donde un santo fue sepultado o logró una gran hazaña, digna de la atención del Adeptus Ministorum. Podría ser un mundo salvaje o colmena, con una sociedad bien establecida antes de la venida del santo. Igualmente, muchos sólo eran puestos avanzados o mundos letales, antes de que un santo librase una gran batalla, o llegase para encontrar su descanso final. En ambos casos, la presencia del santo y los millones de peregrinos que hacen el viaje han cambiado el mundo para siempre, dándole un nuevo propósito y enfoque.

Aunque el planeta existe para la gloria del santo y para adorar el poder del Emperador, el flujo constante de peregrinos y visitantes hace que estos lugares sean un caldo de cultivo para delincuentes y contrabandistas. Por la venta de reliquias falsas y el uso de las rutas de peregrinaje para transportar mercancías ilícitas, los bajos fondos de un mundo altar pueden ser tan activos y peligrosos como los de cualquier subcolmena. Muchos son atraídos hacia esta sociedad en la sombra, participando en esos negocios ilegales o viéndolas como una oportunidad de salir del planeta y hacer su propia fortuna. Incluso así, aunque algunos tienen éxito y van en busca de una vida al margen del Imperio entre malas compañías, siguen siendo de un mundo altar de corazón. Nunca olvidan las enseñanzas del santo, tanto si las siguen como si no.

PERSONAJES DE UN MUNDO ALTAR

Un habitante de un mundo altar tiene una perspectiva única sobre el Imperio, criado entre las duras realidades de la fe Imperial pero también expuesto a constantes viajeros procedentes de extraños y lejanos lugares. Algunos desarrollan una devoción servil al Credo Imperial y algunos dicen hablar con la voz del Emperador. Alternativamente, el personaje podría hallar inspiración y destacar entre las filas de los fieles para hacer grandes cosas, impulsado por la gloria del Emperador. Así como los habitantes de un mundo forja son idóneos para entrar en las filas del Adeptus Mechanicus, los criados en estas ciudades y dominios santos son adecuados para un lugar dentro del Adeptus Ministorum.

El servicio en las fuerzas armadas del Emperador también es adecuado para un nacido en un mundo altar, ya que no existe mayor prueba de devoción al Emperador que sacrificar la propia vida por proteger a otros. Algunos de los más grandes regimientos son fundados en estos mundos, famosos por su fervor y coraje. Incluso quienes encuentran su camino en el sacerdocio buscan la batalla para probar su fe, actuando como sacerdotes o confesores.

Muchos siguen los pasos de su santo patrón. La población también está moldeada por la fe en el santo de su mundo, e incluso si no se unen al Ministorum o escogen una vocación religiosa, a menudo llevan con ellos las enseñanzas del santo. Esto puede incluir las características más veneradas del santo o su naturaleza legendaria, y los personajes del mundo altar pueden reflejar a su santo con una temeridad particular en batalla, un odio permanente por un xenos específico, o desprecio por la tecnología.

EJEMPLO DE MUNDO ALTAR: OSSUAR

Localizado en el sistema Pollom, el Credo del Recuerdo gobierna Ossuar en nombre de la Ecclesiarquía. Un mausoleo cubre gran parte del continente principal, donde reposan santos que ayudaron a fundar Askellon en cámaras de estasis de arcanotecnología. Rebaños de asistentes trabajan aquí constantemente, ya que la idea de que los santos puedan verse expuestos es demasiado horrible de imaginar. Muchos más aceitan las pulidas estatuas y conducen a los muchos millones de creyentes por los senderos laberínticos. Tras pasar años para alcanzar el planeta, muchos peregrinos perecen en los años siguientes viajando por la periferia de los restos santificados interiores.

MUNDO COLMENA

Las esforzadas masas de la humanidad, uno entre incontables billones que viven sus vidas en grandes ciudades imponentes; endurecidos por vivir entre esas poblaciones tan densas, son conversadores inteligentes y adeptos criminales.

“Meet está situado. Doce niveles más abajo, justo por encima de los desagües de tóxicos a lo largo del muro Killian y cerca de la frontera con los Ferreteros. Traed más munición de ametralladora”.

–Etregan “Ganner” Haiyn, pandillero de Desoleum

Los habitantes de un mundo colmena viven en ciudades que se elevan kilómetros al cielo desde una devastada superficie de ambientes tóxicos y hostiles, arruinada por muchos siglos de industria. Aislados del resto del planeta, viven amontonados en cientos de niveles, cada uno habitado por millones de almas que trabajan, comen y mueren, sin aventurarse más allá de las cavernas de acero de su lugar de nacimiento. La vida aquí es crecer entre la superpoblación y el artificio, donde el sol no es más que un mito. Los desafortunados solamente conocen una existencia desesperada, apenas sobreviviendo en las profundidades húmedas muy por debajo de la superficie, en submundos donde no se puede contar con aire de un día para otro. Para un habitante de un mundo colmena, su vida no es sino un engranaje más en una gigantesca máquina-ciudad, viviendo y muriendo en los escasos kilómetros cúbicos en los que nació.

REGLAS DEL MUNDO COLMENA

Un personaje de un mundo colmena aplica los siguientes beneficios durante su creación:

MODIFICADORES DE CARACTERÍSTICA

+ Agilidad, + Percepción, – Voluntad

UMBRAL DE DESTINO

2 (Bendición del Emperador 6+)

BONIFICACIONES

Incontables masas en montañas de metal: El personaje ignora las multitudes con respecto al movimiento, tratándolas como terreno abierto. En espacios cerrados, obtiene un +20 a las tiradas de Navegación (Superficie).

APTITUD

Percepción

HERIDAS

El personaje comienza el juego con 8+1d5 heridas.

TRASFONDOS RECOMENDADOS

Adeptus Arbites, Adeptus Mechanicus, Guardia Imperial, Proscrito

LA VIDA EN UN MUNDO COLMENA

Las ciudades colmena son construcciones antiguas, creciendo poco a poco cada siglo sobre la tierra estéril y más arriba hacia el aire contaminado. Un ciudadano vive aquí su vida sin ver nunca el cielo y muchas veces sin dejar siquiera el nivel de la ciudad en el que nació. La mayor parte de los mundos colmena tienen decenas de colmenas, cada una aislada y levantándose de la niebla tóxica y las tierras desoladas como monumentos a su eventual desaparición. Sus habitantes suelen nacer en una casa o familia con su vocación fijada. Así, trabajan sin descanso en los factorums y áreas industriales de su colmena, produciendo bienes para ser enviados fuera del planeta o para el mantenimiento de los muchos sistemas internos, esenciales para su supervivencia.

Casi todo se recicla y reutiliza. El aire, el agua y la comida, todo ha pasado por los cuerpos de muchos otros, restaurado infinitas veces para consumirlo una vez más. Cuando un habitante muere, su deber hacia la colmena no termina, y la mayoría de las colmenas reconstituyen a sus muertos. Todas sus posesiones, el habitáculo donde vivía, hasta su ropa, vienen igualmente de los que le precedieron. Con todo, hay una división de clase definida en la mayoría de colmenas. Los recursos se vuelven más escasos a medida que se desciende de las torres en la cúspide, donde los gobernantes disfrutan de toda la riqueza que el Imperio tiene para ofrecer, pasando por los gremios y casas donde algunos viven con relativa comodidad, hasta los niveles más bajos en los que habitan trabajadores y escoria en una pobreza aplastante. Cuanto más abajo, más decadente y peligrosa se vuelve, con los desperdicios de billones descansando entre la oscuridad. La ley desaparece en las profundidades de estos dominios salvajes y letales. Algunos huyen aquí para dejar su vida anterior, pero la mayoría sólo encuentra muerte y desesperación entre mutantes y bandas violentas.

PERSONAJES DE MUNDOS COLMENA

Los mundos colmena son, en muchos modos, la expresión perfecta de la vida en el Imperio, y el resultado de lo que ha hecho para sobrevivir en una galaxia hostil y decadente. Sus habitantes son ingeniosos y resistentes como sólo pueden serlo los nacidos en una sociedad hacinada con recursos finitos. En una colmena sólo los fuertes sobreviven, y sólo los fuertes y astutos prosperan. Incluso quienes optan por no romper la ley se ven obligados a ignorarla para salirse con la suya; la opresiva naturaleza de la vida en una colmena sólo ofrece las oportunidades que cada uno se forja por sí mismo. Los puestos en el sistema de control son la única ruta que pueden tomar, pasando a formar parte del Administratum o Ministorum, intentando vivir por encima de la ley, o al menos tener algún control sobre ella. Igualmente, podrían elevarse al gobierno de su casa familiar, grupo comercial o de otro tipo, aunque esa posición suele involucrar otro tipo de deber y obligación. La alternativa es rechazar las trampas de la sociedad y abrazar el elemento criminal o ser marcado como proscrito. Ambas pueden aportar una gran riqueza y la libertad personal, pero tienen sus riesgos, porque el martillo de la justicia de la colmena es rápido y pesado.

Todas las grandes organizaciones imperiales tienen su lugar en el mantenimiento de un mundo colmena. El Administratum rige sus recursos y hace cumplir su diezmo, el Ministorum cuida las almas de sus ciudadanos, y el Mechanicum supervisa las antiguas máquinas que limpian su aire, reciclan su comida, y hacen que siga funcionando. Los mundos colmena también contribuyen en gran número a la Guardia y la Armada Imperial, y sus habitantes pueden encontrarse entre estas organizaciones.

Cuando un habitante de un mundo colmena va por su cuenta, un camino que toman muchos de los que escapan de la colmena, es un proscrito. Tanto si es un verdadero reincidente o sólo un insubordinado, quien rechaza el mundo que ha recibido y trata de retorcerlo a su favor inicia un camino del que nunca podrá volver atrás. Estos proscritos podrían ser rateros o elevarse hasta ser jefes de poderosas organizaciones, controlando vicios y empresas ilegales en toda la colmena. Sin embargo, para escapar de los grilletes de la vida de la colmena, debe alejarse de la sociedad estructurada. Esto podría llevarle a las profundidades de la subcolmena, a los terrenos baldíos que rodean la ciudad, o incluso fuera del planeta. Aquí puede vivir libre, siempre que sea rápido con una pistola y esté dispuesto a hacer lo que sea para sobrevivir.

EJEMPLO DE MUNDO COLMENA: HULEE V

Hulee V alberga muchas ciudades colmena, la más grande es la colmena Krakex, que parece más una inmensa montaña que una construcción. Las generaciones construyen continuamente nuevas capas externas que rodean la superficie de la colmena como la lava goteante de un volcán. Cada capa ensancha su circunferencia por los páramos circundantes y consume kilómetros de tierra de los millones de harapientos que viven fuera de la cáscara de la colmena. Dentro existen billones, transformando minerales en bruto importados en el blindaje que protege muchos de los tanques y fortalezas de Askellon. La mayoría nunca ve el cielo o el sol, y no pueden imaginar una vida sin un techo cerrado, aire procesado, e inmensas multitudes omnipresentes en todos partes.



MUNDO FORJA

Expertos con la maquinaria y usando generalmente las formas de tecnología más avanzadas del Imperio; rodeados de sagrada tecnología y a menudo dotados de cuerpos mejorados cibernéticamente, manifiestan las bendiciones del Ommissiah.-

“Para. Deshonras al espíritu máquina. Recita la letanía primero, y sólo entonces golpea el revestimiento así”.

—Osmin Ril, Inspector de los Ritos, Factorum Aleph VII

Los mundos forja son las principales armerías y líneas de montaje del Imperio. En estos mundos tan densamente poblados, los ciudadanos trabajan sin descanso para crear el armamento de los ejércitos del Emperador, a veces con sus cuerpos mejorados con tecnología para poder cumplir mejor sus tareas o sobrevivir a las condiciones tóxicas de las fábricas. Es probable que sus habitantes nazcan para realizar una tarea concreta, como sus padres antes que ellos y sus hijos después, enfocando toda su vida en una sola labor. Es una sociedad rígida de la que pocos escapan, donde el Culto a la Máquina y sus tecnosacerdotes hacen cumplir las tareas de los miles de millones trabajando por debajo.

LA VIDA EN UN MUNDO FORJA

Los mundos forja son una parte vital del Imperio; son las grandes fábricas sin las que sus ejércitos flaquearían y dejarían de existir. Puesto que proporcionan la mayor parte de su armamento y municiones, los mundos forja utilizan tecnología desconocida en otros lugares del Imperio. Entre ellos existen ciudades que se mueven continuamente para que sus nubes tóxicas no disuelvan sus muros, o elevadores orbitales que van desde la superficie hasta las profundidades del vacío como dedos esqueléticos. La incontable fuerza de trabajo crece con hordas de servidores humanoides lobotomizados y partes mecánicas.

REGLAS DEL MUNDO FORJA

Un personaje de un mundo forja aplica los siguientes beneficios durante su creación:

MODIFICADORES DE CARACTERÍSTICA

+ Inteligencia, + Resistencia, – Empatía

UMBRAL DE DESTINO

3 (Bendición del Emperador 8+)

BONIFICACIONES

Elegido del Ommissiah: El personaje comienza con el talento Arma tecnológica o Toque mecánico.

APTITUD

Inteligencia

HERIDAS

El personaje comienza el juego con 8+1d5 heridas.

TRASFONDOS RECOMENDADOS

Adeptus Administratum, Adeptus Arbitres,
Adeptus Mechanicus, Guardia Imperial

La tecnología es abrazada y temida en el Imperio, y gran parte de lo que se conocía se ha perdido. Lo que queda está atado en la ignorancia, el ritual y el misterio. Esto es competencia del Adeptus Mechanicus, los guardianes del saber y los secretos tecnológicos imperiales, y supervisores de los mundos forja. Para el Culto a la Máquina, y por extensión el Imperio, la tecnología se ha convertido en una religión compleja envuelta en misterio y ritual. Para la mayoría de los ciudadanos es aterradora y extraña, oculta tras ritos, oraciones, y las advertencias de sus predicadores. Para un habitante de un mundo forja, es más omnipresente pero no menos reverenciada. Puede tener una mayor familiaridad y acceso a la tecnología, pero tiene poca comprensión real. Para él, las maravillas de metal y plásticero a su alrededor son quizá menos extrañas, pero no menos sagradas.

Todos los nacidos en un mundo forja tienen su lugar, a veces como engranajes de las enormes máquinas que mantienen sus fábricas funcionando. Algunos podrían ascender a posiciones dentro del Culto de la Máquina, y asumir el manto de tecnosacerdote. Otros viven sus días como meros drones, dominando su oficio hasta que puedan pasarlo a la siguiente generación.

PERSONAJES DE UN MUNDO FORJA

Un mundo forja no es una, sino muchas sociedades presionando juntas en un sistema cuidadosamente construido. Un personaje que proviene de un mundo forja puede venir de varias clases, ya sea supervisar las forjas, servir en los ejércitos del Omnissiah o trabajar en el manufactorum. Otros podrían incluso operar en empresas ilegales, o tratar de sobrevivir en zonas oscuras entre habitáculos abandonados. Pero todos comparten la exposición a fabulosos y terribles misterios tecnológicos, y suelen estar equipados con augméticos sólo disponibles en un mundo forja. Esto los favorece para formar parte del Culto de la Máquina, pero también en otras organizaciones centradas en el uso y abuso de la tecnología.

Los que aspiran a convertirse en tecnosacerdotes proceden probablemente de mundos forja, donde la formación que reciben puede ponerlos en al servicio del Mechanicum. Desde aquí, pueden luego servir en distintas capacidades, o ser enviados para ayudar a otra organización imperial, como la Guardia Imperial, manteniendo tanques y armas, o la Armada Imperial, supervisando el espíritu máquina de una nave. Incluso pueden encontrar un lugar al servicio de un inquisidor, donde su experiencia tecnológica puede resultar muy valiosa.

Los mundos forja también proporcionan hombres como tributo a fuerzas como la Guardia Imperial. Este servicio suele ser la primera exposición del trabajador al aire libre y a la luz del sol, lejos del opresivo calor de su manufactorum. A diferencia de los obligados al servicio, o los que deben apañarse con las escasas armas que el Imperio puede proporcionar, los regimientos de un mundo forja están equipados con un armamento más allá de lo que se podría conceder a un mundo menor. Sus hombres forjan a menudo sus propias armas. Las fuerzas imperiales siempre tienen un uso para los criados entre los manufactorums y habitáculos de un mundo forja, con la reverencia suprema por la máquina que los distingue de las incontables masas del Imperio.

EJEMPLO DE MUNDO FORJA: RHODIN IV

El Culto a la Máquina ha ocupado este planeta durante miles de años, desde que fue concedido al Adeptus Mechanicus por su ayuda al rechazar un levantamiento orko cercano. Rico en prometio y otros minerales útiles, este mundo antaño verde ha sido cubierto desde entonces con capas de plásticero y contaminantes. Fábricas de muchos kilómetros de altura producen una amplia variedad de armamento y municiones. Minas profundas surcan la corteza del planeta, tanto que son necesarias redes elaboradas de vigas de soporte ciclópeas para poder apuntalar el inmenso peso de los manufactorums que cubren la superficie. Muchos tecnosacerdotes pasan toda su vida bajo tierra, dirigiendo febrilmente legiones de servidores para mantener estas complejas redes metálicas.



MUNDO SALVAJE

Salvajes primitivos de culturas atrasadas o mundos indómitos; lo que carecen en conocimiento de las estrellas y tecnología, lo compensan con fuerza y capacidad de supervivencia.

"Poco preocupado estoy yo por tu arma. ¡Más preocupado debes estar tu por mi hacha!"

—Karl-Va, Primer Acero de los Clanes Rojos

Los mundos salvajes son planetas donde la cultura dominante está atrapada en un estado primitivo, a veces muy inferior tecnológicamente al de otros mundos imperiales. Abarcan desde tribus nómadas, con poco más que lanzas y el dominio sobre el fuego, hasta planetas antes avanzados y ahora reducidos a la barbarie por catástrofes ambientales, depredaciones xenos, u otros eventos planetarios. Los nativos probablemente han crecido sin tecnología, y sobreviven cazando o cosechando con herramientas primitivas y sus propias manos. Esto les hace ser recios, resistentes, fuertes, duros, y capaces de sobrevivir en las peores condiciones.

LA VIDA EN UN MUNDO SALVAJE

A primera vista, los habitantes de un mundo salvaje pueden parecer atrasados en comparación con los de mundos más avanzados. De hecho, están atrapados en la superstición y la ignorancia, pero no menos que los habitantes de otros mundos imperiales, y el concepto de progreso es tan desconocido aquí como en cualquier otro lugar. Su naturaleza bárbara es tan pronunciada como en otros planetas, pero aquí muestra una brutalidad personal y prescinde de cualquier barniz de civilización superior. Un personaje de un mundo salvaje puede visualizar las condiciones meteorológicas como signos de los dioses del cielo, y los restos de antiguas civilizaciones devastadas como reliquias de los antepasados que tocaron el cielo antes de que la arrogancia les derrotara. Esto no difiere de un obrero de colmena que opera maquinaria con acciones rutinarias y cantos dogmáticos. Ambos ven el mundo entre una espesa niebla de superstición, ni siquiera sabiendo si hay más que saber. Vivir en el Imperio es vivir en la ignorancia, una terrible pero dichosa experiencia comparada con las horribles verdades que conocen los inquisidores.

REGLAS DEL MUNDO SALVAJE

Un personaje de un mundo salvaje aplica los siguientes beneficios durante su creación:

MODIFICADORES DE CARACTERÍSTICA

+ Fuerza, + Resistencia, – Influencia

UMBRAL DE DESTINO

2 (Bendición del Emperador 3+)

BONIFICACIONES

Las viejas costumbres: En manos del personaje, cualquier arma de baja tecnología pierde la propiedad Primitiva (si la tiene) y gana la propiedad Probada (3).

APTITUD

Resistencia

HERIDAS

El personaje comienza el juego con 9+1d5 heridas.

TRASFONDOS RECOMENDADOS

Adeptus Arbites, Adeptus Astra Telephatica, Guardia Imperial, Proscrito

Estos planetas son de tanta importancia para el Imperio como los demás, y tributan hombres y materiales como el resto. Esto significa que aunque la población ignore la existencia de otros mundos, una élite dirigente suele estar vinculada al Imperio y lo dirige en su nombre. La población de estos mundos está controlada por su fe en el Credo Imperial, y la Ecclesiarchía se asegura de inculcar esta fe como primer paso al incorporar el mundo al Imperio. En muchos mundos, la religión y creencia local han sido suplantadas por la fe en el Emperador, aunque puede que Él sea conocido por muchos nombres, como Señor del Cielo, Maestro de las Tormentas o Señor de las Estrellas. Incluso si un habitante de un mundo salvaje sabe poco del Imperio, sin duda ha oído hablar del Emperador y fue educado para honrarle como a un dios.

Hay una variedad casi ilimitada de mundos salvajes, todos ellos diferentes, a menudo mezclando culturas antiguas y niveles tecnológicos en múltiples combinaciones. Por ejemplo, uno podría ser poco más que un desierto de tundra volcánica, donde ignorantes primitivos se inclinan ante efigies del Emperador, al que llaman el Padre del Rayo. Cazan lagartos voladores en los desiertos de ceniza y polvo, y usan armas de negro cristal volcánico, hasta que los hombres del cielo los llaman para servir más allá del borde del mundo, para no volver jamás. Otro podría ser un pantano sin fin, cubierto de complejos territorios de tribus nómadas que usan los huesos y piel de grandes anfibios, y guerrear constantemente por la supervivencia. Algunos muestran signos de antiguas civilizaciones avanzadas, devastadas tiempo atrás por la guerra o una catástrofe natural. El hombre podría vivir en simples cuevas instaladas en torres orbitales estrelladas que podrían ser anteriores al Imperio, o incluso de origen xenos. Los cazadores pueden usar lanzas rematadas con virutas fractales de metal para defenderse desde bestias mutadas hasta animales domésticos.

Los mundos salvajes se definen por su limitada tecnología, donde la población está obligada a vivir en un estado primitivo. Sus habitantes se pueden habituar a ver naves en el cielo y guerreros blindados en sus ciudades, y aceptar su lugar en el universo, incluso despreciando a los hombres del cielo por su débil dependencia al engaño del metal, cuando un verdadero hombre sólo puede medirse en hueso y músculo. Un habitante de un mundo salvaje podría un día abandonarlo, como parte del diezmo o del grupo de un inquisidor, pero aún conserva en esencia su educación.

PERSONAJES DE UN MUNDO SALVAJE

Estos personajes pueden ser muy diversos, y abarcar cazadores nómadas, habitantes de cuevas y artesanos de pueblos. Lo que tienen en común es que están atemperados por una vida dura, luchando constantemente para sobrevivir con poco más que la piel en su espalda y el cuchillo en su mano. Esto hace que el Imperio los favorezca como soldados y guerreros, donde su brutalidad e instinto de supervivencia les sirven bien, e importa poco su falta de conocimiento y su comprensión limitada de la galaxia.

Muchos personajes de mundos salvajes toman las armas por el Imperio y más tarde usan las habilidades aprendidas al servicio de un inquisidor. Se reclutan por millones en la Guardia Imperial, con regimientos enteros formados por tribus o clanes individuales; pronto sus espadas, lanzas y escudos, son reemplazados por rifles láser para luchar contra los enemigos de la humanidad. Puede ser un modo brutal e implacable de dejar su vida atrás, empujados a una guerra a años luz de su mundo. Los que sobreviven están destinados a ser de los mejores que el Imperio puede ofrecer, expertos en las artes de la guerra, pero conservando sus recios orígenes, capaces de adaptarse y resistir donde otros fracasan.

También podrían dejar su planeta por elección, tras leyendas y cuentos de mundos y hombres lejanos que andan entre las estrellas. Son individuos raros, de hecho, abriéndose paso desde la nada para estar entre los fieles del Emperador. Lo más probable es que busquen ayuda para explorar las estrellas, impresionando a un adepto o incluso a un inquisidor, con su destreza en combate o sus habilidades de rastreo, para ganar un lugar a su lado.

Algunos llevan la maldición del psíquico. Estas almas malditas sólo pueden esperar ser temidos y vilipendiados como chamanes, magos, u oráculos. Muchos sufren una muerte brutal a manos de su pueblo, o son sacrificados a sus antiguos dioses. Llevados por las Naves Negras del Adeptus Astra Telephatica para sancionarlos y entrenarlos en el uso de sus dotes, algunos podrían con tiempo llegar a ser de utilidad para el Imperio y sus nuevos amos.

EJEMPLO DE MUNDO SALVAJE: GREGORN

Gregorn es un mundo violento, donde los primitivos luchan entre sí mientras intentan sobrevivir contra movimientos tectónicos y una fauna depredadora. Los nativos emplean gruesas pieles de lagarto y cascos de hueso. Sus sociedades marciales enmascaran costumbres muy reguladas, por las que han masacrado hasta el último hombre de más de una expedición por un insulto desconocido. Parece que muchos tienen un miedo instintivo a las armas de plasma, pero no hay indicios de que hubiese una civilización desarrollada. Aunque puede que la lava y los terremotos erradicaran hace mucho los vestigios de antiguas ciudades.

NACIDO EN EL VACÍO

Nómadas solares y marginados planetarios, viviendo en la negra oscuridad entre mundos; tocados por vientos celestiales y su cercanía a la disformidad, a menudo son evitados por todos excepto los de su propia clase.

“Por supuesto que quiero muros. ¿Cómo puedes vivir con toda esa nada a tu alrededor?”

—Unjo Re’Asmulle, tras pisar las llanuras de Attila

Los nacidos en el vacío pasan sus vidas en la extensión del espacio, creciendo en antiguas estaciones orbitales, naves de cría, mercantes o lejanos puestos en asteroides. Pasan buena parte de su vida sin la estabilidad de un mundo real bajo sus pies, sabiendo que el frío y letal agarre del vacío está sólo a unos metros de distancia. Esto les hace muy capacitados para vivir en naves de vacío y en estaciones espaciales, más que los que han pasado su vida escarbando en la suciedad de un mundo. También les hace extraños entre otros súbditos imperiales, altos y esbeltos, sin pelo, o con grandes ojos oscuros.

Vivir tan cerca de la silenciosa oscuridad del vacío también afecta a sus almas. Hay algo extraño en los nacidos en el vacío, algo intangible que acecha bajo la superficie, retorciéndose en la oscuridad igual que la disformidad acecha tras el espacio, esperando y observando para el momento de aparecer.

REGLAS DE NACIDO EN EL VACÍO

Un personaje de nacido en el vacío aplica los siguientes beneficios durante su creación:

MODIFICADORES DE CARACTERÍSTICA

+ Inteligencia, + Voluntad, – Fuerza

UMBRAL DE DESTINO

3 (Bendición del Emperador 5+)

BONIFICACIONES

Hijo de la oscuridad: El personaje obtiene el talento Imperturbable y gana un +30 a las tiradas de movimiento en un entorno de gravedad cero.

APTITUD

Inteligencia

HERIDAS

El personaje comienza el juego con 7+1d5 heridas.

TRASFONDOS RECOMENDADOS

Adeptus Astra Telepathica, Adeptus Mechanicus, Adeptus Ministorum, Proscrito

LA VIDA EN EL VACÍO

Para que el Imperio aparezca la humanidad ha conquistado las estrellas, de modo que el viaje espacial es una constante a través de la galaxia. Billones cruzan el vacío viajando de un mundo a otro, o protegen las líneas de transporte. Con los milenios, la infraestructura y control del Imperio se ha extendido por las profundidades del espacio, y muchos mundos poseen docenas, o cientos, de naves de vacío, transportes y estaciones orbitales. Generaciones nacen y mueren sin pisar nunca la superficie de un planeta. Incluso quienes pasan largos periodos en el espacio, como la tripulación de un comerciante independiente, no se pueden comparar con la afinidad que los nacidos en el vacío tienen con la vida entre mundos.

Como en una ciudad colmena o en las factorías de un mundo forja, una nave de vacío o estación espacial puede ser una sociedad totalmente cerrada para sus habitantes, y algunos nacidos en el vacío no consideran lo que hay más allá de sus muros y mamparos. Algunos podrían desconocer que están en el espacio, viendo el interior de su nave como el límite de su mundo, y sin cuestionarse lo que existe fuera. Es posible que prosperen civilizaciones primitivas, viviendo con una comprensión instintiva de cómo funcionan los sistemas de soporte vital de la nave. Cada nacido en el vacío familiarizado con las estrellas está adoctrinado en el ritual de mantenimiento de su hogar, y desde una temprana edad conoce muy bien el precio que la negligencia puede costar a su familia. La muerte es su constante compañera y la negrura del espacio un recordatorio de su finalidad. Mientras otros tienen la comodidad de los altos cielos azules para protegerles de la oscuridad, los nacidos en el vacío solo tienen el honesto platiacero y las fuertes esclusas de su hogar. Vivir tan cerca del frío abrazo del espacio les hace muy conscientes de su mortalidad y la de quien les rodea. Todos saben que un sello roto, un mamparo fracturado, o un escudo de radiación fallido, podría eliminarles a todos en pocos minutos.

PERSONAJES NACIDOS EN EL VACÍO

Vivir en el espacio exterior acarrea más peligros que la falta de gravedad, oxígeno o calor. También acerca a la disformidad y al toque maligno de los poderes oscuros que viven más allá de la vista del hombre. El viaje a través de las estrellas significa viajar por la disformidad, y cada tránsito acerca un paso el alma a los peligros demoníacos. Esto otorga a los nacidos en el vacío una ventaja única sobre sus compañeros, más allá de una íntima comprensión de la vida a bordo de una nave o estación. Los nacidos en el vacío están tocados naturalmente por la disformidad, y muchos parecen ser más sensibles a los poderes psíquicos y a la mancha que dejan en el universo material. Además, suelen tener un sentido innato por su entorno artificial. Con una inspiración de aire o un momento de atención a la miríada de crujidos y sonidos de una nave, pueden saberlo todo, desde el estado de los depuradores de aire hasta lo bien que funcionan los reactores de plasma.

Los nacidos en el vacío suelen seguir vocaciones relacionadas con el espacio, como la Armada Imperial, el Adeptus Mechanicus, o naves mercantes civiles. Una vida a bordo de una nave estelar puede hacer muy pesada la gravedad planetaria, el aire demasiado rico y la luz del sol demasiado brillante para sus sensibles ojos y su pálida piel. Por suerte, el Imperio tiene una significativa presencia en el vacío entre mundos, y siempre se necesitan humanos para servir allí, sin tener que descender a un planeta.

Los nacidos en el vacío pueden encontrarse en organizaciones preeminentes como la Guardia Imperial o el Administratum, pero tienden a ser proscritos. Es mucho más fácil para ellos trabajar las áreas que existen fuera de las clases estructuradas del Imperio. Estos personajes saben cómo caminar en las sombras, actuar como criminales, piratas y carroñeros. En muchos casos, encuentran la aceptación, ya que la gente de su nave o estación de origen son los únicos que realmente les entienden y les dan la bienvenida sin sospechas o prejuicios.

EJEMPLO DE ESCENARIO DEL VACÍO: AUGURIO ECHONIS

A la deriva por el borde del sector y lejos del tráfico regular, esta antigua estación servía originariamente como puesto principal de investigación del Adeptus Mechanicus. Cientos de tecnosacerdotes y servidores trabajaban aquí explorando los parsecs circundantes en una búsqueda secreta. Hace varios siglos, una nave de suministros encontró la estación desierta. Desde entonces ha servido de puesto comercial para comerciantes independientes y mercaderes comunes. Miles viven aquí, con prolongadas generaciones trabajando para mantenerla y expandirla, todos con la preocupación ocasional por el destino de los ocupantes anteriores.



NOBLE CUNA

La élite que gobierna los mundos del Imperio, obsesionada con el poder y la política para mantener ese poder; pueden gobernar desde montones de pieles en una llanura estéril, o desde cristalinas ventanas en lo alto de una torre de colmena, pero todos conocemos la precaria naturaleza del poder y los siempre presentes enemigos listos para arrebatárselo.

“Si, me gustó especialmente esa cosecha, así que esclavice al pueblo para asegurarme un suministro constante”.

—Leisi IX, Gobernadora de Pallon Secundus

La noble cuna es la élite de los mundos imperiales, los nobles, príncipes y señores de ciudades, sistemas y mundos, que gobiernan poblaciones ilimitadas junto a otros vástagos igualmente privilegiados. Nacer en este entorno es recibir lo mejor que el planeta puede ofrecer, criado al margen de las esforzadas filas de la humanidad, y destinado a ocupar puestos de gran poder e importancia. Estos lujos podrían ser las mejores pieles y carne de grox de un mundo feudal, o el más potente de los narcóticos y las delicias de otros planetas en un mundo colmena. Ser de noble cuna es también entrar en un mundo de política letal y antiguos feudos, donde los niños crecen con terribles enemigos y duermen sabiendo que algunos cortarían sus gargantas por disfrutar de su posición hereditaria. Los nobles viven separados del resto de su mundo, sin abandonar nunca los altos castillos, ciudades aguja, y palacios cielo muy por encima de las hacinadas masas. Están satisfechos siendo el instrumento de dominación imperial en su mundo y la voz del Emperador para su pueblo, y todo aquello que impida esa situación es un anatema impensable.

REGLAS DE NOBLE CUNA

Un personaje de noble cuna aplica los siguientes beneficios durante su creación:

MODIFICADORES DE CARACTERÍSTICA

+ Empatía, + Influencia, – Resistencia

UMBRAL DE DESTINO

4 (Bendición del Emperador 10+)

BONIFICACIONES

El linaje importa: Cada vez que el personaje deba reducir su Influencia, la disminuye en 1 menos (hasta una reducción mínima de 1)

APTITUD

Empatía

HERIDAS

El personaje comienza el juego con 9+1d5 heridas.

TRASFONDOS RECOMENDADOS

Adeptus Administratum, Adeptus Arbites, Adeptus Astra Telepathica, Adeptus Ministorum

LA VIDA COMO NOBLE

Los nobles existen en casi todos los mundos imperiales, desde las imponentes agujas de sus ciudades colmena hasta las fortalezas de piedra y cuevas de sus reinos salvajes. Son los privilegiados y poderosos de sus mundos, aptos para el gobierno pero no por la voluntad del pueblo, sino por la providencia de su derecho de nacimiento. Aunque sus facultades y competencias podrían diferir de un mundo a otro, su función sigue siendo la misma: dirigir a su pueblo y controlar los recursos y poder político de su planeta. La mayoría de nobles crecen siendo preparados para este poder, enseñados a gobernar con justicia por pares íntegros e imparciales, o, más probablemente, inculcados con un desprecio por los inferiores e ingratitud por la influencia y posición recibida. Muchos están tan arraigados en su opulento estilo de vida que tienen poca o ninguna idea de cómo vive la mayoría. Pueden pasar generaciones en una comodidad suprema, aunque relativa, ya sea en una caverna protegida de las tormentas o en un satélite de placer en órbita cabalgando sobre las nubes aurorales. Aquí están satisfechos por protegerse en la riqueza y el privilegio, mientras se centran en la verdadera amenaza para su existencia: otros nobles.

La escala y tamaño del Imperio se refleja en la nobleza de sus mundos. Del mismo modo que ha perdurado milenios y cubre la mayor parte de la galaxia, también hay familias nobles, señores del sector y gobernadores planetarios cuyo linaje se remonta miles de años, y cuyos dominios comprenden sistemas enteros o amplias regiones del espacio. También se refleja en su diversidad, con el gobernante de cada mundo tan singular como su mundo. Algunos planetas son gobernados por cuerpos como el Adeptus Ministorum o el Mechanicus, donde los gobernantes son más el resultado de los juegos de poder que de los linajes hereditarios o el decreto del Administratum. Algunos gobernantes desaparecen sin apenas dar a conocer su presencia. Otros forman dinastías que duran toda la historia de un mundo. A veces, una familia o linaje obtiene un gran poder, adquiriendo poco a poco el control y los recursos, sembrando a su progenie en posiciones de influencia y autoridad, hasta que no queda un lugar fuera de su alcance.

Ser noble significa más que haber nacido en el poder y la posición; significa obligaciones y esfuerzos para toda la vida, tanto para proteger los intereses de la familia o el clan, como para tratar de mejorarlos. La naturaleza del poder es que los que no lo tienen lo anhelan, y los que lo tienen anhelan más. Por tanto, las familias nobles guerrearán entre sí para reunir y defender el poder, en batallas a menudo enmascaradas con sutileza, disfraz e insinuación, pero no menos letales que el combate abierto. En estos niveles, la mera moneda no vale nada, y el poder se negocia en favores y deudas. En estas luchas por el poder hay pocas reglas, y si una familia cae en desgracia tiene pocos recursos para la justicia cuando es blanco del chantaje, la traición o el asesinato, salvo responder de la misma forma.

PERSONAJES NOBLES

Aunque nacido en el poder, los personajes de noble cuna también pueden nacer con poco o incluso nada que esperar, más allá de toda una vida de exceso e inactividad, y las luchas internas de la familia. Incluso entre las familias más poderosas, hay docenas e incluso cientos de herederos de los verdaderos puestos de poder, y un noble, aunque dispone de todos los lujos de su posición, puede encontrar poco con lo que contentarse. Esta inactividad puede llevar a direcciones completamente distintas, ya sea optando por ascender en la escala social, probarse en las sangrientas políticas de la nobleza imperial, o rechazar el control familiar y buscar su propia fortuna en otros lugares. Los que se quedan nunca son verdaderamente libres de su familia. Los lazos que los atan a su casa están siempre presentes, como la corrupción y reputación de su familia, que se aferra a su nombre siempre que lo usa. Incluso los que tratan de escapar pueden que no corran lo bastante para dejar atrás sus obligaciones y el largo brazo de su familia, arrastrados inevitablemente de nuevo en sus pequeñas rencillas y licitaciones por el poder, mucho después de considerarse libres.

Un personaje noble que no tiene la suerte de tener un lugar en el poder real podría pasar sus días en la lujosa indolencia, o encontrar la aventura por su cuenta en otras áreas de su mundo para distraerse. Algunos podrían ser cedidos a una organización imperial que operan en su sistema o mundo, extendiendo así la influencia familiar. Aquí, el noble podría ascender en el escalafón o ser tan inactivo como desee, haciendo un esfuerzo simbólico y continuando un estilo de vida decadente con la certeza de que el peso de su familia le protege de cualquier posibilidad de despido. No es raro que un joven noble sea comisionado a la Guardia o la Armada Imperial. Aunque corresponde al noble decidir si se preocupa de luchar por su posición, podría fácilmente ganarse el resentimiento de aquellos oficiales que han tenido que merecer su rango, al menos hasta demostrar su valía de algún modo.

Los que se esfuerzan por alejarse de su familia también suelen elegir la Guardia o la Armada Imperial, con la esperanza de que puedan llevarlos lejos de aquellos que los conocen. En este caso se esfuerzan por ganarse un lugar con sus propios actos y no por la palabra de su familia, pero se trata de un juego peligroso. Las fuerzas imperiales están llenas de sangre noble, y la posibilidad de encontrar a alguien que reconozca su origen nunca desaparece. Algunos cortan todo lazo con su familia, convirtiéndose en delincuentes o piratas tras robar tanta riqueza de su casa como sea posible. Otros, aún peores a los ojos de su familia, se forjan una reputación como libertadores y libertos, llevando vidas imposibles de comprender para sus parientes.

EJEMPLO DE ESCENARIO DE NOBLE CUNA:

EL PALACIO DE PLATINO DEL MUNDO DE SNOPE

En lo más alto de la principal ciudad habitáculo en el mundo de Snope, se encuentra el brillante Palacio de Platino. Formado de láminas fractalizadas de metales iridiscentes, brilla como un faro por encima de las nubes solemnes y los pantanos contaminados que cubren gran parte del planeta. Se dice que la superficie del palacio tiene un millón de millones de ángulos, cada uno único en su forma cónica. Dentro están las familias gobernantes de la colmena, cada una tan superficialmente brillante y hermosa como su morada. Aquí conspiran sin fin entre sí. Ninguna se atreve a luchar abiertamente, por temor a la expulsión de este entorno de arcanotecnología, pero en su lugar usan venenos de dolor, rumores de plaga y otras armas sutiles con las que incapacitar a sus rivales.

PASO 2: ELEGIR UN TRASFONDO

“Aún recuerdo el antiguo lema del regimiento: Con Láser y Fe y Lanzallamas, ¡por el Juramento, el Emperador y Desoleum! Simple, pero sigue conmigo incluso ahora”.

—Gex Avril, diarios privados *Recuerdos del servicio*

El Imperio opera en la sangre y sacrificio de los incontables millones que llaman señor al Emperador, pero sin propósito y organizaciones, sus esfuerzos serían desperdiciados y toda la humanidad caería rápidamente. Donde antaño el Emperador caminaba entre los hombres y dirigía sus acciones, ahora una burocracia imposible administra en su nombre. Los trasfondos representan organizaciones y otros grupos de donde proceden los acólitos, y del mismo modo que los mundos de origen representan el nacimiento y desarrollo de un acólito, los trasfondos son el lugar en donde recibieron su entrenamiento y adoctrinamiento. Mientras que los mundos de origen establecen la procedencia, los trasfondos indican la vida del acólito antes de que el inquisidor se diese cuenta de sus aptitudes y capacidades, las encontrase útiles, y cambiase para siempre el destino del acólito.

Los acólitos entran en estos trasfondos de distintas formas. La mayoría tan solo nacen en sus puestos, cumpliendo con su deber como sus antepasados han hecho por generaciones. Podrían pagar una deuda que se remonta a la fundación del sector, o a cuando una organización imperial se estableció en su mundo. Algunos pueden ser de familias dedicadas a una función determinada en una nave del vacío o manufactorum, manteniendo toda su vida devotamente una bahía de torpedos o un reactor. Del mismo modo, los linajes podrían continuar durante generaciones realizando deberes piadosos, asegurando que la entrada a una capilla esté debidamente ungida, o que los incensarios estén siempre encendidos con la correcta mezcla de flores benditas. Así es la vida para casi todos los incontables billones del Imperio. No sólo no hay otro camino posible, tampoco hay otra manera imaginable.

Algunos llegan a su organización no por acción propia, sino por otras circunstancias externas. La Schola Progenium toma a incontables niños, descendientes huérfanos de quienes murieron al servicio del Imperio. Entrenados desde la juventud, pueden convertirse en los más leales y devotos siervos del Emperador. Muchos se unen a las sombrías fuerzas del Adeptus Arbites y a otros servicios dedicados, como el Oficio Prefectus o el Militarum Tempestus.

Para algunos no hay elección. Podrían ser reclutados en una leva a escala planetaria para formar regimientos de la Guardia Imperial, o para reponer las cubiertas de una nave de la Armada Imperial. Podrían haber sido encarcelados como delincuentes o disidentes, pero ahora deben luchar y morir para que el planeta cumpla su diezmo con la máquina de guerra imperial.

Otros se enfrentan a un destino mucho peor como parte de otro gran diezmo, la recolección y ofrenda de psíquicos. Llevados a bordo de los Naves Negras, ahora se enfrentan a una vida en el Adeptus Astra Telepathica. Esta vida puede ser muy corta, ya que algunos no sobreviven al viaje a la Sagrada Terra. Cada mundo busca a los psíquicos en su propia y única manera, y es posible que muchos sean capturados en falso, para no ver su hogar nunca más.

NOTAS DEL JUGADOR: TRASFONDOS

Los trasfondos permiten a un jugador personalizar la vida y experiencias de su personaje, y así complementar un mundo de origen, o ampliarlo de forma inusual. En este punto, el jugador se habrá formado una imagen mental del personaje y tal vez tenga un rol en mente. Elegir un trasfondo refuerza esta imagen, como la Guardia Imperial para un guerrero o el Adeptus Astra Telepathica para un místico, y puede crear personajes icónicos de *Warhammer 40000*. No hay nada malo en esto, y para los nuevos jugadores suele ser el mejor modo de combatir la herejía por primera vez. Los más veteranos, o que buscan lo inusual, pueden usar selecciones alternativas para guiar a sus personajes.

Casi cualquier trasfondo puede adaptarse a un mundo de origen; por ejemplo, el Adeptus Astra Telepathica puede ser de cualquier mundo o escenario, ya que las Naves Negras visitan cada lugar en el Imperio. Los proscritos se encuentran en todas partes. Seleccionar un trasfondo que se desvíe de la norma puede ofrecer habilidades, talentos y equipo que de otro modo no podría poseer, y crear un acólito muy completo para un inquisidor.

La mayoría de trasfondos involucran cierta ropa, manierismos y prácticas religiosas diferentes, y los jugadores deben también considerarlos en su decisión. Estos pueden ofrecer formas interesantes de interpretar un personaje, como un personaje del Adeptus Mechanicus que prefiere conversar con su servocráneo antes que con sus compañeros acólitos, o un adusto Guardia Imperial convencido de que debería haber muerto con el resto de su regimiento. No existe un trasfondo incorrecto, siempre que la selección oriente la historia del personaje desde su mundo de origen a su rol.

Como presuntos psíquicos, algunos extraños individuos pueden llegar a ser elegidos para entrar en una organización. Los que tienen afinidad por la comunión con los espíritus máquina podrían ser aprendices al sacerdocio del Omnisiah, y los expertos en transcripción y recitación envueltos en las bóvedas de datos del Administratum. Una pequeña minoría elige su profesión, tal vez ingenuamente, como voluntario en su regimiento local de la Guardia Imperial, en una fundación, o dejando sus bienes y riquezas para dirigir rezos en los templos de la colmena.

Luego están quienes rechazan ser parte de cualquier grupo, y forjan su propio destino como proscritos. No todos lo hacen por voluntad propia; muchos se ven obligados por la desgracia, la pobreza, o situaciones de las que no son culpables. Una vez separados del entorno habitual, sus nuevas vidas pueden tomar direcciones nunca antes imaginadas, para bien o para mal.

Mientras el personaje ocupaba este trasfondo, su inquisidor advirtió algo en él: habilidades excepcionales, grandes capacidades, o conexiones útiles. El trasfondo también ilustra cómo el personaje ganó esa distinción. Porque que un inquisidor se fije en alguien, indica que podría ser útil en su interminable lucha. Esto podría provenir de su entrenamiento, experiencia, o la mezcla de ambos.

Los trasfondos también juegan un rol decisivo al determinar las posesiones de un personaje: armas, blindaje, equipo de apoyo, y otros pertrechos que el acólito ha reunido como parte de su vida y ocupación. Abarcan desde un rifle láser perfectamente conservado, usado en guerras por el sector, hasta una pistola usada en muchas peleas de bandas en la subcolmena. También puede tratarse de su atuendo habitual, desde pieles animales hasta ropas clericales perfumadas. Los trasfondos pueden guiar incluso preferencias en el peinado, comidas favoritas, patrones en el habla, y otros detalles que hacen único a un acólito. La vida anterior de un acólito también ayuda a moldear la forma en la que ve el Imperio y a otras agencias, reforzando las impresiones de su mundo de origen o creando otras nuevas.

No obstante, cada mundo en el Imperio es absolutamente único, al igual que cada trasfondo y sus variaciones. Teniendo en cuenta las dificultades del viaje disforme y la comunicación interestelar, esto no es de extrañar. Por ejemplo, mientras que para un extraño el Adeptus Mechanicus puede parecer uniforme, el sacerdocio de cada mundo forja posee diferencias sutiles pero significativas con sus compañeros. Las facciones en una forja son también únicas tras una inspección en detalle, unos podrían llevar siempre en sus túnicas carmesí una sombra exactamente 37 ángstroms más baja que sus rivales, o cantar sus oraciones al Ommissiah en un dialecto binario ligeramente diferente. Cada facción comprende su propio trasfondo también, ofreciendo una miríada de posibles trasfondos del Mechanicum en una forja. Igualmente, casi todos los mundos son devotos al Credo Imperial, pero la forma en que adoran al Emperador puede ser radicalmente diferente. El trasfondo que selecciona un personaje es esencialmente singular, y a menudo, los acólitos de la misma organización podrían tener poca semejanza entre sí.

Cada trasfondo presentado en las siguientes páginas incluye una descripción de su lugar en el Imperio y un ejemplo del sector Askellon. Cada uno incluye las siguientes reglas que se aplican a un personaje con este trasfondo:

Habilidades iniciales: Una lista de habilidades (consulta la [página 94](#)) que el personaje posee (rango 1), debido a su vida previa en ese trasfondo.

Talentos iniciales: Una lista de talentos (consulta la [página 119](#)) que un personaje con este trasfondo gana en la creación del personaje. Ten en cuenta que el personaje no necesita cumplir los requisitos normales para cualquier talento otorgado en este paso de la creación del personaje.

Equipo inicial: Una lista de armas, equipo y otros objetos del

Capítulo V: Arsenal (consulta la [página 140](#)) que un personaje con este trasfondo recibe en la creación del personaje. Todas las armas a distancia vienen con dos cargadores de munición estándar.

Bonificaciones: Una capacidad especial que gana un personaje de este trasfondo.

Aptitud: Una elección de aptitud (consulta la [página 79](#)) que el personaje gana de este trasfondo.

Roles recomendados: Una lista de roles (consulta la [página 60](#)) que un personaje de este trasfondo probablemente seguiría.

Cada jugador elige un tipo de trasfondo para su personaje y crea su historia. Puede utilizar el ejemplo de trasfondo en busca de inspiración, creando un trasfondo nuevo y único, o dejar la historia exacta de su personaje como un misterio por ahora. Después de elegir un trasfondo, el personaje recibe sus habilidades y talentos, adquiere su equipo inicial, y gana su aptitud y habilidad especial.

ADEPTUS ADMINISTRATUM

La gran burocracia de diezmos y registros que mantiene al Imperio unido y lo hace funcionar; conservan el saber, historias y secretos de un millón de mundos de modo que el Imperio pueda prosperar.

“Los registros muestran que el dato está en la infocriptia terciaria del quinto nivel. Pero puedo preparar una expedición para recuperarlo”.

—Honsa Illum, guardián de datos del nivel primario

Es tal el tamaño y alcance del Imperio, que se necesita una legión innumerable de escribas, funcionarios y burócratas para mantenerlo. Conectado entre las estrellas en una red de notas garabateadas y cachés de datos secretos, el Administratum es un gigante torpe, agitándose a una velocidad sólo ligeramente superior a la de un muerto, que garantiza que cada planeta ha pagado su parte y contribuido a la continuación del Imperio. Sin el Administratum, el Imperio se disolvería en la locura y el caos. Quedaría aislado no sólo de las manos ocultas que guían sus riquezas y recursos, sino también de su historia y de los siglos de secretos guardados en lo profundo de las bóvedas de datos de la organización más grande del Imperio.

PAPEL DENTRO DEL IMPERIO

El Adeptus Administratum, como su nombre indica, administra el funcionamiento del Imperio. El Imperio sobrevive con un sistema de diezmos, donde cada mundo proporciona hombres y recursos al Emperador para la protección de la humanidad. El Administratum decide cómo utilizar estos tributos; alzar un ejército, evacuar un mundo, o erradicar una especie xenos, todo por el bien del Imperio. El funcionamiento del Administratum está tan hilado en la tela del Imperio, que nadie puede escapar a su atención, y cada mundo tiene cientos, si no miles, de funcionarios y adeptos dedicados a supervisar sus obligaciones. En muchos sentidos, el Imperio es el Administratum, y más que los rostros severos de los guardias imperiales o la mirada celosa de los sacerdotes del Ministorum, representa la mano del Emperador y su control sobre todos los hombres a lo largo de la galaxia.

El Administratum observa una rígida jerarquía en sus filas para llevar a cabo sus tareas interminables. Algunos adeptos están encargados del registro, viviendo en enormes tumbas de datos. Aquí pueden pasar sus días catalogando nuevos e interminables textos, registrando cuidadosamente todo para que después de muertos, otros puedan catalogar su obra, y así sucesivamente en un ciclo eterno. Algunos hacen lo contrario, quemando los registros considerados heréticos o disconformes con la verdad imperial. La mayoría de los adeptos trabajan pasando páginas y páginas de información o completando informes interminables. Pasan éstos a otros adeptos en pequeñas formas que contribuyen a una mayor, aunque muy limitada, comprensión del Imperio y su estatus. Esto no es más que una pobre visión de la realidad fáctica, y por lo general, tan fuera de fecha que es inútil para el uso práctico. Algunos señores del Administratum son muy conscientes de esto, pero siguen trabajando ya que no pueden imaginar cualquier otro método para mantener el Imperio. Muchos operan ciegamente de la misma manera, felizmente ignorantes de la inutilidad de su trabajo.

REGLAS DEL ADEPTUS ADMINISTRATUM

Un personaje con este trasfondo aplica los siguientes beneficios:

HABILIDADES INICIALES

Comerciar o Medicae, Lingüística (Gótico clásico), Lógica, Saber académico (escoge uno), Saber popular (Adeptus Administratum)

TALENTOS INICIALES

Entrenamiento con armas (Láser o PS)

EQUIPO INICIAL

Pistola láser o automática, túnica imperial, autopluma, crono, placa de datos, botiquín

BONIFICACIONES

Maestro del papeleo: El personaje cuenta la Disponibilidad de todos los objetos como un nivel más disponible (los objetos muy raros cuentan como raros, los medios como comunes, etc.).

APTITUD

Conocimiento o Social

ROLES RECOMENDADOS

Buscador, Hierofante, Quirurgo, Sabio

Debido a que el Administratum funciona en todos los niveles de la sociedad imperial, y procesa unas enormes cantidades de información, aquellos dentro de sus filas pueden a veces entender el funcionamiento del Imperio, a diferencia de cualquier otro. Sin embargo, esto puede ser tan incorrecto o anticuado como los datos que procesan. A menudo poseen talentos desconocidos para otros, como el conocimiento de las lenguas arcanas, cifrados de datos y manipulaciones numéricas, y un adepto del Administratum puede detectar un significado donde otros sólo ven garabatos al azar o tonterías. Esto se debe en parte a la lenta decadencia del saber en el aprendizaje de memoria en muchos de los mundos imperiales, pero también a la naturaleza secreta del Administratum, que guarda celosamente sus dominios y utiliza códigos especializados, léxicos insulares y cantos técnicos. Un adepto es la llave para abrir este mundo secreto de registros e información, y ejercer su considerable poder puede ser vital para la búsqueda de un solo ciudadano entre millones, despejar la salida de una carga importante en una cuarentena, desentrañar un extraño patrón del tiempo local, o realizar cualquiera de otras mil tareas.

PERSONAJES DEL ADEPTUS ADMINISTRATUM

Los miembros del Administratum pueden venir de cualquier mundo o estación. Se desea un cierto grado de inteligencia, aunque la devoción a las tareas asignadas y obsesión con su realización son más esenciales. El ascenso es, por supuesto, tan rápido como el propio Administratum; quienes empiezan poniendo pergaminos junto a autoplumas, podrían ver algún día a sus descendientes llevando rollos completos. Incluso un mundo inferior puede tener decenas de funcionarios para supervisarlos, mientras que un mundo más grande podría tener ciudades de escribas y de adeptos trabajando sin descanso para mantener sus diezmos y revisar su gobierno. A veces esto se hace localmente en bóvedas de datos en la capital planetaria, pero algunos planetas son tan remotos o incivilizados que sólo hay unos pocos escribas en pequeñas oficinas olvidadas para observar el lejano mundo.

El tipo más común de personaje del Adeptus Administratum es el escriba o adepto que pasado su vida rodeado de registros, trabajando en un almacén de datos o como parte del aparato de gobierno, y sólo ha conectado con el mundo exterior por los informes que recibe y procesa. Pueden desarrollar una relación casi preternatural con los datos, capaces de pasar entre interminables montones de información y encontrar palabras clave, frases y líneas, que luego pueden tejer juntas en una imagen coherente y a menudo invisible para los demás. Adeptos excepcionales como estos saben cómo funciona el Imperio a un

nivel desconocido para sus señores de sector y sistema, y pueden trabajar su camino en los grandes mecanismos del Administratum para girar las ruedas a su favor.

Menos comunes, pero también posibles, son quienes han caído, descontentos con su suerte, e intentaron enriquecerse o ganar poder ilícito sobre dominios locales. Sin embargo, incluso los trabajadores del Administratum en desgracia pueden tener sus usos, y encontrar un nuevo propósito y servicio en otro lugar.

EJEMPLO DE TRASFONDO ADEPTUS ADMINISTRATUM: REGIMIENTO INFOCRIPTO JOVUS

Alojada en lo profundo de las entrañas de la ciudad principal del mundo, esta organización se dedica al mantenimiento de una de las mayores infocriptas del planeta. Aquí la información se remonta a muchos milenios atrás, con algunos registros tal vez originarios de los días míticos de la fundación del sector. Los leales trabajadores se afanan sin descanso para preservar y organizar los innumerables pergaminos, placas de datos y tomos. Cada día, toneladas de información son enterradas aquí, pero del mismo modo imponentes montañas de pergamino se pierden al fuego o al moho, alimañas invasoras destruyen siglos de registros, pilas de placas fallan o se desmoronan, y los tomos se vuelven inútiles cuando sus lenguas se desvanecen y mueren. Aun así, el Regimentum continúa su batalla sin fin en el nombre del Adeptus Administratum.



ADEPTUS ARBITES

Guardianes de las leyes del Imperio, que procuran que la regla del Emperador se lleve a Sus mundos; son juez, jurado y verdugo, contra cualquiera, alto o bajo, que rompa la ley imperial.

“Por supuesto sé quién eres. Eras el gobernador aquí, hasta que diste la espalda a tu justo señor. Ahora, estás muerto”.

—Mariscal Ranx Wayner

Sólo mediante una vigilancia constante y la ejecución de la ley brutal puede sobrevivir el Imperio, y es el Adeptus Arbites quien cumple esta función. Mientras los ejércitos de la Guardia Imperial luchan contra las agresiones de los imperios alienígenas y protegen los mundos desde fuera, el Adeptus Arbites extirpa rebeldes, reincidentes y amenazas para la estabilidad del Imperio desde dentro. Sus agentes, conocidos colectivamente como los arbitradores, operan como mejor convenga, utilizando su mayor capacidad y armamento para enfrentar enemigos que pueden estar más allá del alcance de las agencias locales, o en muchos casos para hacer frente a un gobierno que se ha vuelto corrupto. Implacables y decididos, no perdonan ni olvidan ningún delito, y persiguen a su presa sin descanso hasta entregar la justicia del Emperador.

PAPEL DENTRO DEL IMPERIO

Las leyes del Imperio son una compleja red de tradición, deber y costumbres locales. Por lo tanto, pueden variar de mundo a mundo o sector a sector, con cada gobernador planetario, prefecto, o jefe local, proclamando sus propias leyes. A los arbitradores les importan poco esas trivialidades, y persiguen los delitos graves contra el Imperio, dejando estos asuntos mezquinos a los agentes locales. El asesinato o robo, por ejemplo, se consideran intrascendentes salvo que afecten directamente al Imperio, se lleven a cabo contra oficiales imperiales, o de algún otro modo sean una amenaza para la seguridad de un mundo.

Los arbitradores tienen poca piedad o compasión por las transgresiones de los ciudadanos imperiales. Los años tratando con la escoria de la galaxia han vuelto a muchos de ellos cínicos y resentidos. Otros se han convertido en fanáticos, viendo la mano del Emperador en la letra de la ley y creyendo que cualquiera que la rompa sólo merece la muerte. Algunos podrían tener nociones idealistas para poner orden en el Imperio, pero la realidad de los interminables, a veces horribles, crímenes erosiona esas creencias. La llegada de una patrulla de arbitradores es raramente bienvenida, dada la forma brutal en que operan durante sus investigaciones, detenciones y ejecuciones, a pesar de que podría significar el fin de viciosas empresas criminales.

Un arbitrador debe lidiar con agencias locales ineficaces o corruptas. Estas son a menudo sus mayores enemigos, ya que a veces debe limpiar una situación local, haciéndose cargo de la inepta fuerza policial de una ciudad colmena, estación orbital, o incluso todo un planeta, para purgarla de delincuencia y corrupción en una serie de redadas sangrientas e implacables.

REGLAS DEL ADEPTUS ARBITES

Un personaje con este trasfondo aplica los siguientes beneficios:

HABILIDADES INICIALES

Escrutinio, Indagar o Interrogar, Intimidar, Perspicacia, Saber popular (Adeptus Arbites, Bajos fondos)

TALENTOS INICIALES

Entrenamiento con armas (Eléctrica o PS)

EQUIPO INICIAL

Escopeta o maza eléctrica, caparazón ligero de agente o coraza de caparazón, 3 dosis de estimulante, grilletas, 12 cigarrillos de lho

BONIFICACIONES

El rostro de la Ley: Un arbitrador puede repetir cualquier tirada de Intimidar e Interrogar, y puede sustituir su bonificación de Voluntad por sus NdE en estas tiradas.

APTITUD

Ataque o Defensa

ROLES RECOMENDADOS

Asesino, Buscador, Desperado, Guerrero

En los mundos Imperiales, el Adeptus Arbites es la ley definitiva, absoluta, respondiendo sólo a sus mandos y a los jueces de sistemas y sectores, pero no a las autoridades locales. Es una tarea ingrata, porque los anónimos arbitradores son temidos y odiados por sus actos. Ellos y sus cohortes son el último baluarte contra rebeliones heréticas y otras amenazas mayores. Su recinto-fortaleza es con frecuencia el último bastión imperial durante revoluciones o invasiones, resistiendo hasta el final mientras alertan a las agencias externas de la situación. Todos saben que si caen, a continuación sigue el planeta. Para sobrevivir en un ambiente tan hostil, los arbitradores no deben mostrar duda, remordimiento o compasión por quienes protegen, y deben saber que todos los ciudadanos son culpables hasta que se demuestre lo contrario.

PERSONAJES DEL ADEPTUS ARBITES

El Adeptus Arbites enfrenta una tarea monumental en la aplicación de la ley en incontables mundos. Los que toman los juramentos, se ponen la armadura de caparazón, y portan las mazas eléctricas, son a menudo individuos obsesivos y despiadados, hombres y mujeres que ven la ley como una extensión de la voluntad del Emperador sobre Sus súbditos, y cumplen con su deber sagrado. Tanto si son expertos en combate o poseen una mente aguda, los arbitradores saben que se enfrentan a un enemigo implacable y despiadado, uno que deben contrarrestar con todos los talentos disponibles. Para ser parte de esta agencia deben abandonar su entorno natal, puesto que tras de la formación en la Schola Progenium, los arbitradores nunca son asignados a su mundo

de origen. Están más allá de las autoridades locales, sirviendo sólo a la más alta ley imperial. Cuando un hombre se pone la distintiva armadura oscura deja de ser simplemente un hombre, y es un representante del Imperio sobre un mundo, para asegurar el cumplimiento planetario de la ley imperial.

Los arbitadores siempre están enfrascados en la investigación y el respeto por la ley, porque el crimen no duerme. La población que les rodea les supera abrumadoramente, por lo que es esencial detectar y aplastar el crimen antes de que crezca demasiado fuerte. En muchos mundos, emplean potencia de fuego masiva ante la menor insinuación de resistencia, a menudo reaccionando a los crímenes antes de que ocurran, y detienen de forma preventiva a ciudadanos “en riesgo” de convertirse en delincuentes. Los arbitadores calificados son maestros del conflicto urbano y del control de multitudes, con una comprensión intuitiva de las sociedades imperiales, como los bloques de habitáculos de un superpoblado mundo colmena o las aldeas primitivas de un mundo salvaje, y de las diferentes tácticas necesarias para vigilarlos.

Los arbitadores suelen aprovechar los sistemas de voz locales, desarrollando redes de espías e informantes, e incluso infiltrándose en organizaciones sospechosas para atrapar a los transgresores en ataques quirúrgicos, donde su armamento y formación superior puede prevalecer sobre fuerzas más grandes. Estas investigaciones requieren largas horas de seguimiento, paciencia y astucia, para erradicar las violaciones de la ley imperial entre la miríada de delitos contra autoridades menores. Sus vidas suelen estar en riesgo, y no sólo por su presa criminal. En una investigación, toda clase de cosas podrían salir a luz, incluso secretos de individuos poderosos. En casos así, los arbitadores deben cuidarse de sus aliados igual que de la escoria que persiguen.

EJEMPLO DE TRASFONDO ADEPTUS ARBITES: PRECINTO DELTA, COLMENA DESOLEUM

Uno de los precintos del Adeptus Arbites en esta inmensa ciudad colmena, Delta está cuidadosamente oculto y aún más fortificado de lo habitual. Dentro se encuentran las más poderosas armas, como emplazamientos de cañones láser y cañones de plasma, además de un pequeño alijo de granadas de arcanotecnología de incalculable valor, innecesarias a menos que la colmena se enfrente a una insurrección o algo peor. Como ninguno de los arbitadores estacionados aquí son nativos del mundo, por no hablar de esta colmena, necesitan algo de tiempo para aclimatarse a sus condiciones. Sin embargo, ninguno de ellos se atreve a bajar la guardia por un instante, sabedores del armamento y otros secretos almacenados tras las pesadas puertas plástiacero. Esta fortaleza, junto con otra cuidadosamente oculta en la colmena que alberga su Coro Astropático, representa la última línea de defensa en caso de que caiga la colmena Desoleum.



ADEPTUS ASTRA TELEPATHICA

La antigua y sagrada organización vital para la supervivencia del Imperio y la humanidad; guiando naves y transmitiendo información a lo largo de millones de mundos dispersos, unen el Imperio con su red de mentes.

*“Mis ojos fueron un pequeño precio a pagar por lo puedo ver ahora”.
–Astrópata Leto Loi*

Los psíquicos son una parte vital del Imperio, uniendo sus mundos, ayudando a sus soldados y guiando a sus naves por las estrellas. También son peligrosos, porque el mismo don que les permite extraer poder de la disformidad, el reino sobrenatural bajo la realidad, puede servir de conducto a su poder blasfemo y como puerta para los demonios. Un psíquico no entrenado puede condenar un mundo si sus capacidades no se controlan. El Imperio tiene una rígida estructura para vigilar a todo aquel con indicios de talento psíquico y sacarle de la sociedad, usualmente a la fuerza. Una vez en custodia, son entrenados para servir al Emperador o, si son muy inestables, destruidos por el bien de la humanidad. El Adeptus Astra Telepathica supervisa a los psíquicos, purgando la galaxia de nuevos psíquicos y examinando y entrenando a sus prisioneros. Los que no son dignos de vivir deben entregar sus energías vitales para servir al Emperador directamente prolongando su existencia un día más.

PAPEL DENTRO DEL IMPERIO

La broma cruel del psíquico es que incluso cuando actúa para proteger el Imperio, su propia existencia es una amenaza y su mera presencia atrae la atención de los habitantes de la disformidad. El Imperio entiende la importancia de usar a los psíquicos. Pueden ser encontrados en cada nivel de mando y casi en cada mundo, pero los psíquicos siempre están aparte del resto de la humanidad, sin importar lo útiles que puedan ser. Viven con el constante miedo a la muerte (a veces a manos de aliados) o el terror de la posesión demoníaca deshace todas las mentes, excepto las más fuertes. Por tanto, sus vidas son de estrés y ostracismo constante. Sólo los más fuertes pueden esperar sobrevivir contra años de ataque de la disformidad cada vez que intentan usar sus poderes.

Para asegurar la seguridad del Imperio, el Adeptus Astra Telepathica supervisa el reclutamiento de estos peligrosos individuos. Su flota de Naves Negras viaja sin fin de un mundo al siguiente, reuniendo a los que muestran la mancha del talento psíquico para llevarlos a Terra donde son probados. Sólo una fracción sobrevive para servir en el Adeptus Astra Telepathica. La mayoría son sacrificados para mantener al Emperador, tal vez el psíquico más potente conocido. Otros caen durante su entrenamiento, con sus mentes o cuerpos desgarrados por las criaturas de la disformidad, o ejecutados si sus poderes son demasiado incontrolables o sus mentes inadecuadas. Sólo tras años de riguroso aprendizaje en la Scholastia Psykana, las instalaciones de entrenamiento del Adeptus Astra Telepathica, son considerados aptos para servir al Imperio entre sus ejércitos, o como parte de la gran red de astrópatas que envían mensajes por las estrellas. El ciclo se repite a menudo, y los psíquicos sancionados para servir en las filas del Adeptus Astra Telepathica lo hacen a veces a bordo de las Naves Negras. Otros se convierten en instructores, impartiendo su conocimiento a nuevas generaciones de psíquicos.

REGLAS DEL ADEPTUS ASTRA TELEPATHICA

Un personaje con este trasfondo aplica los siguientes beneficios:

HABILIDADES INICIALES

Engañar o Interrogar, Escrutinio o Psiniscencia, Perspicacia, Saber popular (Adeptus Astra Telepathica), Saber prohibido (Disformidad)

TALENTOS INICIALES

Entrenamiento con armas (Láser, Rudimentaria)

EQUIPO INICIAL

Pistola láser, bastón o látigo, capa antifrag, ligera o chaleco antifrag., microcomunicador o foco psíquico

BONIFICACIONES

La amenaza constante: Cuando el personaje o un aliado en 10 metros provoca una tirada en la **Tabla 6-2: Fenómenos psíquicos** ([página 196](#)), el personaje puede aumentar o reducir el resultado en una cantidad igual a su bonificación de Voluntad.

Probado en Terra: Si el personaje toma la mejora de élite Psíquico en la creación de personaje, gana el rasgo Sancionado ([página 138](#)).

APTITUD

Defensa o Psíquico

ROLES RECOMENDADOS

Buscador, Místico, Quirurgo, Sabio

Los que no sirven al Adeptus Astra Telepathica están por todas partes, ya que siempre se necesitan psíquicos sancionados. Podrían combatir en las guerras de la humanidad, usando sus poderes contra los enemigos del Imperio. También podrían encontrar seguridad en los palacios de un gobernador planetario, un privilegio de la ociosa nobleza mientras envían y reciben mensajes de su señor. No importa donde vivan, siempre son vigilados con suspicacia y miedo. A veces, esta desconfianza es mayor en sus compañeros psíquicos, porque todos ellos están a un intento fallido de permitir entrar en la realidad a los horrores de la disformidad.

PERSONAJES DEL ADEPTUS ASTRA TELEPATHICA

Los psíquicos son en realidad mutantes, una divergencia en el proceso de evolución humana en algo diferente y a veces aterrador. Han vivido siempre con esta mancha, mientras el Imperio explota y usa sus capacidades únicas. Como conductos de la disformidad, han vivido en constante miedo a la posesión, o a la muerte a manos de los terribles habitantes de ese lugar impío. Sus vidas anteriores pueden estar llenas de accidentes inexplicables o de estallidos mentales, y en algún momento, su descubrimiento

y captura. Muchos no viven lo suficiente para ser descubiertos, autodestruyéndose en ráfagas de poder incontrolado. Muchos no son detectados o capturados, una constante preocupación para el Adeptus Astra Telepathica y la Inquisición. En Terra está el doloroso proceso de sanción, donde son probados, marcados y quebrados, para servir la voluntad del Emperador. La mayoría no son aptos para la existencia continua, y su servicio termina cuando sus energías son usadas para alimentar la fuerza vital del Emperador y la luz eterna del Astronomicón. Los que quedan son admitidos dentro del Adeptus Astra Telepathica, considerados seguros y fuertes para servir al Imperio. Puede ser una vida dura y desagradecida que alimenta la amargura, con la mente del psíquico en un estrés constante, rodeada de miedo y odio. Cada día puede alejarles más de la humanidad y acercarlos a las susurrantes promesas de los Poderes Ruinosos.

Como miembros del Adeptus Astra Telepathica, los psíquicos tienen muchas áreas donde, aunque pueden no ser bien recibidos, sus dones son apreciados. Los astrópatas proporcionan servicios vitales, conectando psíquicamente los mundos y naves de vacío, y permitiendo existir al Imperio. A veces son más que transmisores y actúan como adivinos o telépatas. Los psíquicos entran también en regimientos de la Guardia Imperial u otras fuerzas imperiales. Sus vidas suelen ser cortas y despiadadas, terminando al arder en batallas mentales que ningún humano puede imaginar, o ejecutados al mostrar un indicio de posesión o locura. Este es el otro destino de la mayoría de los psíquicos, independientemente de su papel en el Imperio: una lenta decadencia de la mente hasta que los poderes de la disformidad los consumen, y se vuelven contra aquellos que antaño lucharon por proteger.

Aunque los psíquicos dominan la mayor parte de esta agencia, hay otros. Muchos humanos no bendecidos actúan de guardianes y cuidadores, en Terra o en las Naves Negras, vigilando cualquier indicio de que un psíquico se vuelva una amenaza mortal. Todavía peores son sus opuestos: los incluso más antinaturales intocables. Estos humanos sin alma pueden negar las energías psíquicas, y su mera presencia en las inmediaciones puede poner a un psíquico de rodillas con intensas oleadas de dolor debilitante. No importa su papel, el Adeptus Astra Telepathica está considerado fuera de las filas normales de la humanidad, y debe probarse con cada acción.

EJEMPLO DE TRASFONDO ADEPTUS ASTRA TELEPATHICA: DESTACAMENTO 14 DE PSÍQUICOS PRIMARIS

Asignado al 237 de infantería pesada Havarth, uno de los mayores regimientos de la Guardia Imperial de Askellon, esta organización consiste en varias docenas de psíquicos preparados para la batalla y su personal de apoyo. Muchos de ellos son veteranos de incontables combates, e incluso algunos están capacitados para usar armas. Aunque la mayoría están asignados para ayudar a las tropas bajo la dirección de oficiales tácticos, es costumbre que un psíquico seleccionado forme parte de la plana mayor del regimiento. Este psíquico no ofrece poder en batalla, pero en su lugar emplea sus habilidades para adivinar las acciones del enemigo, una práctica que ha causado cierta burla entre otros regimientos en el sector.



ADEPTUS MECHANICUS

Guardianes de los antiguos secretos de tecnología y los artefactos más valiosos y venerables del Imperio; sirven al Dios Máquina en la búsqueda de conocimiento perdido.

“Su afirmación es errónea. Es usted quien venera al Omnisiah, sólo que lo hace en Su aspecto como el Emperador”.

—Magos Tonnus Mu Kepplar

Tran parte de la tecnología de la humanidad ha sido olvidada, y lo que queda son secretos guardados por el Adeptus Mechanicus. Envuelto en ritos y supersticiones, el conocimiento para manejar los artefactos más complejos del Imperio recae en estos seguidores del Dios Máquina. El Adeptus Mechanicus guarda y supervisa los conocimientos ancestrales y misterios para hacer funcionar la tecnología, e incluso su comprensión dogmática y supersticiosa resulta muy superior a la de cualquiera en el Imperio. Abrazan la tecnología hasta el punto en que intentan trascender la carne de sus cuerpos mediante la pureza del metal. Fuera del Mechanicum pueden parecer insensibles y sin emociones, más afines a sus máquinas benditas que a otros humanos, y la mayoría coincidiría con estos puntos de vista.

PAPEL DENTRO DEL IMPERIO

El Adeptus Mechanicus son los custodios de la tecnología imperial. Desde el planeta rojo de Marte, mantienen un imperio que venera al Emperador en Su aspecto del Omnisiah. Sus creencias otorgan a la tecnología un poder místico que debe ser respetado y mantenido con oraciones, y cuidadosos rituales. En su adoración al Dios Máquina, los tecnosacerdotes intentan parecerse a su maestro divino. Sus ancianos son más máquina que hombre, e incluso la mayor parte de sus cerebros son reemplazados con fríos circuitos lógicos y cogitadores. Esta es la ambición de cualquier devoto del Culto de la Máquina: ascender en las filas del tecnosacerdocio para convertirse en un Magos de la orden, cubierto de metal y con un corazón de hierro.

El Mechanicum guarda las mejores armas que conoce la humanidad. La primera de ellas son las máquinas de guerra del Adeptus Titanicus, las Legiones Titánicas. Imponentes máquinas de combate, tan altas como un bloque de habitáculos y con armas capaces de nivelar colmenas enteras, los Titanes sólo se emplean contra los más terribles enemigos. Cada uno es una antigua y sagrada pieza de tecnología, venerada como una expresión del poder del Omnisiah. El Mechanicum también controla otras armas letales, incluyendo bombas víricas y torpedos vórtice que sólo pueden ser fabricados y usados con su ayuda. Para este fin hay tecnosacerdotes en cada organización imperial. Incluso los orgullosos y autosuficientes Adeptus Astartes envían a sus hermanos de batalla a Marte para formarlos en las sendas secretas de la máquina. Estos tecnomarines vuelven después a su capítulo y usan su conocimiento para mantener sus arsenales.

Hay poco progreso en el Imperio; los principios de los sistemas de energía, armas y naves de vacío, se basan en diseños y patrones de hasta miles de años de antigüedad. Esto es en parte por los peligros que el avance tecnológico trajo a la humanidad en el pasado, donde las leyendas hablan de máquinas pensantes y terribles armas asesinas que causaron estragos en la galaxia. Pero es también culpa del Adeptus Mechanicus. Cada organización imperial importante está juramentada al Culto Mechanicus, que

REGLAS DEL ADEPTUS MECHANICUS

Un personaje con este trasfondo aplica los siguientes beneficios:

HABILIDADES INICIALES

Competencia tecnológica, Lógica, Perspicacia o Pilotar (escoge uno), Saber popular (Adeptus Mechanicus), Seguridad

TALENTOS INICIALES

Entrenamiento con armas (PS),
Uso de mecadendrita (Herramientas)

RASGOS INICIALES

Implantes Mechanicus ([página 137](#))

EQUIPO INICIAL

Rifle automático o cañón de mano, servocráneo monotarea (herramienta) o mecadendrita óptica, túnicas imperiales, 2 viales de oleo sagrado

BONIFICACIONES

Reemplaza la carne débil: Un personaje del Adeptus Mechanicus cuenta la Disponibilidad de todos los implantes como dos niveles más disponible (un objeto raro cuenta como medio, muy raro como escaso, etc.).

APTITUD

Conocimiento o Tecnología

ROLES RECOMENDADOS

Buscador, Hierofante, Quirurgo, Sabio

guarda los secretos de la tecnología; incluso el más poderoso gobernante debe ceder ante el Mechanicum en este tema. Los tecnosacerdotes gobiernan mundos, tienen sus propias flotas, y organizan ejércitos para proteger sus manufacturums y puestos de investigación.

Los que sirven al Culto a la Máquina están a menudo obsesionados con la tecnología, contemplando la gloria divina del Omnisiah en cada circuito y remache, y tratando su manejo y cuidado como un deber sagrado. Su aspecto los diferencia; incluso en un Imperio donde la cibernética no es poco común, con sus cuerpos mejorados casi inhumanos. Muchos se despojan de su carne y la reemplazan con implantes hasta el punto en que ya no parecen humanos, sino algo que ha trascendido los lazos mortales. Sus procesos mentales también aumentan, con sus respuestas emocionales modificadas o eliminadas, y dejan a muchos sin capacidad para tener interacciones humanas normales.

El resultado es a menudo un desprecio por el grueso de la humanidad, considerada como el despilfarrado subproducto de la evolución y un componente ineficaz en la divina precisión del Dios Máquina. En su mayor parte, el resto del Imperio se contenta con permitir al Mechanicum su dominio sobre su tecnología, elevado para aceptar que los secretos de la máquina son para él y sólo para él, aunque esto alimenta un aura de desconfianza.

PERSONAJES DEL ADEPTUS MECHANICUS

Desde las profundidades de las mayores ciudades del Imperio hasta la maquinaria de su enorme flota interestelar, el deber del Adeptus Mechanicus es cuidar y preservar las obras tecnológicas del hombre. Cuando un tecnosacerdote es entrenado y toma sus votos al Omnissiah, es enviado a una de estas grandes obras, y pasa sus años entonando rezos y rituales sagrados que mantienen operativo el espíritu máquina. Algunos van más allá del simple mantenimiento, elevándose en la orden para asumir una mayor experiencia o responsabilidad. Otros apoyan el esfuerzo bélico directamente como visioingenieros en la Guardia Imperial, o gobiernan un mundo forja, vitales para alimentar el apetito insaciable del Imperio por el material de guerra. Otros sirven en una flota exploradora en la sagrada búsqueda de las legendarias Plantillas de Construcción Estándar, creadas en la pre-imperial Edad Oscura de la Tecnología. También podrían dedicarse a investigar a los alienígenas enemigos del Imperio, como los voraces tiránidos o brutales orkos.

Unos pocos podrían dirigir sus propias estaciones, convirtiéndose en señores de sus dominios y dedicando sus vidas a la búsqueda personal del dominio tecnológico.

Otros, como los trabajadores de las forjas o los adeptos seguidores, realizan funciones menores. La mayoría aspira a unirse algún día al tecnosacerdocio, para poder servir mejor al Omnissiah. Raras veces, algunos rechazan al Dios Máquina y buscan vidas en otras partes, pero aún conservan más habilidades y familiaridad con la tecnología que cualquier otro en el Imperio.

Muchos en el Culto Mechanicus aspiran a acercarse todo lo posible al Dios Máquina, mejorando lentamente su cuerpo con componentes mecánicos, hasta que son más metal que carne. Esto puede hacerles carentes de emoción, ya que abrazan la fría lógica del Dios Máquina al que sirven, y a veces los pone en conflicto con otros a su alrededor. Del mismo modo que se basa en los psíquicos, el Imperio no podría funcionar sin la presencia del Adeptus Mechanicus, y tanto si sus ciudadanos favorecen a un siervo del Omnissiah o simplemente lo toleran, lo cierto es que no podrían sobrevivir sin sus conocimientos y habilidades.

EJEMPLO DE TRASFONDO ADEPTUS MECHANICUS:

CERIX MAGNUS DEL RÉGIMEN AFIRMADOR

Cerix Magnus es quizá el mayor de los muchos mundos forja dentro de Askellon, y es estricto en el seguimiento de los patrones tecnológicos más santificados. Los tecnosacerdotes del Régimen Afirmador trabajan allí para asegurarse de que ninguna forja se desvíe de los dictados correctos del Omnissiah, y que se hacen todas las reverencias adecuadas. Esta oficina revisa cuidadosamente que cada oferta de aceite santo esté a la temperatura y consistencia apropiada antes de usarlo para ungir a un nuevo espíritu máquina, controla los niveles de oración binaria para la frecuencia adecuada, comprueba liturgias de fabricación para verificar que ninguna ha intentado acciones no consagradas, y más. Mediante estas acciones se aseguran de que la mancha de la tecnoherejía nunca gane un punto de apoyo.



ADEPTUS MINISTORUM

La gran agencia religiosa del Emperador de la Humanidad; con capillas y catedrales en un millón de mundos, se dedican a extender y enseñar la palabra del Emperador, de modo que todos puedan disfrutar dentro de Su luz y temer Su ira.

"Tanto como amas y temes al Emperador, así debes amar y temer a los que portan Su divina palabra".

—Cardenal Erasmus Pontium

Tl Adeptus Ministorum, también llamado Ecclesiarquía, es la fe religiosa que venera al Emperador de la humanidad. Poderosa y antigua, encarna el Credo Imperial, la infinidad de creencias que unen a la humanidad, le dan un propósito y le mantienen a salvo de las amenazas que ponen en peligro el alma tanto dentro como fuera. Sus miembros son devotos siervos del Emperador, dedicados a ofrecer Su palabra a los fieles, y erradicar a cualquiera que se le oponga. Ya sea con palabras o con hechos, un miembro del Adeptus Ministorum nunca olvida su servicio anterior. Incluso si cae de la gracia, las enseñanzas de la iglesia permanecen marcadas en su alma y el fuego de la fe del Emperador aún arde fuerte en su vientre.

PAPEL DENTRO DEL IMPERIO

Según la creencia imperial, hace diez mil años el Emperador cayó tras poner fin a la guerra civil más grande que ha conocido la galaxia. Al ser el Emperador unificador de la galaxia y padre del Imperio, llevó poco tiempo que un culto se alzase en adoración, idolatrándolo por salvar a la humanidad y evitar la desaparición del hombre. Este culto se extendió, convirtiéndose en una religión. Con los siglos se convirtió en el credo unificador del Imperio, hasta que cada ciudadano pudo mirar a la fría y temerosa oscuridad del cielo de la noche y saber que el Emperador le mantenía a salvo. Esta religión existe en todos los niveles de la sociedad imperial, aunque los detalles de este culto son únicos en cada mundo y sociedad. Esta es una preocupación menor para el Ministorum, porque mientras un ciudadano tenga al Emperador como su dios, entonces es de hecho un adorador fiel. Misioneros fanáticos, santos benditos y predicadores, aseguran la propagación del Culto Imperial para mantener la Ecclesiarquía y su ley, uniendo al Imperio en la devoción al Emperador.

El Ministorum no existe sólo para asegurar la devoción al Emperador; sino también para que sus enemigos sean purgados de la humanidad, y sólo sobrevivan los de fe y espíritu puro. Esto incluye mantener la fe de los soldados del Emperador mientras combaten a los xenos y otras amenazas. La mayoría de fuerzas imperiales tienen séquitos de clérigos devotos para cuidar sus almas y estimular su furia virtuosa. El Ministorum también convierte los restos recién descubiertos de humanidad y transforma sus creencias nativas al Credo Imperial. Su objetivo es erradicar a los mutantes, brujas y otros herejes, de toda población.

Estos son los verdaderos enemigos del Ministorum, los que se esconden dentro, haciéndose pasar por la humanidad cuando son todo lo contrario. Son manchas en la pureza de los dominios del Emperador, y el deber jurado de todos los miembros del Adeptus Ministorum es descubrir a estos desviados impíos para verlos arder en las hogueras de la sagrada retribución.

REGLAS DEL ADEPTUS MINISTORUM

Un personaje con este trasfondo aplica los siguientes beneficios:

HABILIDADES INICIALES

Carisma, Escrutinio o Indagar, Lingüística (Gótico clásico), Mando, Saber popular (Adeptus Ministorum)

TALENTOS INICIALES

Entrenamiento con armas (Lanzallamas) o Entrenamiento con armas (PS, Rudimentaria)

EQUIPO INICIAL

Pistola lanzallamas (o martillo de guerra y revolver), túnica imperial o chaleco antifrag., mochila, globo de luz, servocráneo monotarea (emisor de alabanzas)

BONIFICACIONES

La fe lo es todo: Al gastar un punto de Destino para ganar un +10 a una tirada, un personaje del Adeptus Ministorum obtiene en su lugar un +20.

APTITUD

Liderazgo o Social

ROLES RECOMENDADOS

Buscador, Guerrero, Hierofante, Quirurgo

El Ministorum goza de gran poder e influencia por su integración en casi todas las agencias imperiales. Casi no hay lugar en el Imperio libre de su presencia, y la mayoría de los señores y gobernadores tienen al menos un miembro a mano para darles consejo. Para algunos, la presencia del Ministorum es bienvenida, una mano firme para aumentar su fe y ayudarles en sus decisiones. Para otros, es un odiado recordatorio de las limitaciones de su propio poder. No obstante, es una batalla que hasta el señor más poderoso está condenado a perder, ya que ningún planeta o sector puede aspirar a permanecer mucho tiempo en contra de la iglesia, dado su poder para enjuiciar a cualquier hombre, o incluso a cualquier mundo, por la mancha de la herejía.

PERSONAJES DEL ADEPTUS MINISTORUM

La Ecclesiarquía llega a todos los aspectos de la vida en el Imperio, y su presencia es el rostro, la voz y la mano, de la voluntad divina del Emperador en incontables mundos y sistemas. A los ciudadanos se les enseña desde que nacen a temer y respetar el poder del Ministorum que los mantiene a salvo, incluso de sí mismos. Sus miembros poseen una fe y un celo aún mayor, sabiendo que el Emperador es la salvación de la humanidad. Algunos podrían haber nacido en el Ministorum, con su stirpe siempre vinculada al santo servicio. Otros pueden haber dejado atrás sus antiguas vidas y posiciones para entrar en los templos locales como meros novicios. Los mundos imperiales suelen tener templos imponentes y capillas que acogen a los miembros de la Ecclesiarquía, cada uno dedicado al Emperador a su propia

manera. Su fe define todo dentro del Adeptus Ministorum, y se entregan por completo a su servicio, jurando sus vidas por el bien del Imperio, para hacer frente a los enemigos del Emperador dondequiera que se encuentren.

La mayoría de los surgidos del Ministorum encuentran un lugar como predicadores, supervisando rebaños de ciudadanos imperiales y salvaguardando sus almas contra la influencia de brujos, mutantes, e impíos cultos xenos. También actúan de guías y maestros para las futuras generaciones. Este puesto no está exento de peligros; los disidentes y los no creyentes a menudo los señalan para el ataque o asesinato, porque son acciones que pueden ser vistas como un golpe contra el odiado Imperio. Más a menudo, encuentran el peligro dentro de la Ecclesiarquia, ya que su poder en expansión lucha constantemente contra sí mismo para controlar a los ciudadanos del Imperio. Con el tiempo, un sacerdote o clérigo podría elevarse y comandar los intereses del Ministorum en todo un mundo, y verse inmerso en la política del sistema y del sector.

Otros podrían viajar a las zonas más salvajes de la galaxia, difundiendo la palabra del Emperador o avivando el fuego de la fe de los que luchan en su nombre. Como alborotadores y cazadores de brujas, algunos miembros de la Ecclesiarquia buscan la herejía y subversión mientras sus hermanos en el sacerdocio mantienen la fe de la población. Estos viajes pueden llevarlos de la primera línea de las guerras más sangrientas del Imperio, a lo más profundo de los mundos primitivos para predicar la palabra del Emperador a los salvajes. Es una tarea a menudo llena de peligros, pero preocupa poco a los que viajan con la fe del Señor de la humanidad en sus corazones y la gloria del Imperio a sus espaldas.

EJEMPLO DE TRASFONDO ADEPTUS MINISTORUM: EL BENDITO OSARIO DE THAUR

El mundo altar de Thaur es el lugar de descanso de billones, rebosante en restos de poderosos y santos. Millones más de los humildes y los pobres se esfuerzan por asegurarse de que sus restos también encuentren un lugar en este mundo sagrado, organizando en vida que sus cadáveres sean enviados allí. Incontables toneladas llegan al Bendito Osario, en donde se preparan los huesos para el descanso final. Los siervos del Osario inscriben una oración única en cada hueso antes de utilizarlo para fortificar una basílica o pavimentar una de las pasarelas de un kilómetro de ancho que rodean el mundo. Ningún hueso se desperdicia, y cada uno se convierte en una ofrenda eterna al Emperador.



GUARDIA IMPERIAL

Vastos ejércitos sacados de incontables mundos; guerreros capaces y endurecidos veteranos de las muchas guerras brutales y sangrientas de la humanidad, son todo lo que se alza entre el Imperio y sus innumerables enemigos.

“Que el Martillo del Emperador caiga sobre este mundo”.

—Lord General Hanto Rhem

Para proteger el Imperio de sus muchos enemigos, se mantiene una fuerza de combate masiva conocida como la Guardia Imperial. Tributada por los mundos de la galaxia, la Guardia Imperial es una inmensa fuerza de incontables billones, siempre en guerra y reclutando más soldados para reemplazar a los caídos. No hay registros precisos sobre su tamaño y fuerza, y su naturaleza está en constante cambio, con sus tropas viajando entre sistemas, o dispersas en las estrellas luchando en guerras olvidadas. Muchos guardias no viven ni un día tras entrar en batalla, pero los que sobreviven se convierten en veteranos curtidos, expertos en llevar la muerte y que se enfrentan a los peores enemigos que la galaxia puede ofrecer. Marcados y quebrados, esos veteranos pueden esperar poca comodidad más allá del campo de batalla, pero pueden servir en otras partes de la máquina de guerra imperial, o en deberes más secretos en guerras encubiertas.

PAPEL DENTRO DEL IMPERIO

El Imperio cubre gran parte de la galaxia conocida, con fronteras que se extienden sobre miles de años luz de diámetro, con millones de mundos repartidos en la oscuridad del espacio. El Imperio combate por la supervivencia contra muchos enemigos alienígenas, así como con la rebelión y la subversión interna. Para librar estas guerras existe el mayor ejército que la humanidad haya conocido jamás: la Guardia Imperial, conocida antiguamente como Astra Militarum. Ni siquiera el Administratum sabe cuántos sirven en un momento dado, aunque en un solo sector puede haber fácilmente billones, con miles muriendo cada día para ser reemplazados por miles más. Sus soldados forman la delgada línea contra un universo ansioso de purgar las estrellas de todo rastro de humanidad. Cuando las razas xenos y la rebelión amenazan, es el peso de la Guardia Imperial el que cae como un fuerte martillazo para aplastar toda resistencia al dominio del Emperador. Aun así, los conflictos pueden durar años, décadas y más, en interminables guerras de desgaste donde generaciones luchan y mueren por la promesa de la victoria futura.

El servicio en el Astra Militarum sigue muchos caminos, algunos siguen las tradiciones de su mundo al unirse a famosos regimientos como millones antes que ellos. Otros pueden entrar mediante sorteo, conscripción, castigo, o ciego azar. Cada mundo es responsable de entregar un porcentaje de su población como diezmo para este servicio, y un mundo que flaquea en esta tarea suele enfrentar la furia de la Guardia Imperial. Cuando un hombre se convierte en soldado, por lo general nunca vuelve a ver su mundo natal, enviado a través de la galaxia para luchar guerras en mundos lejanos para pueblos extraños y señores extranjeros. Pero cada guardia sabe que no hay escape real del servicio, y sólo en la muerte se es libre de este deber sagrado al Emperador. Por su parte, los regimientos del Astra Militarum combinan tanto a

REGLAS DE LA GUARDIA IMPERIAL

Un personaje con este trasfondo aplica los siguientes beneficios:

HABILIDADES INICIALES

Atletismo, Mando, Medicae o Pilotar (Superficie), Navegación (Superficie), Saber popular (Guardia Imperial)

TALENTOS INICIALES

Entrenamiento con arma (Láser, Rudimentaria)

EQUIPO INICIAL

Rifle láser (o pistola láser y espada), mono de combate, armadura antifrag. de la Guardia Imperial, arnés y cuerda, 12 cigarrillos de lho, magnoculares

BONIFICACIONES

Martillo del Emperador: Al atacar a un objetivo que un aliado atacó desde el final del último turno del guardia, el personaje puede repetir cualquier resultado de 1 o 2 en las tiradas de daño.

APTITUD

Liderazgo o Survivalista

ROLES RECOMENDADOS

Asesino, Desperado, Guerrero, Hierofante

los dedicados y fanáticos a la causa, como a los que sirven por miedo o penitencia. Por tanto, un guardia puede ser cualquier cosa, desde un héroe colmado de gloria o un fanático dispuesto a dar su vida por amos desconocidos, a un cobarde egoísta que simplemente trata de sobrevivir o un criminal huyendo de sus crímenes, y toda clase de hombres entre ellos. Todos tienen su lugar en el plan de la Guardia Imperial, a veces como mera carne de cañón para que otros activos más valiosos puedan ser protegidos. Sin embargo, incluso el más grande de los soldados aún puede ser desperdiciado en manos de un comandante cruel, de los cuales el Astra Militarum tiene más que su justa cuota.

Los raros veteranos que sobreviven para ver la vida más allá de la Guardia Imperial son endurecidos combatientes, el producto de incontables guerras y conflictos. A veces entrenados en algunas de las armas más mortales y vehículos blindados del Imperio, sus habilidades están siempre en demanda. Cada uno es único, pero todos comparten el rasgo común de ser supervivientes, tras haber pasado por la picadora de carne que es la guerra imperial y de alguna manera sobrevivir donde millones no lo hicieron. Esto en sí mismo es una valorada habilidad, una que sólo entienden los que han luchado al servicio del Emperador. No obstante, en algunos regimientos los veteranos tienen pocas posibilidades de ascenso o supervivencia debido a comandantes incompetentes o negligentes. Mueren inevitablemente en la batalla, y sus habilidades, como su sangre, se gasta en otro de los conflictos sin fin del Imperio.

PERSONAJES DE LA GUARDIA IMPERIAL

Los guardias imperiales provienen de varios mundos y son maestros en muchas habilidades, cada combinación de ambos a menudo única en su regimiento o unidad. Un personaje que ha servido aquí es experto en el uso de armas y posiblemente ha probado el combate, viendo de primera mano lo que el Imperio debe hacer a diario para sobrevivir. Esto lo puede imbuir con un profundo odio hacia los herejes y toda la vida xenos. También le ha hecho un superviviente. A veces, regimientos enteros se consumen horas después de su llegada a una zona de guerra, y es raro que un guardia sobreviva a una campaña, o incluso una sola batalla. Que el personaje haya vivido muchos combates le marca como valioso, incluso aunque pocos en su estructura de mando lo adviertan. Por suerte, hay otros que si identifican estos atributos únicos y pueden poner sus talentos a buen uso.

Los guardias imperiales pueden convertirse en especialistas con un arma específica o en un método de lucha, y es probable que un personaje disponga de una o más especializaciones en su haber. Estas pueden incluir a los francotiradores entre los elementos de reconocimiento del regimiento, conducir tanques de batalla Leman Russ, o manejar las gigantescas piezas de artillería imperiales. Un guardia también podría aprender habilidades menos orientadas al combate, pero que también son esenciales para hacer la guerra, como logística, apoyo material o avanzadas técnicas de recopilación de información.

Algunos guardias podrían elevarse a una posición de mando y aprender tácticas y estrategia de guerra además de logística y política. Estas habilidades pueden resultar muy valiosas en otras vocaciones, para entender al enemigo y conocer la mejor forma de contrarrestarlo en incontables situaciones. La Guardia Imperial está entre los pocos elementos del Imperio que combate de frente la amenaza alienígena, y los que han pasado tiempo en el Astra Militarum ha visto cosas que pocos podrían imaginar. Esto lo diferencia de la mayoría de población civil que nunca ha oído hablar de muchas de estas amenazas, y mucho menos las ha visto. Su rango también puede servirle bien en presencia de otros con un servicio similar. Los que aún están en la Guardia Imperial, sobre todo si conocen el regimiento del personaje, suelen tener mayor respeto por su servicio, conociendo de primera mano el precio del deber que tuvo que pagar y los camaradas que perdió en el camino.

EJEMPLO DE TRASFONDO GUARDIA IMPERIAL:

ESCUADRA DE DEMOLICIONES DEL 33 REGIMIENTO HRAX

Parte de los feroces Cuchillos sangrientos Hrax, esta unidad está especializada en infiltración y destrucción, y ha abierto fortificaciones impenetrables y detenido formaciones de tanques. Como en todas las fuerzas Hraxianas, los rifles láser de la unidad están equipados con bayonetas-sierra para el combate cuerpo a cuerpo. Acompañados de tecnosacerdotes visioingenieros, estas escuadras de demoliciones avanzan tras las líneas para plantar explosivos y minas, y el 33 es famoso porque siempre encuentra unidades enemigas que destrozaron con sus silenciadas bayonetas-sierra.



PROSCRITO

Viviendo a la sombra del poder del Imperio, pandilleros, criminales y escoria se desarrollan y prosperan; supervivientes astutos y forajidos experimentados, solamente existen para sí mismos y para aquellos que han comprado sus lealtades.

“Haces demasiadas preguntas. Eso tendrá un coste adicional”.

–Rikko Delarn, antes conocido como Ricard Al'Delaroique IV

Incluso en el Imperio, donde la mayoría nacen en la misma posición de por vida, algunos se abren camino para labrarse su propia existencia. Algunos pueden abandonar deliberadamente su papel, o deslizado entre las grietas de su civilización anquilosada. Viven como criminales, vagabundos y renegados, al margen de la vida imperial. Viven en las sombras de la sociedad, usando su ingenio y encanto. Son hábiles ladrones, asesinos y cazarrecompensas; la sospecha y el miedo a menudo siguen sus pasos, porque los demás saben que donde pisan, les sigue el crimen. Los proscritos se conectan con todos los niveles de la vida imperial, y aunque sus preocupaciones son egoístas, pueden ser reclutados para actividades mayores. Tienen conexiones, conocimientos y habilidades insólitas para los ciudadanos imperiales legales, y la voluntad de usarlas mediante el soborno, la coacción, u otros recursos básicos a veces más eficaces que las simples llamadas al deber imperial. También pueden tener vínculos con su vida anterior y con organizaciones que les permiten operar en muchos estratos de la vida imperial.

PAPEL DENTRO DEL IMPERIO

Cada sociedad tiene sus márgenes, bajos fondos y gentes olvidadas. Este es el reino del proscrito, donde no impera la ley, la única justicia es la pistola, y sólo los fuertes y locos prosperan. En mundos colmena y otros muy poblados, estos elementos suelen ser criminales, ocultos entre los ciudadanos. En mundos menos poblados o las fronteras del Imperio, podrían intentar mantener su independencia del dominio imperial. Lo más probable es que estos lugares sean refugios para la delincuencia y la sedición, llenos de grupos ilícitos y sectas heréticas empujadas a los límites remotos de un sector para escapar de la ira imperial.

Aunque pocos lo admitirán, muchos mundos necesitan proscritos. Trafican con bienes codiciados, y otorgan una apariencia de orden en regiones abandonadas y olvidadas. Muchos dependen de ellos como fuerza de trabajo primaria, sobre todo en tareas no aptas incluso para el menor ciudadano. Aunque son desdeñados y odiados, mutantes proscritos son obligados a trabajar en fábricas tóxicas, excavando minerales radiactivos, o cultivando mundos de atmósfera o gravedad peligrosa. Además, los proscritos también son candidatos a la Guardia Imperial, ya que sus duras vidas los hacen aptos para el combate. En general, las autoridades los usan como chivos expiatorios de los males de un mundo, tanto si son responsables como si no.

Aunque el Ministorum proclama que los proscritos son desviados, renegados y herejes, en realidad muchos simplemente se atreven a existir fuera de los dictados del Imperio. Pero a ojos de las autoridades, todos los que se burlan de la ley del Emperador son iguales. A veces, los proscritos atajan amenazas para la humanidad, como cazadores de xenos frenando la influencia de poderes xenos en planetas fronterizos, o como vigilantes que imparten cierta justicia a los reinos sin ley en mundos civilizados. Pueden ser

REGLAS DEL PROSCRITO

Un personaje con este trasfondo aplica los siguientes beneficios:

HABILIDADES INICIALES

Acrobacias o Trucos de manos, Engañar, Esquivar, Saber popular (Bajos fondos), Sigilo

TALENTOS INICIALES

Entrenamiento con armas (Láser o PS, Sierra)

EQUIPO INICIAL

Pistola automática o pistola láser, espada sierra, malla de fibra elástica reforzada o chaleco antifrag., inyector, 2 dosis de obscura o droga de combate.

BONIFICACIONES

Nunca cede: Un personaje proscrito suma +2 a su bonificación de Resistencia para el propósito de determinar la Fatiga.

APTITUD

Social o Survivalista

ROLES RECOMENDADOS

Asesino, Buscador, Desperado

rechazados por los pilares del orden, pero eso no significa que favorezcan la esclavización o erradicación del hombre.

Los proscritos no vienen sólo de las clases más bajas del Imperio, o quienes viven fuera de su luz. Algunas casas nobles, o grandes partes de sus familias, pueden volverse proscritas por elección o a la fuerza. Estos nobles proscritos suelen aferrarse a su poder, incluso frente a la denuncia y el exilio, creando sus propios reinos donde mantienen su corte. Estos reinos se convierten en esfuerzos criminales por riquezas o venganza. Suelen justificar el rechazo de la ley por la única razón de que la sociedad permitió su caída en desgracia. En la periferia del Imperio apenas hay distinción entre estos proscritos y los gobernadores y caudillos legítimos, y tiene poca importancia para los viajeros humanos que aceptan el poder local en cualquiera de sus formas.

PERSONAJES PROSCRITOS

Los personajes proscritos no son siempre criminales, aunque la mayoría los verían como tales. Muchos proscritos, exiliados de la sociedad, actúan en las sombras, a menudo entre la gente que los exilió. Debido a la naturaleza fracturada de los poderes imperiales y sus objetivos, los poderosos encuentran usos para los proscritos. Como rara vez se conectan directamente a esas grandes agencias, los proscritos pueden actuar más allá de las reglas normales y resolver tareas de modos que sus amos nunca podrían autorizar. Aún así, la mayoría no tiene señores, y son actúan libremente. Odiados o cazados, pueden hacer negocio sabiendo que en algún momento u otro, incluso los señores de los que se han apartado podrían venir pidiendo ayuda.

Muchos proscritos son vagabundos solitarios que existen en lugares olvidados de la galaxia. Sin embargo, hay grupos de ellos que se forman e incluso prosperan en las brutales fronteras de la existencia. Muchas son bandas que viven en el fondo de la sociedad imperial en todos los sentidos. Pueden abarcar desde los piratas que surcan rutas mercantes y los cárteles criminales que dirigen ciudades habitáculo completas, hasta arrogantes matones a sueldo de puestos fronterizos y agentes de información que comercian con rumores. Algunos son tolerados por sus útiles servicios. Otros son enfrentados continuamente, trabados en interminables luchas con las fuerzas de la ley y el orden. Con la riqueza y poder suficiente, muchas bandas pueden alcanzar un poder e influencia que rivaliza con la de los príncipes de noble cuna.

Otros proscritos se agrupan para sobrevivir. Seguidores de religiones prohibidas, reclamadores nómadas de tecnología, sediciosos violentos, bandas de mutantes, infestaciones adoradoras de xenos y demás, se unen contra un universo que los vería muertos si estuvieran solos. Negadas las rutas normales al poder, o deseando la caída del gobierno imperial en su colmena o planeta, estas facciones son muy peligrosas, ya que no se preocupan por la voluntad del Emperador. Estos proscritos pueden tener medios y habilidades mucho más útiles para infiltrarse en herejías que los simples cárteles criminales.

Los personajes de trasfondos proscritos están en el extremo de una raza aparte de la mayoría. Únicos en perspectiva, apariencia y creencia, sus atributos comunes suelen ser el objetivo de garantizar su propia seguridad y beneficio, y una disposición a ignorar o eludir lo que se interponga en su camino. Un personaje proscrito siempre camina por una línea muy fina entre ser un enemigo y un activo del Imperio; la misma independencia que lo diferencia del resto de la gente y lo impulsa a vivir aparte, le convierte en un agente útil para organizaciones como la Inquisición.

EJEMPLO DE TRASFONDO PROSCRITO:

LA LIGA PÁLIDA DE PUERTO AGUILA

Mientras que la Gran Asociación de Comercio de Askellon tiene dominio absoluto sobre el comercio en los asteroides que forman el puerto, la Liga Pálida opera a través del cinturón como una de las principales operaciones de contrabando en la región. Compuesta por comerciantes fallidos e incluso comerciantes independientes, que vieron sus fortunas caer en expediciones catastróficas o ataques piratas, es una formación relativamente reciente, pero está aumentando su poder. A medida que la Liga ha empezado a mover reliquias xenos y otros tesoros prohibidos, se ha hecho rival de otros grupos del Comercio sin Rostro, como el Comercio Sable de Desoleum.



PASO 3: ESCOGER UN ROL

“No era necesario pensar mucho, sólo mantenerse con vida de combate a combate. El robo llenaba el tiempo muy bien, y yo era muy bueno en eso, mejor que disparando un rifle láser. Un error fue suficiente. El comisario nunca descubrió que paso con su brillante pistola, pero alguien más se dio cuenta y me cogió in fraganti. Él me sacó y mis nuevas funciones comenzaron. Otras mucho más peligrosas que una guerra abierta”.

—Gex Avrille, diarios privados Recuerdos del servicio

Los roles iluminan la esencia de un acólito. Mientras que un mundo de origen establece su procedencia, y un trasfondo indica su experiencia anterior, un rol ayuda a revelar quién es en realidad bajo sus ropas, armadura e implantes. Es una cualidad interna, el producto de una vida de entrenamiento y talentos naturales, y combina una gran cantidad de cosas para ayudar a definirle y encajar en la vida en el 41º milenio.

Cada acólito tiene una imagen de sí mismo que guía sus acciones, y esto es una parte importante de su rol. Esta imagen también guía cómo ve su entorno y a quienes le rodean, y lo más importante, la forma en que actúa y resuelve las situaciones que enfrenta. Un asesino embelesado con la muerte intentaría ofrecerla cuando sea posible. Al enfrentarse a los tercos funcionarios de una colmena, podría matarlos uno a uno hasta lograr su cooperación. Un sabio que confía en el conocimiento e investigación podría ver que el problema requiere un análisis cuidadoso para un enfoque más eficaz; sobornar a un funcionario del que han descubierto que es corrupto, o chantajear a otro que tiene una adicción secreta a la oscura. Del mismo modo, cuando un grupo está tras la pista de una secta sospechosa en la subcolmena, un guerrero podría abordar el problema con la fuerza, con un interrogatorio violento lleno amenazando con que lo peor está por venir para obtener información. Un buscador, sin embargo, confiará en la vigilancia e infiltración en tabernas cercanas en esa misma búsqueda. Incluso en de cada rol existen varios estilos, y así como cada mundo natal y trasfondo es único, aunque se llamen igual, cada rol puede ofrecer una amplia gama de enfoques. Un hierofante podría aproximarse a una tribu recién descubierta de la humanidad con palabras severas y con llamas ardientes, o podría insinuar el Credo Imperial en las creencias existentes con astucia y sutileza. El modo en que cada acólito lleva su rol es otra faceta de la forma en la que sirve a su inquisidor y al Emperador.

Los roles pueden venir en muchas formas, pero mientras los mundos de origen y los trasfondos actúan sobre el exterior de un acólito para formar su vida anterior, los roles surgen desde el interior, mientras la actitud mental y los puntos de vista se desarrollan con el paso del tiempo. Algunos podrían estancarse en la infancia, o surgir de experiencias que cambiaron su vida. Es posible que la sociedad, linaje, mundo natal u organización, puedan moldear a un acólito en un rol predestinado, o hacer que busque determinados servicios. La Guardia Imperial necesita guerreros, por ejemplo, ya que el Martillo del Emperador es una agencia brutal y violenta, dedicada a aplastar a los enemigos del Imperio. Algunos guardias tienen una mentalidad guerrera, pero otros pueden considerarse asesinos de élite o quirúrgos, que son principalmente sanadores. Alguien nacido en un mundo altar podría tener fuertes lazos con el rol de hierofante, pero podría servir como guerrero o misionero para el Credo Imperial. Los roles se desarrollan internamente, a

NOTAS DEL JUGADOR: ROLES

Decidir el rol de un personaje es tal vez la etapa más importante de la creación del personaje para el jugador, porque determina con qué tipo de acólito juega en DARK HERESY. El mundo natal y trasfondo contribuyen a la historia del personaje antes de convertirse en acólito, pero su rol establece lo que está por venir y cómo actúa en el grupo. Los jugadores que disfrutan de cierto tipo de interpretación pueden usar esto para ayudarles a guiar su selección; los que buscan resolver misterios podrían preferir a un buscador o a un sabio. Además, el rol ayuda al jugador a determinar cómo reaccionar según se desarrolla la aventura. Es una poderosa herramienta de interpretación, y un jugador siempre debe recordar su rol y usarlo para decidir nuevos cursos de acción.

Los jugadores deben considerar los roles en conjunto, ya que un grupo sólido abarca gran variedad de roles. Un grupo lleno de guerreros podría sobresalir en el combate físico, pero es probable que sufra con las investigaciones necesarias para encontrar a los herejes. Crear una buena mezcla de roles hace que un grupo tenga más éxito, y permite a cada jugador brillar en una aventura. Esto no quiere decir que un grupo dominado sólo por unos pocos roles no pueda ser interesante para la interpretación, pero los jugadores y el DJ deben asegurar que los personajes se enfrentan a aventuras que encajen en el tipo de juego deseado.

Es común mencionar que alguien procede de un mundo salvaje, o que trabaja para el Adeptus Astra Telephatica. Los roles, sin embargo, no existen como títulos o designaciones imperiales; son una mentalidad o actitud que el personaje adopta largo de su vida, y opera sólo en el contexto del juego. No hay un “Desperado” o “Buscador” como ocupación real o título en el 41º milenio; hay contrabandistas del Comercio Sable o sancionadores de la colmena Desoleum. Ningún personaje se refiere a otro mediante su rol; los jugadores deben usarlos como ayuda a la interpretación, pero no como nombres o títulos.

pesar del entorno o deberes de un acólito, y pueden provenir de otras fuentes, como mentores o miembros de la familia que les guiaron personalmente en una etapa anterior.

El rol de un acólito puede ser claro en apariencia: muchos guerreros llevan blindaje pesado y portan sus armas con orgullo, un místico podría estar cubierto con runas e iconos para protegerse de los Poderes Ruinosos, y un sabio podría cargar con montones de pergamino y autoplumas en su cinturón. Esto se puede no ser consciente; el guerrero mencionado antes, claramente un luchador, viste así porque pelea a menudo. Su predilección por el combate es el resultado de su enfoque a menudo violento a los desafíos, que a su vez define su rol. Otros acólitos podrían no revelar sus verdaderos roles, por una decisión consciente o no. Un asesino podría emplear ropa anodina para ayudarle en su infiltración sigilosa antes de matar. Podría llevarla simplemente porque es la que le gusta usar, o porque es la vestimenta usada



comúnmente por la gente de su trasfondo o mundo natal, y su devoradora pasión por la muerte es algo que sus víctimas moribundas sólo ven en sus ojos.

Aunque el acólito puede crecer y cambiar al servicio a su inquisidor, incluso tal vez convirtiéndose en el propio inquisidor, su rol no cambia. Puede aprender nuevas habilidades, adquirir equipo de guerra, y hacer nuevas conexiones, pero esto no cambia la forma en la que los usa. Un desesperado podría crecer en influencia y poder, liderando una red de contrabando de objetos xenos como frente para localizar este comercio ilícito y ganando un enorme estatus en el sector, pero aún vigila nuevos ángulos que trabajar y nuevos objetivos que comprometer. Un sabio puede llegar a ser tan hábil manejando el bólter y la espada sierra como el arbitrador en su grupo, pero cuando se descubre un nuevo culto, aún actúa para garantizar que esta nueva amenaza es totalmente investigada y estudiada, antes de tomar cualquier otra acción. Los roles son una parte integral de la identidad de cada acólito, y al igual que el deber, sólo terminan con la muerte.

Cada rol presentado a continuación incluye una descripción del tipo de personaje que encarna junto con un ejemplo de personaje con este rol del sector Askellon. Cada uno incluye las siguientes reglas especiales aplicadas a un personaje con este rol:

Aptitudes: Las aptitudes (consulta la [página 79](#)) que un personaje con este rol gana durante la creación del personaje.

Talentos: Los talentos (consulta la [página 119](#)), que un personaje con este rol recibe durante la creación del personaje. Ten en cuenta que el personaje no tiene que cumplir los requisitos normales para los talentos otorgados durante esta etapa de la creación del personaje.

Habilidad especial: Una capacidad única que un personaje con este rol gana durante la creación del personaje.

Cada rol incluye también dos ejemplos de cómo un jugador puede desarrollar su papel elegido, utilizando las mejoras en las características, habilidades, talentos, e incluso poderes psíquicos, para crear un personaje evocador de **DARK HERESY**.

Cada jugador escoge un rol para su personaje y decide cuál es la función de su personaje antes y después de unirse al grupo inquisitorial. El personaje de ejemplo incluido con cada rol ofrece orígenes narrativos y motivaciones que un jugador puede utilizar para desarrollar sus propias creaciones, y ayudarlo a decidir qué tipo de papel se ajusta mejor a su personaje planificado. Después de que el jugador elija su rol, el personaje recibe inmediatamente la habilidad especial del rol apropiado.

ASESINO

Asesinos talentosos dedicados al arte de arrebatarse la vida; mercaderes de la muerte del más alto nivel, entrenados para matar y expertos en hacerlo de formas horribles y espeluznantes.

“La muerte ha venido a por ti, y no será rechazada”.

—Tallan Quot, Orden de la Carne Quieta

Incluso en un universo saturado de sangre y muerte, hay quienes convierten el asesinato en una forma de arte. El asesino es así, y emplea su vida perfeccionando talentos para matar, elevándose a mayores cotas con cada vida que toman. Aunque muchos entre los que sirven al Emperador son expertos en la batalla, los asesinos se deleitan solo en el acto de matar, y suelen preocuparse poco del combate común. Impulsados por una enfermiza sed de sangre ajena, o un frío distanciamiento que los despoja de su humanidad, pueden venir en varias formas, unidos sólo por su deseo de entregar la muerte de la forma más eficiente o grandiosa posible. Son atraídos por organizaciones que veneran el asesinato tanto como ellos, o que necesitan asesinos habilidosos. Muchos se unen a cultos de la muerte, sociedades dedicadas al acto de asesinar. Otros son reclutados por organizaciones imperiales misteriosas, dedicadas al arte de matar. En todo caso, el deseo de arrebatarse la vida y desarrollar las habilidades para hacerlo es lo que define al asesino, un viaje que sólo terminará cuando él mismo sucumba a la muerte.

EL PAPEL DEL ASESINO

Los asesinos no son sólo maestros en matar, sino también en acercarse a su presa y golpear sin previo aviso. Como los depredadores más letales del Imperio, un asesino acecha a su presa antes de atacar, elige el momento preciso y la mejor oportunidad para infligir el máximo daño. Estas técnicas son el resultado de sus habilidades en sigilo e infiltración, deslizándose entre centinelas o guardias, y encontrando la entrada en fortalezas aparentemente inexpugnables. Como fantasmas asesinos, aparecen de la nada para abatir en silencio a sus objetivos antes de desaparecer de nuevo. Un asesino realmente magistral puede matar sin ser detectado, dejando sólo terror, confusión, y un cadáver. En esta capacidad, un asesino es un excelente explorador u hostigador, que recopila información y siembra la discordia en el enemigo, mientras sus compañeros acólitos llevan a cabo su misión.

Parte de las habilidades de un asesino se extienden a las artes del engaño y el disfraz. Cuando no puede moverse sin ser visto o tropieza con una barrera que no puede romper, a veces puede esconderse a plena vista. Aunque no es un elemento básico de su rol, los mejores son a menudo expertos camaleones, modificando su aspecto para coincidir con su entorno e imitando a sus enemigos para ocultarse entre ellos. Pueden llegar a ser mentirosos talentosos, y aprender a simular el discurso y los gestos de sus enemigos para deslizarse inadvertidos en sus filas. Estos métodos son un modo excelente de acercarse al objetivo, pasando libremente a través de controles de seguridad y otras barreras, antes de atacar a una presa desprevenida y usar la confusión para desaparecer sin ser detectado.

REGLAS ESPECIALES DEL ASESINO

Un asesino gana los siguientes beneficios:

APTITUDES

Agilidad, Estrategia, Habilidad de Armas o de Proyectiles, Percepción, Survivalista

TALENTOS

Impávido o Resorte

HABILIDAD ESPECIAL

Muerte segura: Además del uso habitual de los puntos de Destino (página 293), cuando un asesino tiene éxito en un ataque, puede gastar un punto de Destino para causar daño adicional igual a sus niveles de éxito en el primer impacto de su tirada de ataque.

Los asesinos también son expertos aplicando una violencia precisa, eliminando enemigos específicos o golpeando a objetivos a cubierto. De cerca, con cuchillas y veneno, o desde lejos, con rifles de francotirador y explosivos a distancia, el asesino puede golpear a un enemigo con rapidez. Donde un acólito menos sutil puede necesitar gastar enormes cantidades de munición o saturar una zona con explosivos para eliminar a un objetivo, el asesino sólo necesita un disparo o un tajo. Este talento para el asesinato es muy útil cuando el daño colateral debe ser mínimo, o sólo hay que eliminar una figura clave para aplastar una rebelión o secta.

Además de la habilidad para moverse sin ser visto, pasar la seguridad, y alcanzar objetivos difíciles, el asesino también es un sólido combatiente de apoyo. Junto a los acólitos más fuertemente armados y blindados, puede ofrecer apoyo a largo alcance, cubrir el campo de batalla con fuego de francotirador, o merodear por los flancos enemigos para eliminar a rezagados y heridos. Usando sus habilidades mortales, un asesino puede causar un daño terrible en circunstancias adecuadas y abrir el camino para que sus compañeros acaben sus objetivos. Podría eliminar combatientes ocultos desde kilómetros de distancia con disparos de francotirador, dejando como única evidencia de su presencia las cabezas reventadas de sus objetivos. Podría estar muy cerca con cuchillos y pistolas, apareciendo de repente para desgarrar gargantas y cortar articulaciones antes de volver a las sombras.

PERSONAJES ASESINOS

Los asesinos suelen resolver la mayoría de problemas mediante una aplicación precisa y exacta de fuerza letal, y así moldean sus cuerpos y mentes para ejecutarla mejor. La mayoría se deleitan en tales aplicaciones y las buscan con ansia, o las ven como actos de devoción y veneración al Emperador. Los mundos del Imperio albergan numerosos cultos a la muerte, gremios del asesinato, y otros lugares para entrenar las artes de matar. Rodeados de muerte y destrucción, y a la sombra del peligro constante, algunas sectas veneran a la muerte como una fuerza de la naturaleza, un dios vengativo, o un aliado voluble. Un personaje asesino puede proceder de una de ellas fuentes, o haber aprendido sus habilidades tras muchos años vendiendo su talento como mercenario.

Los asesinos nacidos en una colmena o en las fábricas de un mundo forja, a menudo prefieren armas y formas tecnológicas de asesinato. Los cultos a la muerte en estos mundos suelen abogar por el uso de armamento avanzado y exótico, como elaborados micro-explosivos y electro-garrotos. En contraste, los asesinos de un mundo salvaje confían en medios más primitivos. Incluso si cambian la espada de metal por una de energía, su talento es acercarse al enemigo y despedazarlo. Vivir en estas condiciones otorga una mayor comprensión de la naturaleza, y estos asesinos pueden ser expertos en venenos nativos de su mundo natal.

Los asesinos de noble cuna representan otra faceta de la muerte, usando no sólo los recursos de los nacidos en mundos desarrollados, sino también explotando las formas sutiles de los conflictos sociales, y dominando las habilidades del movimiento sin ser visto mediante el disfraz y el engaño. También disponen de mayores recursos que los de sus hermanos más humildes. Las casas nobles del Imperio fomentan a veces a estos hombres y mujeres, para contratar los servicios de asesinos de confianza ligados a la familia por lazos de sangre. Muchos cultos a la muerte veneran a santos imperiales, y los asesinos de mundos altar pueden ver su arte asesino como parte esencial de la vida religiosa, reforzando su fe en el Emperador con cada muerte. Los asesinos a lo largo de todo el Imperio comparten su devoción común por la muerte y el asesinato, sus diferentes orígenes importan poco a los muertos que dejan atrás.

EJEMPLO DE ASESINO: KARRIS TARYDRO

Karris pertenecía a los Ángeles Afilados, una de las bandas más letales de Rebanadores de la colmena Desoleum. Dejó su banda en una búsqueda para localizar a su hermana Karinne, desaparecida cuando su propia banda, los Líneas de Sangre, fuese masacrada hace varios años. Su búsqueda lo llevó por toda la colmena. Con cada nueva muerte durante su misión, se enamoró más del acto de matar, hasta que se volvió igual de importante en su vida. Ahora recorre el sector, matando cuando se le ordena, pero siempre encontrando oportunidades para actos personales de asesinato en la búsqueda de su hermana.



EJEMPLOS DE DESARROLLO

Muchos asesinos se concentran en el sigilo, usando armas a distancia para matar al enemigo antes de que sea consciente de su presencia. En esta senda, el jugador puede desarrollar a un temible francotirador, capaz de maniobrar en su posición y acabar con los herejes, sea para iniciar o acabar un enfrentamiento. Aunque sólo puede ver el resultado con un magnocular o la mira del rifle, saborea las muertes y la expresión atónita de quienes rodean a los cadáveres.

MEJORAS RECOMENDADAS:

Características: Agilidad, Habilidad de Proyectiles, Percepción
Habilidades: Acrobacias, Atletismo, Seguridad, Sigilo
Talentos: Asesino preciso, Disparo infalible, Entrenamiento con arma exótica, Entrenamiento con armas (Láser, PS), Impacto doble, No hay donde esconderse, Ojo de venganza, Precisión mortífera, Selección de objetivo, Tirador de élite

Cualquiera puede matar, pero para algunos es una vocación. Aquí la muerte no es un objetivo, sino un arte. Se deleitan en el asesinato íntimo y están enamorados de garrotos dentados y venenos exóticos. El desarrollo de un asesino así incluiría mejorar su combate cuerpo a cuerpo con y sin armas. También puede promover estas actividades elaborando mezclas únicas para cubrir sus cuchillas o inyectar en las ropas de sus objetivos.

MEJORAS RECOMENDADAS:

Características: Fuerza, Habilidad de Armas, Inteligencia
Habilidades: Medicae, Oficio (Embalsamador), Oficio (Químico), Saber prohibido (Química)
Talentos: Asesino preciso, Ataque ineludible, Danza asesina, Entrenamiento con armas (Rudimentaria), Especialista sin armas, Golpe asesino, Lucha a ciegas, Maestro de esgrima, Precisión mortífera

BUSCADOR

Cazadores expertos e investigadores obsesionados con la búsqueda de sus presas; se sumergen en los secretos del Imperio, viendo lo que otros no ven, y los usan para asustar a su presa antes de acercarse a matar.

“Claramente marcas de filos xenos, pero luego abiertas para disimular los cortes. Alguien que no quiere que otros sepan quién estuvo aquí”.

–Arbitrador Sebastine Natto

Un acólito que recorre esta senda está impulsado por la caza, y es implacable en su investigación. Donde otros elegirían la violencia fácil o renunciarían a la caza, el buscador ve señales y pistas del paso de la presa, tanto si es un individuo que huye de la justicia imperial, o un secreto oculto tras una red de mentiras. Puede obsesionarse con lo desconocido, sin descansar hasta resolver un rompecabezas o acabar una persecución. A veces, el misterio o caza pueden ser más importantes para él que la erradicación de una herejía o la captura de un psíquico huido, y pierde el interés al alcanzar la solución o detener a su presa. Un buscador es un detective e interrogador natural; sonsaca la verdad dondequiera que se esconda entre las bizantinas estructuras de poder del Imperio y dentro de su laberinto de ciudades y sociedades. Donde otros sólo encuentran callejones sin salida y pistas falsas, el buscador usa sus sentidos perceptivos y su perspicacia para descubrir pistas vitales, descifrar tramas, y resolver misterios. Es esta atención y obsesión con el detalle lo que define al buscador, y aunque no lo use para convertirse en un cazador o investigador, le persigue, empujándolo a descubrir la próxima verdad, desentrañar la próxima mentira, y capturar a la más elusiva de las presas.

EL PAPEL DEL BUSCADOR

Para que un inquisidor elimine a los enemigos de la humanidad, primero debe encontrarlos. Un buscador tiene talento para la caza, lo que le da ventaja en estas investigaciones. Puede descubrir la verdad tras un secreto, o la naturaleza oculta de las cosas con facilidad. Como cazador experimentado, es hábil al medir las fortalezas y debilidades de su presa, aprendiendo cómo piensa y opera. En todo tipo de entornos, desde las torres de una ruinosa colmena hasta una antigua instalación orbital, hay pocos lugares donde su presa pueda esconderse. Está en su naturaleza adaptarse y evolucionar para enfrentar los obstáculos en su camino, y en esta función constituye un excelente guía y explorador, captando los mejores medios para cruzar terrenos peligrosos o encontrar lo que buscan los acólitos en un ambiente extraño. A menudo, el buscador conducirá a su grupo a través de estos lugares oscuros, confiando la vida de sus compañeros a sus instintos y sentido de su entorno.

El buscador es siempre consciente de su entorno. Suele ser el primero en encontrar enemigos y emboscadas, detectar el peligro donde otros sólo ven lugares mundanos, o intuir la naturaleza de su presa y anticipar un ataque. En la naturaleza, esto se traduce en el papel de cazador, perseguidor y guía, mientras que en el área urbana se convierte en un detective, investigador y cuestor. La Inquisición le ofrece la posibilidad de investigar posibles amenazas y rastrear a enemigos buscados, y su sed para la caza y su don para descubrir la verdad le convierten en un activo valioso para cualquier inquisidor. Muchas veces, un inquisidor ha crecido en influencia y poder por los esfuerzos de su buscador.

REGLAS ESPECIALES DEL BUSCADOR

Un buscador gana los siguientes beneficios:

APTITUDES

Empatía, Inteligencia, Percepción, Social, Tecnología

TALENTOS

Desarmar o Instintos desarrollados

HABILIDAD ESPECIAL

Nada escapa a mi vista: Además del uso habitual de los puntos de Destino (página 293), un buscador puede gastar un punto de Destino para tener éxito automático en una tirada de Indagar o Perspicacia, con tantos niveles de éxito como su bonificación de Percepción.

Esta fuerza puede ser una bendición o una maldición para un buscador, y la misma obsesión que lo impulsa puede hacer que investigue áreas para las que no está preparado. En la oscuridad de la galaxia, incontables horrores acechan entre las estrellas, en las profundidades de mundos fríos y desolados, y entre ruinas olvidadas. Muchos de estos dominios son lugares solitarios que el hombre nunca debería pisar, ocultando cosas que perduran desde hace eones y han desaparecido de la memoria. Los ciudadanos sensibles prestan atención a las enseñanzas del Emperador y dejan esos lugares en el pasado, sin preguntarse qué hay más allá de la seguridad de su mundo. No es así para el buscador. Una vez que ha tomado un rastro lo sigue hasta su conclusión, con la naturaleza dual de sus dones llevándolo a buscar la verdad pero también el peligro. Los que sobreviven a estos encuentros pueden llamar la atención inquisitorial, y unirse a aquellos con las almas lo bastante fuertes para enfrentar esas amenazas.

Una vez en un grupo inquisitorial puede ser útil contra herejías, infestaciones xenos y otros peligros, pero sus búsquedas pueden desviarse de la dirección deseada. Ningún misterio es tan simple como para tener una única resolución, y a menudo una herejía descubre otras amenazas. Mantener el enfoque adecuado es esencial, y sus compañeros acólitos pueden tener que obligar a un buscador a pasar a un nuevo misterio antes de completar su operación actual. Los buscadores raramente evitan los secretos y como muchos acólitos tienen pasados desagradables, un buscador puede causar fricción si no se frenan sus tendencias naturales.

PERSONAJES BUSCADORES

Donde hay criminales, hay quien está encargado de capturarlos y llevarlos ante la justicia. Tanto si un buscador es un agente de un mundo colmena o el principal cazador en un mundo salvaje, forma una parte fundamental de la sociedad imperial. Los buscadores de noble cuna, aunque algunos en su clase fruncen el ceño ante sus actividades, pueden abrirse camino a posiciones de poder, donde pueden usar mejor sus talentos y disfrutar de sus obsesiones. Como supervisores de niveles de la colmena o incluso de mundos enteros, pueden dirigir agentes para erradicar enemigos y mantener el orden deseado. Los buscadores más comunes en estos planetas desarrollados se colocan en primera línea y recorren

los habitáculos o hacen investigaciones, moviéndose entre la población como agentes. En estos casos y más, un buscador que destaca en su trabajo puede ganar el interés personal de un inquisidor. Tal vez demostrando un sentido casi antinatural en una investigación, o debido al gran conocimiento y comprensión de la mente criminal que ninguna institución puede enseñar.

Los buscadores en áreas poco pobladas, como mundos salvajes o instalaciones del vacío, tienen menos recursos, y deben conformarse con lo que ofrece su entorno. Esto les hace recios y capaces, a menudo empleando un conocimiento superior de ambientes hostiles para atrapar o derribar a sus presas. Este tipo de buscadores suelen ser expertos en cuestiones de supervivencia, viviendo largos períodos alejados de cualquier confort mientras cazan a sus presas en los límites de su mundo.

Otros han servido como exploradores en naves de comerciantes independientes o en flotas exploradoras del Mechanicum, a veces apenas escapando con vida tras descubrir secretos para los que sus señores estaban mal preparados. Algunos sirvieron como exploradores en la Guardia Imperial, o como rastreadores de brujos en el Adeptus Astra Telepathica. En todos estos casos actúan como buscadores, investigando y rastreando a sus objetivos, sin parar hasta que su presa es derribada.

EJEMPLO DE BUSCADOR: FARIGE'NA TAM

En una colmena donde los juramentos son sagrados, las sanciones más duras son para los que abandonan sus deudas y huyen de sus obligaciones, o peor, intentan alterar sus conjuradores para disminuir su tiempo de servicio. Primero deben ser hallados, y sabuesos de sangre especializados como Fari, los rastrean. Una vez asignada, era implacable, siguiendo a su presa por la oscuridad de la subcolmena o por los páramos desolados. Su trabajo contra una secta de falsificación de conjuradores trajo nuevos aliados que buscaban el mismo fin, para evitar que un culto de fuera del planeta se infiltrase en la colmena. Tras impresionar a su líder (que también pagó su deuda de juramento), dejó Desoleum para rastrear presas aún más peligrosas.



EJEMPLOS DE DESARROLLO

Tanto si es un rastreador de un mundo salvaje, un cazador en una colmena, un buscador de objetos, o un trazador del Adeptus Arbites, sus agudos sentidos e instintos infalibles son esenciales para buscar presas. Estos agentes son útiles para un inquisidor, ya que la marca de la corrupción puede ser tan sutil como dañina. Aquí, un jugador puede crear un buscador meticuloso capaz de convertir un poco de sangre y polvo en un registro exacto de hechos, ya que nada escapa a su ojo vigilante.

MEJORAS RECOMENDADAS:

Características: Agilidad, Habilidad de Proyectiles, Percepción
Habilidades: Esquivar, Navegación (Superficie), Perspicacia, Sigilo, Supervivencia

Talentos: Blanco difícil, Caer de pie, Desenfundado rápido, Disparo en movimiento, Impávido, Instintos desarrollados, No hay donde esconderse, Recarga rápida, Resistencia (Miedo), Tirador de élite, Veloz, Vigilancia constante

Si no estuviera en un grupo inquisitorial, lo más probable es que este personaje usase su capacidad para fines criminales o propósitos aún más oscuros. Tal vez lo hizo, pero ahora sirve a una causa mayor. Sutiles señales sociales, tics faciales, y el ritmo de la respiración, todos le sirven en su tarea. Aquí el jugador desarrolla un buscador que puede leer a alguien tan fácilmente como una placa de datos, olfatear los pecados de su presa con sólo palabras sutiles y una mirada firme.

MEJORAS RECOMENDADAS:

Características: Empatía, Inteligencia, Percepción
Habilidades: Carisma, Engañar, Escrutinio, Indagar, Lingüística (Gótico clásico), Perspicacia

Talentos: Camuflado en la multitud, Encubrimiento, Impávido, Indicios en las multitudes, Instintos desarrollados, Momento de inspiración, Red de contactos, Resistencia (Poderes psíquicos)

DESPERADO

Pícaros y mercenarios que viven de su ingenio y el arma en su cadera; ladrones talentosos, forajidos y criminales, venden sus servicios al mejor postor a cambio de monedas.

"Date la vuelta lentamente. Gano menos si estás muerto, pero estoy dispuesto a aceptar esa merma".

—Jaz Kimba, colector de recompensas de gremio

Toda mundo tiene hombres y mujeres que viven fuera de sus márgenes o sobreviven por su habilidad con un arma, vendiendo su talento a los que necesitan músculo, sin más preguntas. Los desesperados son un grupo heterogéneo de escoria, cazarrecompensas, esclavistas, piratas y renegados, todos en la frontera o más allá de la ley. Pueden ser encantadores empleando la picaresca para promover su última estafa, u hombres duros que sólo saben de violencia. La mayoría son individuos singulares que no conocen lealtad que no sea la mejor oferta actual. Tras haber encontrado un talento para extorsionar a ricos y pobres por igual, algunos derivan entre trabajos semilegales como guardaespaldas y agentes, el robo y el asesinato. Los que sobreviven lo suficiente se vuelven expertos en detectar el peligro, tratando con otros de su clase y sabiendo bien cuándo terminar y correr. También pueden convertirse en pistoleros, usando con frecuencia sus armas para proteger sus vidas o tomar las de quien se cruza en su camino. Un desesperado se define por su naturaleza egoísta y desprecio por la autoridad, eligiendo el camino fuera de la ley para vivir libre y conseguir rápido bazas que le permitan vivir otro día.

EL PAPEL DEL DESPERADO

Los desesperados prosperan en un nivel de la sociedad imperial que es duro e implacable, y donde un hombre ha de sobrevivir gracias a su ingenio y armas. La mayoría de ciudadanos imperiales nacen en un lugar o posición, e incluso los que deben sufrir el duro trabajo de las fábricas tóxicas o la vacía monotonía, saben que mientras hagan su trabajo, siempre tendrán un lugar y un rincón donde sentar su cabeza. No así para el desesperado, que ha escapado de las castas y las clases de su nacimiento para encontrar algo parecido a la libertad en los márgenes de la sociedad. Esta vida trae consigo habilidades y talentos que pueden ser de gran valor para acólitos, ya que a menudo se ven obligados a seguir a sus presas a esos lugares, o investigar los crímenes y herejías cometidos en estas sombrías áreas.

Sin restricciones por leyes mezquinas, los desesperados pueden hacer muchas cosas, como forzar un edificio seguro, traficar con bienes ilegales, sobornar agentes para abandonar una investigación, o aprovechar contactos y proveedores que sólo existen para quien los conoce. Al bordear la ley de un mundo, como los acólitos hacen a menudo, sus habilidades pueden significar la diferencia entre ser emboscados en la guarida de un señor del crimen y una bienvenida como clientes potenciales.

Más allá de la relativa seguridad de la sociedad imperial, los desesperados también son expertos en supervivencia, al vivir su vida sin ayuda. En un mundo colmena densamente poblado, esto puede significar dónde encontrar agua pura u hongos comestibles, o qué áreas de la subcolmena son inestables y deben evitarse. En un mundo fronterizo más salvaje, un desesperado aprende rápidamente en que ciudades dan la bienvenida y cuales disparan

REGLAS ESPECIALES DEL DESPERADO

Un desesperado gana los siguientes beneficios:

APTITUDES

Agilidad, Defensa, Empatía, Estrategia, Habilidad de Proyectiles

TALENTOS

Caer de pie o Desenfundado rápido

HABILIDAD ESPECIAL

Mover y Disparar: Una vez por asalto, tras realizar una acción de movimiento, un desesperado puede hacer un ataque normal con una pistola que esté empuñando como una acción libre.

primero y preguntan después. La habilidad más valorada de un desesperado es la capacidad de determinar en quién confiar, y hasta donde confiar. Esto a su vez le hace experto en tratar con la gente, y también es útil cuando se necesita el engaño y la mentira. Las habilidades de un desesperado con la gente pueden permitirle ofuscar una verdad incómoda en un recurso más útil.

En combate, el don de un desesperado por la supervivencia se expresa en la lucha sucia y la disposición para sacar el arma. Un desesperado que haya vivido bastante sabe que la diferencia entre la vida y la muerte consiste en saber cuándo correr y cuándo luchar. La vacilación puede ser tan mortal como un error. Mientras un oficial de la Guardia Imperial se obsesiona con la situación táctica, el desesperado intenta acabar la pelea lo más rápido posible y sobrevivir; sin remordimientos por matar a un enemigo desarmado si parece ser una amenaza. Estos rasgos les sirven bien en zonas en donde sólo un arma rápida y un ingenio aún más rápido pueden mantenerte con vida.

PERSONAJES DESPERADOS

El Imperio está plagado de criminales en todos los niveles de su sociedad, desde estafadores de noble cuna usando las autoridades legales para aplastar a sus enemigos y lograr un beneficio, hasta escoria callejera que se acuchilla por sus escasas pertenencias. Los desesperados navegan a la deriva en estos mundos sobreviviendo como pueden, convirtiendo la adversidad y la mala fortuna en oportunidad y riqueza. En los mundos desarrollados del Imperio, un desesperado vive en las sombras de la sociedad, entre las bandas y los matones de la calle, enriqueciéndose como puede. No es un hombre con el que cruzarse, ya que puede tanto abatir a alguien como mostrar su mano en señal de amistad, resentido por largos años de traición y lo peor que la humanidad tiene para ofrecer. Los desesperados de mundos altar, colmena y forja, están familiarizados con la vida entre la masa de la humanidad y conocen demasiado bien la naturaleza humana, convirtiéndose en expertos en usarla en su provecho. Los que destacan pueden elevarse alto, saltando entre los estratos sociales mediante la astucia y la fuerza, una lengua encantadora y humeantes pistolas láser en cada paso del camino.

Los desesperados nacidos en el vacío y de mundos salvajes se desarrollan de formas distintas, ya que las vastas fronteras y espacios vacíos de sus mundos y naves son un entorno diferente. En un páramo primitivo, los desesperados podrían convertirse en bandidos que depredan los solitarios tramos de tierra entre civilizaciones. Estos hombres podrían ascender a señores renegados, líderes de bandas criminales o grupos similares, hasta llamar la atención de un inquisidor y usar sus talentos en la protección de la humanidad. En las profundidades del espacio, esta historia puede ser parecida, y los desesperados podrían llegar a dominar los limitados bajos fondos de su nave o estación, o incluso liberarse para navegar el vacío como merodeadores estelares.

Los desesperados de noble cuna son tal vez los más ingeniosos de su clase, usando todo el peso de sus familias o los amplios recursos recibidos por nacimiento para ayudarles en sus empresas ilícitas. Un desesperado de una estirpe bien posicionada podría vivir años incuestionado en su mundo mientras roba la riqueza de su pueblo, preocupándose sólo cuando su gente se levanta contra él o cuando se cruza con alguien más poderoso. En estos casos, los nobles desesperados podrían huir a otros sistemas para escapar de sus crímenes, a veces volviéndose al servicio en la Inquisición, donde se hacen pocas preguntas acerca del pasado siempre y cuando puedan demostrar su utilidad.

EJEMPLO DE DESPERADO: TIMO SAR'SE

Timo sirvió durante años en la Vigilia en Juno, haciendo cumplir las muchas leyes de la capital. Tras investigar un asesinato, encontró un alijo de reliquias xenos de contrabando y pronto averiguó lo que algunos pagarían por ellas. Tras un trato que le hizo ganar más de lo que había visto en toda su vida, abandonó su puesto (pero no sus armas) y se embarcó en un transporte para evitar la furia de la Vigilia. Como contrabandista y comprador, negoció con el Comercio Sable y la emergente Liga Pálida objetos inusuales, hasta que se cruzó con el hombre equivocado. Como un acólito algo reticente, sus contactos en los mercados en la sombra y su ojo para lo ilegal sirven ahora una causa mayor.



EJEMPLOS DE DESARROLLO

Los despiadados límites de la sociedad, fuera del alcance de la ley, recompensan a los rápidos de pies y a los más rápidos aún con el gatillo. Al servicio de la Inquisición, sus habilidades y velocidad con un arma deben ser excepcionales, bordeando lo legendario. Para conducir a un desesperado por esta senda, los jugadores deben centrarse en talentos que le permitan empuñar dos armas a la vez, y otras capacidades que le ayuden a seguir con vida mientras vuelan las balas.

MEJORAS RECOMENDADAS:

Características: Agilidad, Habilidad de Proyectiles, Resistencia
Habilidades: Acrobacias, Esquivar, Pilotar, Sigilo
Talentos: Ambidiestro, Blanco difícil, Combate con dos armas, Desenfundado rápido, Disparo en movimiento, Entrenamiento con armas (una a distancia), Impacto doble, Maestría con dos armas, Resorte

Algunas personas tienen la capacidad de sobrevivir y prosperar en cualquier estrato de la sociedad. Que lo haga por medios no totalmente legítimos es irrelevante para estos personajes. Estos individuos confían en su capacidad para mentir para lograr sus objetivos. Un jugador que quiere que su desesperado siga esta senda puede desarrollar las habilidades sociales del personaje. También puede acumular habilidades en sigilo y subterfugio, para engañar mejor a los que le rodean.

MEJORAS RECOMENDADAS:

Características: Agilidad, Empatía, Percepción
Habilidades: Perspicacia, Carisma, Engañar, Indagar, Saber académico (Bajos fondos), Sigilo, Trucos de manos
Talentos: Caer de pie, Camuflado en la multitud, Encubrimiento, Indicios en las multitudes, Instintos desarrollados, Red de contactos, Resorte, Vigilancia constante

GUERRERO

Luchadores endurecidos y veteranos capaces en todas las formas de combate; son expertos en empezar y acabar conflictos, además de una aplicación brutal de la violencia para hacer el trabajo, sin importar el coste.

“Ya basta de hablar. Estoy cogiendo las granadas”.

—Jacindalee San, negociando con éxito la liberación de Lord Hallipha

La única constante en el 41º milenio es la guerra. Rapaces xenos y poderes hostiles asedian el Imperio por todas partes, y toda su industria apoya el combate. El guerrero es el resultado de este conflicto constante, ya sea extraído del frente o de mundos atormentados por la violencia. Podría ser un guardia imperial, marcado por años en un campo de batalla alienígena, un arbitrador brutal, templado por las calles de su mundo natal, o un pandillero que se gana la vida en la subcolmena. Se ha habituado a ver sangre y al sonido del fuego láser. Para un guerrero, la mayor parte de las soluciones residen en la aplicación directa y brutal de la fuerza, generalmente con sus propias manos. En todos los casos, es un luchador experto con gran comprensión de la naturaleza de la batalla. También es un superviviente, tras haber vivido lo suficiente para aprender una cosa o dos sobre salir con vida en situaciones violentas. Un guerrero tiene talento para combatir, y lo considera su medio más eficaz para resolver asuntos; la espada sierra y la pistola pesada son sus formas más fiables de comunicación. Deja la batalla maltratado pero vivo, con sus enemigos sobre un charco de sangre. Como pocos objetivos de la Inquisición rehuyen la confrontación violenta, un guerrero es un acólito valioso, a pesar de que rara vez puede garantizar la supervivencia de nadie, salvo la suya propia.

EL PAPEL DEL GUERRERO

Un inquisidor siempre necesita soldados para cumplir sus sentencias o protegerle, y aquellos que ofrecen su arma en servicio nunca carecen de trabajo. Un guerrero es el centro del combate, empleando su habilidad y experiencia para acabar con sus enemigos en una lluvia de fuego. Un buen guerrero también entiende la guerra y puede dirigir la batalla, actuando como comandante y líder táctico. Cuando deben tomarse decisiones duras, de las que cuestan vidas, es el guerrero quien puede dar el paso y acatarlas. Con esta capacidad, un inquisidor podría situar a su guerrero ante estas situaciones violentas, confiando en sus años de experiencia para lidiar con matices tácticas de unidades pequeñas o el dominio del campo de batalla.

Un guerrero puede ser un hábil piloto, artillero y conductor, tras entrenar con las armas más mortales y las máquinas más potentes del Imperio. Ya sean naves sub-orbitales, gravitadores, o andadores, es probable que un guerrero sepa cómo funcionan y el modo de forzar sus límites. Tal vez incluso podría conducir un vehículo desconocido, con los mismos reflejos y confianza natural usados en combate haciéndole capaz de manejar toda clase de máquinas. Un veterano de la Guardia Imperial podría ser capaz de manejar armas pesadas, conducir tanques de batalla, o disparar artillería autopropulsada. Un pandillero de colmena podría ser capaz de conducir o modificar vehículos industriales, y tener experiencia con armas pequeñas e improvisadas, además de explosivos caseros. Un luchador de un mundo salvaje sólo podría

REGLAS ESPECIALES DEL GUERRERO

Un guerrero gana los siguientes beneficios:

APTITUDES

Ataque, Defensa, Fuerza, Hab. de Armas, Hab. de Proyectiles

TALENTOS

Mandíbula de hierro o Recarga rápida

HABILIDAD ESPECIAL

Experto en violencia: Además del uso habitual de los puntos de Destino (página 293), tras un ataque exitoso, y antes de determinar impactos, el guerrero puede gastar un punto de Destino para sustituir su bonificación de Habilidad de Armas o Proyectiles por los niveles de éxito logrados en la tirada de ataque.

acceder a armas primitivas, pero los principios de la violencia son universales y es igual de letal en combate.

Tras enfrentarse a muchos enemigos, un guerrero también puede ser un perspicaz juez de carácter y comportamiento. Puede detectar el subterfugio en miradas esquivas, y determinar si un enemigo está a punto de mantenerse firme o dar marcha atrás. Un guerrero existe por la fuerza de las armas, y por lo general puede reconocer a otros que se ocupan de la violencia, a pesar del disfraz o el engaño. Este juicio puede parecer superficial a otros, pero un guerrero vive o muere al decidir y actuar en sólo unos segundos. Lo que podrían parecer evaluaciones instantáneas son el resultado de muchas batallas que le han mantenido con vida.

También está habituado a la muerte. Nadie sale de la Guardia Imperial, el Adeptus Arbites o las brutales bandas de colmena, sin ver a decenas de compañeros caer en el camino, y añadir su parte justa de cuerpos en el suelo. A diferencia del asesino, matar no es un arte o expresión de devoción, ni es algo que se pueda degustar y disfrutar. Quitar la vida es un paso necesario para preservar la propia, y cuando un guerrero ve a sus enemigos caer ensangrentados, la euforia que siente es la de haber triunfado de nuevo para vivir un día más.

PERSONAJES GUERREROS

Cada mundo del Imperio cuenta con sus propias clases únicas de conflicto, desde duelos personales y escaramuzas de bandas en planetas de otro modo civilizados, hasta enormes batallas entre ejércitos masivos. Un guerrero está moldeado tanto por el ambiente en el que combate como por los talentos o rasgos personales que posee. Cuando un guerrero se une a una organización ilustre como la Guardia Imperial o los Arbites, lleva consigo estas habilidades. Esto define sus estilos de lucha y dicta gran parte de su doctrina de combate personal, permaneciendo con él sin importar el tipo de formación adicional que reciba más tarde.

Los habitantes de mundos salvajes aprenden a luchar en sus brutales planetas como tribus salvajes o merodeadores nómadas. Prefieren las armas cuerpo a cuerpo, por su fiabilidad y a veces por cuestiones de honor, respetan la fuerza física y la resistencia en lugar de la astucia y el engaño, viniendo de sociedades donde

los débiles son aplastados y los fuertes sobreviven. Incluso cuando los guerreros ganan acceso a tecnología avanzada, como armas de energía y armadura modernas, suelen conservar algún arma de su mundo natal, un hacha o porra manchada de sangre o vísceras, que permanece como su método preferido de asesinato.

Los guerreros de mundos colmena y forja son señores de la tecnología, y los primeros suelen destacar en cuerpo a cuerpo, un talento aprendido en los hacinados túneles de habitáculos. En mundos forja suelen mejorar sus cuerpos; siguiendo las enseñanzas del Dios Máquina y descartando sus débiles extremidades de carne en favor del acero. Incluso a veces reemplazan un brazo por un rifle láser o bólter, teniendo siempre fácil acceso a su arma.

Los guerreros nacidos en el vacío comparten la aceptación de la tecnología con sus contrapartes de mundos colmena y forja, pero también aprenden métodos de lucha en el espacio, siendo expertos en acciones de abordaje y combates sin aire. Los efectos de la gravedad baja o cero se reducen para los nacidos en el vacío, por su don natural de vivir en gravedades inciertas y artificiales. A pesar de que pueden parecer más ligeros y nervudos que un pesado luchador de los páramos malditos de un mundo salvaje, como todos los guerreros se definen por la violencia en la que viven por y para derrotar a otros.

EJEMPLO DE GUERRERO: KARN WELSIN

Karn logró sobrevivir e incluso prosperar en una de las horribles ciudades subterráneas bajo Vesuna Regis en Juno, forjando una poderosa cuadrilla de mutantes y escoria por su habilidad en los fosos de sangre. Su renombre creció, y un caudillo rival atacó su asentamiento para eliminarlo. Karn sobrevivió a duras penas y juró venganza. En su búsqueda, encontró a un grupo de extranjeros e hizo un trato: su ayuda para encontrar una famosa tecnoreliquia a cambio de destruir a su némesis. Con ambas tareas acabadas, Karn no tenía razones para quedarse y siguió a su nuevo grupo al sol, contra enemigos mucho peores que los meros mutantes.



EJEMPLOS DE DESARROLLO

Llevar la guerra a los terrores que caminan en la oscuridad y abatir enemigos en oleadas, no es sólo su deber sagrado, sino su privilegio. Este personaje encuentra su propósito blandiendo el acero y el fuego, y fortalece su brazo y su alma para matar aquello que otros no se atreven siquiera a imaginar. Con esta senda, el jugador puede construir un guerrero que ha dado los primeros pasos para convertirse en un letal combatiente cuerpo a cuerpo, capaz de enfrentarse a enemigos poderosos y derribarlos en nombre del Emperador.

MEJORAS RECOMENDADAS:

Características: Fuerza, Habilidad de Armas, Voluntad

Habilidades: Atlético, Esquivar, Interrogar, Parar

Talentos: Ataque ineludible, Ataque veloz, Contraataque, Duro de pelar, Entrenamiento con armas (Rudimentaria), Golpe mortífero, Maestro de esgrima, Mandíbula de hierro, Niega al brujo, Robusto

Casi cualquier cosa puede ser usada como arma. A ojos del personaje, los que están desarmados tan solo carecen de la creatividad brutal en la que él sobresale. Ya sea fijando una bayoneta a un arma que reconstruyó él mismo o improvisando un explosivo casero, este personaje esgrime su ingenio como un instrumento contundente de la violencia. Para los guerreros de esta senda, la pregunta nunca es si la violencia es la solución. En cambio, lo es cómo encontrar o crear la mejor herramienta para completar su salvaje tarea.

MEJORAS RECOMENDADAS:

Características: Hab. de Armas, Hab. de Proyectiles, Inteligencia

Habilidades: Competencia tecnológica, Esquivar, Oficio (Armero, Tecnómata), Pilotar (Superficie)

Talentos: Arma tecnológica, Armero, Ataque combinado, Desenfundado rápido, Disparo infalible, Entrenamiento con armas (una a distancia), No hay donde esconderse, Toque mecánico

HIEROFANTE

Celosos seguidores del Emperador con una inquebrantable devoción a la fe; son misioneros y sacerdotes, cuyo único propósito es difundir la palabra del Emperador y traer la muerte justa a sus enemigos.

“Vivir sin el Emperador es tener una vida falsa y por tanto, una vida que nadie debe permitir que se prolongue”.

—Pastor Davos Po, antes de la matanza de la colmena Fedilus

El culto al Emperador existe en todo el Imperio. La gloria del Señor de la Humanidad se encuentra en las enseñanzas del Ministorum, los antiguos secretos del Dios Máquina, y en un millón de creencias vinculadas a la veneración del bendito Emperador. Los hierofantes son devotos al Credo Imperial, como sacerdotes y confesores, clérigos y sabios, o como oradores y demagogos, difundiendo Su palabra y haciendo que se cumplan los principios de la fe en las grandes masas de la humanidad. Como hombres del Emperador, hay un aspecto de lo divino en todos los hierofantes, una chispa de ferviente convicción que los impulsa contra la oscuridad y mantiene vivo el espíritu del Imperio, incluso mientras se desmorona. Con fuego y una justicia rápida, el hierofante se alza con diez mil años de fe a la espalda, listo para herir con ella a cualquiera que se oponga a él y a su dios. El hierofante se define sobre todo por su certeza y por su relación con el Emperador; este es su escudo y espada contra los enemigos del Imperio, y donde otros sucumben a la duda y el miedo, el hierofante carga con la palabra del Emperador en los labios y una verdad inquebrantable en su corazón.

EL PAPEL DEL HIEROFANTE

La fe en el Emperador une el Imperio y le da el propósito de avanzar contra la corrupción y la agresión bárbara de los imperios alienígenas. Un hierofante encarna esta fe y la lleva a su servicio como un acólito. El Emperador es adorado en incontables aspectos a través de la galaxia, y un hierofante puede seguir cualquiera de las muchas ramas del Credo Imperial. Más que simples palabras y hechos, el Credo Imperial es un ser vivo, que respira con el poder de inspirar y fortalecer el alma humana, además de protegerlo de los horrores del universo. Es deber del hierofante cuidar de las almas de los que le rodean, para mantenerlos puros y protegerles de la corrupción de la disformidad o de las mentiras insidiosas de los emisarios xenos. A menudo son el único medio de frustrar el miedo y la locura que esperan a los acólitos entre las indiferentes estrellas. Contra enemigos cuya existencia es inconcebible para la mente humana, sólo la fe los mantiene vivos y les da la resistencia para continuar su sagrado deber para con el Emperador. Con este fin, un hierofante es un faro de luz para los que luchan a su lado, y la suya es la palabra del Emperador, que existe para dar a todos los hombres la gracia en su hora más oscura.

Al igual que el psíquico o tecnosacerdote, hay enemigos a los que el hierofante se adapta perfectamente: los que usan la disformidad como arma, o que se marchitan ante la luz ardiente del Emperador. Así, un hierofante es un arma del Emperador y un anatema para todas las cosas del más allá. Su convicción puede quemar la carne de un engendro demoníaco, cerrar grietas entre los mundos, y derrotar al brujo, además de otros milagros igualmente épicos. Es también un escudo contra el miedo sembrado por

REGLAS ESPECIALES DEL HIEROFANTE

Un hierofante gana los siguientes beneficios:

APTITUDES

Ataque, Empatía, Resistencia, Social, Voluntad

TALENTOS

Ataque combinado u Odio (escoge uno)

HABILIDAD ESPECIAL

Manipular a las masas: Además del uso habitual de los puntos de Destino (página 293), un hierofante puede gastar un punto de Destino para tener éxito automáticamente en una tirada de Carisma, Intimidar o Mando, con sus niveles de éxito iguales a su bonificación de Voluntad.

razas xenos, que depredan en el terror primordial. El hierofante puede fortalecer el alma contra estas amenazas, y reemplazar los pensamientos insignificantes de mortalidad con la inspiración de su deber para con el Emperador y la gloria a Su servicio.

En su papel de guía y adoctrinador, el hierofante a menudo se convierte en un gran orador, tejiendo sus palabras y discursos en una red de influencia a su alrededor. Un hierofante experto puede cambiar el ánimo de una multitud con pocas frases bien elegidas, o convencerlos para matar. Los años de entrenamiento en el Ministorum u otras agencias del Credo Imperial, le otorgan una visión única de la mente humana, y de cómo los pocos que saben pueden dirigir la voluntad de una turba. Hay pocos ciudadanos ajenos a este tipo de persuasión, sobre todo viniendo de un miembro del Adeptus Ministorum. Algo en su alma despierta con el sonido del sermón del Emperador, plantado allí a través de años de adoctrinamiento y de enseñanzas eclesiales.

Los hierofantes suelen ser de gran valor al tratar con los miembros de la Eclesiarquía, ya que conocen los métodos y medios para comunicarse con ellos, o para manipularlos como sólo los que han servido entre ellos pueden hacer. Dondequiera que los acólitos vayan, encontrarán que la sombra del Ministorum nunca está lejos, con sus sacerdotes y clérigos entretejidos en la piel del Imperio, y manteniéndolo unido con la fe del Credo Imperial. El hierofante puede sobresalir en estas situaciones, como una mano que guía a sus compañeros del mismo modo que él a su vez está guiado por su fe en el Emperador.

PERSONAJES HIEROFANTES

La adoración del Emperador tiene muchas formas, y cada mundo venera Su poder de forma distinta. Los hierofantes representan esta diversidad a través del Imperio, desde los santos primitivos de un mundo salvaje hasta el complejo sacerdocio de un prominente mundo altar. Como mensajeros de la palabra del Emperador, un hierofante existe para difundir su fe. Siempre que el Emperador y el Credo Imperial motiven sus enseñanzas, el Ministorum no se preocupa demasiado por la presencia de creencias locales. Así, un personaje hierofante puede tener su propia y compleja interpretación del Credo Imperial, tejida sobre los antiguos principios de su

planeta, donde el Emperador es representado por el sol y estrellas de su mundo, o sus santos son grandes monstruos marinos o volcanes de fuego. A menudo, también porta la parafernalia de la religión de su planeta, llevando insignias de su secta local, o realizando rituales y ritos propios de su pueblo.

Mientras la creencia de un hierofante en el Emperador de un mundo salvaje podría incluir fenómenos naturales y grandes bestias, la de un mundo colmena o nacido en el vacío podría traducirse en el espíritu de su nave o ciudad. Tan antiguos son esos lugares, que los nativos a menudo atribuyen un alma a la colmena o nave, venerándolos como un dios que vela por ellos, y observando atentamente sus zumbidos, crujidos y rumores como signos de aprobación o desagrado. Cuando el Culto Imperial se establece en estos mundos, esas supersticiones locales se absorben en el Credo Imperial, y la mano del Emperador se ve ahora tras el espíritu de la colmena o nave. Por ello, un hierofante con este origen podría ver lo divino en cualquier ciudad o nave en la que entre, tratándola como un lugar sagrado y cuidándose de no enfadar a su espíritu. Aunque desconcertante para los que nunca han vivido en una colmena o en una nave espacial, suele haber un sentido común tejido en estas enseñanzas, y es prudente prestar atención a las palabras de un hierofante cuando se trata de atravesar ciertas puertas solo, o de respetar el color de una runa brillante. Todo esto y más, es sumamente relevante para un hierofante como signos de su fe, y para él no existe nada más importante.

EJEMPLO DE HIEROFANTE: EIZEIL, PORTAVOZ DEL CIELO

Cuando el Missionarus Galaxia aterrizó en el mundo salvaje de Rund, Eiziel fue la primera de su tribu con el coraje de acercarse al cometa aún humeante, y a los seres maravillosos que surgieron del interior. En meses, dejó su pueblo para difundir la palabra del Padre del Cielo por Rund, con sus ojos ardiendo como el sol del mediodía con su feroz convicción. Ahora sirve al Padre del Cielo en un área mayor, igualmente eufórico para iluminar y predicar, o quemar y destruir a cualquiera que amenace a su nuevo dios.



EJEMPLOS DE DESARROLLO

Para los piadosos, la amenaza del dolor, herida y muerte, no es más que un obstáculo. Pues se dice, “sólo en la muerte termina el deber”. Un hombre cuya fe en el Emperador es pura no teme los riesgos, porque su convicción es un escudo contra el peligro. Los jugadores pueden desarrollar esta senda reforzando la mente y el cuerpo del personaje. Este hierofante empuña su fe como una armadura e ignora los golpes, perseverando ante heridas y terrores que harían caer a hombres menores.

MEJORAS RECOMENDADAS:

Características: Habilidad de Armas, Resistencia, Voluntad
Habilidades: Medicae, Parar, Saber prohibido (Demonología, Mutantes), Supervivencia

Talentos: Bastión de voluntad de hierro, Contraataque, Duro de pelar, Fe de adamantina, Impávido, Imperturbable, Niega al brujo, Nunca muere, Resistencia (Poderes psíquicos), Robusto

En todas partes, la humanidad se arriesga a sumergirse en la oscuridad por el alienígena, el hereje y el mutante. Esta clase de hierofantes arden intensamente y mantienen esa oscuridad a raya. Mediante sus palabras y acciones, este personaje incita al prójimo a hazañas de valentía y de sacrificio, mientras que con la llama alimentada por el prometio purga la galaxia de los que amenazan a la humanidad.

MEJORAS RECOMENDADAS:

Características: Empatía, Fuerza, Voluntad

Habilidades: Escrutinio, Intimidar, Lingüística, Mando, Saber académico (Credo Imperial)

Talentos: Asalto devastador, Ataque ineludible, Carga atronadora, Entrenamiento con armas (Lanzallamas), Furia asesina, Furia de combate, Maestría en combate, Halo de mando, Odio (Herejes), Protocolo (Adeptus Ministorum), Resistencia (Calor, Miedo)

MÍSTICO

Almas tocadas por el poder de la disformidad; psíquicos, videntes disformes y chamanes, malditos y bendecidos con el poder de manipular las energías arcanas del inmaterium y volverlas contra sus enemigos.

"Tu poder es efímero. Pero el mío es eterno, una llama que arderá mucho después de mi muerte".

—Psíquico Primaris Kalleen Ka, comenzando la inmolación del Cartel Rasurado

Milenios de evolución humana han creado generaciones de psíquicos en el Imperio, almas dotadas de talento para manipular una poderosa e impredecible energía. Los místicos son aquellos tocados de alguna forma por la disformidad, con una medida de control sobre sus mareas antinaturales y un atisbo de comprensión para su uso. Ya sea como psíquicos Primaris, videntes primitivos o hechiceros renegados, los místicos representan la conexión de la humanidad con el mar de almas, y los poderes y seres que lo habitan. Sus dones malditos llevan a muchos a ver todo interconectado. Incluso la menor incidencia puede verse como un signo del más allá, y la tecnología como un apoyo poco fiable contra terrores invisibles. Incluso vislumbrar lo que hay más allá del velo es ver la fragilidad de la realidad, y conocer horrores que no se puede permitir que vea ningún ciudadano imperial ordinario. El inmaterium puede ofrecer a un hombre la salvación cuando más lo necesita, como arma contra sus enemigos, o una visión del futuro para guiar sus acciones. Pero como el antiguo mar de Terra, es impredecible, indomable, y puede cambiar en un instante. Este es el peligro con el que viven los místicos, el conocimiento de que el poder y posición que conceden sus dones, al final les destruirá. Los místicos se definen por su conexión con la disformidad, proporcionándoles conocimientos más allá de lo que el hombre debe conocer, y por ser la única defensa real de la humanidad contra las terribles entidades que esperan con avidez en esta brecha en la realidad.

EL PAPEL DEL MÍSTICO

Los psíquicos son una constante del Imperio, usados para comunicarse mediante la disformidad, librar guerras, y sondear las mentes de sus ciudadanos. Los místicos entienden la naturaleza de estos poderes, con sus propios poderes u otra rara visión de la naturaleza de la disformidad. Muchos inquisidores son psíquicos o los emplean como acólitos, usando sus poderes para buscar información. Un místico comprende que la galaxia no es sólo un grupo de estrellas y planetas, sino la piel sobre un reino de energía en que las almas de los hombres arden como llamas de una vela. Los que lo entienden pueden aprender a ver estas energías y, finalmente, manipularlas hasta que la realidad se vuelve una extensión fluida y cambiante que no ofrece más obstáculo que una densa niebla.

La ayuda y apoyo que puede proporcionar un místico suele estar limitada por su propia fuerza para manipular el inmaterium. Por desgracia, ese poder siempre tiene un precio, y los místicos pueden ser tan víctimas de su propio conocimiento prohibido y poder sobrenatural, como ser dueños de él. En un instante, un místico puede descontrolarse y convertirse en un portal entre la realidad y la disformidad, liberando energías ilimitadas, demonios frenéticos, o algo peor. En el mejor caso, esto se manifiesta como

REGLAS ESPECIALES DEL MÍSTICO

Un místico gana los siguientes beneficios:

APTITUDES

Conocimiento, Defensa, Inteligencia, Percepción, Voluntad

TALENTOS

Resistencia (Poderes psíquicos) o Sentido disforme

HABILIDAD ESPECIAL

Mirada en la disformidad: Un místico comienza el juego con la mejora de élite Psíquico (página 90). Se recomienda que el personaje tenga una Voluntad de al menos 35.

fenómenos psíquicos con espejos rotos, voces fantasmales, o heladas que se extienden sin control a su alrededor. En su forma más violenta, puede significar la posesión o una destrucción masiva. Es comprensible que otros acólitos estén nerviosos al tratar con místicos, incluso quienes exhiben un control completo y no tienen antecedentes de inestabilidad. Es difícil ignorar la posibilidad de que esos poderes se vuelvan contra sus aliados.

A pesar de los riesgos, el valor de un místico permanece, y más que como un simple medio de protección contra la brujería. El místico es a veces una fuente de conocimiento oculto. Tanto si lee en los pensamientos de otros, pone a prueba su alma contra la corrupción, o busca en la disformidad visiones del futuro, un místico puede proporcionar respuestas y consejo cuando no hay ninguno disponible por medios normales. Como el tiempo es un concepto fluido en la disformidad, un místico puede obtener conocimiento de hechos lejanos en el pasado o de cosas que están por venir. Estos intentos pueden ser peligrosos, como lo es cualquier interacción con la disformidad. Pero el riesgo suele merecer la recompensa, y muchos inquisidores no dudan en recurrir a estos métodos para derrotar a sus enemigos.

El precio por sus dones es que sus compañeros acólitos suelen mantenerse a distancia. Es natural que los hombres teman lo que no entienden, y un místico encarna lo desconocido, por su acceso al saber prohibido y su habilidad para manipular la realidad, a veces en formas inquietantes y violentas. Pocos desean pasar tiempo cerca de alguien que puede leer los pensamientos o perturbar la realidad, aunque sea un camarada fiel al Emperador. Los místicos emanan a menudo una sensación inconsciente e incómoda en los que les rodean. Como resultado, su senda está condenada a ser solitaria, acompañada sólo por las voces en su cabeza y la sombra arrastrándose de su eventual perdición.

EL PAPEL DEL MÍSTICO

El don psíquico es indiscriminado, y cualquier hombre o mujer puede desarrollar poderes psíquicos sin importar en qué parte del Imperio reside. Algunos lo ven como una mutación, postulando que las áreas con mayores tasas de mutación también conducen a más afectados por la disformidad. En realidad, actúa según el destino o los caprichos insondables de poderes más allá de la comprensión humana. Los místicos son tratados de forma distinta según su

sociedad de nacimiento, vilipendiados como abominaciones y cazados en los límites de la civilización, o dados una posición e influencia como los honrados con el don de la visión. Siempre son apartados, pues aunque su sociedad los tolere, hay pocos lugares del Imperio donde puedan encontrar acogida. Los místicos encajan en uno de dos grupos, los sancionados en Terra y entrenados para usar sus dones, y los que de algún modo permanecen sin sancionar e ignorados, viviendo en secreto lo mejor que pueden.

Los psíquicos sancionados que sobreviven al entrenamiento pueden terminar en muchas áreas, servir en la Guardia Imperial junto a sus regimientos, distribuidos por toda la galaxia como astrópatas, o incluso actuar como asesores de consejos y gobiernos. Incluso en tales posiciones, siempre hay otros que están listos para actuar si sus poderes los abruma. Un proyectil de bólter en la cabeza ha terminado muchas veces la carrera de un místico.

Los no sancionados viven una existencia aún más peligrosa, para sí mismos y quienes les rodean. A menudo aprenden de chamanes y brujos, o de tomos medio entendidos, y viven con temor a ser descubiertos y a la muerte. En un mundo salvaje o fronterizo, un psíquico puede vivir durante años en soledad, protegiéndose forjando una terrible reputación como brujo o mago oscuro. Sólo los más fuertes alcanzan la edad adulta, con su voluntad lo bastante fuerte para protegerse de la posesión demoníaca y mantener su cordura. Un inquisidor podría reclutar a uno de estos individuos por toda clase de razones, usando su autoridad absoluta para proteger a su siervo no sancionado del resto del Imperio.

EJEMPLO DE MÍSTICO: EOS DE AGUILA-14

Eos vivía en los asteroides de Puerto Águila, trabajando en uno de sus muchos puestos comerciales. Creció embelesada con cualquier fuego que encontraba en la estación. Decenas de velas goteaban cera en su puesto, ofreciendo calidez cuando un frío inexplicable helaba a su alrededor. Descubrió que mirar fijamente las llamas la revelaba secretos, indicios de cosas por suceder. No fue ninguna sorpresa cuando unos extranjeros con ropas extrañas llegaron a órbita, su líder le era familiar por las apariciones en sus velas, y se la llevaron para que el fuego del Emperador nunca se extinga.



EJEMPLOS DE DESARROLLO

No es raro que un psíquico perciba los torcidos hilos del destino. Para la mayoría, es un charlatán en el mejor caso o un brujo en el peor, pero también puede ser una fuerza poderosa contra los enemigos del hombre. Un jugador puede desarrollar esta senda centrándose en los poderes de Adivinación, y reforzando sus capacidades para relatar sus visiones a otros.

MEJORAS RECOMENDADAS:

Características: Empatía, Percepción, Voluntad

Habilidades: Carisma, Oficio (Adivino), Perspicacia, Saber prohibido (Disformidad, Ocultismo)

Talentos: Indicios en las multitudes, Instintos desarrollados, Lucha a ciegas, Momento de inspiración, No hay donde esconderse, Vigilancia constante

Poderes Psíquicos: Advertencia precognitiva, Esquiva precognitiva, Percepción disforme, Precognición, Presciencia

Manejar las fuerzas de la disformidad es una invitación al desastre. Pero hay quienes utilizan su poder para salvaguardar al prójimo y resisten los terrores de dentro, fuera y más allá. Este personaje emplea de este modo sus poderes psíquicos, manipulando las fuerzas arcanas para reforzar a sus aliados y aplastar a quienes se atreven a amenazarlos.

MEJORAS RECOMENDADAS:

Características: Agilidad, Resistencia, Voluntad

Habilidades: Esquivar, Medicae, Perspicacia, Psiniciencia

Talentos: Difícil de matar, Favorecido por la disformidad, Imperturbable, Resistencia (Poderes psíquicos), Vigilancia constante

Poderes Psíquicos: Cúpula telequinética, Escudo telequinético, Resistencia, Vigorizar

QUIRURGO

Maestros de la carne, con un conocimiento de la sagrada anatomía que se presta tanto a las artes de la curación como a la tortura; se dedican al estudio de las formas biológicas y los límites de los cuerpos mortales.

“Hiciste bien en mantenerte con vida el tiempo suficiente para llegar a mí. Me aseguraré de que permanezcas así”.

—Medicae Yu Attrin

Los secretos de la carne son un saber estrechamente vigilado en el Imperio. Así como el Adeptus Mechanicus protege los ritos y rituales de su tecnología, otros atesoran el saber sobre la forma humana. Los quirurgos han sido conducidos hasta estas formas ocultas, quitando la piel de la ciencia biológica para contemplar sus húmedos y crudos órganos latentes. Comprenden la forma bendita del Hombre y otros productos biológicos importantes para la vida, para conservarla o controlarla, y pueden obsesionarse con perfeccionar su entendimiento. Algunos provienen de las filas del Adeptus Mechanicus Biologis, otros sirven como medicae de la Guardia Imperial o hermanas de las Órdenes Hospitalarias del Adepta Sororitas. Algunos pueden ser médicos libres de habitáculos, primitivos chamanes curanderos, o médicos personales de los poderosos. Sus habilidades les colocan en una posición de gran poder dentro del Imperio, dotados con el talento para sanar bien o mal según sus propios caprichos y los de sus señores. Así, un buen quirurgo siempre puede encontrar un lugar como torturador o excruciator, con su capacidad para causar dolor como un bien vital en la jerarquía de la sociedad imperial. Más que un talento para la tortura o una habilidad para curar, el quirurgo se define por su sed de conocimiento e impulso para la experimentación, a veces a expensas de sus pacientes y su bienestar. Se trata de un impulso obsesivo que puede conducir a grandes descubrimientos y logros, pero también a crear abominaciones que nunca estuvieron destinadas a existir.

EL PAPEL DEL QUIRURGO

La ciencia del cuerpo y mente está envuelta en misterio dentro del Imperio, unos secretos para unos pocos especializados. Como acólito, el quirurgo da rienda suelta a sus artes y no encuentra escasez de sujetos, ya sea para curarlos o dañarlos. El mayor don del quirurgo es la capacidad para reparar carne, huesos rotos y mentes quebradas, ya sea sustituyéndolos por augméticos o injertos, o mediante una cirugía compleja, antes de devolver a un acólito al servicio. Mientras que un sanitario de batalla o un cose-piel pandillero podría saber lo básico de quemaduras láser para cauterizar una herida o unir una extremidad sangrante, el quirurgo les trasciende con la devoción y habilidades para preservar y curar. En sus manos, la carne puede mejorar. Lo que el quirurgo hace no es sólo medicina, sino arte, manipulando la carne en configuraciones nuevas y superiores.

Existen curanderos en todos los mundos, aunque su capacidad y forma pueden variar mucho en función del factor social y los tabúes locales. El Biologis del Adeptus Mechanicus contiene quirurgos especializados, encargados de los secretos de la forma humana. Aquí aprenden la mecánica de la carne y cómo emular su bendita tecnología, aunque algunos podrían heréticamente tratar de mejorar todo aquello que resulte posible.

REGLAS ESPECIALES DEL QUIRURGO

Un quirurgo gana los siguientes beneficios:

APTITUDES

Conocimiento, Fuerza, Inteligencia, Resistencia, Survivalista

TALENTOS

Resistencia (escoge una) o Sometimiento

HABILIDAD ESPECIAL

Sanador dedicado: Además del uso habitual de los puntos de Destino (página 293), al fallar una tirada de primeros auxilios, el quirurgo puede gastar un punto de Destino para tener éxito automáticamente, con tantos niveles de éxito como su bonificación de Inteligencia.

La Guardia Imperial tiene probablemente el mayor número de quirurgos por el gran tamaño de sus ejércitos en toda la galaxia, con cada regimiento conteniendo muchos médicos.

Con el talento para curar también viene el talento para dañar, y los inquisidores requieren al quirurgo y sus habilidades a la hora de extraer la verdad de sus prisioneros. Muchos inquisidores tienen cierta capacidad a la hora de interrogar a alguien, negociando dolor por verdad. El quirurgo, sin embargo, puede mantener a un sujeto con vida casi indefinidamente y bajo un dolor constante e insoportable. Un buen quirurgo es inventivo en sus tormentos, como debe ser para superar el odio y resistencia de algunos de los enemigos de la humanidad, y con el tiempo crece hasta tener un gran repertorio de torturas a su disposición.

Los quirurgos no sólo curan a prisioneros heridos o los interrogan; pueden ser eruditos e investigadores, sumergiéndose en las profundidades de los secretos imperiales, o conservando el antiguo saber del Adeptus Mechanicus. Los que operan fuera de los límites del Culto de la Máquina deben pisar con cuidado, el Mechanicum tiene poca paciencia con quienes se meten en los misterios de la ciencia. Esto por lo general significa que deben investigar en secreto, ocultos a ojos del Imperio, protegidos por su servicio a un inquisidor. Muchos quirurgos han hallado un lugar en un grupo inquisitorial al ser perseguidos por el Mechanicum por sus crímenes, porque un inquisidor ha considerado útiles sus talentos. Otros son cazados, dejando un rastro de monstruosos fracasos y de pilas de cuerpos ocultos a su paso, encontrando un refugio para su locura al servicio de un propósito superior.

PERSONAJES QUIRURGOS

El Adeptus Mechanicus es uno de los orígenes de los que han elegido la senda del quirurgo, arrancándolo de su educación para servir al Ommissiah y profundizando en los secretos del Biologis. Esto es especialmente cierto en caso de proceder de un mundo colmena o forja, trabajando todos los días junto a quienes han tomado sus juramentos al Dios Máquina. En el momento que un quirurgo sirve a un inquisidor, el sello del Culto de la Máquina está firmemente sobre él. Sólo la sombra de su vida anterior permanece, oculta bajo miembros augméticos y órganos artificiales.

Un personaje que aprende las habilidades del quirurgo fuera de las rígidas estructuras del Culto a la Máquina, es más una expresión de su mundo natal. Los quirurgos de un mundo altar dominan las artes de la curación como un camino de inspiración divina, atendiendo a los fieles. Como la Inquisición, el Ministorum hace gran uso de quirurgos torturadores, aunque por razones distintas. Un quirurgo experto puede hacerse un nombre como redentor, empleando el dolor como herramienta no para extraer la verdad, sino para limpiar el alma, abrasando la mancha del pecado con una precisión agonizante.

Incluso sin usar tecnología avanzada, un quirurgo puede encontrar un lugar en la sociedad. Muchos chamanes, brujos y curanderos espirituales de mundos salvajes, tienen mentes dotadas. Aunque sus métodos y medios pueden parecer anticuados, estos quirurgos primitivos aún pueden hacer cosas maravillosas con la carne del hombre, con sus cuchillos de piedra e impíos brebajes igual de potentes que muchas tecnologías medicae del Mechanicum. Muchos de ellos encuentran un sitio en la Guardia Imperial, como oficiales médicos de regimientos formados en sus mundos, reciben la formación básica de batalla, y son arrojados al fuego de la guerra para atender a los mutilados en combate. Para acólitos que buscan seguir con vida al servicio del Emperador, un quirurgo es un miembro valioso y esencial del grupo, sin importar su origen.

EJEMPLO DE QUIRURGO: JOL POLLUX

La tecnosacerdote Pollux ha sido una Magos Biologis en Núcleo Theta durante cinco décadas, dedicada desde temprana edad a los misterios de la carne. Como muchos otros en este mundo forja extremo, trabajó al borde de la tecnoherejía; en su caso respecto a los límites orgánicos y no tecnológicos. La experimentación sobre los rigores de la carne y los límites de la vida, la han convertido en una excelente médica, una práctica que a menudo desdeña pero de la que dependen los que trabajan con ella.



EJEMPLOS DE DESARROLLO

El dominio de la carne y sangre requiere un intelecto extenso y décadas de estudio; la aplicación de sus habilidades al servicio de un inquisidor también requiere capacidad de resistencia para sobrevivir a los peligros siempre presentes. Los jugadores pueden desarrollar esta senda, perfeccionando el intelecto y resistencia física del personaje. Las habilidades que permiten al personaje advertir y tratar heridas y males, y sobrevivir a hacerlo en un tiroteo, le servirán mejor.

MEJORAS RECOMENDADAS:

Características: Inteligencia, Percepción, Resistencia

Habilidades: Escrutinio, Medicae, Oficio (Químico), Perspicacia, Saber académico (Química)

Talentos: Conocimiento infuso, Dominio (Medicae), Instintos desarrollados, Quirurgo superior, Recio, Resistencia (Venenos), Robusto, Veloz

Pese a su inmenso poder y reputación, los inquisidores suelen encontrarse con quienes no están dispuestos a compartir su información. En estos casos, los servicios de un individuo con el saber y talento para extraer información a la fuerza tienen un valor incalculable. Los jugadores que quieran un quirurgo así, pueden desarrollar las habilidades de su personaje en combate cuerpo a cuerpo para aplicar la presión necesaria sobre un sujeto, además de su intuición y capacidad de percepción para advertir señales sutiles durante el proceso.

MEJORAS RECOMENDADAS:

Características: Habilidad de Armas, Fuerza, Inteligencia

Habilidades: Atlético, Escrutinio, Interrogar, Intimidar, Medicae, Saber prohibido (Herejía)

Talentos: Encubrimiento, Especialista sin armas, Furia asesina, Furia de combate, Indicios en las multitudes, Interrogatorio coordinado, Interrogatorio delicado

SABIO

Mentes brillantes con un talento para los números, la lógica y los cifrados; eruditos y sabios llenos de conocimiento y saber, son guardianes de las verdades y poseen un conocimiento incomparable de la galaxia.

“Pensaron que los registros de datos estaban perdidos o destruidos, pero tengo la prueba de que no es cierto”.

—Pellucidan Toom, Infomagister de Desoleum

Es tal la cantidad de información que maneja el Imperio, que sólo los acólitos especialmente capacitados o mejorados pueden emplearla con cierta habilidad. Los sabios son individuos capaces conocidos por muchos nombres, como autosabios, lexmecánicos, y Calculus Logi. Suelen pertenecer al Administratum o al Mechanicus, y se les confía el depósito y catálogo de gran cantidad de datos. Comprendiendo millones de mundos y billones de almas, el Imperio sólo existe en muchos sentidos en los pergaminos amarillentos de un escriba, las polvorientas placas de datos amontonadas en estantes olvidados, y las gigantescas bóvedas de datos, mayores que muchas ciudades. Los sabios registran, almacenan y navegan por las montañas de datos que el Imperio acumula cada día. Encuentran patrones que otros no ven, haciendo conexiones para recuperar o descubrir datos considerados perdidos o inalcanzables, y los traducen en un saber útil para quienes les rodean. Es un proceso que requiere gran fuerza y habilidad mental, y a menudo la ayuda de módulos cogitadores artificiales o circuitos lógicos, que proporcionan un razonamiento más rápido y una mayor retención de hechos. Los sabios tienen la capacidad para acceder a miles de años de datos imperiales y encontrar secretos perdidos, o hacer saltos de lógica para identificarlos cuando son difíciles de alcanzar.

EL PAPEL DEL SABIO

El conocimiento es poder, y un sabio es depositario de gran parte de los conocimientos del Imperio, tras haber pasado la vida hurgando en remesas de datos y patrones que unen las grandes organizaciones y sectores imperiales. Mientras el hierofante se ocupa de las enseñanzas del Credo Imperial, y el místico mira al más allá en busca de respuestas, el sabio sabe que esa verdad ya existe, sólo tiene que saber buscar. Hay pocos acólitos con mentes tan agudas como la del sabio, capaz de procesar enormes cantidades de información y extraer las joyas de la realidad de los torrentes de mentiras. Un sabio no sabe sólo cómo leer y entender un interminable flujo de datos, sino de donde viene y adónde conduce. El resultado de estos talentos es a veces la capacidad de emplear la lógica para desbloquear enigmas que aparentemente no tienen respuesta, haciendo saltos de lógica para llegar a nuevas conclusiones, ya se trate de descifrar una lengua alienígena, o determinar la siguiente acción de una organización rival.

Para un sabio todo es un rompecabezas, un código que descifrar pieza por pieza. Se nutre de los datos, y ve patrones donde otros sólo ven caos. Un sabio es un almacén de información y fuente de conocimiento, usando su astucia e inteligencia para guiar los instrumentos de los combatientes. Incluso en un conflicto abierto, se le encuentra dirigiendo el fuego e identificando puntos débiles enemigos, probando que un poco de conocimiento aplicado adecuadamente puede tener consecuencias devastadoras. Su campo

REGLAS ESPECIALES DEL SABIO

Un sabio gana los siguientes beneficios:

APTITUDES

Conocimiento, Inteligencia, Percepción, Tecnología, Voluntad

TALENTOS

Ambidiestro o Indicios en las multitudes

HABILIDAD ESPECIAL

Búsqueda del saber: Además del uso habitual de los puntos de Destino (página 293), un sabio puede gastar un punto de Destino para tener éxito automático en una tirada de Lógica o cualquier Saber, con tantos niveles de éxito como su bonificación de Inteligencia.

de batalla es el trato con el Administratum, los gobiernos planetarios y autoridades locales. Donde otros se pierden o confunden en la burocracia, ve entre los enredos administrativos y va directo al corazón de las cosas. Con el poder de la Inquisición de su lado, hay poco que no pueda lograr en el marco de la autoridad imperial, ya sea traer refuerzos, desviar suministros, o incluso bloquear ciudades enteras mediante la manipulación de agencias planetarias.

Los sabios tienden a saber un poco de todo; incluso si no han estudiado el tema ampliamente, siempre pueden haberse cruzado con él en una de sus investigaciones. Incluso cuando se les presenta un tema del que saben poco o nada, tardan poco tiempo en procesar nueva información o incluirla en una amplia investigación. Esto hace a menudo que sean unos estrategas excepcionales, con su inclinación natural a observar e informar siendo más eficaz que la violencia temeraria por la que abogarían la mayoría de las fuerzas imperiales.

El inconveniente común de la obsesión de los sabios con los datos y la información, es que nunca pueden ser saciados o sentir que han aprendido bastante, buscando siempre la siguiente pieza de saber o hecho oculto para añadir a su gran alijo de secretos. Es un impulso que los lleva a estudiar detenidamente datos intrascendentes e inútiles, sin parar de leer e investigar, a menudo en detrimento de la tarea en cuestión. La riqueza de conocimientos que mantienen en sus cabezas también puede hacerles ajenos a preocupaciones actuales, mezclando pasado y presente, o cambiando conversaciones a lugares y personas desconocidas para su compañía actual. Se trata de una enfermedad para la que no hay cura, sólo el flujo constante de nueva información para mantenerla bajo control y la presencia de una tarea tras otra para tener sus mentes ocupadas.

JUGADORES SABIOS

La información existe en los muchos mundos del Imperio, en los movimientos y estructuras de sus sociedades y en los sorprendentes depósitos de datos del Administratum. Los sabios pueden usar esta información, ya pertenezcan al Administratum o a otra organización del Imperio. Los sabios del Mechanicus en los mundos forja y colmena están vinculados al flujo y reflujo de cifras que cruzan sus mundos, gigatoneladas de pergamino, o incluso las corrientes

etéreas que existen sin forma física. Atraídos por esta red de datos, viven solo para aprender y profundizar más en el saber del Imperio. Tras llamar la atención de un inquisidor, los sabios pueden pasar a áreas más valiosas de información, y si se demuestran lo bastante fuertes mentalmente, pueden sumergirse en el interminable pozo de secretos sobre el que reside la Inquisición.

Aquellos con otros orígenes suelen tener funciones diferentes, convirtiéndose en cronistas y guardianes del saber de la historia y secretos de su propio mundo. Un sabio nacido en el vacío podría haber absorbido todo lo que hay que saber sobre la clase de nave o estación en la que vive su clan, y mucho sobre el movimiento de las estrellas. Un sabio de un mundo salvaje podría ser un narrador o bardo de su pueblo, recogiendo siglos de cuentos y leyendas, además de la riqueza del conocimiento sobre sus plantas, vida salvaje y patrones climáticos. Un sabio procedente de un mundo altar probablemente sirvió como erudito del Credo Imperial y sabe mucho sobre el santo por el que su mundo es famoso, al punto de que su conocimiento específico sobre el tema supera incluso al de la jerarquía local del Ministorum. En todas estas formas, un sabio es el más erudito entre su pueblo, siendo muy conocido aunque no necesariamente respetado, por sus obsesivos dones para analizar y extraer los incontables datos que definen el Imperio.

EJEMPLO DE SABIO: HARLON ONNIS

Antaño un humilde escriba-alférez de reclutamiento, Harlon había vivido siempre en Laran 9k, y allí trabajó en varias de las mayores organizaciones de regimiento del sector. Miles de hombres, tanques y vehículos de apoyo, se preparaban aquí para su embarque y equipamiento, mientras él registraba cada detalle, grabando el nombre del regimiento en el gran arco por el que marchaban hacia sus naves. Su vida era inmutable, hasta que un hombre salió de las sombras de su oficina junto con el Alto Señor del Reclutamiento, exigiendo información que ninguno de los escribas de alto rango podían proporcionar. El recuerdo inmediato de Harlon, así como su capacidad para secuenciar y seleccionar los datos que el hombre exigía, terminaron pronto con su tiempo en Laran y comenzó una vida más emocionante de lo que había deseado.



EJEMPLOS DE DESARROLLO

Si el conocimiento es poder, entonces el más antiguo es el más poderoso. Estos datos suelen ser más leyenda que realidad en el Imperio, donde poca historia no se ha convertido en mito apócrifo, pero ese saber puede contener secretos ocultos que iluminan la oscuridad de la herejía. Relacionar unas leyendas con otras puede ayudar a unir a extraños a la causa del grupo. Estos sabios buscarían mejorar en saberes, lenguas y artes escénicas, para entender mejor y compartir estas leyendas.

MEJORAS RECOMENDADAS:

Características: Agilidad, Empatía, Inteligencia

Habilidades: Acrobacias, Lingüística (Gótico clásico, Gótico vulgar), Oficio (Artista, Narrador), Saber académico (Heráldica, Leyenda), Saber popular (Imperio, Sector Askellon), Saber prohibido (Leyenda)

Talentos: Conocimiento infuso, Impávido, Halo de mando

El conocimiento no basta, debe ser protegido porque exponerlo lo disminuye. Esto es muy cierto en el grupo de un inquisidor, donde la seguridad de la misión y la identidad es fundamental. Los secretos se vuelven una obsesión para estos sabios, tanto descubrirlos como mantenerlos. Este personaje puede convertirse en un maestro de la criptografía y el espionaje, además de un experto en derrotar la seguridad enemiga. Los psíquicos heréticos abundan también, por lo que también debe estar preparado para defender su mente.

MEJORAS RECOMENDADAS:

Características: Agilidad, Inteligencia, Percepción

Habilidades: Lógica, Oficio (Criptógrafo), Saber académico (Criptografía), Seguridad, Sigilo

Talentos: Bastión de voluntad de hierro, Camuflado en la multitud, Encubrimiento, Imperturbable, Red de contactos, Resistencia (Poderes psíquicos)

PASO 4: GASTAR PUNTOS DE EXPERIENCIA, EQUIPAR AL ACÓLITO

“Me dejó conservar la pistola, por lo menos. A veces nos permitía artículos de su arsenal privado. La mayor parte del tiempo encontramos maneras de conseguir lo que necesitábamos después de aterrizar”.

—Gex Avrille, diarios privados Recuerdos del servicio

Las características, mundo de origen, trasfondo y rol del personaje, definen la esencia de lo que es ese personaje, pero no muestran las habilidades y capacidades únicas de aquellos que son llamados a servir a la Inquisición. Para reflejar todo lo que tiene un personaje y lo que aprenderá en su carrera, cada Personaje Jugador gana periódicamente puntos de experiencia (pe) durante todo el juego. Puede usarlos para aumentar sus características y habilidades, adquirir nuevos talentos, y tener acceso a las mejoras de élite que alteran el personaje.

Cuando un personaje gana puntos de experiencia, se suman a su total. El jugador puede gastarlos cuando lo permita el DJ, o puede reservarlos para un momento posterior.

EXPERIENCIA INICIAL

Cada Personaje Jugador comienza con 1000 puntos de experiencia para gastar en la creación del personaje. Esta experiencia representa todo lo que el acólito ha aprendido en su vida anterior al servicio a su inquisidor, por encima de lo que ya se le ha concedido en sus otras opciones de creación del personaje. Si todos están de acuerdo, este valor puede ser mayor, para un juego más avanzado con acólitos más poderosos, o inferior, para representar acólitos menos calificados, probablemente recién reclutados por un inquisidor novato.



APTITUDES

Los que sirven a un inquisidor en la defensa de la humanidad provienen de gran variedad de planetas, organizaciones y perspectivas mentales. Esto significa que cada acólito suele aprender ciertos conocimientos con más facilidad que otros, o que puede costarle lograr lo que otro parece entender por intuición.

DARK HERESY usa estas diferentes propuestas como aptitudes en la creación del personaje. Representan las tareas o habilidades con las que el personaje tiene una afinidad natural, y que puede aprender con mayor facilidad. Las mejoras de habilidades, talentos y características en el juego, tienen aptitudes vinculadas a ellas, por lo general dos (aunque las especialmente raras pueden tener sólo una). Las mejoras que comparten las aptitudes de un personaje le resultan más fáciles de aprender, y por lo tanto, costarán menos puntos de experiencia para adquirirlas. Si un personaje comparte una aptitud con una mejora, gana un pequeño descuento para adquirirla, y si comparte dos aptitudes obtiene un gran descuento. Los jugadores aún pueden comprar mejoras con las que no tienen aptitudes comunes, pero suelen ser muy caras.

Ten en cuenta que si durante la creación, un personaje gana la misma aptitud de diferentes fuentes, no la obtiene dos veces. En su lugar, escoge y obtiene una aptitud basada en característica que no tenga ya.

GENERAL

Las habilidades y talentos con aptitud general son aquellas mejoras fáciles de aprender, independientemente de los antecedentes o aptitudes del personaje. Para representar esto, todos los personajes de DARK HERESY tienen la aptitud general.

APTITUDES BASADAS EN CARACTERÍSTICAS

Hay nueve aptitudes que comparten nombre con las características: Habilidad de Armas, Habilidad de proyectiles, Fuerza, Resistencia, Agilidad, Inteligencia, Percepción, Voluntad, y Empatía. Representan la capacidad del personaje para aprender y mejorar la característica coincidente, y las habilidades y talentos relacionados con ella. Influencia no comparte aptitud, ya que los jugadores no pueden adquirir mejoras en esa característica.

ATAQUE

Los personajes con esta aptitud prefieren un asalto total de fuerza bruta sobre un enfoque más cuidadoso y estratégico. Suelen cargar en cuerpo a cuerpo en un enloquecido frenesí de sangre, o favorecen la descarga de una abrumadora potencia de fuego sobre el enemigo.

ESTRATEGIA

Mientras las habilidades y talentos con la aptitud Ataque se centran en la fuerza bruta, los que tienen la aptitud Estrategia se basan en la habilidad precisa y en una planificación cuidadosa. Los acólitos con esta aptitud pueden llegar a ser expertos en disparar con eficacia armas de largo alcance, o empuñar armas exóticas con resultados mortales en combate personal.

DEFENSA

Los acólitos con esta aptitud aprenden rápidamente a mantenerse con vida en medio del caos mortal del combate que a menudo les rodea. Ya sea mediante una habilidosa anticipación o una resistencia tenaz, enfrentan los campos de batalla y subcolmenas violentas del 41º milenio, mientras otros caen a su alrededor.

PSÍQUICO

Sólo aquellos con la rara habilidad de ostentar poderes psíquicos ganan esta aptitud, que representa su afinidad con los terribles poderes de la disformidad. También permite sentir las energías antinaturales de los seres del empíreo o el uso de poderes psíquicos.

TECNOLOGÍA

Muy pocos osan manipular los misterios de la Edad Oscura de la Tecnología, y menos aún destacar en ello. Un personaje con esta aptitud podría no entender el mecanismo interno de las máquinas, pero le resulta fácil estar en comunión con el espíritu máquina, y parece obtener resultados donde otros sólo reciben frustración.

CONOCIMIENTO

Entre los innumerables mundos y organizaciones laberínticas del Imperio, hay más información que la podría acumularse en un millón de vidas. Mientras que la mayoría de los ciudadanos en el Imperio permanecen ignorantes acerca de los grandes y misteriosos trabajos del Imperio, a los acólitos con la aptitud Conocimiento les resulta fácil adquirir esta información.

LIDERAZGO

Hay incontables billones de humanos dentro del Imperio, pero sin guía no son más que meras ovejas balando o niños revoltosos. Comandarlos de manera efectiva es esencial para la defensa de la humanidad, y los acólitos con esta aptitud pueden convertir a ciudadanos acobardados en una fuerza vengativa, lista para asaltar un santuario herético o defenderse de los invasores xenos.

SURVIVALISTA

Mantenerse con vida en los entornos inhóspitos del Imperio puede ser tan difícil como sobrevivir a una batalla real. Los acólitos con esta aptitud se adaptan fácilmente a, y prosperan en, innumerables escenarios, desde opresivas selvas hasta desiertos desolados.

SOCIAL

Las situaciones sociales pueden ser tan letales como cualquier tiroteo para aquellos que no conocen o no están preparados para el combate verbal. Las personas con esta aptitud aprenden fácilmente a utilizar mejor las palabras melosas o la dura intimidación para salirse con la suya al tratar con sacerdotes vanidosos, comerciantes independientes bien conectados, y otros que requieren medios más sutiles de persuasión.

Tabla 2-2: Mejoras de característica

APTITUDES COINCIDENTES	SIMPLE	INTERMEDIO	ENTRENADO	CUALIFICADO	EXPERTO
Dos	100 pe	250 pe	500 pe	750 pe	1.250 pe
Una	250 pe	500 pe	750 pe	1.000 pe	1.500 pe
Cero	500 pe	750 pe	1.000 pe	1.500 pe	2.500 pe

MEJORAS DE CARACTERÍSTICA

Una mejora de característica representa una mejora natural para el cuerpo o mente de un personaje. Cuando un jugador compra una mejora de una característica, añade +5 a esa característica de forma permanente. Las mejoras se dividen en cinco niveles:

- **Simple:** Un pequeño aumento del potencial del personaje.
- **Intermedio:** Una mejora significativa y notable de las capacidades del personaje.
- **Entrenado:** Una medida de mejora del personaje más allá de la mayoría en torno a él.
- **Cualificado:** Un esfuerzo activo y enfocado en mejorar la destreza del personaje.
- **Experto:** El límite de las capacidades naturales de un personaje.

Cuando los jugadores mejoran las características, deben avanzar a través de cada uno de los niveles de progresión de uno en uno. Esto comienza con simple y termina en experto, utilizando los costes en la **Tabla 2-2: Mejoras de característica**.

Como muestra la **Tabla 2-2**, si el personaje tiene una aptitud coincidente, entonces el primer +5 a su característica cuesta 250 pe; el siguiente +5 (el nivel de progresión Intermedio) cuesta 500 pe, y así sucesivamente. La **Tabla 2-3: Aptitudes de característica** enumera las nueve características que los jugadores pueden buscar mejorar activamente gastando de experiencia, y las aptitudes asociadas a cada una. Mejorar la Agilidad, por ejemplo, tiene las aptitudes Agilidad y Estrategia vinculadas con ella.

Los costes de las mejoras de característica son acumulativos. Por ejemplo, un jugador no puede simplemente pagar 500 pe para aumentar +10 en una característica con una aptitud coincidente. En su lugar, el jugador está obligado a comprar la mejora simple de 250 pe primero, y luego pagar 500 pe para el nivel intermedio.

MEJORAS DE HABILIDAD

Los Personajes Jugadores aprenden nuevas habilidades o mejoran las existentes mediante la selección de mejoras de habilidad. El coste en pe de estas mejoras depende del número de aptitudes que el personaje comparte con esa habilidad. Estas mejoras se dividen en cuatro niveles de progresión, que son los siguientes:

Tabla 2-3: Aptitudes de característica

CARACTERÍSTICA	APTITUD 1	APTITUD 2
Habilidad de armas	Hab. de armas	Ataque
Habilidad de proyectiles	Hab. de proyectiles	Estrategia
Fuerza	Fuerza	Ataque
Resistencia	Resistencia	Defensa
Agilidad	Agilidad	Estrategia
Inteligencia	Inteligencia	Conocimiento
Percepción	Percepción	Survivalista
Voluntad	Voluntad	Psíquico
Empatía	Empatía	Social

- **Conocida (rango 1):** El personaje puede usar la habilidad sin la penalización de -20 para habilidades no entrenadas.
- **Entrenada (rango 2):** El personaje recibe +10 en todas las tiradas de habilidad al usarla.
- **Experimentada (rango 3):** El personaje recibe un +20 en todas las tiradas de habilidad al usarla. Esta bonificación sustituye a la bonificación por tenerla entrenada.
- **Veterana (rango 4):** El personaje recibe un +30 en todas las tiradas de habilidad al usarla. Esta bonificación sustituye a la bonificación por tenerla experimentada.

Al mejorar una habilidad, el personaje debe progresar a través de los niveles de uno en uno, empezando en conocida y acabando en veterana. Así, por ejemplo, los jugadores no pueden pagar la mejora de habilidad entrenada sin antes comprar la mejora de habilidad conocida. Ten en cuenta que los personajes ya podrían haber recibido la mejora conocida o entrenada en la creación del personaje. La **Tabla 2-4: Mejoras de habilidad**, a continuación, indica el coste de las mejoras de habilidad, basadas en el nivel de progresión y en el número de aptitudes coincidentes.

La **Tabla 2-5: Aptitudes de habilidad** en la [página 81](#) enumera las habilidades en DARK HERESY, junto con las aptitudes vinculadas a cada una. Consulta el **Capítulo III: Habilidades** para obtener más información sobre seleccionar habilidades y sus descripciones.

Tabla 2-4: Mejoras de habilidad

APTITUDES COINCIDENTES	CONOCIDA	ENTRENADA	EXPERIMENTADA	VETERANA
Dos	100 pe	200 pe	300 pe	400 pe
Una	200 pe	400 pe	600 pe	800 pe
Cero	300 pe	600 pe	900 pe	1.200 pe

Tabla 2-5: Aptitudes de habilidad

HABILIDAD	APTITUD 1	APTITUD 2	PAG
Acrobacias	Agilidad	General	98
Atletismo	Fuerza	General	99
Carisma	Empatía	Social	100
Comerciar	Inteligencia	Conocimiento	100
Competencia tecno.	Inteligencia	Tecnología	100
Engañar	Empatía	Social	101
Escrutinio	Percepción	General	102
Esquivar	Agilidad	Defensa	103
Indagar	Empatía	Social	103
Interrogar	Voluntad	Social	104
Intimidar	Fuerza	Social	104
Lingüística†	Inteligencia	General	104
Lógica	Inteligencia	Conocimiento	106
Mando	Empatía	Liderazgo	106
Medicae	Inteligencia	Survivalista	107
Navegación†	Inteligencia	Survivalista	109
Oficio†	Inteligencia	General	110
Parar	Hab. de Armas	Defensa	111
Perspicacia	Percepción	Survivalista	111
Pilotar†	Agilidad	Survivalista	111
Psiniscencia	Percepción	Psíquico	113
Saber académico†	Inteligencia	Conocimiento	114
Saber popular†	Inteligencia	Conocimiento	115
Saber prohibido†	Inteligencia	Conocimiento	116
Seguridad	Inteligencia	Tecnología	116
Sigilo	Agilidad	Survivalista	117
Supervivencia	Percepción	Survivalista	117
Trucos de manos	Agilidad	Conocimiento	118

†Indica habilidad especializada

ADQUISICIÓN DE TALENTOS

Los talentos son mejoras que permiten a un personaje usar sus habilidades naturales de nuevas formas. Pueden proporcionar una ventaja para usar una habilidad o característica, o conceder formas específicas y poco comunes para que un personaje aproveche su equipo. Consulta el **Capítulo IV: Talentos y Rasgos**, para las descripciones de los talentos disponibles en **DARK HERESY**.

Al igual que las características y habilidades, los talentos tienen aptitudes asociadas a ellos (por lo general dos, aunque pueden tener sólo una), y reducen su coste según los que comparta el personaje. Los talentos se dividen en tres grados, que representan sus niveles de poder y la cantidad de pe necesarios para comprarlos.

Los talentos también pueden tener requisitos previos que deben cumplirse para adquirirlos, sin importar a qué grado pertenezcan. Por esta razón, los jugadores de **DARK HERESY** pueden verse en la necesidad de adquirir talentos inferiores antes de adquirir el talento deseado. Consulta la **Tabla 2-6: Mejoras de talentos** para obtener el coste en experiencia de los talentos.

TALENTOS ESPECIALIZADOS

Algunos talentos se designan talentos especializados. Estos pueden seleccionarse más de una vez, con una especialidad diferente en cada ocasión. Consulta la [página 120](#) para más información.

TOMANDO TALENTOS MÚLTIPLES VECES

Algunos talentos pueden comprarse varias veces, algo que se señala en su descripción. Sólo hay unos pocos talentos así; el más destacado es Robusto, que aumenta las heridas de un Personaje Jugador cada vez que es adquirido. Para tomar estos talentos en múltiples ocasiones, el jugador paga su coste en experiencia cada vez que lo compra. Cabe señalar, sin embargo, que algunos de estos talentos tienen un límite, que indica el número máximo de veces que se pueden comprar.

MEJORAS DE ÉLITE

Las mejoras de élite son avances especializados que destacan significativamente a un personaje. Muchas sólo pueden adquirirse en circunstancias especiales, y las que pueden obtenerse en el juego representan grandes cambios fundamentales en un personaje.

Para obtener una mejora de élite, un personaje debe tener el permiso del DJ, cumplir todos los requisitos previos, y gastar la cantidad especificada de experiencia. Para obtener más información sobre esto, consulta las mejoras de élite en la [página 86](#).

EQUIPANDO AL ACÓLITO

Cada personaje comienza con ciertos elementos en función de su origen, pero también puede seleccionar armas y equipo adicional como parte de su creación. Estos representan otros accesorios que el acólito trajo consigo, y ayudan a definir sus métodos e idiosincrasia de combate favorita. Un acólito puede hacer tantas elecciones como su bonificación de Influencia en el **Capítulo V: Arsenal**, cada una con una Disponibilidad de escasa (−10) o mejor. Por ejemplo, un personaje con una Influencia de 37 podría hacer hasta 3 adquisiciones. Ten en cuenta que todas las armas adquiridas durante la creación del personaje (y durante el juego) vienen con dos cargadores de munición estándar.

Durante el juego, los acólitos usan el sistema de Solicitud habitual para adquirir nuevas armas, equipo, armaduras y otros objetos del arsenal, consulta la [página 142](#).

Tabla 2-6: Mejoras de talentos

APTITUDES COINCIDENTES	GRADO UNO	GRADO DOS	GRADO TRES
Dos	200 pe	300 pe	400 pe
Una	300 pe	450 pe	600 pe
Cero	600 pe	900 pe	1.200 pe

PASO 5: DAR VIDA AL PERSONAJE

“Nos dijo otra verdad justo antes de asaltar el Palacio Locust, para que supiésemos a qué nos enfrentábamos si llegábamos tarde. Después de eso, nunca pude dormir bien durante el viaje por la disformidad”.

—Gex Avril, diarios privados *Recuerdos del servicio*

Una vez determinados todos los datos de un personaje, es el momento de profundizar en su historia, personalidad, motivaciones, y todo lo que le convierte en un personaje completo en lugar de un conjunto de números.

DETALLES

En los pasos 1–3 de la creación del personaje, los jugadores deciden qué mundo natal, trasfondo y rol, encajan con su personaje. Estos elementos desempeñan un papel en su origen y la vida hasta este punto, definiendo mucho quién es y qué tipo de persona será. Más allá de los arquetipos de los mundos de origen, trasfondos y roles, todos estos elementos tienen posibilidades ilimitadas para el potencial narrativo. Cada entrada da un ejemplo de cómo puede ser usada en el sector Askellon, pero los jugadores no deben sentirse obligados a imitar los ejemplos proporcionados. Hay

innumerables estrellas en el sector, y se anima a los jugadores a presentar historias únicas para explicar el mundo de origen, trasfondo y rol, de su personaje.

GÉNERO, APARIENCIA, Y DETALLES PERSONALES

Los mundos devastados por la guerra del 41º milenio son el hogar de un número insondable de diferentes tipos de personas. La mayoría de los inquisidores sólo están interesados en acólitos que puedan cumplir con su deber mejor que nadie, y se preocupan poco por su género o apariencia. Un personaje puede elegir su género, a menos que el DJ, o un mundo de origen o trasfondo específico, impida esa opción. Lo mismo ocurre con la apariencia, que debe seguir cualquier detalle proporcionado por la creación del personaje, pero por lo demás está abierta a una construcción libre.

Cuando un jugador crea la apariencia de su acólito, debe tener en cuenta la descripción entre las opciones de creación del personaje que ha elegido, puesto que pueden darle ideas sobre cómo podría ser su apariencia. Por ejemplo, los que proceden de mundos salvajes suelen ser grandes y musculosos, mientras que los siervos del Adeptus Mechanicus por lo general están cubiertos de implantes y en las túnicas rojas de su orden. Muchos habitantes de colmena son pálidos, ya que nunca han visto la luz de su sol. Los acólitos del Adeptus Astra Telepathica podrían estar incómodos en

Tabla 2–7: Nombres masculinos

Id100	PRIMITIVO	GÓTICO VULGAR	GÓTICO CLÁSICO	ARCAICO	INFORMAL
01–05	Arz	Aaz	Azararch	Alaric	Able
06–10	Barik	Canto	Baranoth	Barbosa	Bones
11–15	Carm	Darrial	Castess	Caradoc	Cutter
16–20	Farn	Enoch	Davrus	Draco	Dakka
21–25	Garak	Festus	Erioch	Eizen	Dokk
26–30	Horst	Gaius	Galliach	Ferris	Ergs
31–35	Imk	Harlon	Harthos	Grendal	Fanz
36–40	Jart	Irlven	Icharus	Harlocke	Flair
41–45	Kulem	Jaspar	Karpath	Jenquin	Garrit
46–50	Larl	Killian	Lothos	Karlos	Hons
51–55	Mok	Lazarus	Marius	Lemant	Ills
56–60	Narl	Mordicai	Noctine	Magnus	Jaq
61–65	Oort	Nicodemus	Octavius	Naveen	Lax
66–70	Pak	Quinten	Partheos	Oscarl	Meng
71–75	Ragaa	Rhaban	Quellus	Perrin	Nast
76–80	Salc	Silvanto	Ramalties	Romulus	Reddin
81–85	Tarl	Titus	Severan	Sabanth	Scab
86–90	Volc	Uriah	Tyruss	Urial	Shiv
91–95	Yarl	Xerxes	Ventium	Wolfe	Tranq
96–99	Zel	Zariel	Zarath	Zarkov	Wurm
100	Tira en la Tabla 2–8: Nombre femeninos				

las multitudes, mientras que un proscrito podría darles la bienvenida como nuevas fuentes de ingresos. Sin embargo, estas son sólo sugerencias, porque no hay un personaje típico de DARK HERESY. Hay elementos comunes en los mundos de origen, trasfondos y roles, y los jugadores deben mirarlos para la creación del personaje, pero configurar acólitos con sus propios detalles puede ser muy gratificante y forjar un grupo llamativo.

El **Suplemento de Creación de Personajes** (descargable en www.fantasyflightgames.com) ofrece apoyo a los jugadores que prefieren personalizar a su personaje mediante tablas con detalles como constitución y edad, aspectos físicos, peculiaridades, recuerdos de su mundo de origen y trasfondo, y otros rasgos. Los jugadores pueden usar los resultados de estas tablas, o seleccionar los que quieran para dar vida a su personaje.

NOMBRE

Así como el aspecto y la naturaleza de las personas pueden variar infinitamente en los innumerables mundos del Imperio, también lo hacen los nombres y lo que significan. En un mundo, un nombre podría indicar baja cuna o ignominia, mientras que en otro podría actuar como marca de gran poder y fama. Al decidir un nombre para un personaje, los jugadores pueden tirar al azar (o varias veces para crear nombres compuestos, apellidos o nombres reales ocultos de todos) en la **Tabla 2-7: Nombres**

masculinos o en la **Tabla 2-8: Nombres femeninos**, o pueden elegir un nombre, mezclando y comparando opciones hasta encontrar algo adecuado a su personaje.

TIPOS DE NOMBRES

A pesar de la variedad ilimitada de nombres de mundo en mundo, hay algunos estilos generales encontrados en todo el Imperio, y que los jugadores pueden utilizar como punto de partida para nombrar a su personaje:

Primitivo: Lleno de consonantes duras y ocasionales ruidos guturales, los personajes con nombres primitivos proceden por lo general de las partes más bárbaras del Imperio.

Gótico vulgar: Degradadas formas de nombres en gótico clásico, estos nombres son propios de muchos ciudadanos humildes del Imperio.

Gótico clásico: Extraídos del antiguo gótico clásico, estos nombres se pueden encontrar entre las brillantes torres de las ciudades colmena y los miembros de las clases dominantes.

Arcaico: Procedentes de la antigüedad, estos nombres son auspiciosos, aunque muchos son tan viejos que han perdido su significado y fuentes originales.

Informal: Estos nombres no son exclusivos de un mundo o sociedad. En cambio, reflejan los apodosados a los personajes, generalmente por compañeros de sus trasfondos u otros acólitos.

Tabla 2-8: Nombres femeninos

Id100	PRIMITIVO	GÓTICO VULGAR	GÓTICO CLÁSICO	ARCAICO	INFORMAL
01-05	Arda	Acadi	Araleen	Aennisse	Alta
06-10	Cil	Balida	Castella	Bianca	Blue
11-15	Dara	Cassa	Elleantra	Drusilla	Echo
16-20	Elphet	Darial	Fausta	Eos	Fatal
21-25	Frakka	Frennine	Flavia	Florenza	Flame
26-30	Garma	Galatia	Heras	Genevieve	Gamma
31-35	Halli	Hannette	Irissa	Hannette	Grace
36-40	Ing	Jinzia	Jucinda	Jocasta	Jaine
41-45	Julla	Karroleen	Lucindia	Katarina	Lho
46-50	Kelle	Liri	Mycandra	Lethe	Mini
51-55	Merra	Magdala	Novianna	Miranda	Nerva
56-60	Nimm	Narcia	Nuella	Pollonia	Newt
61-65	Nulla	Pennette	Palanza	Rosalind	Pris
66-70	Paz	Quineel	Praenta	Severine	Red
71-75	Russa	Rhia	Regia	Tessera	Steel
76-80	Sulle	Sessellie	Scythia	Tzarelle	Starr
81-85	Thima	Thesse	Temetria	Urania	Tanda
86-90	Vas	Uri	Thallia	Verity	Trix
91-95	Yanne	Xandra	Venria	Wynnif	Xina
96-99	Zanna	Zadori	Yemmise	Yasta	Zedda
100	Tira en la Tabla 2-7: Nombre masculinos				

GIRO DEL DESTINO

Más allá de las decisiones que han llevado a un personaje al servicio de su inquisidor, su extraño y retorcido destino ha jugado un papel importante en su vida. Para representar los efectos de este sinuoso destino sinuoso, cada personaje debe tirar 1d100 durante la creación del personaje, comparar el resultado con la Tabla 2-9: Predestinación, y aplicar el resultado.

NATURALEZA

Una vez determinada la apariencia de un personaje, y resueltos los detalles de su vida, el jugador debe tener una buena idea de la personalidad que le gustaría que tuviera el personaje. Para ayudarle a generar esta personalidad, el jugador puede considerar las siguientes preguntas:



¿QUÉ ES LO QUE DESEA EL PERSONAJE?

La eterna lucha nunca acaba, pero cada acólito asume la causa por sus propias razones. Algunos sólo quieren seguir con vida, o luchar para proteger sus seres queridos. Otros pueden obsesionarse con poder y riqueza, o desean ver el sector limpio de herejía o delincuencia. Algunos podrían dedicarse a la supervivencia de la humanidad, poco preocupados por las vidas individuales, siempre que la especie continúe. Un deseo podría ser ganar el favor de un ser querido, o simplemente disfrutar de un momento de tranquilidad con un cigarro de lho y una copa de fino amasec.

¿QUÉ ES LO QUE ODIS EL PERSONAJE?

El odio puede motivar a un acólito de forma poderosa, quemando sus pasiones y manteniéndole en la lucha cuando todo lo demás se ha ido. Un acólito que perdió su mundo ante una invasión xenos podría estar consumido por el odio, y buscar a los alienígenas para matarlos sin importar la especie o su amenaza real. Otro podría reservar su ira para los que no adoran al Emperador del modo correcto, o para los impíos mutantes que desafían la forma sagrada del Hombre. El odio de un acólito también podría estar dentro, por un momento de debilidad en un olvidado campo de batalla del que sólo el Emperador fue testigo.

Tabla 2-9: Predestinación

1d100	PROFECÍA	EFEECTO
01	<i>Mutación fuera, Corrupción dentro.</i>	Tira una vez en la Tabla 8-15: Depravaciones (página 290) y aplica el resultado.
02-05	<i>Confía en tu miedo.</i>	Aumenta la Percepción del personaje en 5, También gana el trastorno mental Fobia (página 288).
06-09	<i>Los humanos deben morir para que la Humanidad pueda resistir.</i>	El personaje gana el talento Impávido. Si ya lo posee, aumenta en su lugar su Voluntad en 2.
10-13	<i>El dolor de una bala es éxtasis comparado con la condenación.</i>	Reduce la Agilidad en 3. La primera vez que el personaje sufra un daño crítico en cada partida, tira 1d10. Con un 10, no sufre efectos críticos, aunque el daño aún cuenta como crítico.
14-17	<i>Sé una bendición para tus aliados y la perdición para tus enemigos.</i>	El personaje gana el talento Odio (escoge uno). Si ya posee este talento, aumenta en su lugar la Fuerza en 2.
18-21	<i>El sabio aprende de las muertes de los demás.</i>	Aumenta la Agilidad o la Inteligencia en 3. Reduce su Habilidad de Armas o Habilidad de Proyectiles en 3.
22-25	<i>Mata al alienígena antes de que pueda decir sus mentiras.</i>	El personaje gana el talento Desenfundado rápido. Si ya posee este talento, aumenta en su lugar la Agilidad en 2.
26-29	<i>La verdad es subjetiva</i>	Aumenta la Percepción en 3. La primera vez que el personaje gane 1 o más puntos de Corrupción en cada partida, recibe esa cantidad más uno.
30-33	<i>El pensamiento engendra Herejía.</i>	Reduce la Inteligencia en 3. La primera vez que el personaje gane 1 o más puntos de Corrupción en cada partida, reduce esa cantidad en 1 (hasta un mínimo de 0).
34-38	<i>La herejía engendra Retribución.</i>	Aumenta la Fuerza o Empatía del personaje en 3. Reduce su Resistencia o Voluntad en 3.
39-43	<i>Una mente sin propósito deambula por lugares oscuros.</i>	Al ganar un trastorno mental (página 287), el personaje puede escoger ganar un nuevo trastorno en lugar de aumentar la gravedad de uno existente.
44-49	<i>Si un trabajo merece hacerse, merece la pena morir por él.</i>	Aumenta la Resistencia o la Voluntad en 3. Reduce su Empatía o Fuerza en 3.

¿QUÉ ESTÁ DISPUESTO A SACRIFICAR EL PERSONAJE?

Para muchos acólitos, la muerte es el sacrificio final, y pensar lo contrario es apartarse del Emperador. Algunos podrían defender caras sus vidas, sabiendo lo que podría esperarles en el juicio del Emperador, y están dispuestos a sacrificar cualquier cosa o persona para impedir ese día fatídico. Otros podrían preocuparse poco por la muerte, pero temen el día en que su propio honor se pierda en sus búsquedas. En la lucha contra los Poderes Ruinosos, la pérdida de sus almas podría ser el sacrificio supremo para evitar un apocalipsis.

¿COMO CONOCIÓ EL PERSONAJE A SU INQUISIDOR?

La primera reunión entre acólito e inquisidor es un momento crucial, y los jugadores deben trabajar una historia de fondo adecuada. El personaje podría haber luchado junto al inquisidor contra una invasión xenos, salvando su vida. Tal vez fue el inquisidor el que le salvó, y ahora el personaje se siente en deuda con su nuevo maestro. Podría haber seguido con éxito a un hereje, capturando a su objetivo cuando llegó el inquisidor. Sea como sea, el personaje impresiona al inquisidor de algún modo u ofrece una serie de habilidades muy valiosas, haciendo que el inquisidor le quiera en su servicio.

¿QUÉ SIGNIFICA EL INQUISIDOR PARA EL PERSONAJE?

¿Lo ve como alguien al que debe seguir sin vacilar, o un líder cuyas decisiones puede poner en duda? ¿Lo respeta como a un compañero de combate o estudioso, o sólo como la persona que emite las órdenes? Para algunos, el inquisidor sólo es superado por el Emperador, y servir a un personaje tan augusto merece cualquier muerte que pueda llegar. Otro acólito podía ver a su “líder” como alguien que cayó sobre él, tiene material de chantaje suficiente para que no pueda rechazar sus órdenes, o simplemente ha amenazado con matarlo a menos que le siga. Puede ser un manipulador inteligente, pero sin duda no es mejor hombre que cualquier otro. El valor y significado que un acólito pone en su inquisidor puede guiar a menudo un gran número de detalles relativos a cómo el acólito actúa y realiza sus misiones, o si incluso podría contemplar la traición o el asesinato si su respeto cae demasiado bajo.



Tabla 2–9: Predestinación (continuación)

Id100	PROFECÍA	EFEECTO
50–54	<i>Sueños oscuros descansan en el corazón.</i>	Siempre que el personaje tire en la Tabla 8–15: Depravaciones (página 290), puede seleccionar cualquier resultado y ganar esa depravación.
55–59	<i>La violencia lo resuelve todo.</i>	Aumenta la Habilidad de Armas o Habilidad de proyectiles en 3. Reduce su Agilidad o Inteligencia en 3.
60–63	<i>La ignorancia es una sabiduría propia.</i>	Reduce la Percepción del personaje en 3. La primera vez que el personaje gane 1 o más puntos de Locura en cada partida, reduce la cantidad obtenida en uno (hasta un mínimo de 0).
64–67	<i>Sólo los locos tienen fuerza suficiente para prosperar.</i>	Aumenta la Voluntad en 3. La primera vez que el personaje gane 1 o más puntos de Locura en cada partida, recibe esa cantidad más uno.
68–71	<i>Una mente suspicaz es una mente sana.</i>	Aumenta la Percepción en 2. Además puede repetir tiradas de Perspicacia para evitar ser sorprendido.
72–75	<i>El sufrimiento es un instructor implacable.</i>	Reduce la Resistencia en 3. La primera vez que el personaje sufra daño en cada partida, recibe una bonificación de +20 a la próxima tirada que haga antes del fin de su siguiente turno.
76–79	<i>El único miedo verdadero es morir sin tu deber cumplido.</i>	El personaje gana el talento Resistencia (Calor, Frio o Miedo). Si ya posee este talento, aumenta en su lugar la Resistencia en 2.
80–83	<i>Sólo en la muerte acaba el deber.</i>	La primera vez que el personaje sufra Fatiga en cada partida, sufre esa cantidad de Fatiga menos 1 (hasta un mínimo de 0).
84–87	<i>La inocencia es una ilusión.</i>	El personaje gana el talento Instintos desarrollados. Si ya posee este talento, aumenta en su lugar la Inteligencia en 2.
88–91	<i>Guerrear es humano.</i>	El personaje gana la habilidad Esquivar como Conocida (rango 1). Si ya posee esta habilidad, aumenta en su lugar la Agilidad en 2.
92–95	<i>No hay sustituto para la devoción.</i>	El personaje gana el talento Indicios en las multitudes. Si ya posee este talento, aumenta en su lugar la Empatía en 2.
96–99	<i>Incluso el que no tiene nada puede ofrecer su vida.</i>	Cuando el personaje sacrifique el Umbral de Destino para sobrevivir a una herida letal, tira Id10. Con un resultado de 10, sobrevive a la herida que le hubiera matado pero no reduce su Umbral de Destino.
100	<i>No preguntes por qué sirves. Pregunta cómo.</i>	Aumenta el Umbral de Destino en 1.

ESTABLECIENDO EL GRUPO Y EL INQUISIDOR

Junto con la creación del personaje, los jugadores también deben crear su grupo inquisitorial. Esto no es tan estrictamente necesario como la creación del personaje, pero añade una mayor profundidad a las partidas y es muy aconsejable.

Es posible que su primera aventura sea la primera vez que se reúnan, y que sea un grupo recién forjado listo para prender su luz en un sector oscurecido. Todos ellos pueden ser nuevos al servicio de su inquisidor, o han trabajado para él en el pasado, pero nunca entre sí, y es la primera vez que se han reunido para luchar contra la herejía. Para los nuevos jugadores, especialmente para los recién llegados al entorno de *Warhammer 40000*, este es un enfoque recomendado.

Alternativamente, este grupo puede haber luchado durante algún tiempo antes de esta aventura, y todos se conocen y confían en los demás (tanto como cualquier acólito podría confiar en nadie). Si este es el caso, los jugadores deben decidir cuánto tiempo han estado juntos, tal vez creando una historia de hechos pasados, compañeros valiosos perdidos en misiones anteriores, y otros detalles que pueden unirse entre sí. Algunos de los acólitos podrían ser nuevos en el grupo, y deben demostrar su valía para el resto, lo que puede crear fricción y una buena interpretación.

Los jugadores también deben establecer si su grupo tiene un lugar donde habitar, o donde recuperarse entre misiones.

Podría tratarse de un lejano asentamiento fuera de una ciudad colmena, de un conjunto de habitáculos

en un mundo anodino, o incluso la propia nave de vacío de su inquisidor, que también les sirve de transporte. Pueden no tener esos lujos, viviendo sólo de misión en misión, sabiendo que el único descanso llega con la muerte.

A menos que uno (o más) de los jugadores sea un inquisidor, el grupo debe crear el suyo, que funciona como personaje del DJ. Es posible que el DJ ya tenga un inquisidor en mente, con una personalidad, métodos de contacto, y expectativas para el grupo. Si no es así, estas decisiones pueden hacerse en conjunto, o el DJ puede solicitar datos para ayudar a crearlo. A menos que los jugadores sean experimentados y estén de acuerdo en hacerlo de otro modo, deben esforzarse para que sus personajes coincidan con su recién creado inquisidor y forjar una experiencia de juego llevadera. En función de la experiencia del jugador, un inquisidor con su personalidad única y caprichos puede animar mucho el juego. Podría ser muy arrogante y rechazar cualquier contacto real con los acólitos. Podría ser reservado, y no ofrecer nunca razones o explicaciones a sus órdenes, o ser confiado y sociable hasta el punto de la sospecha sobre sus motivos reales. Incluso podría obligarles al servicio, mediante un chantaje mortal u otras amenazas para coaccionar sus acciones, con la esperanza de que una vez que conozcan las amenazas reales desarrollen una verdadera lealtad. Con trabajo, el inquisidor puede ser más que otro PNJ y convertirse en una parte integrante de la dinámica del grupo.

MEJORAS DE ÉLITE

"Mis ojos estaban cerrados, pero el Emperador me bendijo con Visión".

—Ollise Kwill, psíquico naciente

Los personajes de **DARK HERESY** no son estáticos: cambian y crecen durante sus aventuras, si sobreviven, por supuesto. A lo largo de su vida, un acólito puede evolucionar en algo que su yo anterior no podía siquiera imaginar. Algunos cambios alteran radicalmente un personaje, llevándolo por un nuevo camino. Estos pueden ser el resultado de transformaciones no reveladas o manifestadas, ofreciendo capacidades que ningún entrenamiento podría producir. También pueden venir en forma de nuevos y terribles oficios, concediéndole poderes tremendos pero también una carga que pocos mortales podrían comprender. Estos cambios se llaman mejoras de élite, y los personajes benditos o malditos con una, no vuelven a ser los mismos. Esta sección cubre las normas para las mejoras de élite, incluyendo su adquisición y uso.

USO DE MEJORAS DE ÉLITE

Las mejoras de élite representan grandes aspectos que definen a un personaje y le separan de sus compañeros. Cada mejora es única, y puede representar diversos elementos de la personalidad de un personaje. Podría tratarse de un aspecto que ha sido parte de él toda su vida, o una habilidad que surgió a causa de alguna clase

de estímulo externo. Podría ser un rango especial dado por grandes hazañas, o una de muchas otras posibilidades. Ten en cuenta que el rol del jugador es el mismo; un guerrero considera la violencia como la mejor solución a los problemas, no importa si gana la mejora de élite Psíquico. Un rol define cómo ve un personaje la galaxia y su posición en ella; las mejoras de élite pueden llevarlo por caminos distintos, pero no cambian como los recorres.

No todos los personajes acceden a mejoras de élite, ni todos las necesitan. La mayoría representan una diferencia temática en los personajes que las poseen, y rara vez dan una gran ventaja. Cada una tiene tres componentes: cambios narrativos, cambios instantáneos y mejoras desbloqueadas. Cuando un personaje obtiene la mejora de élite, cada componente le cambia de distinto modo.

NARRATIVA

El mayor componente para una mejora de élite es el efecto que tiene sobre la naturaleza de un personaje, porque representa una diferencia significativa que lo hace único entre sus pares. Esto podría ser cualquier cosa desde el ascenso al rango de inquisidor, hasta ganar el poder para canalizar las energías de la disformidad.

Cada descripción ofrece información sobre su componente narrativo, y orientación sobre cómo afecta al personaje. Al final, sin embargo, depende del jugador integrar adecuadamente los componentes temáticos de la mejora de élite en su concepto de personaje. Así como cada jugador toma las diferentes decisiones durante la creación del personaje, también elige cómo cambia su personaje cuando adquiere mejoras de élite.

CAMBIOS INSTANTÁNEOS

Cuando un personaje adquiere una mejora de élite, durante la creación del personaje o durante la partida, puede alterar sus características, habilidades y talentos. Cada mejora esboza los cambios inmediatos que se aplican al personaje. Estos pueden ser en forma de modificadores positivos o negativos a características o habilidades, obtener o perder talentos, o aplicar nuevas reglas únicas al personaje. Todos estos cambios se toman cuando se adquiere la mejora, y son permanentes.

MEJORAS DESBLOQUEADAS

Además de cambiar inmediatamente su naturaleza, la mayoría de las mejoras de élite dan al personaje nuevas vías para crecer en experiencia. Estas vías son nuevas mejoras que el personaje puede comprar, y pueden ser cualquier cosa, desde nuevos talentos a potentes poderes psíquicos. Como las mejoras regulares son adquiridos usando puntos de experiencia.

OBTENIENDO MEJORAS DE ÉLITE

Los personajes pueden comprar mejoras de élite gastando puntos de experiencia. Sin embargo, adquirir una mejora de élite es mucho más complicado que comprar un nuevo talento o un rango en una habilidad. Representan grandes cambios y, si se adquieren fuera de la creación del personaje, pueden tener un impacto significativo en la campaña. Por ello, un personaje debe cumplir dos condiciones para adquirir una mejora de élite. En primer lugar, el personaje debe cumplir con todos los requisitos previos de la mejora, y en segundo lugar, el jugador necesita el permiso del DJ, cuidando los detalles de cómo encaja la mejora con el personaje y la narrativa de la campaña.

REQUISITOS PREVIOS Y RESTRICCIONES

Cada mejora de élite requiere que el personaje posea cierta capacidad natural o nivel de habilidad antes de adquirirla. El personaje debe cumplir o exceder los requisitos mínimos para los valores de característica, habilidades, u otras cualidades indicados, con el fin de poder adquirir esa mejora de élite.

TRABAJANDO CON EL DJ

La preocupación más importante que debe considerar un jugador a al adquirir una mejora de élite, es cómo afectará a su personaje, grupo, y la narrativa de la campaña en su conjunto. Debido al impacto que pueden tener en una campaña, los jugadores deben obtener el permiso del DJ antes de comprar cualquier mejora de élite para sus personajes.

Cada mejora de élite ofrece una guía para los jugadores y los DJs sobre cuándo es apropiado para un personaje adquirir la mejora, y la forma de integrarla adecuadamente en una campaña. Cada mejora tiene un nivel variable de restricción indicado.

MEJORAS DE ÉLITE GRATUITAS

Algunas opciones de creación de personaje otorgan mejoras de élite “gratuitas”. En estos casos, el personaje gana automáticamente la mejora sin tener que gastar experiencia, cumplir los requisitos previos, u obtener el permiso del DJ.

DESCRIPCIONES DE MEJORAS DE ÉLITE

Los personajes de DARK HERESY buscan comúnmente tres mejoras de élite, pero también las temen: inquisidor, psíquico, e intocable. Convertirse en un inquisidor podría ser el camino final para un acólito, pero servir a la Inquisición es asumir una carga que ningún mortal debe soportar. Los psíquicos ejercen poderes terribles, pero su conexión con el inmaterium los hace siempre un objetivo de los Poderes Ruinosos y estar bajo sospecha de incluso sus aliados más cercanos. Los intocables sin alma son armas poderosas contra los horrores de la disformidad, pero son un anatema para los humanos normales y evocan reacciones desagradables allá donde van.

Llevar a un personaje a lo largo de cualquiera de estas sendas puede atraer una mayor atención por parte del Imperio y sus enemigos por igual, y es seguro que conducirá sus aventuras en áreas insospechadas cuando empezó su servicio al Emperador.



INQUISIDOR

Ser un inquisidor significa conocer un poder tremendo y asumir responsabilidades inimaginables. Un inquisidor no actúa para salvar un mundo, sector, o incluso las instituciones del Imperio; sus acciones defienden a toda la humanidad. Puede condenar un mundo a la muerte para que no contamine regiones circundantes, o arrasar una colmena para prevenir un brote demoníaco. Hace esto y más, porque lo único más terrible que sus acciones son las repercusiones por rehuir la inmensa carga de su posición. Los inquisidores están separados de la humanidad, porque sólo ellos poseen la fuerza para vivir con la terrible realidad del 41º milenio: que el Imperio está asediado por amenazas que pueden poner fin a su existencia, que la disformidad alberga demonios devoradores de almas, y que los psíquicos pueden conducir a la perdición de la humanidad. Pocas mentes pueden comprender este horrible conocimiento; incluso los acólitos podrían no ser plenamente conscientes de él, sabiendo sólo lo que su maestro considera necesario. Los inquisidores no sólo saben estas verdades, actúan sobre ellas. Sirven al Emperador, y no dan cuenta de sus acciones a nadie. Aunque un inquisidor no necesita ser poderoso con las armas, su autoridad es suprema. Cada uno es único y lucha para defender a la humanidad a su manera, sin ellos, la humanidad perecería.

CONVIRTIÉNDOSE EN INQUISIDOR

Como cada inquisidor, también los medios por los que reciben su oficio son únicos. Pocos de los que conocen la verdadera carga que conlleva desearían tal ascensión; los acólitos pueden servir a su inquisidor toda su vida y no considerarlo nunca. Muchos inquisidores vienen de las filas de los acólitos, y tienen al menos una idea de sus terribles responsabilidades. Otros pueden venir de fuera, descubiertos en investigaciones o batallas y probados dignos mediante sus hazañas y fortaleza. No hay una norma para nombrar un nuevo inquisidor o decidir cuando uno está listo para serlo. Algunos son creados por una relación maestro/aprendiz, pero otros podrían venir de una decisión conjunta de varios inquisidores, o aclamación de sus iguales. Puede haber grandes ceremonias en palacios opulentos, o un mero abrazo antes de la partida del nuevo inquisidor. Las únicas constantes son las verdades que comparten, el poder que ejercen, y las cargas que llevan, sabiendo que si fallan, la humanidad está condenada.

TALENTOS DE INQUISIDOR

Los siguientes talentos sólo están disponibles para personajes con la mejora de élite de inquisidor y se compran como otros talentos (consulta la [página 81](#)).

APRENDIZ DE TODO

Cada investigación es única, como cada herejía es una abominación diferente sobre el alma de la humanidad. Con cada investigación y el enfoque para erradicarla, el inquisidor afina sus capacidades en formas que la práctica normal no podría lograr.

Grado: 2

Requisitos: Inteligencia 45

Aptitudes: Conocimiento

Efecto: Al adquirir este talento, el personaje gana todas las habilidades no especializadas como habilidades conocidas (rango 1).

REGLAS ESPECIALES DEL INQUISIDOR

La mejora de élite de inquisidor tiene las siguientes reglas:

COSTE DE EXPERIENCIA

1.000 pe

REQUISITOS

- **Influencia:** 75
- **Bendición del Emperador:** Un personaje se eleva a este rango por el decreto de un inquisidor u otra ocasión memorable adecuada. Sólo un individuo excepcional, que ha realizado grandes hazañas y mostrado suficiente coraje, puede recibir tal poder y autoridad; no es algo que se ofrezca a la ligera. Consulta *Convirtiéndose en un inquisidor* en esta página para más información al respecto.
- **Permiso del DJ:** Esta mejora sólo debe ser considerada para un personaje que además de su alta Influencia ha mostrado con sus acciones estar preparado para el cargo. No sólo cambia al personaje, sino también a la dinámica del grupo y a la interpretación. Uno o más personajes jugando con un inquisidor puede tener una serie de efectos en cualquier campaña narrativa, y el DJ debe considerar si un PJ inquisidor encaja en la campaña que quiere dirigir. Puedes encontrar una guía completa para incluir un inquisidor en una campaña en el **Capítulo XI: El Director de Juego**.

CAMBIOS INSTANTÁNEOS

Gana el talento Protocolo (Inquisición), la habilidad Saber prohibido (escoge una), y la aptitud Liderazgo.

MEJORAS DESBLOQUEADAS

Un inquisidor gana acceso a una serie de talentos especiales. Estos talentos sólo están disponibles para un inquisidor y se compran con experiencia del mismo modo que los talentos regulares.

CONTROL ABSOLUTO

El inquisidor usa su experiencia en el sutil baile de la política, maniobrando entre los estratos sociales y trabajando los contactos establecidos a lo largo del sector, para alterar la percepción que otros tienen de un grupo en orden a ayudar a sus objetivos.

Grado: 2

Requisitos: Percepción 45

Aptitudes: Inteligencia, Social

Efecto: El personaje puede gastar un punto de Destino para aumentar o reducir en un momento dado la Sutileza de su grupo en $1d10 +$ bonificación de Voluntad.

DESTINO COMPARTIDO

Los que luchan con un inquisidor saben que cada batalla puede ser la última, pero un buen inquisidor cuida a los suyos. Con un ojo en sus acólitos y otro en sus enemigos, se asegura de que los suyos vivan para luchar otro día.

Grado: 1

Requisitos: Voluntad 40

Aptitudes: Empatía, Liderazgo

Efecto: El inquisidor puede gastar dos puntos de Destino como acción libre para conceder a otro personaje a menos de 10 metros un punto de Destino. Igualmente, un personaje en 10 metros puede hacer lo mismo con el inquisidor. Esto no permite a los personajes ganar puntos de Destino por encima de su Umbral de Destino.

ESCUDO DE DESPRECIO

Las disciplinas y ritos mentales para proteger la carne son esenciales para resistir las tentaciones impías de los Poderes Ruinosos. Con su cuerpo y mente preparados y fortalecidos, el inquisidor está preparado para repeler la corrupción del Caos.

Grado: 2

Requisitos: Voluntad 50

Aptitudes: Defensa, Resistencia

Efecto: Siempre que el personaje gane puntos de Corrupción, puede gastar un punto de Destino para ganar 0.

FUERZA POR LA CONVICCIÓN

Un inquisidor conoce terribles verdades, y ha sido testigo de cosas que conducirían a otros a la locura y más allá. Con su voluntad blindada como la adamantina, puede ignorar lo que pondría a otros de rodillas en una histeria balbuceante.

Grado: 2

Requisitos: Voluntad 50

Aptitudes: Defensa, Voluntad

Efecto: Siempre que el personaje gane puntos de Locura, puede gastar un punto de Destino para ganar 0.

INTUICIÓN INSPIRADA

Habiendo investigado toda clase de herejías a lo largo de los años, el inquisidor obtiene una perspectiva de lo que podrían parecer ocurrencias insolubles. Conexiones que otros no consideran saltan de repente a la palestra, y exponen las herejías.

Grado: 2

Requisitos: Inteligencia 50

Aptitudes: Percepción, Social

Efecto: El personaje puede gastar un punto de Destino para ganar una perspectiva excepcional en su entorno inmediato. El jugador hace una pregunta al DJ por la situación que enfrenta su personaje, que el DJ debe responder tan útilmente como sea posible.

MAESTRO DE TODO

Cuando el inquisidor aprende nuevas habilidades y las perfecciona, con el tiempo puede dominar aquellas a las que dedica su atención. Su progreso podría acercarse a los mejores especialistas, ayudando en gran medida en su lucha contra los enemigos de la humanidad.

Grado: 3

Requisitos: Inteligencia 55, Aprendiz de todo

Aptitudes: Conocimiento

Efecto: Al adquirir este talento, el personaje mejora de inmediato todas las habilidades conocidas (rango 1) a entrenadas (rango 2).

PREDESTINADO

Sabiendo que el fracaso significa el fin de la humanidad, los inquisidores luchan con un celo incomparable y se niegan a rendirse. Suelen parecer superiores al resto de los mortales, desafiando a la muerte y llevando la devastación a sus enemigos.

Grado: 3

Requisitos: Escudo de desprecio, Fuerza por la convicción, Intuición inspirada

Aptitudes: Conocimiento, Voluntad

Efecto: Cuando se adquiere este talento, el personaje aumenta de inmediato su Umbral de Destino en uno.

VOLUNTAD DEL INQUISIDOR

Tal vez la marca que más define a un inquisidor es su fuerza de voluntad. A veces parece que puede cambiar las tornas u evitar golpes mortales solamente por pura concentración, sin la ayuda de dispositivos o poderes arcanos. Para aquellos incapaces de aceptar la derrota, sin duda todo es posible.

Grado: 3

Requisitos: Predestinado, Inteligencia 50, Percepción 50, Voluntad 55

Aptitudes: Conocimiento, Voluntad

Efecto: Antes de hacer una tirada percentil, el personaje puede gastar un punto de Destino para que cuente como si hubiese sacado un resultado de 01 en esa tirada.

PSÍQUICO

Los psíquicos son capaces de acceder a las energías de la disformidad y ejercer poderes a los otros seres. Algunos afirman que son el siguiente paso en la evolución humana, o una maldición que seguramente lleve a la condenación, o ambos. Sin el entrenamiento adecuado pueden rasgar la realidad en una incursión demoníaca o arrasar un mundo, y son temidos por el horror que pueden causar en un ataque de debilidad o locura.

El Imperio es consciente del peligro y utilidad de los psíquicos, y exige que cada mundo busque a quien muestre signos de habilidad psíquica; luego son llevados a Terra en las Naves Negras del Adeptus Astra Telepathica para ser sancionados. Las pruebas a las que los someten revelan su futuro. Una muerte inmediata espera a aquellos demasiado inferiores o peligrosos para existir. Muchos son convertidos en sustento del Emperador, si tienen poder pero carecen de control. Muchos más son entrenados para ofrecer su poder al Astronomicón, la luz que brilla en la disformidad y permite navegar entre las estrellas, y miles perecen cada día cuando sus almas son drenadas para alimentar el faro. Los psíquicos también pueden servir como astrópatas, fortaleciendo sus poderes uniendo su alma con el Emperador, un proceso que roba su vista para siempre. Los psíquicos más poderosos y excepcionales pueden convertirse en psíquicos Primaris, sirviendo en campos de batalla por todo el Imperio, o incluso unirse al Adeptus Astartes como poderosos bibliotecarios marines espaciales.

Algunos logran escapar de esta red, escondiéndose lejos u ocultando sus poderes. Muchos podrían vivir sus vidas sin darse cuenta de que son psíquicos, sintiendo sólo que tienen suerte en los juegos de azar, o que pueden caminar a través del fuego y la muerte indemnes, o que están malditos con mal tiempo allá donde viajan. Los inquisidores son agudos jueces de individuos excepcionales, y podrían buscar a uno sabiendo (o incluso sin saberlo) que las habilidades psíquicas están presentes.

CONVIRTIÉNDOSE EN UN PSÍQUICO

Algunos psíquicos nacen entre nubes de energía sobrenatural, haciendo evidente su casta inhumana. Otros pueden no manifestar su poder hasta mucho más tarde, cuando el estrés desencadena su mutación. Cada mundo en el Imperio debe buscar signos de actividad psíquica como parte de su diezmo, con el Adeptus Arbites local vigilando su cumplimiento, pero lo que se considera un signo en cada planeta es muy variable. Podrían probar su resistencia a las llamas, enumerar los sucesos extraños en su vecindad, o cualquier señal tenida como una cierta mancha psíquica. Que muchos mueran en estas pruebas es lo de menos, porque el mundo podría arder si son negligentes en la búsqueda.

Aprender de sus propias habilidades psíquicas es suficiente para conducir a muchos a la locura, y sin defensas mentales otros caen rápidamente presa de los Poderes Ruinosos. Aquellos que sobreviven a su sanción en Terra podrían obtener protección y estabilidad por distintos medios. Su entrenamiento fortalece su voluntad, y muchos se equipan con limitadores o se someten a psicocirugía para controlar mejor sus habilidades, y evitar que una mirada perdida queme una habitación, o un olor extraño invoque una tormenta telequinética. Pero no es una vida fácil, y no importa cómo ni cuándo se produjo, un psíquico recién surgido tiene una vida de constante escrutinio y amenazas terribles ante él.

REGLAS ESPECIALES DEL PSÍQUICO

La mejora de élite del psíquico tiene las siguientes reglas:

COSTE DE EXPERIENCIA

300 pe

REQUISITOS

- **Influencia:** 40
- **Un vacío en la disformidad:** Los personajes intocables no pueden ganar la mejora de élite de psíquico.
- **Psíquico renegado:** Los personajes sin el trasfondo Adeptus Astra Telepathica que ganen la mejora de élite de psíquico no están sancionados. No ganan el rasgo Sancionado (consulta la [página 138](#)) y cuentan como psíquicos renegados (consulta la [página 91](#)).
- **Permiso del DJ:** Los psíquicos son raros, pero muchos sirven a la Inquisición por sus capacidades. El DJ debe permitir a los personajes adquirir la mejora de élite de psíquico si quieren; 1-2 psíquicos por grupo suele crear un buen equilibrio, aunque si otros PJs aborrecen a los psíquicos se puede crear una tensa dinámica de grupo. También es posible que un personaje se convierta en un psíquico e intente ocultarlo de sus compañeros acólitos por distintas razones. Esto puede conducir a una interpretación interesante, y el DJ debería trabajar con el jugador para desarrollar esta narrativa.

CAMBIOS INSTANTÁNEOS

- Gana el rasgo Psíquico, la aptitud Psíquico, y un factor psíquico de 1.
- No puede ganar la mejora de élite de intocable por ninguna razón.
- Si el personaje no tiene el rasgo Sancionado, gana de inmediato 1d10+3 puntos de Corrupción (consulta la [página 289](#)) cuando su mente se abre a la disformidad.

MEJORAS DESBLOQUEADAS

El personaje puede ahora adquirir poderes psíquicos gastando puntos de experiencia; consulta el Capítulo VI: Poderes Psíquicos para las reglas sobre adquirir y usar estos poderes.

Un personaje con la mejora de élite de psíquico puede además comprar mejoras de factor psíquico. Cuando un personaje adquiere una mejora de factor psíquico, lo aumenta en 1. Para hacerlo, el personaje debe gastar una cantidad de experiencia igual a 200 multiplicado por su nuevo valor de factor psíquico. Por ejemplo, para aumentar su factor psíquico de 2 a 3, un personaje gastaría 600 pe (3 x 200).

PSÍQUICOS RENEGADOS

Los psíquicos son recogidos por millones cada día a través de la galaxia, y llevados a Terra en las Naves Negras del Adeptus Astra Telephatica, como parte de los diezmos vinculantes que cada mundo tiene con el Imperio. Aquí se prueban sus niveles de poder, control, voluntad y otros factores, para decidir su destino. Cuando este proceso acaba, el psíquico servirá al Imperio en la vida o en la muerte. Todos los psíquicos son vistos con recelo en el mejor caso, y con odio declarado en el peor, e incluso los psíquicos sancionados son siempre sospechosos. Aquellos que nunca se sometieron a estas pruebas y entrenamiento para ayudar a garantizar la seguridad de los que les rodean son considerados renegados, prófugos de la ley Imperial si son descubiertos.

Estos psíquicos pueden representar a cualquiera, desde un brujo herético que se sumerge en la disformidad en busca de mayor poder, un chamán que arroja huesos para adivinar el futuro, un antaño buen hombre conducido a malas acciones simplemente para sobrevivir, o un acólito usando sus poderes bajo la égida de la autoridad de su inquisidor. Un renegado podría ser incluso un inquisidor que descubrió sus poderes tarde en la vida y que nunca se sometió a las pruebas del Adeptus Astra Telephatica. Lo único que comparten es que no fueron llevados a bordo de las Naves Negras. La mayoría termina sus breves días en una hoguera o como el juguete de un demonio, pero algunos se convierten en fuerzas poderosas para la condenación o la salvación.

INTOCABLE

Los intocables son desafortunados sin alma que no emiten ninguna sombra en la disformidad, y representan una ínfima fracción humana, mucho menor que aquella con habilidades psíquicas. Inconscientemente pueden saber que son diferentes, al notar la forma en la que otros los tratan. Carentes de una parte esencial de su humanidad, pueden mirar, pensar y actuar como hombres normales, pero pocos están cómodos en su presencia. Los que les rodean suelen sentir náuseas o un sonido chirriante de sus voces; nada que un auspex detectaría, pero que se siente por instinto. Son anatema de los psíquicos y otros que acuden a la disformidad por sus poderes. Aquellos cercanos podrían sentir un dolor debilitante o algo peor, pues ese es el vacío del alma de un intocable. Muchos cancelan los poderes de un psíquico, anulando o negando sus habilidades en una zona. Son parias de la humanidad, rechazados por sus semejantes, y viven una existencia miserable.

CONVIRTIÉNDOSE EN UN INTOCABLE

Los intocables nacen con su terrible maldición genética. Muchos viven durante años antes de descubrir lo que realmente son, aunque a menudo sus vidas son breves, dados los sentimientos desagradables que invocan a su alrededor. Una persona que cree ser antisocial (pero normal) en realidad podría ser un intocable viviendo una existencia miserable, divorciado de sus semejantes de un modo que nadie puede explicar. Algunos sólo son encontrados

por las acciones de los gobernadores planetarios, dispuestos a sacrificar a cualquiera con el menor atisbo de comportamiento inusual. Los inquisidores pueden descubrir y usar sus habilidades contra los poderes de la disformidad, para repeler al brujo y contrarrestar al demonio. Aunque su vida esté ahora llena de peligro, un intocable así podría sentirse valorado y destinado a un propósito mucho mayor que su existencia anterior.

REGLAS ESPECIALES DEL INTOCABLE

La mejora de élite del intocable tiene las siguientes reglas:

COSTE DE EXPERIENCIA

300 pe

REQUISITOS

- **Una baliza en la disformidad:** Los personajes psíquicos no pueden ganar la mejora de élite de intocable.
- **Permiso del DJ:** Los intocables psíquicos son muy raros, y con frecuencia tienen una vida breve y solitaria, debido al efecto que tienen en todos los que se acercan a ellos. Esta mejora podría ser parte de la creación del personaje, ya que es algo con lo que se nace, o ser algo que se añade más adelante, cuando los efectos de la maldición genética se vuelven imposibles de ignorar. Se recomienda que cada grupo de juego no tenga más de un personaje intocable. Además, los grupos con un intocable y un psíquico pueden causar a menudo problemas, cuando el intocable interfiere con la habilidad del psíquico. Esta puede ser una gran oportunidad para una interesante interacción entre jugadores, pero los DJs deben tener cuidado de no permitir a sus jugadores crear un ambiente de juego hostil.

CAMBIOS INSTANTÁNEOS

- No puede ganar el rasgo Psíquico por ninguna razón.
- Gana el talento Resistencia (Poderes psíquicos).
- La característica de Empatía siempre cuenta a la mitad (redondeada hacia arriba) para las tiradas u otros usos de juego. Al interactuar con cualquiera con factor psíquico o la habilidad de Psiniscencia, la Empatía cuenta como 1.
- Nunca obtiene beneficios de los efectos positivos de los poderes psíquicos, ni de otros talentos o habilidades antinaturales que piden poder a la disformidad.
- Ignora automáticamente los efectos de los Fenómenos psíquicos (consulta la [página 195](#)), y obtiene un +30 a cualquier tirada para resistir los efectos de un resultado de Peligros de la disformidad (consulta la [página 197](#)).

MEJORAS DESBLOQUEADAS

Un intocable gana acceso a una serie de talentos especiales. Estos talentos sólo están disponibles para un intocable y se compran con experiencia del mismo modo que los talentos regulares.

TALENTOS DEL INTOCABLE

Los siguientes talentos sólo están disponibles para personajes con la mejora de élite de intocable y se compran como otros talentos (consulta la [página 81](#)).

ANATEMA DEMONIACO

El control del intocable sobre su condición sin alma ha crecido hasta el punto de que los habitantes del empíreo temen con razón su presencia. Los demonios que se atreven a entrar en la realidad cerca de él se encuentran debilitados y resultan más fácilmente expulsados de vuelta al reino sobrenatural del inmaterium.

Grado: 3

Requisitos: Anatema de la disformidad, Voluntad 55

Aptitudes: Voluntad

Efecto: Las criaturas con el rasgo Demoníaco dentro de la BV del personaje en metros, no reciben beneficios de ese rasgo.

ANATEMA DE LA DISFORMIDAD

Algunos intocables oscurecen el inmaterium con tanta fuerza que los psíquicos retroceden de dolor. Quienes obtienen sus poderes de la disformidad pueden ser reducidos a simples mortales, separados del acceso al Mar de Almas por el intocable.

Grado: 3

Requisitos: Disrupción de la disformidad, Voluntad 55

Aptitudes: Inteligencia, Voluntad

Efecto: Los afectados por la Disrupción de la disformidad reducen factor psíquico en 2, en lugar de 1. Este talento puede ser adquirido múltiples veces; cada vez que un intocable lo compra la reducción en su factor psíquico aumenta en 1. Por ejemplo, si se compra 3 veces la reducción será 4.

AURA SIN ALMA

Muchos sienten la esencia natural del intocable como una irritación subconsciente. Aquellos que no están acostumbrados suelen encontrar su estabilidad emocional distraída por su presencia.

Grado: 1

Requisitos: Voluntad 30

Aptitudes: Estrategia, Voluntad

Efecto: Los enemigos dentro de la BV del intocable en metros tienen una penalización de -10 a todas las tiradas de Carisma y Engañar.

CAMPO DE VACÍO

Los intocables de mayor poder provocan una fuerte aversión al inmaterium, abarcando un área más amplia en su entorno. En esta zona, los psíquicos ven sus poderes fallar y se desesperan, sabiendo que un intocable está cerca.

Grado: 3

Requisitos: Vacío psíquico, Voluntad 50

Aptitudes: Voluntad

Efecto: Los efectos del Vacío psíquico se aplican a todos los personajes dentro de la BV del intocable en metros.

DISRUPCIÓN DE LA DISFORMIDAD

A menudo un psíquico puede sentir la presencia de un intocable por la disminución de sus propios poderes basados en la disformidad. Sintiendo que sus capacidades psíquicas se desvanecen, sabe que puede que su muerte esté próxima.

Grado: 2

Requisitos: Voluntad 45

Aptitudes: Percepción, Voluntad

Efecto: Todos los personajes con factor psíquico en la BV en metros del intocable, reducen su factor psíquico en 1 mientras permanecen en esa área. Los personajes reducidos a un factor psíquico de 0 no pueden usar poderes psíquicos.

PERDICIÓN DEL DEMONIO

Las creaciones de los Poderes Ruinosos que se basan en el daño emocional o el derramamiento de sangre para sostener sus esencias lejos del abrazo del inmaterium, se encuentran debilitadas cerca del intocable. Sólo las más fuertes se mantienen y no son arrojadas de nuevo a la disformidad para enfrentar la ira de sus impíos amos.

Grado: 2

Requisitos: Voluntad 40

Aptitudes: Defensa, Voluntad

Efecto: Las criaturas con el rasgo Inestabilidad de disformidad dentro de la BV del intocable en metros, sufren una penalización a su tirada de Voluntad para permanecer en la realidad igual a cinco veces la BV del intocable.

PERDICIÓN DE LA DISFORMIDAD

El abismo donde debía estar el alma del intocable es inexorable en su hemorragia psíquica, y aumenta el anatema que proyecta en áreas más grandes. Los psíquicos pueden encontrarse de repente disminuidos cuando el intocable carga hacia adelante, emanando una energía que encuentran horrible de contemplar.

Grado: 3

Requisitos: Anatema de la disformidad, Voluntad 55

Aptitudes: Voluntad

Efecto: Los efectos de la Disrupción de la disformidad se aplican a todos los personajes con factor psíquico en un área igual a dos veces la BV del intocable en metros.

VACÍO PSÍQUICO

Los psíquicos temen con razón a un intocable, porque sus poderes pueden desvanecerse contra el abismo espiritual que refleja en la disformidad. Incluso los rayos arcanos más poderosos pueden disiparse cuando golpean a un intocable.

Grado: 2

Requisitos: Voluntad 40

Aptitudes: Defensa, Voluntad

Efecto: El personaje gana el talento Niega al brujo. También gana un +20 al realizar tiradas de evasión contra ataques psíquicos y al hacer tiradas enfrentadas para resistir los poderes psíquicos. Este talento se acumula con Resistencia (Poderes psíquicos) y puede adquirirse en múltiples ocasiones; cada vez que un personaje lo compra, aumenta la bonificación otorgada en +5.



EJEMPLO DE HOJA DE PERSONAJE

La hoja de personaje ([página 444](#)) es la posesión más importante de un jugador, puesto que detalla claramente todo lo relacionado con su acólito. Los jugadores deben esforzarse en mantenerla actualizada, ya que la usarán a menudo en las partidas.

Una cara de la hoja detalla la información personal del acólito, sus características, habilidades, talentos, y otra información como Locura, Corrupción y sus efectos. El reverso está más orientado al combate y detalla las armas, equipo, poderes psíquicos, blindaje personal y defensa. Esta cara es útil para controlar el daño y la Fatiga.

Aquí tienes algunos consejos para su mantenimiento:

- **Haz una copia:** Cada pocas sesiones de juego, haz una fotocopia de la hoja de personaje, o cópiala en una nueva hoja. La página web de FFG (fantasyflightgames.com) tiene versiones descargables en PDF que también pueden ser editadas digitalmente.
- **Compártela con el DJ:** Permite al DJ ver la hoja de vez en cuando, y dale una copia cada vez que es actualizada. Él lleva un control de los acólitos en su propia hoja del DJ, y usa la información de la hoja del PJ durante las aventuras.

[illegible]



CAPÍTULO III: HABILIDADES

Las habilidades son la base de las capacidades de un acólito y su forma de interactuar con el universo de *Warhammer 40,000*. Forman una parte esencial para calcular las competencias y aptitudes de los personajes en diferentes tareas, y les proporcionan opciones únicas durante las partidas. A menudo, cuando el Director de Juego pide a un jugador completar una tarea o superar un reto, el personaje tendrá que superar una tirada de habilidad para determinar el resultado.

Las habilidades indican capacidades que un acólito ha aprendido, ya sea por su educación o de forma más práctica actuando al servicio de la Inquisición. Los personajes de **DARK HERESY** comienzan automáticamente con varias habilidades según su origen. Los jugadores pueden seleccionar habilidades adicionales durante las últimas etapas de creación del personaje gastando experiencia. Durante su carrera, los personajes están determinados a perfeccionarlas adquiriendo mejoras de habilidades con la experiencia ganada. Estos elementos representan los conocimientos y experiencia acumulados.

Para algunos personajes, las habilidades que poseen al comenzar sus carreras indican las que podrán utilizar durante su vida. En otros casos, la trayectoria de un acólito puede diferir de su origen, al explorar nuevos campos de pericia. Los personajes pueden ser eficaces siguiendo cualquier vía, pero depende de los jugadores identificar las formas más oportunas para explotar las habilidades que sus personajes han desarrollado.

USO DE HABILIDADES

“Durante tu tiempo aquí, estás destinado a aprender innumerables lecciones que puedes usar al servicio del Dios-Emperador. Atiende a tus maestros, o puedes verte obligado a vivir fuera de su luz”.

—Díacono Grigor van Dohring, Supervisor de la Schola Progenium en la colmena Desoleum

Durante una sesión de juego, el Director de Juego pide con frecuencia a los jugadores hacer tiradas de habilidad por sus personajes. Estas deben realizarse en cualquier circunstancia donde el resultado pueda tener un impacto significativo en la escena. Las tareas rutinarias en condiciones normales no deberían requerir nunca una tirada. Sin embargo, si hay una posibilidad razonable de fracaso debido a las circunstancias, incluso una tirada rutinaria podría ser relevante.

Cuando un personaje usa una habilidad para realizar una tarea, debe superar una tirada de habilidad. El procedimiento sigue las reglas de tiradas del **Capítulo I: Reglas de Juego** (consulta la [página 21](#)): el jugador tira, compara el resultado con la característica relacionada y, si el resultado es igual o inferior al valor de habilidad, la tirada tiene éxito. Los modificadores se aplican para tener en cuenta los factores ambientales, así como la destreza del personaje con la habilidad en cuestión.

USAR HABILIDADES NO ENTRENADAS

Es poco probable que un personaje se entrene en el uso de todas las habilidades, centrándose en su lugar en dominar unas pocas y conocer otras de forma general. Sin embargo, un personaje puede usar las habilidades que no ha entrenado si lo necesita, como intentar esconderse de un grupo de babeantes mutantes, o descifrar los mensajes codificados en un antiguo tomo. En estos casos, el personaje hace una tirada de habilidad normal, pero sufre una penalización de -20, además de cualquier otro modificador.

La excepción a esta regla son las habilidades especializadas (a continuación), que requieren un nivel de destreza que los inexpertos no pueden imitar. Esto incluye conocimientos sobre ritos del Adeptus Mechanicus, comandar un crucero clase Marte, o hablar con un corsario eldar en su propio idioma xenos. Las habilidades especializadas se indican en la **Tabla 3-3: Lista de Habilidades**, en la [página 99](#) y en las descripciones de habilidades.

USOS ESPECIALES

Varias habilidades tienen secciones que explican usos específicos fuera de su uso habitual. Estas secciones se centran en usos creativos o de interés para la habilidad, permitiendo mayor variedad de aplicaciones. Los usos especiales y sus efectos se pueden encontrar al final de cada descripción de la habilidad correspondiente.

HABILIDADES ESPECIALIZADAS

Algunas no son sólo una habilidad, sino varias, y representan especialidades dentro de la propia habilidad. Se conocen como habilidades especializadas, y cada vez que un personaje aprende una habilidad especializada debe elegir una de sus especialidades particulares. Las especialidades representan el conocimiento específico de lugares, personas y eventos; la capacidad de controlar, conducir, o pilotar determinados vehículos y equipo; la capacidad de leer y entender mapas, así como la capacidad de trazar una ruta a través de un mundo o de las propias estrellas; y la capacidad de hablar, leer, o entender uno de los incontables idiomas, códigos o símbolos usados por las razas del 41º Milenio.

Un personaje puede adquirir una habilidad especializada varias veces, eligiendo una nueva especialidad cada vez. Si hace esto (cada una con su propia especialidad), son tratadas como habilidades separadas y deben ser mejoradas individualmente.

Puedes encontrar una lista de especialidades dentro de la descripción de cada habilidad especializada individual.

TIRADAS DE HABILIDAD Y TIEMPO

El tiempo que requiere una tirada de habilidad puede variar en función de la habilidad y de su uso particular. Una tirada de Competencia tecnológica para desencasquillar un arma puede tomar sólo un momento, pero una para realizar la reparación de un vehículo puede llevar horas. Del mismo modo, una tirada de Comerciar para negociar el precio de los suministros para un viaje puede resolverse rápidamente, pero una negociación compleja para establecer un acuerdo comercial entre dos poderosos grupos mercantiles podría llevar días. Para obtener más información sobre el tiempo durante el combate, consulta la [página 215](#).

Cada habilidad incluye una guía sobre el tiempo que suele tardar esa habilidad en llevarse a cabo. Esto se mide en acciones (para habilidades que se pueden realizar durante un tiempo estructurado), o en minutos/horas. Algunas habilidades se utilizan como reacción a, o en combinación con, otra habilidad. En estos casos, la cantidad de tiempo requerido es idéntica al de la habilidad a la que apoya o se opone. Ten en cuenta que estos valores sirven como guía, pero no siempre son fijos. Los Directores de Juego pueden alterar el tiempo requerido para el uso de una habilidad según la complejidad de la tarea en cuestión.

NUEVOS INTENTOS

Muchas tareas se pueden intentar en varias ocasiones sin graves consecuencias hasta que un personaje tenga éxito. Un personaje que use Indagar para investigar información vital podría decidir, por ejemplo, seguir examinando datos hasta encontrar finalmente la pista necesaria para responder a una pregunta crucial. En esa situación, el DJ podría determinar cuánto tarda según una única tirada, con el tiempo y esfuerzo narrativo como único coste para el personaje, en lugar de realizar tiradas hasta tener éxito.

Otras pueden tener repercusiones. Un personaje que intente anular un sistema de alarma provocaría una respuesta tras una tirada de Seguridad fallida, pero podría hacer más tiradas mientras evita al mismo tiempo una posible patrulla enviada como resultado.

Algunas tareas no se pueden intentar más de una vez. Un personaje que intente saltar un abismo podría recibir serios daños o incluso morir si falla una tirada de Atletismo. Si un personaje falla una tirada de Pilotar para aterrizar una lanzadera Arvus, podría estrellarse, destruyendo la nave y su tripulación.

Algunas descripciones de habilidades indican si se pueden intentar varias veces, y sugieren posibles consecuencias para el fracaso. Los DJs deben familiarizarse con estas opciones, pero pueden modificar las circunstancias. Un personaje que no superó una tirada para la que normalmente sólo se tiene una oportunidad, podría realizar una segunda tirada bajo ciertas circunstancias. Igualmente, una tirada que normalmente podría repetirse indefinidamente podría no tener más de una oportunidad según la situación.

TIPOS DE HABILIDAD

Algunas habilidades se dividen en categorías que usan reglas comunes. Los tipos de habilidad permiten identificar rápidamente, en la sección apropiada del **Capítulo I: Reglas de Juego**, el tipo de tirada que utilizan y cómo se resuelven. Estas categorías incluyen: combate, fabricación, interacción, investigación, y movimiento.

HABILIDADES DE COMBATE

Las habilidades con este descriptor se usan durante la batalla. Se suelen usar como reacción contra ataques enemigos, con una tirada de habilidad básica, y los niveles resultantes de éxito o fracaso determinan lo bien que se defendió el usuario.

HABILIDADES DE FABRICACIÓN

Las habilidades con este descriptor permiten a los acólitos crear objetos con piezas o materias primas. Pueden ser desde drogas exóticas y armas personales hasta obras de arte o trampas. El DJ establece una tirada prolongada apropiada para la tarea, y el resultado se ajusta a la tabla de Fabricación en la [página 97](#).

ADQUIRIR HABILIDADES

Mientras sobreviven, los personajes se desarrollan durante el juego, se vuelven más competentes, y el dominio de sus capacidades crece y se fortalece. Un personaje aprende nuevas habilidades y mejora las que ya conoce, creciendo constantemente y accediendo a nuevas opciones y formas de superar retos durante el juego. Las habilidades, al igual que otras mejoras, se obtienen durante la creación del personaje o durante el juego gastando puntos de experiencia. La cantidad de puntos de experiencia que cuesta la habilidad depende de su rango y de las aptitudes que tiene el personaje, como se explica en el **Capítulo II: Creación del Personaje**.

RANGOS DE HABILIDADES

Conocer una habilidad es muy diferente de dominarla, y los personajes pueden usar habilidades a varios niveles. Las habilidades de los personajes se clasifican entre 1–4, lo que representa su nivel de habilidad. Los beneficios de tener una habilidad a un rango mayor se explican en la **Tabla 3–1: Rangos de Habilidad**. Los personajes sólo utilizan la bonificación más alta; por ejemplo, un acólito con rango 3 en Intimidar tendría +20 en las tiradas de esa habilidad, no +20 por Experimentada y +10 por Entrenada.

CARACTERÍSTICAS ALTERNATIVAS

Cada habilidad tiene una característica básica indicada en su descripción que se utiliza al realizar una tirada de habilidad. La mayoría de las veces, es la que los personajes usan para determinar el resultado. Sin embargo, en muchas circunstancias al establecer una tirada de habilidad, puede que otra característica sea más apropiada. Algunas situaciones podrían ser las siguientes:

- Un acólito que intente Intimidar a un príncipe de la colmena para conseguir paso a través de un valioso jardín colmena podría usar Voluntad en lugar de Fuerza para la tirada.
- La delicada reparación de un cogitador podría usar Agilidad, y no Inteligencia, para la tirada de Competencia tecnológica.
- Crear una elaborada falsificación para engañar a un burócrata podría usar Inteligencia en lugar de Empatía para engañar a los expertos y preservar el engaño.

En esos casos, se aconseja al DJ utilizar la característica que mejor se adapte a la situación; la **Tabla 3–3: Lista de Habilidades** incluye posibles características alternativas como sugerencias. Usarlas podría afectar a las probabilidades de éxito del personaje, y debe anunciarse antes de que el personaje realice la tirada.

HABILIDADES DE INTERACCIÓN

Las habilidades con este descriptor implican interactuar con otros. La dificultad de estas tiradas de habilidad depende de la disposición del individuo hacia el personaje, según lo defina el DJ de acuerdo a las circunstancias del encuentro. Consulta la [página 277](#) del **Capítulo VIII: Herramientas Narrativas** para más información sobre la disposición de los PNJs.

INTERACCIÓN CON MULTITUDES

Es posible que un comandante veterano o un orador magistral influya o controle varias personas al mismo tiempo. Cuando un personaje usa una habilidad de Interacción, puede afectar a tantas personas como hasta diez veces su bonificación de Empatía, siempre que le puedan escuchar y entender con claridad. Si se trata de una tirada enfrentada, el personaje sólo hace una tirada y compara el resultado con una tirada por el grupo de personas (o su líder) al que intenta afectar para determinar el resultado.

HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN

La mayoría de habilidades con este descriptor permiten a los personajes recoger información de diversas fuentes, y también requieren tiradas prolongadas mientras los acólitos intentan reunir información detallada. El DJ establece el tiempo adecuado para la tirada, ya que se tarda más en descubrir la base secreta de una secta enemiga, que en detectar la ubicación de un pilar reforzado.

HABILIDADES DE MOVIMIENTO

Las habilidades con este descriptor están relacionadas con la movilidad de un personaje, desde saltar sobre un abismo hasta trepar por acantilados. Implican la capacidad de moverse por, sobre, entre, o a través de, elementos del entorno de un personaje. Las habilidades de movimiento se ven afectadas por la reducción a la movilidad del personaje (como lesiones en las extremidades) o factores ambientales, como se especifica en la [página 229](#).

Tabla 3–1: Rangos de Habilidad

RANGO	BENEFICIO
1 (Conocida)	Usa la habilidad sin la penalización de –20 por habilidad no entrenada.
2 (Entrenada)	+10 a todas las tiradas con esta habilidad [†]
3 (Experimentado)	+20 a todas las tiradas con esta habilidad [†]
4 (Veterano)	+30 a todas las tiradas con esta habilidad [†]

[†]Los personajes solo utilizan la bonificación más alta

FABRICACIÓN

Es posible—con habilidad y materiales adecuados—que un personaje produzca sus propios artículos: fabricar herramientas básicas y equipo como lanzas o mantos para la lluvia, elaborar hierbas medicinales, drogas y medicamentos, o construir armas avanzadas y obras de arte. Para crear un objeto, un personaje necesita tres cosas: la habilidad apropiada, materiales y tiempo.

HABILIDADES DE FABRICACIÓN

Hay cuatro tipos de habilidades de fabricación, cada una cubre la creación de diferentes tipos de objetos.

Medicae: Esta habilidad permite crear todo tipo de drogas y venenos como se explica en la [página 172 del Capítulo V: Arsenal](#). Con el permiso del DJ, los jugadores pueden incluso crear nuevos fármacos y venenos, usando el veneno de criaturas asesinadas o para imitar los efectos de determinados entornos (en este caso el personaje necesita al menos una pequeña muestra de la sustancia original).

Supervivencia: Esta habilidad permite crear dispositivos u objetos básicos, como ropa o alimentos. Se puede usar para elaborar cualquier objeto con la propiedad Primitiva o armas rudimentarias (consulta el [Capítulo V: Arsenal](#)). Con permiso del DJ, los jugadores pueden crear cualquier objeto sencillo con esta habilidad, mientras sea creado con materiales no procesados y carezca de partes móviles complejas (como ropa, carros, chabolas, etc.).

Competencia tecnológica: Esta habilidad permite crear dispositivos complejos o técnicos, como los que se suelen crear en las forjas de mundos imperiales. Con permiso del DJ, se puede crear cualquier arma, armadura, explosivo, o pieza tecnológica con esta habilidad. A diferencia de las creaciones de Supervivencia y Medicae, muchos artículos creados son diabólicamente complejos, o sus diseños son secretos, y sólo están disponibles para personajes con conocimientos adecuados y acceso a talleres avanzados.

Oficio: Esta habilidad permite crear objetos, desde esculturas hasta naves espaciales. Las posibilidades dependen de la especialidad (consulta la [página 110](#)). Como los objetos creados con Competencia tecnológica, a menudo requieren talleres y materiales especializados. La fabricación con Oficio suele implicar crear nuevos artículos, únicos, de diseño personal, y no siempre requieren planos detallados del objeto. Para los proyectos más importantes, como vehículos o construcciones, que requieren mucho tiempo, el DJ debería alterar los tiempos de la [Tabla 3-2: Fabricación de Objetos](#) según considere oportuno.

MATERIALES

Al fabricar un objeto, el personaje debe tener acceso a materiales adecuados. El DJ determina si se tiene o no acceso a ellos, de acuerdo al sentido común (un personaje en un mundo salvaje tendrá acceso a muchas materias primas adecuadas para la habilidad de Supervivencia, pero tendrá problemas para encontrar las partes necesarias para fabricar un arma de fuego). Una vez hecho esto,

Tabla 3-2: Fabricar Objetos

TIPO DE OBJETO	TIEMPO	NÚMERO DE ÉXITOS
OBJETOS CREADOS CON MEDICAE		
Drogas y venenos naturales	1d5 horas	4
Drogas y venenos sintéticos	2d10 horas	8
OBJETOS CREADOS CON SUPERVIVENCIA		
Armas	1d5 horas	5
Armaduras	1d10 horas	6
Equipo	1d5 horas	3
OBJETOS CREADOS CON COMPETENCIA TECNOLÓGICA†		
Armas	1d5 horas	8
Armaduras	1d10 horas	12
Equipo	1d5 horas	8
OBJETOS CREADOS CON OFICIO		
Arte menor, proyecto menor	1d5 horas	4
Arte mayor, proyecto mayor	1d10 horas	12

†En el caso de Competencia tecnológica, los personajes no pueden crear objetos de los cuales no tengan ningún diseño.

el DJ decide si el personaje tiene que gastar recursos para adquirirlos. Como regla general, al crear objetos usando la habilidad Competencia tecnológica (o la habilidad Medicae al crear drogas avanzadas, como las sintéticas), los personajes siempre deben comprar el material. Los productos elaborados con Supervivencia, por otro lado, pueden ser creados con materiales “encontrados”, como fabricar un arco en un bosque, o una lanza con fragmentos de metal en una subcolmena.

Al adquirir materiales para fabricar un objeto, se reduce en un nivel la disponibilidad del objeto (los objetos Normales se vuelven Comunes, los Comunes se vuelven Frecuentes, etc.). El personaje realiza una tirada de Solicitud para adquirir los materiales como si estuviera adquiriendo un artículo. Cuando tiene los materiales, puede intentar fabricar el objeto.

TIEMPO

Fabricar un objeto lleva tiempo y siempre consiste en una tirada prolongada establecida por el DJ. La extensión de la tirada y el tiempo que tarda depende de la complejidad del artículo. Si bien estos dos factores los decide el DJ, puede usar la [Tabla 3-2: Fabricar Objetos](#) como guía.

El Director de Juego puede modificar las tiradas según factores como la presencia de ayudantes, disponer de un taller o laboratorio, el nivel de financiación o materiales disponibles, y su calidad.

LISTA DE HABILIDADES

“Ciertamente, esa es una bonita espada. Veamos como la utilizas”.

—Vornas Crimson, líder del Camino Rojo

La siguiente sección ofrece descripciones detalladas de las habilidades en **DARK HERESY**, sus usos, y otra información, como la forma en que se enfrentan (o se usan para oponerse a otras habilidades), la duración normal de usar las habilidades, usos especiales, y modificadores de ejemplo.

ACROBACIAS (AGILIDAD)

Aptitudes: Agilidad, General

Uso: acción completa si no se indica lo contrario.

Acrobacias cubre hazañas de movimiento ágil y elegante, y el dominio del equilibrio. Con esta habilidad, los personajes pueden saltar abismos, mantener el equilibrio sobre la agitada cubierta de un barco, o caer al suelo hábilmente sin romperse las extremidades. En combate, un acróbata consumado puede rodear, flanquear, o

USO ESPECIAL DE ACROBACIAS

Algunos de los usos especiales para Acrobacias son:

CONTORSIONISTA

Un personaje puede usar su habilidad de Acrobacias para escapar de las garras de un enemigo doblando y retorciendo su cuerpo. Como acción completa, un personaje puede hacer una tirada de Acrobacias para liberarse de ataduras, como cuerdas, esposas, o similares. Esta tirada sólo se puede intentar una vez; si el personaje no logra liberarse la primera vez, entonces simplemente está demasiado bien atado y no puede moverse libremente. El DJ puede modificar esta tirada según la calidad de las ataduras.

También se puede utilizar Acrobacias para escapar de una Presa (consulta la [página 223](#)) usando su habilidad de Acrobacias en lugar de su Agilidad o Fuerza.

MANIOBRAR

En combate, un personaje ágil puede evitar mejor a los enemigos o retirarse del combate sin daños. El personaje puede realizar la acción Abandonar combate (consulta la [página 218](#)) como Media acción (en lugar de una acción completa) si supera una tirada Moderada (+0) de Acrobacias.

SALTAR

Un acróbata bien entrenado sobresale en saltar y disminuir el efecto de las caídas doblando su cuerpo al golpear el suelo. Al saltar (consulta la [página 224](#)), se puede usar la habilidad de Acrobacias en lugar de tiradas de Agilidad o Fuerza. Al determinar los daños de una caída, el personaje puede hacer una tirada de Acrobacias para reducir la distancia efectiva de la caída en tantos metros como su bonificación de Agilidad.

huir, retorciendo su cuerpo fuera del alcance de su enemigo o convertirse en un borrón en movimiento para sus adversarios.

Algunos personajes desarrollan la habilidad de Acrobacias como parte de su entrenamiento en otro campo. Un mensajero o ladrón podría aprender esta destreza como parte de sus viajes por zonas densamente pobladas. Gladiadores, supervivientes y bailarines deben realizar movimientos acrobáticos en su rutina diaria. Incluso un tecnoadepto acostumbrado a trabajar en espacios reducidos, dedica esfuerzos diarios en mejorar su flexibilidad, para trabajar con mayor eficacia en conductos estrechos.

El DJ puede solicitar una tirada de Acrobacias cuando:

- Se debe mantener el equilibrio o evitar una caída.
- Se intenta saltar desde cierta altura y aterrizar bien.
- Se quiere rodear o flanquear un enemigo u obstáculo sin aminorar el paso.

EJEMPLOS DE MODIFICADORES A ACROBACIAS

+30: Moverse en un entorno abierto con gravedad similar a la tierra o sin ningún blindaje.

+20: Moverse por un bosque abierto, un campo de hierba alta, o con las manos libres.

+10: Moverse en un entorno de baja gravedad, con único blindaje en el torso.

+0: Moverse por escombros o residuos, o por arena suelta.

–10: Moverse por terreno obstruido o con un blindaje pesado.

–20: Moverse en gravedad cero o con ambas manos a la espalda.

–30: Moverse en un entorno con tres veces la gravedad terrestre.

USO ESPECIAL DE ATLETISMO

Algunos de los usos especiales para Atletismo son:

AGUANTE

Los atletas entrenados están extremadamente en forma y pueden forzarse más allá de sus límites. Como acción libre, un personaje puede hacer una tirada Complicada (–10) de Atletismo al sufrir un nivel de fatiga (consulta la [página 233](#)), como resultado de correr, nadar, o escalar para ignorar sus efectos. El personaje puede seguir haciendo tiradas e ignorar la fatiga de esta forma indefinidamente; Sin embargo, cuando falle una tirada, debe descansar al menos 4 horas y no puede usar su habilidad de Atletismo durante ese tiempo.

LEVANTAR PESO

Los atletas también son conocidos por su fuerza y pueden levantar grandes pesos durante cortos períodos de tiempo. Como acción libre, un personaje puede hacer una tirada Moderada (+0) de Atletismo para aumentar su capacidad de carga durante un encuentro. Por cada nivel de éxito, su Fuerza aumenta en 10 a efectos del peso que puede transportar o empujar (consulta la [página 248](#)), hasta una fuerza máxima de 100. Esta utilidad sólo puede intentarse una vez, y si el personaje falla la tirada, no puede intentarlo hasta el próximo encuentro.

Tabla 3–3: Lista de Habilidades

NOMBRE	APTITUD 1	APTITUD 2	TIPOS	CARACTERÍSTICAS ALTERNATIVAS
Acrobacias	Agilidad	General	Movimiento	Fuerza
Atletismo	Fuerza	General	Movimiento	Resistencia
Carisma	Empatía	Social	Interacción, Investigación	Influencia
Comerciar	Inteligencia	Conocimiento	Interacción, Investigación	Empatía
Competencia tecnológica	Inteligencia	Tecnológica	Fabricación, Investigación	Agilidad
Engañar	Empatía	Social	Interacción, Investigación	Inteligencia, Competencia tecnológica
Escrutinio	Percepción	General	Interacción, Investigación	Empatía
Esquivar	Agilidad	Defensa	Combate, Movimiento	—
Indagar	Empatía	Social	Interacción, Investigación	Inteligencia, Percepción
Interrogar	Voluntad	Social	Interacción, Investigación	Empatía
Intimidar	Fuerza	Social	Interacción, Investigación	Voluntad
Lingüística [†]	Inteligencia	General	—	Empatía
Lógica	Inteligencia	Conocimiento	Investigación	Agilidad
Mando	Empatía	Liderazgo	Interacción	Inteligencia, Fuerza, Voluntad
Medicae	Inteligencia	Survivalista	Fabricación	Agilidad, Percepción
Navegación [†]	Inteligencia	Survivalista	—	Percepción
Oficio [†]	Inteligencia	General	Fabricación, Interacción	Agilidad, Empatía
Parar	Habilidad de Armas	Defensa	Combate	—
Perspicacia	Percepción	Survivalista	—	Empatía, Inteligencia
Pilotar [†]	Agilidad	Survivalista	—	Inteligencia
Psiniscencia	Percepción	Psíquica	—	Voluntad
Saber académico [†]	Inteligencia	Conocimiento	Interacción, Investigación	Empatía
Saber popular [†]	Inteligencia	General	Interacción, Investigación	Empatía
Saber prohibido [†]	Inteligencia	Conocimiento	Interacción, Investigación	Empatía
Seguridad	Inteligencia	Tecnológica	—	Agilidad
Sigilo	Agilidad	Survivalista	Movimiento	Percepción
Supervivencia	Percepción	Survivalista	Fabricación, Movimiento	Agilidad, Inteligencia
Trucos de manos	Agilidad	Conocimiento	—	Inteligencia

[†]Habilidad especializada

ATLETISMO (FUERZA)

Aptitudes: Fuerza, General

Uso: acción completa si no se indica lo contrario.

Los acólitos a menudo dependen de sus capacidades físicas, sobre todo cuando la situación se vuelve violenta. Atletismo mide la capacidad de un personaje para correr largas distancias sin cansarse, trepar por superficies escarpadas, y levantar cargas pesadas. También permite a un personaje alcanzar los límites de su resistencia física mientras ignora los efectos de la fatiga.

El trasfondo de un personaje puede volverlo más predispuesto hacia ciertos tipos de atletismo. El DJ puede tener esto en cuenta al determinar la dificultad de la tirada. Por ejemplo, un personaje de un mundo desértico podría requerir tiradas de Atletismo más difíciles al cruzar a nado un río que un acólito que creció en un mundo agrícola acuático.

El DJ puede solicitar una tirada de Atletismo cuando:

- Se debe nadar o intentar mantenerse a flote.
- Se quiere forzar hasta el límite y continuar una actividad al borde del agotamiento.
- Se quiere trepar un acantilado o cruzar terreno irregular.

EJEMPLOS DE MODIFICADORES A ATLETISMO

- +30: Trepar por una escalera o flotar en aguas tranquilas.
- +20: Trepar por un gancho de grúa o nadar en aguas tranquilas.
- +10: Trepar en una colmena o nadar con equipo especializado.
- +0: Trepar por una pared de roca, o nadar distancias largas.
- 10: Trepar por una pared de ladrillo o cruzar un río tranquilo.
- 20: Trepar por una pared de ferrocemento a pulso o nadar contra corriente.
- 30: Subir por una resbaladiza placa de plásticero o nadar en aguas agitadas durante una violenta tormenta.

CARISMA (EMPATÍA)

Aptitudes: Empatía, Social

Uso: 1 minuto.

Carisma es una medida de la habilidad de un personaje para impresionar a la gente e influir en sus reacciones. La actitud del personaje es clave para distinguir entre ésta y otras habilidades de interacción. Carisma requiere que el acólito asuma una actitud no hostil ni incurra en amenazas explícitas o implícitas. En lugar de ello, los esfuerzos persuasivos de los personajes dependen de la generosidad y buenas intenciones percibidas.

Algunos acólitos pueden encontrar la persuasión más atractiva al combinarla con la fuerza o la lógica. Otros, especialmente los acostumbrados al lujo o maestros de la manipulación, podrían emplearla como forma predilecta de afrontar los problemas. Algunos modificadores pueden ser consecuencia de la apariencia y forma de vestir del personaje. Consulta el **Capítulo VIII: Herramientas Narrativas** para más información sobre la interacción social.

Al usar Carisma contra un rival (por ejemplo, para cambiar su estado de ánimo) se hace una tirada enfrentada (consulta la [página 24](#)). Carisma se enfrenta con Voluntad.

El DJ puede solicitar una tirada de Carisma cuando:

- Se quiere agradar a alguien por la razón que sea.
- Se desea distraer a alguien apartando su atención lejos de los demás.
- Se quiere reunir información de los vecinos o extraños.

EJEMPLOS DE MODIFICADORES A CARISMA

+30: *El objetivo es muy amable y leal, o el personaje parece completamente inofensivo.*

+20: *El objetivo es amistoso o es incentivado con un soborno.*

+10: *El objetivo es hablador por naturaleza o el personaje es favorecido por su género o clase social.*

+0: *El objetivo está indeciso con el personaje, o no tiene razón para hacer lo quiere el personaje.*

-10: *El objetivo no quiere ser molestado o el personaje está siendo claramente grosero o agresivo.*

-20: *El objetivo sospecha del personaje o el personaje está visiblemente armado.*

-30: *El objetivo es activamente hostil o el personaje lo ha tratado mal anteriormente.*

COMERCIAR (INTELIGENCIA)

Aptitudes: Inteligencia, Conocimiento

Uso: 1 minuto, o más para tratos complejos.

Los mundos del imperio son muy especializados y están conectados en una enorme red para transportar bienes y servicios que asegura la supervivencia mutua. Pocos planetas podrían sobrevivir por su cuenta más de unos meses sin apoyo externo. Los mundos forja necesitan alimentos y materias primas de otros sistemas, los mundos agrícolas rara vez pueden construir la maquinaria necesaria para sus cosechas, y los mundos colmena están tan densamente poblados que su único producto local es su propia población. La habilidad de Comerciar representa el entendimiento del comercio, el valor, y el intercambio, que permiten a estos mundos continuar existiendo como planetas, y aún más, como mercados.

USO ESPECIAL DE COMERCIAR

Algunos de los usos especiales para Comerciar son:

TASAR

Un personaje puede usar la habilidad Comerciar para determinar el valor de un objeto. El DJ debería hacer esta tirada en secreto, modificando el resultado en función de con quién esté tratando el acólito (ver más adelante, para ejemplos de modificadores). Un éxito permite conocer la disponibilidad del objeto, mientras que un fracaso no le dice nada. Si falla por más de 3 niveles, el DJ debería darle una disponibilidad falsa.

Muchos en la vasta burocracia del imperio, e incluso su ejército, aprenden esta habilidad. Todos los humanos la usan hasta cierto punto, para adquirir sus necesidades básicas para vivir. En última instancia, ladrones y comerciantes son los más aptos, ya que deben conocer el valor de aquello que roban o venden.

Usar Comerciar contra un oponente (por ejemplo, para ganar una bonificación en una tirada de Solicitud) siempre es una tirada enfrentada (consulta la [página 24](#)). Comerciar se enfrenta con Comerciar o Voluntad.

El DJ puede solicitar una tirada de Comerciar cuando:

- Se quiere ganar una bonificación a una tirada de Solicitud (consulta “El Emperador Provee...” en la [página 143](#)).
- Se desea localizar un objeto raro en un mercado de la colmena.
- Se quiere saber cuánto vale un artículo.

EJEMPLOS DE MODIFICADORES A COMERCIAR

+30: *Tratando con un socio comercial de gran confianza.*

+20: *Tratando con un mercader honrado.*

+10: *Tratando con un comerciante familiar y amistoso o uno que debe al personaje un favor.*

+0: *Tratando con una persona desconocida.*

-10: *Tratando con un comerciante de quien sospecha el personaje.*

-20: *Tratando con un comerciante de una cultura no imperial.*

-30: *Tratar con un operador abiertamente hostil.*

COMPETENCIA TECNOLÓGICA (INTELIGENCIA)

Aptitudes: Inteligencia, Tecnológica

Uso: 1 minuto, o más para sistemas más complejos.

Competencia tecnológica mide la capacidad del acólito para usar dispositivos tecnológicos, desde la correcta aplicación de los Ritos de Encendido hasta la temperatura de los oleos sagrados que un espíritu máquina encuentra relajante. También se puede usar para construir dispositivos técnicos básicos o complejos con tiempo y materiales adecuados. Esta habilidad es una comprensión de las bendiciones del Omnisiah y los ritos del Culto a la Máquina más que un conocimiento real de la ciencia tras la tecnología—en el 41º Milenio, sin embargo, esto significa la misma cosa.

USO ESPECIAL DE COMPETENCIA TECNOLÓGICA

Algunos usos especiales para Competencia tecnológica son:

FABRICACIÓN

Competencia tecnológica sirve para crear aparatos técnicos, desde artilugios a vapor hasta armas y armaduras. El tiempo, dificultad, y materiales necesarios dependen de su complejidad, taller disponible, y acceso a diseños santificados o bóvedas de datos del Adeptus Mechanicus. Consulta en el recuadro **Fabricación** de la [página 97](#) los objetos que se podrían crear usando Competencia tecnológica.

DEMOLICIONES

Competencia tecnológica puede usarse para determinar la eficacia de artefactos explosivos, que depende de la pericia de su usuario. El éxito en una tirada indica que el personaje ha colocado con éxito una carga explosiva, y la ha ajustado a un detonador de su elección. Los posibles detonadores pueden ser casi cualquier cosa, incluyendo cables trampa, temporizadores, sensores de proximidad, o pulsadores remotos. Un fallo indica que los explosivos no explotan, aunque el personaje no lo sabe hasta

el momento de activarlos. En alguna situación, el DJ podría ocultar esta información o incluso dar resultados falsos en base a los niveles de fracaso. Cuatro o más niveles de fracaso indican que el personaje ha activado el dispositivo antes de tiempo y explota al colocarlo. Algunas tareas, como preparar un edificio para su demolición o derribar un gran puente colgante, requieren una tirada prolongada. El DJ debe ajustar su dificultad y duración en función de la magnitud de la empresa. Al colocar los explosivos, debe tener en cuenta los niveles de éxito de la tirada, ya que podrían usarse en una tirada enfrentada si alguien intenta desactivarlos.

Desactivar cargas también es parte de esta habilidad, una tirada enfrentada contra la Competencia tecnológica de la persona que colocó los explosivos. Superar la tirada indica que la bomba ha sido desactivada. Fallar solo significa que la carga no se ha desarmado, ni ha explotado. Cuatro o más niveles de fracaso indican que el personaje ha activado el dispositivo, y sufre las consecuencias de la explosión. Desactivar múltiples cargas o mecanismos de activación complejos puede necesitar una tirada prolongada, según determine el DJ.

La dificultad para usar esta habilidad depende de la complejidad y naturaleza del aparato. Una sencilla herramienta eldar, por ejemplo, puede ser tan peligrosa como una pistola de plasma para los no iniciados. Por contra, tener familiaridad con un motor de disformidad no ayudaría a comprender su funcionamiento.

El Director de Juego puede solicitar una tirada de Competencia tecnológica cuando:

- Se quiere reparar un arma rota o vehículo estropeado.
- Se quiere usar una pieza de tecnología por encima de sus capacidades o parámetros de funcionamiento normales.
- Se intenta determinar cómo funciona una pieza de tecnología desconocida o poco familiar.

EJEMPLOS DE MODIFICADORES A COMPETENCIA TECNOLÓGICA

- +30: *Cambiar el cañón estándar de un rifle láser del Munitorum*
- +20: *Remplazar un segmento de una armadura de caparazón.*
- +10: *Reparar un dispositivo familiar con ayuda de un tecnoadepito.*
- +0: *Trabajar con dispositivos complicados.*
- 10: *Reparar una placa de datos severamente dañada.*
- 20: *Reparar un dispositivo no familiar o sin todos sus recambios.*
- 30: *Reparar un dispositivo alienígena o un cogitador con un espíritu máquina muy enojado.*

ENGAÑAR (EMPATÍA)

Aptitudes: Empatía, Conocimiento

Uso: 1 minuto, o más para engaños complejos.

Los acólitos a menudo deben engañar a quienes les rodean, así como la Inquisición implica secretos que podrían destruir

la mente de inocentes desprevenidos. Los perpetradores rara vez cooperan sin creer que habrá alguna recompensa por su servicio. No importa el motivo u objetivo, todas esas falsedades se hacen al servicio del Emperador.

Engañar representa la aptitud del personaje para incitar a los demás a creer en una falsedad. Quienes sirven a un inquisidor deben tener cierta habilidad en este campo, pero algunos son mucho más especializados en sus engaños. Por supuesto, solo se necesita una tirada de Engañar si el oponente sospecha que miente; o si el acólito cuenta información equivocada, pero que él cree que es cierta.

Engañar a un rival (por ejemplo, para convencer a alguien de una mentira o con un disfraz) siempre es una tirada enfrentada consulta la [página 24](#)). Engañar se enfrenta con Escrutinio.

El DJ puede solicitar una tirada de Engañar cuando:

- Se quiere decir una mentira convincente.
- Se desea distraer a alguien con conversación sinsentido.
- Intenta disfrazarse.

EJEMPLOS DE MODIFICADORES A ENGAÑAR

- +30: *Decir una mentira apoyada en eventos contrastables, crear un disfraz sencillo destinado a engañar a un extraño.*
- +20: *Decir una verdad a medias o sólo una pequeña mentira.*
- +10: *Decir una mentira a alguien que quiere creerla.*
- +0: *Decir una mentira a alguien desconocido para el personaje o crear un disfraz complejo con la ayuda de accesorios.*
- 10: *Decir una mentira a alguien que sospecha del personaje.*
- 20: *Decir una mentira a alguien a quien el personaje engañó antes.*
- 30: *Decir una mentira que contradice eventos contrastables o hablan en contra de un amigo cercano o un ser querido.*

USO ESPECIAL DE ENGAÑAR

Algunos de los usos especiales para Engañar son:

DISFRAZ

Un acólito con la habilidad Engañar puede crear un disfraz para sí mismo, con tiempo y materias primas. El tiempo necesario depende en gran medida de la complejidad del disfraz; tan solo ponerse el uniforme del enemigo o cubrirse la cara con suciedad puede tardar minutos, mientras que tratar de ocultar su género o imitar a un individuo específico puede llevar horas, días o incluso más. El DJ decide cuanto se tarda en preparar un disfraz y si el personaje dispone de los materiales. Una vez se pone el disfraz, el DJ hace una tirada en secreto por el jugador (usando su habilidad de Engañar y los modificadores adecuados) cuando su disfraz sea juzgado (una tirada enfrentada contra el Escrutinio de quien intenta ver a través del disfraz). Si el disfraz pasa esta primera tirada, entonces el jugador no necesita hacer una nueva tirada a menos que ocurra algún cambio (que caiga la sospecha sobre el personaje, o llegue un PNJ más observador).

ESCRUTINIO (PERCEPCIÓN)

Aptitudes: Percepción, General

Uso: Media acción.

La habilidad Escrutinio ayuda a evaluar las personas u objetos que encuentra un acólito. Un personaje puede usar esta habilidad para determinar la confianza de un individuo, sus motivos, y evaluar su personalidad y temperamento. También se puede usar para analizar un objeto o verlo en detalle, determinando qué información puede estar oculta o no es evidente.

También se puede usar al buscar metódicamente en un área u objeto pistas o inconsistencias. Lo caracteriza un análisis mental sobre la persona u objeto en cuestión, para identificar diferencias en su apariencia, signos de desgaste, y estilo general. Cualquier disparidad puede ser un signo de peligro; una sección de alcantarilla sin el olor fétido del resto puede ser tan preocupante como un bulto irregular bajo las ropas de un sospechoso.

Escrutinio se usa para interpretar emociones ocultas, motivaciones o detalles imperceptibles sin realizar un análisis detallado. Observar a alguien oculto sería una tirada de Perspicacia (consulta la [página 111](#)), y descubrir si alguien miente sería Escrutinio. Escrutinio se enfrenta con Engañar.

El DJ puede solicitar una tirada de Escrutinio cuando:

- Se quiere saber si alguien está mintiendo.
- Se quiere cotejar la información y conclusiones de un informe complejo.
- Se interpretan lecturas de auspex o augur y determinar lo que significan estos resultados.

EJEMPLOS DE MODIFICADORES A ESCRUTINIO

- +30: Juzgar el estado de ánimo de un amigo cercano.
- +20: Encontrar un lanzallamas usado hace poco en un almacén.
- +10: Juzgar el estado de ánimo de un conocido.
- +0: Juzgar si un extraño está mintiendo.
- 10: Juzgar el temperamento de un alienígena.
- 20: Decir si un Magos tecnosacerdote es engañoso.
- 30: Descubrir un fraude en la contabilidad de un manufacturum.

ESQUIVAR (AGILIDAD)

Aptitudes: Agilidad, Defensa

Uso: Reacción.

Esquivar es la capacidad de evitar golpes en combate cuerpo a cuerpo, eludir el fuego enemigo, o apartarse de la caída de escombros. Combina un movimiento ágil con reflejos entrenados y un conocimiento de todo tipo de peligros.

La habilidad Esquivar se usa para evitar ataques cuerpo a cuerpo o a distancia. Esquivar un ataque se realiza como una reacción a un ataque enemigo con éxito. Un éxito indica que el ataque es evitado y no impacta en el personaje. En el caso de ataques que causan múltiples impactos (como una ráfaga automática) cada nivel de éxito en la tirada de Esquivar cancela un impacto del ataque. Cualquier exceso de impactos no evitados por Esquivar se aplica al personaje de forma normal.

El DJ puede solicitar una tirada de Esquivar cuando:

- Se recibe un ataque cuerpo a cuerpo.
- Se recibe un ataque a distancia.
- Se deben evitar riesgos como la caída de escombros o saltar desde un puente que se derrumba.

EJEMPLOS DE MODIFICADORES A ESQUIVAR

- +30: El personaje puede detectar fácilmente el ataque y tiene al menos un asalto para evitarlo.
- +20: El personaje tiene cobertura entre él y el ataque.
- +10: El personaje tiene solo cobertura parcial entre él y el ataque.
- +0: El personaje evita un ataque en terreno abierto. Este es el modificador predeterminado para Esquivar en combate.
- 10: El personaje combate sobre barro o tierra suelta, o con agua hasta las rodillas.
- 20: El personaje está sumergido en el agua hasta la cintura.
- 30: El personaje es incapaz de ver el origen del ataque.

USO ESPECIAL DE ESQUIVAR

Algunos de los usos especiales para Esquivar son:

CUERPO A TIERRA

Si hay cobertura a tantos metros como la bonificación de Agilidad del personaje y no está derribado, puede arrojar el cuerpo a tierra como reacción contra un ataque a distancia en lugar de intentar evadir el ataque. Se hace una tirada Ordinaria (+10) de Esquivar; si tiene éxito, se arroja tras esa cobertura y obtiene la condición derribado. Aún es alcanzado por el ataque, pero se beneficia de los PB adicionales de la cobertura.

INDAGAR (EMPATÍA)

Aptitudes: Empatía, Social

Uso: Una hora o más, según la naturaleza de la investigación, el tamaño del grupo objetivo, y la información buscada.

Indagar se utiliza para obtener información mediante preguntas, conversando, o simplemente escuchando a escondidas—todos esenciales para desentrañar las herejías e identificar a quienes podrían actuar contra la humanidad. A diferencia de Carisma o Intimidar, que se centran en influir sobre individuos específicos, Indagar puede centrarse en obtener información de individuos o grupos grandes, y puede implicar una gran cantidad de tiempo y esfuerzo. Uno o dos niveles de éxito revelan información básica sobre un área, una población o individuos específicos, mientras que niveles adicionales de éxito permiten al DJ conceder información más valiosa o secreta a sus jugadores.

El DJ puede solicitar una tirada de Indagar cuando:

- Se intenta localizar a un señor del crimen en una colmena.
- Se intenta descubrir la actitud de la población local hacia sus líderes.
- Se busca un tipo de local, como una tienda o taberna.

EJEMPLOS DE MODIFICADORES A INDAGAR

- +30: El sujeto es muy amable y leal, o responder a las preguntas actúa a favor de su propio interés.
- +20: El objetivo es amistoso o es incentivado con un soborno.
- +10: El objetivo es hablador por naturaleza o el personaje está favorecido por su género o clase social.
- +0: El objetivo está indeciso con el personaje, o no tiene razón para interactuar con el personaje.
- 10: El objetivo no quiere ser molestado por el personaje, o el personaje es grosero o agresivo.
- 20: El objetivo sospecha del personaje o el personaje pregunta sobre información que quiere mantener en secreto.
- 30: El objetivo es activamente hostil o responder a las preguntas le acarrearía graves problemas.

INTERROGAR (VOLUNTAD)

Aptitudes: Voluntad, Social

Uso: Una hora o más, dependiendo de la agresividad del interrogatorio y del sujeto concreto.

Interrogar permite a un personaje extraer información de un objetivo poco dispuesto. Si la tortura implica más daño físico, Interrogar representa la aplicación especializada de psicología, dispositivos, sueros, y otras técnicas, menos perjudiciales físicamente. El DJ puede modificar la dificultad de la tirada según la disponibilidad de herramientas, instalaciones y otras condiciones. Esto siempre es una tirada enfrentada entre la habilidad Interrogar del personaje y la Voluntad del oponente. Si el personaje gana la tirada enfrentada, consigue una respuesta por cada nivel de éxito. Si su oponente gana la tirada enfrentada, el interrogador no obtiene nada de valor. Una tirada con dos o más niveles de fracaso causa al objetivo 1d10 más la bonificación de Voluntad del interrogador en puntos de daño, e impide nuevos interrogatorios durante 1d5 días. Si el interrogador sufre cuatro o más niveles de fracaso, causa el mismo daño y el objetivo gana una bonificación de +30 a las tiradas de Voluntad para resistir el interrogatorio a manos del personaje o sus aliados. En cualquier caso, cada tirada de Interrogar causa un nivel de fatiga al objetivo.

El DJ puede solicitar una tirada de Interrogar cuando:

- Se intenta forzar a un adepto imperial a revelar información oculta sobre sus superiores.
- Se intentan averiguar los planes de batalla de un comandante de la Guardia Imperial.
- Se intenta que un sectario revele un lugar de reunión oculto.

EJEMPLOS DE MODIFICADORES A INTERROGAR

- +30: El objetivo no tiene razones para resistirse y coopera activamente.
- +20: Al objetivo le aterroriza el interrogador.
- +10: El objetivo está asustado por el interrogador.
- +0: El objetivo tiene razones para resistirse o no se considera inferior al interrogador.
- 10: El objetivo se siente superior al interrogador.
- 20: El objetivo confía en un rescate inminente.
- 30: El objetivo sufriría mucho más por contestar las preguntas que si el interrogador cumple sus amenazas.

INTIMIDAR (FUERZA)

Aptitudes: Fuerza, Social

Uso: Acción completa.

El Imperio del Hombre está constantemente en guerra. Los locos sediciosos y las razas xenos más allá de sus fronteras trabajan para provocar la caída de la humanidad. No es suficiente detener a aquellos que ya han tomado medidas; también es vital prevenir que otras personas sigan a esos locos o se inmiscuyan en asuntos más allá de su comprensión. El miedo suele servir como la herramienta preferida para prevenir la insurrección y la herejía.

La habilidad Intimidar mide la capacidad de un personaje para infundir miedo. Se puede usar para que alguien realice una acción contra su voluntad, o para extraer información de un objetivo poco dispuesto. Se distingue de la habilidad Mando en gran medida por la autoridad que presenta el personaje. Consulta la [página 277](#) para más información sobre la interacción social.

Usar Intimidar contra un oponente (por ejemplo, asustarlo para obedecer al personaje), es una tirada enfrentada (consulta la [página 24](#)). Intimidar se enfrenta con Voluntad.

El DJ puede solicitar una tirada de Intimidar cuando:

- Se quiere apartar a alguien de su camino.
- Se quiere obligar a alguien a actuar de cierta forma.
- Se intenta que un adversario se retire de una pelea.

EJEMPLOS DE MODIFICADORES A INTIMIDAR

- +30: El oponente es evidentemente inferior al personaje, tal vez una escoria humilde o un desafortunado esclavo.
- +20: El oponente se encuentra en desventaja frente al personaje, es superado en número o está herido.
- +10: El oponente es más débil que el personaje (ya sea por su físico o estatus social).
- +0: El oponente es igual al personaje, por su físico o estatus social.
- 10: El oponente es más fuerte que el personaje (ya sea por su físico o estatus social).
- 20: El oponente tiene una evidente ventaja sobre el personaje, como mejores armas o más aliados.
- 30: El oponente es mucho más poderoso que el personaje, como un gobernador planetario o un señor de la guerra.

LINGÜÍSTICA (INTELIGENCIA)

Aptitudes: Inteligencia, General

Uso: Acción libre.

Lingüística representa la capacidad de hablar, leer, y escribir en idiomas, códigos y sistemas de cifrado específicos. Los talentos determinan qué idiomas conoce un personaje, como el gótico vulgar de las masas, el dialecto regional de un mundo salvaje, o incluso una lengua xenos. Solo se necesita una tirada de Lingüística durante tareas difíciles, como traducir una versión antigua del idioma o entender una transmisión codificada. Sin embargo, los idiomas desconocidos requieren una tirada de Lingüística para entenderlos a un nivel básico. Un personaje podría necesitar comunicarse con un humano de un mundo olvidado durante milenios, o comprender una profecía xenos anterior a la Gran Cruzada. Comunicarse con alguien sin conocer su idioma depende del conocimiento del personaje y su aptitud en Lingüística.

IDIOMAS EN EL 41 MILENIO

Hay muchos idiomas diferentes en la galaxia, y Lingüística no permite a un acólito conocerlos todos automáticamente (aunque puede hacerlos más sencillos de entender). Los idiomas que conoce el acólito están basados en su trasfondo. Todos conocen el gótico vulgar, y algunos (sobre todo de noble cuna) también conocen el gótico clásico.

Si un personaje no conoce un idioma determinado, las tiradas de Lingüística sobre ese idioma deben ser mucho más difíciles (o incluso imposibles) que si lo conoce. Sin embargo, los acólitos pueden usar Lingüística para aprender nuevos idiomas. Esto requiere una tirada prolongada de Lingüística, con un modificador basado en la dificultad del idioma. El tiempo requerido pueden ser semanas o meses, dependiendo de la inteligencia y diligencia del personaje.

Los siguientes son algunos idiomas que los acólitos podrían encontrar en el Sector Askellon:

Bajos fondos: Los líderes criminales han usado sistemas de cifrado durante milenios, y su complejidad ha ido en aumento. Cada organización, como el Gremio del Sable, usa sus propios códigos únicos para desalentar a la competencia.

Códigos imperiales: La Armada y la Guardia Imperial emplean un lenguaje de batalla que comprende sobre todo números y siglas. Incomprensible para quienes no conocen su significado, les permite rápidamente pedir refuerzos, identificar enemigos, y solicitar fuego de apoyo o un bombardeo de artillería.

Eldar: Aunque ningún ser humano puede captar los sutiles matices de este lenguaje extremadamente antiguo y complejo, es suficiente para entender su significado.

Gótico clásico: El idioma oficial del imperio, usado por funcionarios imperiales, nobles, miembros de la Eclesiarquía, y negociadores importantes.

Gótico vulgar: La lengua común del imperio, utilizada por los incontables miles de millones de ciudadanos.

Jerga mercenaria: Muchas compañías de mercenarios actúan en Askellon, y cada una tiene un idioma de batalla simplificado para órdenes y peticiones. Aunque hay algunos puntos comunes, cada uno es esencialmente único.

Marcas del Caos: Hay incontables signos y símbolos que los seguidores de los Poderes Ruinosos usan para compartir sus secretos, cada uno con su significado o propósito específico.

Necrontyr: Los antiguos tonos mecánicos que los líderes necrones usan para comunicarse con sus subordinados como parte de su reconquista de la galaxia.

Orko: Gruñidos y violencia física más que un verdadero idioma, es posible que los humanos hablen y entiendan esta brutal lengua, aunque no es seguro que sean capaces de sobrevivir a una conversación.

Runas del capítulo: Cada capítulo del Adeptus Astartes tiene su propio sistema de cifrado para la comunicación entre sus guerreros. Estos son secretos que casi nunca se enseñan a quienes no pertenecen al capítulo o legión, y como tales son un modo fiable para que sus miembros se identifiquen entre ellos.

Señales xenos: Muchos alienígenas usan símbolos e iconos. Comprender estas marcas permite una gran comprensión de su significado, como dónde una raza ha marcado su territorio o áreas “peligrosas”.

Tau: El idioma del imperio Tau, hablado por ellos mismos y entendido por multitud de alienígenas.

Tecno-lingua: El lenguaje del Adeptus Mechanicus, esta jerga binaria ha sido optimizada para una comunicación rápida y eficiente con servidores técnicos.

Dos factores clave intervienen al determinar la dificultad de una tirada de Lingüística. El primero es la complejidad del mensaje; un simple saludo o advertencia son mucho más fáciles de interpretar que complejos conceptos filosóficos o religiosos. Estos mensajes pueden no requerir una tirada, incluso si se entregan en un idioma desconocido para el receptor. El segundo factor de dificultad es en qué medida ese idioma es desconocido para el personaje. Si el mensaje está simplificado, o en un dialecto arcaico de la lengua nativa del personaje, la traducción podría ser difícil, pero factible. Por el contrario, si el mensaje está en un idioma que una raza xenos ha desarrollado en una parte completamente diferente de la galaxia, descifrarlo sin más información podría ser imposible.

Un personaje con esta habilidad sabe leer y escribir en su lengua materna. En su mayor parte, se trata del gótico vulgar. Hay que tener en cuenta que cualquier acólito es capaz de comunicarse en gótico vulgar sin necesidad de tiradas de habilidad, como una conversación normal o leer manuales estándar del Munitorum.

Lingüística es una habilidad especializada (consulta la [página 95](#)) y se debe elegir una especialidad al adquirirla. Esta habilidad se puede adquirir varias veces, siempre con una nueva especialidad.

El DJ puede solicitar una tirada de Lingüística cuando:

- Se quiere descifrar una versión arcaica de su lenguaje.
- Se quiere componer una obra en prosa.
- Se intenta transmitir un mensaje usando un texto sutil o un vocabulario limitado.

EJEMPLOS DE MODIFICADORES A LINGÜÍSTICA

- +30: *Descifrar un idioma con la ayuda de un diccionario.*
- +20: *Descifrar un idioma primitivo o código básico basado en un idioma conocido.*
- +10: *Descifrar un código en gótico vulgar.*
- +0: *Traducir un texto en el gótico clásico.*
- 10: *Descifrar un código en un idioma local.*
- 20: *Descifrar un idioma olvidado o casi muerto (el antiguo Terrano) o comprender un idioma desconocido para el personaje, pero basado en un idioma conocido.*
- 30: *Descifrar un idioma completamente extraño o entender un idioma desconocido para el personaje y sin ninguna relación con los idiomas que conoce.*

USO ESPECIAL DE LÓGICA

Algunos de los usos especiales para Lógica son:

JUEGO

Un personaje puede usar Lógica al participar en juegos de azar en lugar de simplemente confiar en una suerte ciega. En un juego típico, cada participante apuesta una cantidad, normalmente la misma, y hace una tirada enfrentada con la habilidad de la Lógica. El personaje con más niveles de éxito o menos niveles de fracaso gana la apuesta.

Sin embargo, esto sólo cubre juegos de azar si el personaje intenta ganar la partida legalmente—mediante análisis de probabilidades y jugando de forma inteligente. Los tahúres suelen usar faroles, engaños y trampas para ganar. En este caso, se podría usar Engañar para burlar o embaucar a un oponente, mientras que se podría usar Trucos de manos para cambiar las cartas o alterar los resultados. Estas se enfrentan con Escrutinio y Perspicacia, respectivamente.

CIFRAR Y DESCIFRAR

La habilidad Lógica se puede usar para desentrañar códigos. Esto suele llevar mucho de tiempo (días o semanas de trabajo) y la dificultad depende de si el personaje tiene una clave o dispone de ejemplos del código. La dificultad de esta tirada debería ser Complicada (–10) en el mejor de los casos, a menos que el código ya esté descifrado en parte o el personaje tenga una clave para ayudarlo en sus esfuerzos.

LÓGICA (INTELIGENCIA)

Aptitudes: Inteligencia, Conocimiento

Uso: 1 minuto, o más en problemas especialmente complejos.

La habilidad Lógica representa la capacidad de pensar racionalmente, resolver enigmas, y analizar información con rapidez. Se puede aplicar para analizar estadísticas complejas, anomalías arquitectónicas, o incluso lograr algún grado de comprensión sobre tecnologías complejas. Esta habilidad abarca la comprensión básica del personaje sobre matemáticas, física e ingeniería. Ten en cuenta que esto no incluye comprensión sobre teorías complejas o la terminología involucrada con ello—que recaería normalmente en Saber académico.

Todos los personajes tienen capacidad para ejercer la Lógica, observar causa y efecto, y especular sobre posibles resultados. En ocasiones, la capacidad del personaje para comprender fenómenos lógicos puede ser entorpecida por sus creencias, como su fe en el Credo imperial o el Omnisiah. Los personajes que necesitan identificar o resolver situaciones complejas pueden perfeccionar esta habilidad mediante su uso frecuente.

Las variables de un problema determinan su dificultad en una tirada. Con la información necesaria, un personaje apto debería poder resolver el problema con éxito. Si hay demasiados factores desconocidos, el problema sólo se podría resolver descubriendo

pistas adicionales, o con una suerte prodigiosa.

El DJ puede solicitar una tirada de Lógica cuando:

- Se debe resolver un acertijo o rompecabezas.
- Se buscan pistas entre una gran cantidad de información sin relación aparente.
- Se intenta ganar en un juego de azar.

EJEMPLOS DE MODIFICADORES A LÓGICA

+30: *El acertijo es muy básico, con pocas soluciones posibles.*

+20: *El acertijo ya está parcialmente resuelto.*

+10: *El acertijo es similar a otro que el personaje resolvió antes.*

+0: *Un acertijo nuevo, pero sencillo.*

–10: *El acertijo es largo, o encierra información sin sentido.*

–20: *El personaje solo conoce fragmentos del acertijo.*

–30: *El acertijo es de origen alienígena o ha sido creado por una mente completamente inhumana.*

MANDO (EMPATÍA)

Aptitudes: Empatía, Liderazgo

Uso: Media acción para órdenes simples. Acción completa para órdenes más complejas.

A menudo, un personaje es incapaz de resolver adecuadamente una crisis. A veces, incluso un grupo de acólitos no es adecuado. Bajo estas circunstancias, los personajes pueden tener que reunir a un grupo mucho más grande para ayudarles. Coordinar a sus aliados para que todos puedan trabajar juntos con eficacia depende de la habilidad de Mando. Esto representa la capacidad de motivar y organizar a otros de manera efectiva.

Los personajes de origen noble podrían adquirir esta habilidad. Los militares, por supuesto, se han entrenado en ello; incluso quienes sólo han recibido órdenes están familiarizados con la práctica y pueden hacerlo ellos también. Otros personajes también lo podrían aprender, como un director burocrático o un líder tribal. Por el contrario, los personajes acostumbrados a trabajar de forma independiente podrían tener poca aptitud para mandar (o que le manden).

El DJ puede solicitar una tirada de Mando cuando:

- Se quiere enviar a un PNJ aliado a un combate abierto, o a una situación extremadamente peligrosa.
- Se necesita reunir a las fuerzas de combate aliadas u organizarlas contra un ataque sorpresa.

EJEMPLOS DE MODIFICADORES A MANDO

+30: *Los aliados tienen la moral alta o las órdenes son sencillas.*

+20: *Las órdenes son conocidas o se pueden realizar rápidamente.*

+10: *Los aliados superan en número a sus enemigos o tienen alguna familiaridad con las órdenes.*

+0: *Las órdenes son complejas o los aliados nunca han trabajado antes con el personaje que emite las órdenes.*

–10: *Los aliados son superados en número por sus enemigos, o los enemigos son notablemente poderosos.*

–20: *No se tiene familiaridad con las órdenes, o pueden interpretarse de diferente manera.*

–30: *Los aliados tienen la moral baja, han sufrido muchas bajas, o las órdenes son muy complejas o peligrosas.*

USO ESPECIAL DE MANDO

Algunos de los usos especiales para Mando son:

INSPIRAR

En algunas situaciones, no es suficiente para un acólito tener aliados que apoyen su causa. En cambio, sus aliados deben estar convencidos en darle todo para lograr el éxito. Como una acción completa, el personaje puede hacer una tirada Moderada (+0) de Mando para inspirar a uno o más de sus seguidores. Los seguidores inspirados reciben un +10 en su siguiente tirada de habilidad o característica.

ATERORIZAR

Un acólito puede usar la habilidad de Mando para que sus seguidores le teman más que a los demonios u otras abominaciones. Como reacción, un personaje puede intentar anular los efectos del miedo (consulta la [página 285](#)) en aliados que fallen la tirada de Voluntad contra un enemigo que cause miedo. El personaje hace una tirada de Mando enfrentada contra la Voluntad del causante del miedo. Ambos suman +10 a la tirada por cada grado de Miedo que posean. Si el personaje tiene éxito, sus aliados ignoran los efectos de Miedo del enemigo durante el resto del encuentro.

Medicae suele usar ciertas herramientas (ver el [Capítulo V: Arsenal](#)) para técnicas más complejas; incluso un simple botiquín puede marcar gran diferencia en los efectos de esta habilidad.

El DJ puede solicitar una tirada de Medicae cuando:

- Se quiere aplicar primeros auxilios a un aliado herido.
- Se desea diagnosticar una aflicción y preparar un tratamiento adecuado para un compañero.
- Se intenta realizar una cirugía como extraer un miembro u órgano, o reemplazarlo por un dispositivo cibernético.

EJEMPLOS DE MODIFICADORES A MEDICAE

- +30: Curar una herida crítica en una sala de cirugía bien surtida con ayuda de servidores médicos.
- +20: Curar una herida crítica en un laboratorio médico bien atendido.
- +10: Curar una herida crítica en la estación médica de un habitáculo.
- +0: Curar una herida no crítica en el campo de batalla.
- 10: Curar de una herida crítica sin asistencia.
- 20: Curar una herida crítica expuesto a los elementos.
- 30: Curar una herida crítica bajo fuego enemigo en medio de un combate o en una nave del vacío cayendo en picado.

MEDICAE (INTELIGENCIA)

Aptitudes: Inteligencia, Survivalista

Uso: Acción completa.

Medicae mide la capacidad de arreglar huesos rotos, curar heridas, o realizar cirugías como colocar implantes cibernéticos. Las técnicas pueden variar según el pasado del personaje. Alguien que aprendió habilidades básicas de supervivencia en un mundo letal podría conocer diferentes tratamientos que alguien nacido en un mundo forja. El lugar puede influir en los resultados para determinadas condiciones médicas y tratamientos. Una enfermedad considerada intratable en un mundo colmena podría disponer de un remedio a base de hierbas en un mundo salvaje.

Los personajes que sufren lesiones frecuentes alcanzan cierta aptitud en Medicae. Esto puede ser suficiente para vendar sus heridas y evitar que sigan su rastro de sangre. Quienes se especializan en este campo pueden ser vistos como salvadores por sus pacientes. Otros pueden ver a los curanderos como blasfemos que han incurrido en tratamientos que sólo pueden ser providencia del Emperador o el Omnissiah.



USO ESPECIAL DE MEDICAE

Algunos de los usos especiales para Medicae son:

PRIMEROS AUXILIOS

Un personaje entrenado en Medicae puede usar esta habilidad para realizar los primeros auxilios, tratar lesiones menores sufridas en el campo de batalla, suturar laceraciones, venda abrasiones, y restañar carne perforada.

Para realizar los primeros auxilios, un personaje debe hacer una tirada Moderada (+0) de Medicae, con una penalización de -10 si el paciente sufre Heridas graves o una penalización de -10 por cada punto de daño crítico si el paciente sufre heridas críticas. Si tiene éxito, recupera tanto daño a su paciente como su bonificación de Inteligencia, además de un punto adicional por cada nivel de éxito (se recuperan primero los daños críticos).

Un individuo sólo puede ser tratado con primeros auxilios una vez cada 24 horas, y sólo mientras no esté también atendido por tratamientos prolongados.

TRATAMIENTOS PROLONGADOS

La habilidad Medicae se puede usar para realizar tratamientos prolongados, y atender a tantos pacientes como el bonificador de Inteligencia del acólito, más un paciente por cada asistente (entrenado o no). Por cada paciente por encima de este número, sufre un penalizador de -10 en estas tiradas de Medicae. Por cada asistente entrenado en Medicae, obtiene un bonificador de +10 en estas tiradas.

Al final de cada período de 24 horas de tratamientos prolongados, el sanador principal debe realizar una tirada Ordinaria (+10) de Medicae. Si tiene éxito, sus pacientes recuperan el doble del daño que recuperarían por su ritmo de curación natural (se recuperan primero los daños críticos). Además, cada paciente recupera un punto de daño por cada nivel de éxito que obtenga el sanador en la tirada, y un punto de daño adicional por cada día consecutivo de tratamientos prolongados que reciba después del primero.

Si falla la tirada, ningún paciente mejora más allá de su ritmo de curación natural. Además, debe elegir tantos pacientes bajo su cuidado como sus niveles de fracaso, empezando por los más graves (primero quienes sufren heridas críticas, luego quienes sufren heridas graves, y, finalmente, quienes sólo sufren heridas leves). Cada uno de estos pacientes debe hacer una tirada Moderada (+0) de Resistencia o sufrirá un punto de daño por cada nivel de fracaso, sin reducción por armadura o Resistencia. Si esto causa daños críticos, el paciente muere.

Para información adicional sobre curación, consulta la [página 244](#) en el **Capítulo VII: Combate**.

DIAGNOSTICAR

Un acólito también puede usar la habilidad Medicae para diagnosticar enfermedades y otras dolencias, tanto a compañeros como a grupos grandes. En individuos, una tirada con éxito revela el nombre de la enfermedad y los tratamientos básicos. Al usarlo en grupos, una tirada con éxito evita la propagación de la enfermedad o reduce los efectos de la desnutrición según determine el DJ y la naturaleza (y virulencia) de la enfermedad.

COMPETENCIA QUÍMICA

La habilidad Medicae cubre la comprensión de un personaje sobre fármacos, venenos, productos químicos y toxinas. Un quimista experto puede crear e identificar esos compuestos, así como conocer la mejor manera de utilizarlos, ya sea para efectos medicinales o en combate contra sus enemigos. También es útil para diagnosticar a quienes sufren por toxinas y venenos, o buscar antídotos para tratarlos.

Aplicar venenos y productos químicos: Los productos químicos especialmente virulentos o peligrosos pueden requerir una tirada de Medicae para aplicarlos a un paciente o sobre un arma. Normalmente es una tirada Moderada (+0); fallar por cuatro o más niveles puede indicar que algo ha ido muy mal con la dosis o su aplicación, y el solicitante sufre los efectos adversos de la sustancia química o veneno.

Fabricación: Medicae se puede usar para crear todo tipo de drogas y venenos, desde veneno animal y ungüentos sanadores hasta drogas complejas como estimulante o espectro. El tiempo, dificultad, y materiales necesarios para crear estos elementos dependen de su complejidad, el tipo de instalaciones y equipo disponibles, y el acceso a recetas o asistencia. Consulta en el recuadro **Fabricación** de la [página 97](#) el tipo de objetos que se pueden crear utilizando Medicae.

Antídotos: Un quimista puede fabricar un antídoto si puede identificar el veneno o toxina, y tiene los materiales adecuados a mano. Para crear un antídoto, el personaje debe tener una muestra del veneno en cuestión o una muestra de sangre de la persona a quien intenta tratar. El personaje también debe tener al menos un botiquín básico. A continuación, hace una tirada prolongada que requiere tantos niveles de éxito como determine el DJ, según la fuerza del veneno; como norma general podrían ser 4 para venenos débiles, 7 para venenos intermedios, y 10 para los venenos fuertes. Crear un antídoto tarda 1d10 horas, y se producen 2d10 dosis de ese antídoto. El DJ puede modificar estas tiradas en función de los materiales disponibles (concediendo bonificaciones por instalaciones, equipo y asistentes).

NAVEGACIÓN (INTELIGENCIA)

Aptitudes: Inteligencia, Survivalista

Uso: 1 minuto para una localización simple; 1d5 horas para trazar una ruta compleja.

Los acólitos que investigan amenazas contra la humanidad suelen viajar a lugares extraños para cumplir su sagrado deber. La herejía puede acechar en cualquier lugar, oculta en las profundidades de un planeta o incluso en los húmedos corredores de una nave del vacío. A veces, los personajes incluso deben viajar por pasajes inhumanos diseñados por mentes xenos. Navegación representa la capacidad de trazar y seguir una ruta de un punto a otro, ya sea en la superficie de un planeta o a través de las estrellas. Para esto, el personaje debe tener acceso a un mapa de la región correspondiente.

Navegación también se puede usar para dibujar un mapa u orientar alguien que no conozca una ruta. En estos casos, el personaje suele comenzar con un boceto del mapa o un pergamino en blanco y crea su primera guía. La utilidad del producto es directamente proporcional al éxito de la tirada hecha para crearlo.

Todos los personajes tienen cierta aptitud con mapas, pero su profundidad y complejidad dependen de su trasfondo. Un personaje de un mundo feudal podría reconocer y entender conceptos básicos de mapas topográficos completamente ajenos a un personaje que creció en una estación del vacío. Del mismo modo, un personaje familiarizado únicamente con viajes en una colmena imperial puede confundirse al viajar alejado de monumentos artificiales, como a través de un árido desierto o un mar impenetrable.

SUPERFICIE

Navegación (Superficie) cubre la capacidad de orientarse en ambientes terrestres, desde tundras congeladas hasta sofocantes selvas, así como orientarse en ambientes artificiales como ciudades colmena o complejos subterráneos.

El Director de Juego puede solicitar una tirada de Navegación (Superficie) cuando:

- Se quiere viajar a través de un terreno desconocido.
- Se pierde y necesita orientarse en un lugar extraño.
- Se quiere crear un mapa que muestre la ruta más rápida desde un punto a otro.

EJEMPLOS DE MODIFICADORES A NAVEGACIÓN (SUPERFICIE)

- +30: Orientarse en rutas familiares o transitadas.
- +20: Orientarse con ayuda de cartas o guías de navegación.
- +10: Orientarse en terreno abierto (desiertos lunares o llanuras de cenizas) con puntos de referencia claros.
- +0: Orientarse durante el día.
- 10: Orientarse por la noche o con mal tiempo.
- 20: Orientarse sin la ayuda de ningún equipo o mapas.
- 30: Orientarse en un entorno cambiante, como dunas en movimiento.

ESTELAR

Navegación (Estelar) es la capacidad de trazar rutas por el espacio usando estrellas, planetas y otros fenómenos celestes. Se suele usar a bordo de naves del vacío en viajes entre sistemas estelares.

El Director de Juego puede solicitar una tirada de Navegación (Estelar) cuando:

- Se quiere hacer un viaje entre sistemas estelares.
- La nave ha encallado en una región desconocida del espacio.
- Se desea encontrar la ruta más rápida desde una ubicación (como un planeta) hasta otra ubicación del mismo sistema.

EJEMPLOS DE MODIFICADORES A NAVEGACIÓN (ESTELAR)

- +30: Orientarse en una ruta transitada de un sistema conocido.
- +20: Orientarse hasta un planeta con ayuda de cartas de navegación.
- +10: Orientarse entre dos planetas cercanos en el mismo sistema.
- +0: Orientarse hasta un planeta diferente sin cartas de navegación.
- 10: Rodear anomalías estelares como un pulsar.
- 20: Atravesar un campo de asteroides o nube de cometas.
- 30: Orientarse en un ambiente peligroso, como un sistema con dos estrellas, un agujero negro y planetas fracturados.



DISFORMIDAD

Navegación (Disformidad) es la rara habilidad de orientarse fuera de la realidad, en la cambiante visión de la disformidad. Suelen usarla quienes guían las naves del vacío con un motor de disformidad en el inmaterium. Estos pueden ser desde navegantes usando sus poderes mutantes para trazar rutas con el Astronomicón, hasta humanos normales a través de rutas de disformidad cortas, estables, y con cartas de navegación familiares.

El Director de Juego puede solicitar una tirada de Navegación (Disformidad) cuando:

- Se debe guiar una nave espacial por la disformidad.
- Se quiere registrar una ruta de la disformidad.

EJEMPLOS DE MODIFICADORES A NAVEGACIÓN (DISFORMIDAD)

- +30: Orientarse en rutas de disformidad familiares o transitadas.
- +20: Orientarse con cartas de navegación o el brillo del Astronomicón.
- +10: Orientarse por rutas de disformidad establecidas.
- +0: Orientarse por la disformidad entre dos sistemas cercanos.
- 10: Orientarse en rutas de disformidad menores o desconocidas.
- 20: Orientarse sin cartas de navegación, o donde apenas alcanza el Astronomicón.
- 30: Orientarse en una tormenta disforme, sin la luz del Astronomicón.

OFICIO (INTELIGENCIA)

Aptitudes: Inteligencia, General

Uso: Variable, depende de la tarea y complejidad.

Esta habilidad permite a los acólitos practicar un oficio, desde cocinar hasta preservar un cadáver. Pueden identificar el trabajo de artesanos especialmente famosos o infames, o recordar información sobre artículos de su oficio. Consulta el recuadro **Fabricación** en la [página 97](#) el tipo de objetos que se pueden crear con Oficio.

Las tiradas de Oficio pueden representar el trabajo de horas, semanas o meses, según la complejidad de la tarea. Sin embargo, las tiradas para examinar un objeto y recordar información son una acción completa.

Algunas especialidades de Oficio pueden ser:

Agricultor: Se usa para cuidar, criar y recolectar cosechas y ganado.
Arqueólogo: Se usa para localizar, examinar y analizar ruinas y artefactos antiguos.

Armero: Se usa para diseñar, mejorar, y forjar armas, desde armas personales hasta baterías de naves espaciales.

Astrógrafo: Se usa para crear muestras en dos y tres dimensiones de ubicaciones estelares y rutas de disformidad.

Quimista: Se usa para crear venenos, medicamentos, y una amplia variedad de otros compuestos.

Criptógrafo: Se usa para crear o decodificar complicados cifrados, códigos u otros rompecabezas.

Cocinero: Se usa para cocinar comidas y determinar si los alimentos recogidos son comestibles.

Embalsamador: Se usa para preparar, conservar, y a menudo separar un cadáver en ingredientes para varios preparados.

Explorador: Se usa al explorar regiones estelares desconocidas.

Lingüista: Se usa para aprender o descifrar nuevos idiomas, hablados o escritos, e incluso crear otros nuevos.

Maestro del saber: Se usa para narrar acontecimientos en una variedad de formas, desde discursos secos hasta óperas épicas.

Actor: Se usa para realizar diversas formas de entretenimiento, a menudo empleando la danza, el canto y la poesía.

Prospector: Se usa para hallar e identificar minerales valiosos.

Tallador: Se usa para inscribir patrones, texto y arte en varios materiales.

Escultor: Se usa para crear obras de arte en piedra, metal y otros materiales, a veces como parte de edificios imperiales.

Constructor de naves: Se usa para diseñar, mejorar, y fabricar naves del vacío.

Adivino: Se usa para “predecir” el futuro mediante artes interpretativas, aunque su eficacia es sospechosa.

Tecnómata: Se usa para mantener y reparar dispositivos tecnológicos, pero a través de memorización en lugar de verdadero entendimiento o comprensión.

Viajero del vacío: Se usa en las labores diarias, logística, y defensa de naves espaciales.

El DJ puede solicitar una tirada de Oficio cuando:

- Se quiere preparar una comida suntuosa para un oficial planetario de alto rango.
- Se quiere tallar un símbolo en su espada sierra favorita.
- Se intentan descubrir restos de una colonia perdida.

EJEMPLOS DE MODIFICADORES A OFICIO

- +30: Recalentar un paquete de comida, recitar una leyenda común.
- +20: Tallar un diseño familiar con buenas herramientas.
- +10: Recolectar y almacenar las especias de un invernadero.
- +0: Preparar una comida sabrosa elaborada con alimentos básicos.
- 10: Descifrar un código imperial desconocido pero simple.
- 20: Detectar una veta de mineral de prometio entre roca estéril.
- 30: Representar una ópera desconocida ante un público hostil y fuertemente armado.

PARAR (HABILIDAD DE ARMAS)

Aptitudes: Habilidad de Armas, Defensa

Uso: Reacción.

Al entrar en combate, evitar el asalto de un oponente es tan crucial como asestar un golpe crítico. Parar es la capacidad de bloquear ataques en combate cuerpo a cuerpo, de desviarlos usando las manos o armas. Un acólito que reciba ataques cuerpo a cuerpo puede repeler estos ataques con la habilidad Parar. Se trata de una reacción (puede intentarse una vez por turno) y sólo puede ser usada contra ataques cuerpo a cuerpo de los enemigos que combaten contra el personaje. Un éxito indica que el ataque ha sido repelido y no golpea al personaje. En el caso de los ataques que causan múltiples impactos (como un enemigo con el talento Ataque relámpago) cada nivel de éxito en la tirada de Parar elimina un impacto del ataque. Los impactos no eliminados por la tirada se aplican al personaje de forma normal.

El DJ puede solicitar una tirada de Parar cuando:

- Se desea desviar un ataque cuerpo a cuerpo.

EJEMPLOS DE MODIFICADORES A PARAR

- +30: El personaje puede detectar fácilmente el ataque y tiene al menos un asalto para evitarlo.
- +20: El personaje tiene un gran obstáculo entre él y el ataque, tales como una densa cobertura o una barricada.
- +10: El personaje tiene solo cobertura parcial entre él y el ataque.
- +0: El personaje quiere evitar un ataque en campo abierto. Este es el modificador predeterminado para Parar en combate.
- 10: El personaje combate en un terreno inestable, o embarrado.
- 20: Al personaje le cubre el agua hasta la cintura.
- 30: El personaje es incapaz de ver el origen del ataque.

PERSPICACIA (PERCEPCIÓN)

Aptitudes: Percepción, Survivalista

Uso: Acción libre como reacción contra algo.

Perspicacia representa la conciencia general del personaje sobre el entorno y la capacidad para notar inconsistencias que otros podrían no percibir. Consiste en una alerta básica ante cambios que los sentidos puedan detectar, como señales visuales, sonidos, olores, e incluso la presión del aire. Un observador altamente entrenado es capaz de notar e identificar la presencia de un factor nuevo, donde su ausencia sería común. Las amenazas a la humanidad pueden acechar en cualquier lugar, y a menudo la señal más sutil puede revelar significados mucho más profundos.

En general, Perspicacia se utiliza al intentar detectar objetos o individuos que estén ocultos o no sean fáciles de percibir. Escrutinio (consulta la [página 102](#)) se utiliza para interpretar las emociones ocultas y motivaciones. Así, mientras que localizar a alguien oculto usaría Perspicacia, determinar si alguien está mintiendo o es deshonesto usaría Escrutinio.

Cuando se utiliza Perspicacia contra un rival (por ejemplo, para detectar una emboscada) se realiza una tirada enfrentada (consulta la [página 24](#)). Perspicacia se enfrenta con Sigilo.

El DJ puede solicitar una tirada de Perspicacia cuando:

- Se dirige a una emboscada o está siendo espiado por un enemigo oculto.

USO ESPECIAL DE PERSPICACIA

Algunos de los usos especiales para Perspicacia son:

LEER LOS LABIOS

Leer los labios permite comprender una conversación a pesar de que no poder escucharla. El personaje debe tener una visión clara de la boca del hablante y comprender su idioma. La dificultad de esta tirada se modifica en -10 por cada 10 metros de distancia entre el personaje y el hablante. El DJ puede aplicar otros modificadores por oscuridad, niebla, u otros factores; magnoculares u otros dispositivos para mejorar la visión pueden ayudar a compensar esta penalización o proporcionar una bonificación. Una tirada exitosa de Perspicacia revela la esencia general de la conversación, como un punto de desembarco o la ubicación de la reunión de una secta. Los niveles adicionales de éxito revelan más información. El personaje no debe hacer una tirada cada asalto, un nivel de éxito es suficiente para seguir la conversación hasta que cambie de tema. El DJ determina cuándo es necesaria una nueva tirada.

- Se quiere buscar pistas o un objeto oculto en una zona.
- Se intenta espiar una conversación o existe la posibilidad de escuchar alguna información importante.

EJEMPLOS DE MODIFICADORES A PERSPICACIA

- +30: Detectar la proximidad de un ruidoso tanque o divisar un claro que contiene un gran santuario herético desde el aire.
- +20: Detectar el paso de una criatura de gran tamaño o percibir un vehículo tras un gran montón de escombros.
- +10: Detectar algo pequeño al aire libre o espiar un puesto oculto.
- +0: Reconocer a alguien en una taberna o buscar en una habitación.
- 10: Detectar una emboscada, o buscar un edificio con un archivo de datos específico.
- 20: Encontrar un proyectil bóter concreto en un campo de batalla, o reconocer a un hereje en una colmena abarrotada.
- 30: Descubrir un asesino en una habitación oscura o buscar en registros planetarios una lista de embarque en naves del vacío.

PILOTAR (AGILIDAD)

Aptitudes: Agilidad, Survivalista

Uso: Media acción.

La habilidad Pilotar representa la aptitud del personaje para controlar toda clase de vehículos y equipo pesado. Mediante la notable consistencia de las plantillas de construcción estándar, los sistemas de control usados para controlar diferentes vehículos son extremadamente similares. En muchos casos, esto puede ser por la interacción entre el espíritu máquina del vehículo y los sistemas usados para dirigirlo. En otros casos, se debe a una simplificación o aproximación de los controles, para reducir el esfuerzo necesario para aprender a manejar el vehículo.

ESPECIALIDADES

Algunos de los vehículos que pueden ser pilotados con Pilotar (Superficie) son:

4 Ruedas: El vehículo más común, que usa neumáticos como locomoción. Van desde vehículos terrestres civiles como las Hectin de Desoleum hasta enormes orugas que transportan megatoneladas entre forjas.

Aerodeslizador: Landspeeders, plataformas de suspensión, y vehículos que no son verdaderas aeronaves y se mantienen en el aire con cohetes, reactores o motores antigravedad.

Bípode: Vehículos con piernas mecánicas, como sentinelas de la Guardia Imperial y bípodes de combate eldar.

Motocicleta: Motocicletas potenciadas, como las usadas por el Adeptus Astartes o el Adeptus Arbites, así como vehículos civiles de dos ruedas como los Veloxic de Desoleum.

Transporte Blindado: Desde el conocido Chimera hasta el poderoso Land Raider, incluye la mayoría de tanques militares del Imperio.

Los personajes de mundos con cierto grado tecnológico aprenden su funcionamiento básico. En esencia, la necesidad de usar un vehículo de algún tipo es casi inevitable. Sin embargo, conocer un transporte automático civil básico no es preparación adecuada para el sutil arte de pilotar un Valquiria imperial o disparar una macrobatería pesada contra una nave enemiga.

Un personaje con la habilidad Pilotar es experto en pilotar o conducir un determinado tipo de vehículo. Normalmente no se necesita una tirada para ello a menos que sea en una situación de combate o en circunstancias inusuales como terreno agreste o altas velocidades.

SUPERFICIE

Pilotar (Superficie) representa la capacidad para pilotar vehículos que se mueven en la superficie de un planeta. Vehículos terrestres, bípodes, vehículos oruga, barcos y aerodeslizadores (flotantes o que deben permanecer muy cerca del suelo) se pueden manejar usando Pilotar (Superficie).

El Director de Juego puede solicitar una tirada de Pilotar (Superficie) cuando:

- Se conduce un vehículo en una situación de combate.
- Se quiere forzar al vehículo más allá de sus límites normales.
- Se intenta manejar una motocicleta dentro de un habitáculo lleno de civiles.

EJEMPLOS DE MODIFICADORES A PILOTAR (SUPERFICIE)

- +30: Conducir un transporte automático civil estándar.
- +20: Pilotar con ayuda de un cogitador/espíritu máquina de a bordo.
- +10: Conducir con ayuda de nativos familiarizados con el terreno.
- +0: Conducir un vehículo por carreteras en mal estado.
- 10: Maniobrar un tanque a través de fortificaciones enemigas.
- 20: Conducir un vehículo entre un intenso fuego enemigo.
- 30: Conducir un bípode cojo a través de un área minada, y bajo fuego enemigo constante.

AERONÁUTICA

Pilotar (Aeronáutica) representa la capacidad de pilotar vehículos en tres dimensiones. Esto abarca vehículos atmosféricos como el Thunderbolt de la armada imperial o cuchillas infernales del Caos, pero también incluye naves pequeñas como módulos de aterrizaje, lanzaderas, cazas y bombarderos. Los retrorreactores individuales también son cubiertos por esta habilidad.

El DJ puede solicitar una tirada de Pilotar (Aeronáutica) cuando:

- Se está pilotando un vehículo en una situación de combate.
- Se desea ascender más allá de su altitud de seguridad.
- Se intenta aterrizar un transporte ligero dañado en mitad de una lluvia de meteoritos.

EJEMPLOS DE MODIFICADORES A PILOTAR (AERONÁUTICA)

- +30: Volar en una zona tranquila y fuera de combate.
- +20: Volar con ayuda de un cogitador o espíritu máquina.
- +10: Volar con ayuda de un navegante o copiloto.
- +0: Volar en combate por un cielo abierto.
- 10: Volar a altas velocidades, o realizar maniobras rápidas.
- 20: Volar en un clima peligroso, como tormenta o vientos fuertes.
- 30: Volar en un aerodeslizador dañado en combate, o realizar maniobras violentas volando por un cañón.

ESPECIALIDADES

Algunos de los vehículos que pueden ser pilotados con Pilotar (Aeronáutica) son:

Aeronave: Vehículos atmosféricos como bombarderos Marauder o cazas Thunderbolt, además de todo tipo de vehículos no estándar impulsados por hélices, globos, alas mecánicas, o algún otro método más esotérico.

Nave espacial: Naves pequeñas como cazas o lanzaderas, a menudo capaces también de entrar en la atmósfera de un planeta. Esto incluye naves de abordaje o torpedos de ataque guiados.

Retrorreactor/mochila antigravedad: Controlar equipo de vuelo personal como retrorreactores y mochilas antigravedad—cómo despegar y aterrizar, y cómo luchar llevándolos.

NAVES DEL VACÍO

Pilotar (Naves del vacío) representa la capacidad de pilotar grandes naves, incluso de kilómetros de largo y milenios de antigüedad. Las naves que requieran un capitán y una gran tripulación, y no puedan ser pilotadas por una sola persona, se pilotan con esta habilidad.

El Director de Juego puede solicitar una tirada de Pilotar (Naves del vacío) cuando:

- Se pilota una nave del vacío.
- Se está supervisando el uso de una macrobatería, un láser orbital, o alguna otra arma masiva de una nave.

EJEMPLOS DE MODIFICADORES A PILOTAR (NAVES DEL VACÍO)

- +30: *Pilotar una nave del vacío en un espacio libre.*
- +20: *Pilotar una nave del vacío en órbita alrededor de una luna.*
- +10: *Pilotar una nave del vacío en órbita irregular entre lunas y estaciones del vacío alrededor de un gran planeta.*
- +0: *Pilotar una nave en formación con otros buques.*
- 10: *Realizar extenuantes maniobras de combate.*
- 20: *Pilotar una nave del vacío través de un cinturón de asteroides.*
- 30: *Evitar ser atrapado por una fisura de la disformidad.*

¿QUÉ ES UNA NAVE DEL VACÍO?

Las naves del vacío son grandes (hasta cientos de metros e incluso kilómetros de largo) naves diseñadas para viajar en el espacio profundo. Algunas son capaces de navegar a través de la disformidad, incluso aquellas que no son enormes. Pilotar estas naves requiere menos de agilidad y reflejos, y más de inteligencia para tomar decisiones correctas, fijar un rumbo y seleccionar maniobras adecuadas.

PSINISCIENCIA (PERCEPCIÓN)

Aptitudes: Percepción, Psíquica

Uso: Media acción.

Quienes tienen la habilidad Psinisciencia sienten las corrientes de la disformidad y el inmaterium. Los personajes pueden usar la habilidad para detectar la presencia o ausencia de demonios y el uso de poderes psíquicos. Psinisciencia también permite detectar fenómenos, trastornos o vacíos psíquicos, u otras áreas donde el flujo del inmaterium se ha visto afectado o interrumpido.

La dificultad de una tirada de Psinisciencia se basa en la potencia y cercanía de actividad de la disformidad. Cuanto más potente, más fácil de detectar. Al mismo tiempo, al intentar identificar una presencia, el personaje debe abrir su mente a su influencia. Las amenazas especialmente poderosas podrían aprovechar esta oportunidad, y reaccionar de forma agresiva al sondeo. Aunque la actividad sutil es mucho menos peligrosa para el personaje, también es mucho más difícil de emplear.

Para adquirir la habilidad, el personaje necesita una aptitud especial (como el rasgo Psíquico), lo que refleja su sintonía con la disformidad. Si no se indica lo contrario, Psinisciencia puede

detectar entidades, lugares y eventos a tantos kilómetros como su bonificación de Percepción. Sin embargo, el DJ puede modificar esta distancia según convenga. Un personaje no psíquico también podría usar esta habilidad, representando su capacidad para reconocer fenómenos sutiles, como patrones extraños de motas de polvo o distorsiones sensoriales, que suelen acompañar a perturbaciones psíquicas. Los resultados de estas tiradas se resumen en la **Tabla 3-4: Resultados de Psinisciencia**.

El DJ puede solicitar una tirada de Psinisciencia cuando:

- Se quiere rastrear la ubicación de un demonio.
- Se quiere determinar si un psíquico ha utilizado sus poderes recientemente en la zona.
- Se intenta encontrar un punto débil entre el espacio real y el inmaterium.

EJEMPLOS DE MODIFICADORES A PSINISCIENCIA

- +30: *Detectar la presencia de un Gran demonio cercano.*
- +20: *Detectar la presencia de una importante incursión demoníaca.*
- +10: *Detectar la marca de una incursión demoníaca menor.*
- +0: *Detectar la presencia de una entidad de la disformidad cercana.*
- 10: *Detectar una entidad demoníaca entre un grupo de psíquicos.*
- 20: *Detectar la marca de un demonio a kilómetros de distancia.*
- 30: *Detectar un demonio menor en una ciudad colmena.*



Tabla 3–4: Resultados de Psiniscencia

NIVELES DE EXITO	RESULTADO
1	Conciencia de una disrupción del inmaterium o el número de entidades presentes.
2	La dirección aproximada del fenómeno o criaturas de la disformidad.
3	La ubicación aproximada de las criaturas de la disformidad o seres que afectan al inmaterium.
4+	La posición exacta de las criaturas antinaturales o psíquicos presentes.

SABER ACADÉMICO (INTELIGENCIA)

Aptitudes: Inteligencia, Conocimiento

Uso: Acción libre.

Las habilidades de Saber académico representan información que un acólito podría aprender en un ambiente formal o institución de enseñanza, ya sea de un mentor, organización, o incluso del estudio de raros tomos. A diferencia de Saber popular, esta información no es fácilmente disponible para el habitante imperial medio, pero se diferencia de Saber prohibido en que su estudio está permitido.

Saber académico tiene varias especialidades (consulta la [página 95](#)) que incluyen las de Saber popular, ya que la información común se puede estudiar en mayor profundidad. Las especialidades de Saber académico son: **Astromancia:** Conocimiento de las estrellas, las singularidades y mundos que les rodean, así como la comprensión del uso de magnoculares, gráficos astrolíticos, y similares.

Bestias: Comprensión del género y tipos de animales, y familiaridad con las características y aspecto de muchas criaturas semi-sensibles del sector.

Burocracia: Conocimiento de las reglas y normas de los gobiernos de Askellon, en particular el Adeptus Administratum, y sus muchos y variados departamentos, oficinas, y políticas.

Criptología: Comprensión sobre códigos, cifrados, criptógrafos, lenguajes secretos y claves numéricas. Esto puede ser usado para crear o descifrar cifrados.

Filosofía: Conocimientos relativos a teorías de pensamiento, creencia, existencia, y otras abstracciones. También incluye la lógica y el debate, y puede usarse para elaborar argumentos o crear extensiones filosóficas.

Heráldica: Comprensión de los principios y recursos heráldicos, así como conocimiento de los sellos y recursos heráldicos más comunes usados por las casas y familias nobles de Askellon.

Juicio: Conocimiento de las sentencias adecuadas para la multitud de crímenes y herejías condenables por la ley imperial.

Leyendas: Más allá del conocimiento arcaico, abarca fragmentos trascendentales de la historia, como la Edad oscura de la tecnología, la Era de los conflictos, la Gran Cruzada y la Herejía de Horus, narrados en forma de fábulas épicas apócrifas.

Numerología: Comprensión de la misteriosa relación entre los números y el universo físico, desde la baja teoría kármica hasta la infame Correlación Kappellax.

Ocultismo: Comprensión de rituales, teorías y supersticiones oscuras y herméticas (aunque no claramente heréticas), así como los usos más conocidos de objetos ocultistas.

Química: Conocimiento sobre productos químicos, sus aplicaciones alquímicas en varios usos, y su abundancia o escasez en el imperio.

Táctica Imperialis: Doctrinas militares de la Guardia y la Armada Imperial, y otros sistemas de despliegue de tropas y técnicas de combate usadas por el Imperio. Este conocimiento puede usarse para idear un plan de batalla o deducir el desarrollo de una guerra librada por las fuerzas imperiales.

Títulos imperiales: Información sobre la creación, el ámbito jurídico, y uso de las licencias concedidas a Comerciantes Independientes, así como los títulos más conocidos del Imperio.

El Director de Juego puede solicitar una tirada de Saber académico cuando:

- Se quiere relatar leyendas del pasado de la humanidad.
- Se quiere comprender una sentencia extraña dictada por un Juez del Adeptus Arbites.
- Se intenta identificar un animal raro.

EJEMPLOS DE MODIFICADORES A SABER ACADÉMICO

- +30: *Estudia una amplia y “aprobada” historia del imperio.*
- +20: *Realizar una investigación en un librarium bien surtido.*
- +10: *Recordar las particularidades locales del Credo Imperial.*
- +0: *Investigar un punto filosófico específico.*
- 10: *Estudiar los orígenes de un ritual ocultista.*
- 20: *Analizar una fórmula química compleja.*
- 30: *Recopilar un historial completo del sector Askellon.*

SABER POPULAR (INTELIGENCIA)

Aptitudes: Inteligencia, Conocimiento

Uso: Acción libre.

Saber popular representa el conocimiento que un individuo podría acumular sobre información general, procedimientos, divisiones, tradiciones, personas famosas, y supersticiones de un mundo, grupo, organización, o raza. Esta información es más profunda que el mero conocimiento sobre esos temas, y refleja un grado de familiaridad y de interés en ellos. Esta habilidad se diferencia de Saber académico, que representa el aprendizaje académico que se podría obtener a través del estudio y la investigación, y de Saber prohibido, que implica el conocimiento oculto o prohibido. Saber popular es la información básica adquirida por la exposición prolongada a una cultura o lugar.

A diferencia de otras habilidades, Saber popular tiene varias especialidades (vea la [página 95](#) para más información sobre especialidades). Las especialidades de esta habilidad son:

Adepta Sororitas: Conocimiento sobre las mujeres del Adepta Sororitas y su cultura espiritual, así como su equipo altamente especializado.

Adeptus Arbites: Conocimiento sobre sus diversas ramas, incluyendo detalles de su estructura jerárquica, procedimientos comunes y principios básicos de la justicia imperial.

Adeptus Astartes: Información sobre los marines espaciales modificados fisiológicamente y psicológicamente, los defensores más poderosos del Imperio. Pocos fuera de sus filas obtienen estos conocimientos, que pueden incluir la cultura de un capítulo y su historia, equipo, fisiología inusual, y jerga de batalla.

Adeptus Astra Telepathica: Conocimiento sobre cómo se reúne y sanciona a los psíquicos, incluyendo cómo son usados los astrópatas por todo el Imperio, y los fundamentos de la astro-telepatía.

Adeptus Mechanicus: Una comprensión general de los símbolos y prácticas que el Culto del Dios Máquina suele emplear.

Administratum: Conocimiento del laberíntico funcionamiento, normas, tradiciones, y dictados del Adeptus Administratum.

Armada Imperial: Información básica sobre su jerarquía, costumbres, uniformes y tradiciones particulares de la Armada Imperial, así como almirantes y naves famosas.

Bajos fondos: Familiaridad con los grupos y elementos básicos criminales, como carteristas, y similares.

Capitanes contratados: Conocimiento de las naves mercantes de todo Askellon, que durante siglos circularon por varios mundos vecinos como medio principal para el comercio imperial.

Collegia Titanica: Familiaridad con quienes controlan los Titanes de batalla del Adeptus Mechanicus, algunas de las armas planetarias más potentes conocidas por el Imperio.

Comerciantes independientes: Información sobre las muchas dinastías de comerciantes independientes que actúan en el sector y más allá en la búsqueda de riqueza y poder.



Credo Imperial: Conocimiento sobre los ritos, prácticas y personas importantes del Culto Imperial, las ceremonias y festivales más comunes en honor al Emperador.

Eclesiarquía: Comprensión de la estructura del Adeptus Ministorum y su papel en la adoración del Emperador.

Fuerzas de defensa planetaria: Información sobre las fuerzas de un planeta dedicadas a la defensa del mismo, así como a ayudar a los sistemas imperiales cercanos. Esto incluye su composición, tácticas, y equipo, que podrían variar según la cultura y nivel tecnológico del mundo.

Guardia Imperial: Información básica sobre su jerarquía, logística, estructura y prácticas básicas de táctica y estrategia de la Guardia Imperial, así como regimientos especialmente famosos.

Guerra: Conocimiento sobre las batallas, comandantes destacados, héroes, y estrategias famosas usadas por quienes luchan en batallas interminables a favor y en contra del Imperio.

Imperio: El conocimiento de los segmentum, sectores, y los mundos más conocidos del Imperio.

Navegantes: Información relativa a estos mutantes, esenciales para los viajes por la disformidad y la supervivencia del imperio, incluyendo las diferentes Casas de la Navis Nobilite que actúan en Askellon, sus linajes, y metodologías.

Schola Progenium: Familiaridad con la Schola Progenium, que entrena y adoctrina a los muchos huérfanos imperiales y los prepara para una vida de servicio fiel como tropas de élite en la Militarum Tempestus, comisarios en el Oficio Prefectus, o adeptos en una de las muchas otras divisiones del Imperio.

Sector Askellon: Información sobre la estructura básica e historia del sector, incluyendo Juno y los mundos capital, además de muchos mundos tributarios.

Tecnología: Comprensión de letanías simples y rituales para calmar y apaciguar a los espíritus máquina.

El DJ puede solicitar una tirada de Saber popular cuando:

- El DJ siente que el personaje podría saber algo sobre una situación, ubicación, o individuo.
- El personaje quiere conocer un detalle específico de un tema común.

EJEMPLOS DE MODIFICADORES A SABER POPULAR

- +30: Recordar el nombre de una amplia región.
- +20: Recordar hechos conocidos sobre una región.
- +10: Descubrir información general sobre un planeta específico.
- +0: Recordar información específica sobre un planeta específico o una ubicación conocida en un planeta.
- 10: Descubrir información sobre una ciudad o colmena grande.
- 20: Descubrir información sobre un asentamiento o edificio pequeño.
- 30: Recordar información sobre un individuo específico relativamente desconocido para la mayoría de la gente.

SABER PROHIBIDO (INTELIGENCIA)

Aptitudes: Inteligencia, Conocimiento

Uso: Acción libre.

Todas las habilidades de Saber prohibido representan información prohibida u oculta para el ciudadano imperial medio. En muchos casos, es un crimen atroz el mero hecho de poseer tal conocimiento y puede atraer rápidamente la atención inquisitorial (incluso si su poseedor trabaja para un inquisidor).

Saber prohibido tiene varias especialidades (consulta la [página 95](#)). Estas incluyen todas las de Saber popular ([página 115](#)) y Saber académico ([página 114](#)). Las especialidades contienen conocimiento blasfemo y peligroso más allá de lo que se suele conocer, así como secretos que el grupo guarda de forma obsesiva: **Arcanotecnología:** Conocimiento de dispositivos perdidos de alta tecnología de tiempos antiguos, y pistas sobre sus misteriosas funciones y propósitos.

Marines espaciales del Caos: Información sobre los Adeptus Astartes que se volvieron traidores, así como los caminos que siguen y el equipo que utilizan.

Bandas criminales y contrabandistas: Información sobre grupos organizados que burlan la ley del Emperador en Askellon, como los dedicados al comercio anónimo de objetos prohibidos.

Demonología: Conocimientos sobre algunas de los más infames seres de la disformidad y sus retorcidas manifestaciones físicas.

Herejía: Conocimiento sobre los actos y conductas considerados anatema por el imperio, además de los herejes más despreciables de la historia y sus actos infames y deplorables.

La Herejía de Horus y la Larga Guerra: Los orígenes y la historia de los 10000 años de lucha entre los poderes de la oscuridad y el Imperio del Hombre.

Inquisición: Aunque los acólitos sirven a un inquisidor, conocer demasiado a sus amos puede ser peligroso. Quienes estudian la historia y naturaleza de la autoridad de la Inquisición se exponen a información que podría arruinar su mente para siempre.

Mutantes: El estudio sobre las mutaciones estables e inestables en la humanidad, su influencia cancerígena y desarrollo mutagénico con el tiempo, y algunos estudios y tomos sobre el tema.

Oficio Asesinorum: Esta agencia secreta existe para eliminar a las poderosas amenazas del Imperio, como gobernadores planetarios renegados o predicadores apóstatas. Los acólitos que se atreven estudiar la organización pueden familiarizarse con sus técnicas y equipo especial.

Piratas: Conocimiento del azote de las rutas de disformidad en Askellon, sus tácticas, infames naves, y capitanes destacados.

Psíquicos: Habilidad para identificar psíquicos, los efectos de sus poderes, peligros, y el alcance general de sus capacidades.

Disformidad: Comprensión de la energía del inmatterium, su interacción y relación con el espacio real, y cómo sus mareas y remolinos afectan a los viajes entre las estrellas.

Xenos: Conocimiento de las especies alienígenas que conoce el imperio, la amenaza que representan para la humanidad, y su aspecto general. El personaje debe especificar en qué raza xenos se especializa (por ejemplo, xenos-astronaves eldar o xenos-orkos) ya que cada uno es una especialidad diferente.

Una tirada de Saber prohibido con éxito concede información al jugador. El DJ puede conceder más información según los niveles de éxito adicionales.

USO ESPECIAL DE SEGURIDAD

Algunos de los usos especiales para Seguridad son:

TRAMPAS

Un personaje con la habilidad Seguridad puede crear y poner trampas, con suficiente tiempo y recursos. Estas trampas pueden variar desde esconder una granada bajo un cadáver (ajustada para detonar al moverla) hasta elaborar pozos con pinchos, caídas mortales, o armas amañadas. El tiempo, recursos y daños causados por este tipo de trampas dependen del DJ y los materiales usados (consulta en el **Capítulo V: Arsenal** y el **Capítulo VII: Combate** las reglas sobre el daño de las armas). La posibilidad de que una trampa funcione como estaba previsto o evite ser detectada depende de la habilidad de Seguridad del personaje. Esta puede ser una tirada de habilidad (modificado por las circunstancias o la complejidad de la trampa) hecha en secreto por el DJ, o una tirada enfrentada contra Perspicacia de la víctima.

El DJ puede solicitar una tirada de Saber prohibido cuando:

- Se busca información sobre posible actividad de una secta.
- Se intenta recordar sobre operaciones de los temidos eldar.
- Se busca la forma adecuada de convocar a un demonio.

EJEMPLOS DE MODIFICADORES A SABER PROHIBIDO

- +30: *Aprender sobre la existencia de razas xenos comunes como orkos o eldar.*
- +20: *Aprender sobre la disformidad y lo que es.*
- +10: *Recordar la existencia de un texto herético.*
- +0: *Recordar la naturaleza y sucesos de la Herejía de Horus.*
- 10: *Recordar las sectas heréticas de un mundo inferior.*
- 20: *Comprender los detalles de la naturaleza y propósitos de los demonios y seres de la disformidad.*
- 30: *Descubrir el verdadero nombre de un demonio menor.*

SEGURIDAD (INTELIGENCIA)

Aptitudes: Inteligencia, Tecnológica

Uso: 1 minuto, menos 10 segundos por cada nivel de éxito.

Esta habilidad abarca el dominio de cerraduras y protecciones, además de irrumpir en lugares seguros o protegerlos de la intrusión. Un personaje con Seguridad es capaz de abrir cerraduras o romper códigos, usando cogitadores y tecnología contra espíritus máquina o dispositivos sencillos para cerraduras físicas. Los acólitos con Seguridad también son capaces de salvaguardar sistemas y lugares mejorando las defensas pasivas, e incluso estableciendo trampas para intrusos incautos y ladrones.

El DJ puede solicitar una tirada de Seguridad cuando:

- Se quiere abrir una puerta cerrada con llave.
- Se desea acceder a un cogitador y descubrir sus secretos.
- Se intenta poner trampas para una emboscada o proteger un campamento.

EJEMPLOS DE MODIFICADORES A SEGURIDAD

- +30: Abrir una cerradura muy tosca o de diseño simple.
- +20: Usar un poderoso espíritu máquina para confundir al simple cogitador que supervisa un sistema de seguridad.
- +10: Romper un sistema de bloqueo con un mantenimiento deficiente.
- +0: Desactivar la seguridad de un edificio con herramientas útiles.
- 10: Romper un sistema de bloqueo con un buen mantenimiento.
- 20: Romper un sistema de seguridad de diseño complejo con múltiples subsistemas y cogitadores.
- 30: Abrir una cerradura de fabricación alienígena o absolutamente compleja.

SIGILO (AGILIDAD)

Aptitudes: Agilidad, Survivalista

Uso: Acción libre como parte del movimiento.

Sigilo mide la capacidad del personaje para pasar inadvertido al moverse entre las multitudes de una colmena, las tierras de cultivo de un mundo agrícola, o los cráteres de un campo de batalla. Algunos entornos requieren permanecer oculto, pero en otros es mucho más importante pasar inadvertido. Un personaje que pueda mezclarse entre los trabajadores de un manufactorum podría ser tan hábil para infiltrarse en un complejo como otro que pudiera escalar las paredes en la oscuridad de la noche. Un acólito con esta habilidad puede moverse en silencio u ocultarse de los demás, ya sea para escapar de sus enemigos o tomarlos por sorpresa.

La dificultad de una tirada de Sigilo se basa en el entorno, así como en el aspecto, ropas y blindaje del personaje. Algún equipo podría ayudar a un personaje a permanecer oculto, aunque si este equipo se descubre, podría revelar la verdadera naturaleza del infiltrado. En algunos casos, los defensores pueden usar habilidades y equipo que tienen el potencial para compensar las propias capacidades del personaje. En estos casos, la estrategia y coordinación pueden ser cruciales para no ser detectados.

Usar Sigilo contra un rival (para esconderse o para seguirlo) es una tirada enfrentada (consulta la [página 24](#)). Sigilo se enfrenta con Perspicacia.

El DJ puede solicitar una tirada de Sigilo cuando:

- Se quiere vigilar una fuerza enemiga sin ser detectado.
- Se quiere acercar sigilosamente a un enemigo para matarlo.
- Se quiere seguir a alguien sin levantar sospechas.

EJEMPLOS DE MODIFICADORES A SIGILO

- +30: Evitar a un trabajador dormido sin despertarlo.
- +20: Seguir a alguien desprevenido en un concurrido mercado.
- +10: Evitar furtivamente a un enemigo cansado o distraído.
- +0: Evitar a un guardia que no está especialmente alerta.
- 10: Evitar a un guardia que está alerta.
- 20: Seguir discretamente a alguien por un callejón desierto.
- 30: Acercarse a un enemigo sin cobertura a la luz del día.

USO ESPECIAL DE SIGILO

Algunos de los usos especiales para Sigilo son:

SEGUIMIENTO

Sigilo se puede usar para seguir a otros sin ser visto, ya sea a pie, en vehículos, o incluso en transportes y naves espaciales. Las técnicas a pie pueden incluir el uso de cobertura física o aprovechar grupos de personas para pasar inadvertido; en un vehículo, giros falsos o usar transportes de carga para cubrirse; y, a bordo de naves, el uso de asteroides u otros objetos estelares, o incluso rutas del vacío atestadas alrededor de grandes planetas. Las tiradas de Sigilo para seguimiento son siempre tiradas enfrentadas contra la

Perspicacia del rival, y cada una es suficiente para seguir al oponente durante 5 minutos por cada nivel de éxito.

SUPERVIVENCIA (PERCEPCIÓN)

Aptitudes: Percepción, Survivalista

Uso: Acción completa.

Supervivencia mide la capacidad del personaje para subsistir sin ayuda. Es vital para quienes habitan en selvas salvajes, lejos de campamentos o ciudades fortificadas. Quienes viven en las junglas urbanas de la subcolmena o en ciudades en ruinas alcanzan cierto dominio en la materia, ya que no disponen de fuentes fiables de agua y comida. Las destrezas asociadas a este campo pueden tener aplicaciones dentro de la sociedad estructurada, especialmente en aquellas con un carácter más independiente.

Un personaje con esta habilidad puede vivir de la tierra, montar bestias, y predecir el tiempo con un equipo mínimo sin necesidad de reabastecerse. Se puede usar para crear elementos primitivos como arcos, cuchillos o ropa básica, o también para rastrear una presa (humana o no), siguiendo los signos reveladores que deja en cualquier terreno.

La dificultad de una tirada de Supervivencia depende de las limitaciones ambientales. Si la atmósfera, fauna, y agua del planeta están saturadas de toxinas mortales, buscar los recursos necesarios para sobrevivir puede ser casi imposible. La habilidad indica cierta capacidad para encontrar lo esencial para vivir, pero también aptitud para evitar las amenazas más mortales.

El DJ puede solicitar una tirada de Supervivencia cuando:

- Se quiere encontrar comida o agua en un ambiente hostil.
- Se quiere encender fuego con herramientas hechas a mano.
- Se intenta rastrear un enemigo por una profunda subcolmena.

EJEMPLOS DE MODIFICADORES A SUPERVIVENCIA

- +30: Encontrar agua en una selva empapada por la lluvia.
- +20: Rastrear a un enemigo incauto por tierra suelta, ceniza, o barro.
- +10: Esconderse de bestias lentas en un bosque.
- +0: Encender fuego con yesca seca y rocas de pedernal nativo.
- 10: Rastrear a un enemigo a un ritmo rápido.
- 20: Domar a una criatura terca no criada en cautividad.
- 30: Encontrar agua potable en un desierto con vientos fuertes.

USO ESPECIAL DE SUPERVIVENCIA

Algunos de los usos especiales para Supervivencia son:

FABRICACIÓN

Supervivencia puede usarse para crear objetos primitivos, desde capas y edificios de piedra hasta lanzas y armaduras. El tiempo, dificultad, y materiales necesarios para crear estos elementos dependen de su complejidad, el tipo de taller disponible, y su acceso a diseños o asistencia. Consulta en el recuadro **Fabricación** de la [página 97](#) los elementos que un acólito podría crear con la habilidad Supervivencia.

RASTREAR

Un personaje puede usar la habilidad Supervivencia para seguir el rastro dejado por su presa, lo que le permite cazar a su objetivo. Seguir pistas evidentes no requiere una tirada de habilidad, y se considera parte del movimiento del personaje. En casos donde el tiempo o los elementos han deteriorado el rastro o donde el ambiente hace que verlo sea difícil, como oscuridad o niebla, se requieren tiradas de Supervivencia. Los modificadores para esta tirada dependen de la condición del rastro y el entorno del rastreador.

Una presa astuta podría intentar ocultar o borrar su rastro, cuando un oponente intente hacer esto se debe realizar una tirada enfrentada contra el Sigilo de la presa.

TRATO ANIMAL

Los personajes pueden domesticar, entrenar y montar animales en sus viajes, desde grox salvajes hasta nobles caballos de guerra pura raza. Domar y entrenar bestias son tiradas prolongadas, cuya duración depende de la naturaleza y temperamento de la criatura. Una vez que el animal se doblega a la voluntad de su amo—o al menos forma cierto compañerismo, sobre todo para bestias de voluntad fuerte—dirigirlo o darle una orden requiere media acción. Los animales salvajes, o los capacitados para la hostilidad y la agresión, mejoran su Actitud en 10 por cada dos niveles de éxito (hasta un máximo de tres niveles) usando esta habilidad como una acción completa. El DJ debería imponer modificadores para animales que hayan sido particularmente bien entrenados o aquellos de gran Voluntad e Inteligencia. Trato animal no funciona contra ciberanimales, ni contra criaturas sensibles. Consulta en la [página 250](#) reglas adicionales sobre los animales de monta.

TRUCOS DE MANOS (AGILIDAD)

Aptitudes: Agilidad, Conocimiento

Uso: Media acción, o puede usarse como acción libre con un penalizador de -10.

Los acólitos usan esta habilidad para cualquier tarea que requiera la combinación de engaño y destreza. Un charlatán o confidente utiliza habilidades comparables a los de un carterista al cometer sus crímenes. La tirada puede intercambiar papeles, robar joyas u obtener el registro de juramentos de un objetivo o su sello de identidad. Trucos de manos también permite a un personaje ocultar sus acciones a simple vista, como esconder armas de alguien que le registre. La dificultad de la tirada depende del tamaño del objeto y la intensidad del registro. Esta es siempre una tirada enfrentada contra Perspicacia o Escrutinio.


El DJ puede solicitar una tirada de Trucos de manos cuando:

- Se intenta robar algo del bolsillo del objetivo.
- Se intenta apropiarse de una evidencia en la escena del crimen.
- Se intenta dejar narcóticos ilegales en la ropa de un sospechoso.

EJEMPLOS DE MODIFICADORES A TRUCOS DE MANOS

- +30: *Robar a un servidor inactivo.*
- +20: *Robar la bolsa a una escoria de la subcolmena.*
- +10: *Coger una llave de una mesa durante una fiesta ruidosa.*
- +0: *Robar la bolsa a un hombre en una multitud.*
- 10: *Guardar una placa de datos mientras se habla con alguien.*
- 20: *Robar en una estación del Departamento Munitorum.*
- 30: *Coger un cuchillo del cinturón de un bandido de la colmena.*





CAPÍTULO IV: TALENTOS Y RASGOS

Tos talentos de un personaje de **DARK HERESY** representan sus aptitudes y destrezas naturales. En muchos casos, son capacidades que el personaje ha aprendido por su experiencia o entrenamiento. En otros, son propios de habilidades casi sobrehumanas. Los ejemplos incluyen las misteriosas habilidades de psíquicos o tecnosacerdotes, pero también otras más mundanas (aún así impresionantes) que corresponden a disciplinas de lucha o técnicas de búsqueda de datos.

Los personajes comienzan con un grupo de talentos durante su creación. Pueden obtener otros nuevos a medida que se desarrollan gastando experiencia.

TALENTOS

“Todas tus habilidades vienen por la gracia del Emperador, y saben que su uso se refleja sobre él. No defraudes al salvador de toda la humanidad”.

—Embalsamador Siobhan Reichmyn, adiestrando a un ayudante

Tada talento proporciona una capacidad única al personaje. Cuando un acólito posee un talento, siempre está activo. En muchos casos, concede una bonificación a ciertas tareas, o permite realizar acciones especiales no disponibles para

otros personajes. Se diferencian de las habilidades en que un jugador por lo general no necesita gastar una acción o superar una tirada para usarlos. En esencia, cuando un personaje tiene un talento, sus acciones siempre se benefician de ese talento, a menos que se indique lo contrario. Las nuevas aptitudes que proporciona se describen en detalle en cada talento, y a menos que se especifique lo contrario, un personaje sólo puede adquirir y beneficiarse de cada talento una vez.

ADQUIRIR TALENTOS

Los talentos representan gran cantidad de capacidades especiales para los personajes, lo que refleja su habilidad con las armas, las relaciones específicas y reputación que pudieran tener, u otras cosas que ellos hacen mejor que el habitante promedio del 41 Milenio. Del mismo modo que las habilidades, un personaje comienza con varios talentos, en función de su mundo de origen, trasfondo, y rol (consulta el **Capítulo II: Creación del Personaje**), y adquiere más a medida que mejora durante el juego gastando puntos de experiencia (pe). La cantidad de puntos de experiencia necesarios para la adquirir un talento dependen de su nivel y de las aptitudes que posee el personaje, como se describe en la [página 81](#) en el **Capítulo II: Creación del Personaje**.

Tabla 4–1: Talentos de Grado 1

TALENTO	REQUISITOS	APTITUD 1	APTITUD 2	BENEFICIO
Ambidiestro	Ag 30	Habilidad de Armas	Habilidad de Projectiles	Reduce las penalizaciones por usar dos armas.
Arma tecnológica	Competencia tecnológica +10, Int 40	Inteligencia	Tecnología	Aumenta la potencia del armamento avanzado.
Ataque combinado	—	General	Ataque	Suma +10 contra oponentes superados en número.
Caer de pie	Ag 30	Agilidad	Survivalista	Reduce el daño por caídas.
Desarmar	Ag 30	Habilidad de Armas	Defensa	Obliga al oponente a soltar su arma.
Desenfundado rápido	—	Agilidad	Estrategia	Prepara un arma como acción libre.
Difícil de matar	Vol 40	Voluntad	Defensa	Tirada de Voluntad para evitar la fatiga por hemorragias.
Enemigo [†]	—	General	Social	Una organización o grupo desprecia al personaje.
Entrenamiento con armas	—	General	Estrategia	Usa un grupo de armas sin penalización.
Furia asesina	—	Fuerza	Ataque	La furia psicótica concede bonos al combate.
Impávido	Vol 40	Voluntad	Defensa	Inmune a los horrores mundanos.
Indicios en las multitudes	Em 30	General	Social	Puede repetir tiradas para reunir información de grupos.
Instintos desarrollados	Int 35	Percepción	Social	Puede repetir tiradas de Perspicacia con un –10.
Invocación férrea	Implantes de atracción férrea, Implantes mechanicus	Voluntad	Tecnología	Puede atraer grandes objetos de metal.
Lucha a ciegas	Per 30	Percepción	Survivalista	Anula el penalizador por combatir a oscuras.
Mandíbula de hierro	Res 40	Resistencia	Defensa	Tirada de Resistencia para evitar quedar Aturdido.
No hay donde esconderse	Per 30	Percepción	Ataque	Puede añadir los NdE del ataque para reducir el blindaje o cobertura del oponente.
Protocolo [†]	Em 30	Empatía	Social	El personaje tiene buena reputación en cierto grupo.
Recarga rápida	—	Agilidad	Survivalista	Reduce el tiempo de recarga.
Resistencia a X	—	Resistencia	Defensa	Suma +10 a una tirada de resistencia específica.
Resorte	Ag 30	Agilidad	General	Levantarse como acción libre.
Robusto	—	Resistencia	General	Gana una herida adicional.
Sentido disforme	Factor psíquico, Psinisciencia, Per 30	Percepción	Psíquica	Permite usar Psinisciencia como acción libre.
Sometimiento	—	Habilidad de Armas	Ataque	Realiza un ataque para aturdir a un oponente.
Toque mecánico	Int 30	Inteligencia	Tecnología	Desencasquilla un arma como media acción.

[†]Indica un talento especializado

GRADOS Y CATEGORÍAS DE TALENTOS

Los talentos no son iguales, y algunos son evidentemente mejores que otros. Por ello, se dividen en tres niveles o grados, de 1 a 3, siendo 1 los más débiles y 3 los más poderosos. Los grados existen principalmente para valorar los talentos, los talentos de grados superiores tienen un coste mayor; además, suelen tener más requisitos previos que los de un grado inferior.

Al adquirir talentos, un personaje puede elegir cualquier talento de cualquier grado. Sin embargo, algunos talentos tienen requisitos previos, y el personaje debe cumplirlos antes de adquirir el talento.

TALENTOS ESPECIALIZADOS

Algunos talentos no son un solo talento, sino varios, y requieren que el personaje seleccione una especialidad al adquirirlo. Por ejemplo, al seleccionar el talento Protocolo, el personaje elige un grupo u

organización específica de las que figuran en la descripción, como Protocolo (Schola Progenium). Cuando un personaje adquiere el mismo talento de nuevo, debe elegir una especialidad diferente, por lo que la próxima vez podría elegir Protocolo (Adeptus Mechanicus). En muchos casos, las listas no muestran cada grupo posible, por lo que grupos como los Sancionadores de Desoleum, que no se menciona en las especialidades de Protocolo, aún pueden elegirse con la aprobación del DJ.

REQUISITOS DE LOS TALENTOS

Varios talentos requieren que el acólito cumpla un requisito previo antes de adquirirlo. Esto representa una cierta habilidad necesaria para emplear talentos específicos, u otra capacidad o talento necesario para acceder a funciones más avanzadas. Estos requisitos pueden tomar la forma de habilidades, talentos, aptitudes, valores de características, o incluso habilidades especiales.

Tabla 4–2: Talentos de Grado 2

TALENTO	REQUISITOS	APTITUD 1	APTITUD 2	BENEFICIO
Armero	Competencia tecnológica, Oficio (Armero), Int 35	Inteligencia	Tecnología	Aumenta la eficacia del blindaje físico.
Asalto devastador	HA 35	Habilidad de Armas	Ataque	Un ataque total con éxito concede un segundo ataque.
Asesino preciso [†]	HA o HP 40	Habilidad de Armas/Proyectiles	Estrategia	No tiene penalización por realizar ataques localizados, a distancia o cuerpo a cuerpo.
Ataque ineludible [†]	HA o HP 40, Per 35	Habilidad de Armas/Proyectiles	Estrategia	El atacante impone una penalización a los NdE de la tirada de evasión igual a los NdE de su ataque.
Ataque veloz	HA 30	Habilidad de Armas	Estrategia	Puede realizar varios ataques cuerpo a cuerpo.
Blanco difícil	Ag 40	Agilidad	Defensa	Resta –20 a disparar al personaje cuando carga o corre.
Brazos fuertes	Fue 45	Fuerza	Ataque	No necesita afianzar armas pesadas.
Camuflado en la multitud	Indicios en las multitudes, Em 35	Empatía	Social	Puede usar Empatía para un seguimiento.
Combate con dos armas [†]	—	Habilidad de Armas/Proyectiles	Estrategia	Puede combatir con dos armas.
Conducto disforme	Factor psíquico, Imperturbable, Vol 50	Voluntad	Psíquica	Gasta un punto de Destino para sumar 1d5 al Factor psíquico.
Contraataque	HA 40	Habilidad de Armas	Defensa	Puede atacar después de Parar con éxito.
Descarga de lumen	Condensador de lumen, Implantes mechanicus	Inteligencia	Tecnología	El personaje puede descargar energía al atacar cuerpo a cuerpo.
Disparo en movimiento	HP 40, Ag 40	Habilidad de Proyectiles	Estrategia	El personaje puede disparar mientras se mueve.
Disparos independientes	HP 40	Habilidad de Proyectiles	Estrategia	Puede disparar a objetivos distintos a más de 10 metros de distancia entre ellos.
Encubrimiento	Int 35	Inteligencia	Conocimiento	Puede reducir la Influencia en 1 para ganar 1d5 de Sutileza.
Entrenamiento con arma exótica [†]	—	Inteligencia	Estrategia	Domina el uso de un tipo de arma exótica.
Especialista sin armas	Ambidestro, Ag 35, HA 35	Fuerza	Ataque	Los ataques sin armas se consideran armas naturales mortíferas y el usuario puede repetir el daño.
Furia de combate	Furia Asesina	Fuerza	Defensa	Puede Parar en furia asesina.
Golpe asesino	HA 50	Habilidad de Armas	Ataque	Gasta un punto de Destino para hacer ataques inevitables.
Impacto doble	Combate con dos armas	Estrategia	Ataque	Un primer ataque con éxito concede un bono al segundo.
Imperturbable	Resistencia a (Poderes Psíquicos), Vol 30	Voluntad	Defensa	Puede repetir tiradas de Voluntad fallidas para resistirse a poderes psíquicos.
Interrogatorio coordinado	Indicios en las multitudes, Fue o Vol 40	Inteligencia	Social	Suma +10 a las tiradas de Interrogar, y +5 adicional por cada otro aliado con este talento.
Levitación magnética	Bobinas magnéticas, Implantes mechanicus	Inteligencia	Tecnología	El personaje puede levitar por largos periodos de tiempo.
Maestría en combate	HA 30	Habilidad de Armas	Defensa	Los oponentes no obtienen bonos por superar en número.
Niega al brujo	Vol 35	Voluntad	Defensa	Puede usar Voluntad para evadir ataques psíquicos.
Odio [†]	—	Habilidad de Armas	Social	Suma +10 al atacar a las criaturas que odia.
Potenciadores sanguíneos	Estabilizadores sanguíneos, Implantes mechanicus	Resistencia	Tecnología	Tirada para curar 1d5 puntos de daño.
Recio	Res 40	Resistencia	Defensa	El personaje considera sus lesiones como heridas leves.
Red de contactos	Encubrimiento, Int 35	Empatía	Liderazgo	Usa Empatía para las tiradas de Solicitud.
Tirador de élite	HP 35	Habilidad de Proyectiles	Estrategia	No se penaliza el disparar a distancia larga o extrema.
Torbellino de muerte	HA 40	Habilidad de Armas	Estrategia	Realiza un ataque contra cada oponente cuerpo a cuerpo.
Uso de mecadendria [†]	Implantes mechanicus	Inteligencia	Tecnología	Domina el uso de ciertos tipos de mecadendrias.
Vigilancia constante [†]	Perspicacia +10, Int o Per 35	Percepción	Defensa	Puede usar Per o Int para las tiradas de Iniciativa, y tira dos dados (y elimina el menor) para el resultado.

[†]Indica un talento especializado

Tabla 4–3: Talentos de Grado 3

TALENTO	REQUISITOS	APTITUD 1	APTITUD 2	BENEFICIO
Ataque relámpago	Ataque veloz	Habilidad de Armas	Estrategia	El personaje puede hacer muchos ataques cuerpo a cuerpo con una solo tirada.
Bastión de voluntad de hierro	Factor psíquico, Imperturbable, Vol 40	Voluntad	Psíquica	Obtiene un bono para tiradas enfrentadas contra poderes psíquicos.
Bloqueo de disformidad	Factor psíquico, Imperturbable, Vol 50	Voluntad	Psíquica	Ignora un Fenómeno psíquico por sesión de juego.
Carga atronadora	Fue 50	Fuerza	Ataque	Se lanza contra los enemigos en una carga acorazada.
Conocimiento infuso	Saber (cualquiera), Int 40	Inteligencia	Conocimiento	Conoce un poco de todo.
Danza asesina	Acrobacias, Ag 40	Habilidad de Armas	Survivalista	Después de un ataque cuerpo a cuerpo, puede hacer una tirada de Acrobacias para moverse.
Disparo infalible	HP 40	Habilidad de Projectiles	Ataque	Suma la mitad de la bonificación de HP al daño a distancia.
Dominio†	Rango 4 en la habilidad	Inteligencia	Conocimiento	Gasta 1 punto de Destino para tener éxito en una tirada.
Duro de pelar	Res 40	Resistencia	Defensa	Reduce el daño crítico recibido.
Evasivo	Esquivar o Parar, Ag 40	Agilidad	Defensa	Puede hacer una tirada de Esquivar o Parar adicional.
Favorecido por la disformidad	Vol 35	Voluntad	Psíquica	Tira dos veces para Fenómenos psíquicos y elige el resultado.
Fe de adamantina	Impávido, Resistencia a (Miedo), Vol 45	Voluntad	Defensa	Reduce los NdF de las tiradas de Acobardamiento y Miedo.
Golpe mortífero	HA 40	Habilidad de Armas	Ataque	Suma la mitad de su bonificación de HA al daño causado en combate cuerpo a cuerpo.
Halo de mando	Em 40, Vol 40	Empatía	Liderazgo	Afecta a PNJs a 100xBEm metros con habilidades sociales.
Interrogatorio discreto	Interrogatorio coordinado, Em 50	Inteligencia	Estrategia	Reduce la pérdida de Sutileza en Id5 al llevar a cabo una investigación.
Maestro con dos armas	Ambidiestro, Combate con dos armas (todas), HA o HP 40, Ag 45	Estrategia	Ataque	No hay penalización por combatir con dos armas.
Maestro de esgrima	Entrenamiento con armas (cuerpo a cuerpo), HA 30	Habilidad de Armas	Estrategia	Repite ataques fallidos, uno por asalto.
Mazazo	Golpe mortífero	Fuerza	Ataque	Hace un ataque tremendo con un arma cuerpo a cuerpo.
Momento de inspiración	Interrogatorio coordinado, Red de contactos, Int 40	Percepción	Conocimiento	Gasta 1 punto de Destino para revelar una pista.
Nunca muere	Res 50, Vol 50	Inteligencia	Defensa	Gasta 1 punto de Destino para ignorar las penalizaciones por daños críticos.
Ojo de venganza	HP 50	Habilidad de Projectiles	Ataque	Gasta 1 punto de Destino punto para aumentar el daño y la penetración.
Precisión mortífera†	HA o HP 45	Percepción	Estrategia	Suma la bonificación de Percepción al daño infligido.
Quirurgo superior	Rango 2 en Medicae	Inteligencia	Survivalista	Suma +20 a las tiradas de Medicae, gana un bono en las tiradas de primeros auxilios.
Rayo de lumen	Descarga de lumen, Condensador de lumen, Implantes mechanicus	Habilidad de Projectiles	Tecnología	Puede descargar la energía almacenada como un ataque a distancia.
Selección de objetivo	HP 50	Habilidad de Projectiles	Estrategia	Puede disparar en combate cuerpo a cuerpo sin penalización.
Velocidad sobrenatural	HA 40, Ag 50	Agilidad	Ataque	Dobla la velocidad durante una carga.
Veloz	—	Agilidad	Survivalista	Se mueve más rápido en combate.

†Indica un talento especializado

LISTA DE TALENTOS

En esta sección se presentan los talentos, incluyendo sus aptitudes asociadas, sus requisitos, y una descripción completa de sus efectos.

AMBIDIESTRO

Grado: 1

Requisitos: Agilidad 30

Aptitudes: Habilidad de Armas, Habilidad de Proyectiles

Este talento no representa verdadera destreza sino suficiente entrenamiento con ambas manos para conseguir cierta habilidad. Si se usa con el talento Combate con dos armas, la penalización por atacar con ambas armas en el mismo asalto se reduce a -10.

ARMA TECNOLÓGICA

Grado: 1

Requisitos: Competencia tecnológica +10, Inteligencia 40

Aptitudes: Inteligencia, Tecnología

El acólito pide las bendiciones del Ommissiah, canalizando su fe en su arma y realizando rituales de armamento para herir con mayor facilidad a sus enemigos. Una vez por combate, como acción libre, este personaje puede mejorar cualquier arma de tipo Fusión, Plasma, Energía, o Exótica que use personalmente. Esto aumenta el daño y la penetración del arma tanto como su bonificación de Inteligencia hasta el final del asalto.

ARMERO

Grado: 2

Requisitos: Competencia tecnológica, Oficio (Armero), Int 35

Aptitudes: Inteligencia, Tecnología

El acólito es un armero cualificado, y constantemente modifica y mejora su armadura, o la mantiene impoluta reparando el más mínimo daño que recibe. Con años de entrenamiento, incluso ha aprendido a mejorar la protección ofrecida por su armadura y cómo usarla de forma óptima. El personaje gana tantos puntos de Blindaje extra como su bonificación de Inteligencia, que puede distribuir entre las localizaciones que cubre su blindaje, siempre y cuando tenga al menos una hora cada día para limpiar y reparar o hacer modificaciones menores. Este bono sólo se aplica al blindaje cuando el acólito lo lleva puesto, ya que combina su entrenamiento con su habilidad como armero.

ASALTO DEVASTADOR

Grado: 2

Requisitos: Habilidad de Armas 35

Aptitudes: Habilidad de Armas, Ataque

El acólito se lanza en un ataque furioso contra su enemigo, y la ira del Emperador potencia su asalto. Una vez por turno, tras resolver una acción de ataque total que impacte con éxito, el personaje puede hacer un segundo ataque total contra el mismo objetivo como acción libre, con las mismas bonificaciones y penalizaciones que el primero.

ASESINO PRECISO

Grado: 2

Requisitos: Habilidad de Armas o Proyectiles 40

Especialidades: Cuerpo a cuerpo, a distancia

Aptitudes: Habilidad de Armas o Proyectiles, Estrategia

El ojo, mano y arma del acólito actúan juntos sin problemas, golpeando exactamente donde él pretende. Al adquirir este talento, el personaje escoge la especialidad que coincida con la característica y aptitud (Habilidad de Armas o Proyectiles) usada al adquirirlo. Al realizar un ataque localizado (consulta la [página 220](#)) con un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia (según la especialidad), no sufre la penalización de -20 habitual.

ATAQUE COMBINADO

Grado: 1

Requisitos: Ninguno

Aptitudes: General, Ataque

El acólito tiene experiencia luchando en equipo para acabar con sus enemigos. Al atacar en grupo a un oponente, gana una bonificación adicional de +10 a las tiradas de Habilidad de Armas. Si dos personajes que superan en número al enemigo tienen este talento, entonces ambos ganan un +10 adicional, para un total de +20. Esta bonificación se suma a la habitual por atacar en grupo a un adversario (consulta la [página 229](#)).

ATAQUE INELUDIBLE

Grado: 2

Requisitos: Habilidad de Armas o Proyectiles 40, Percepción 35

Especialidades: Cuerpo a cuerpo, a distancia

Aptitudes: Habilidad de Armas o Proyectiles, Estrategia

El acólito puede anticipar la reacción de su oponente y asegurar su impacto, no importa cómo intenten evitarlo. Este talento se aplica a ataques cuerpo a cuerpo o a distancia, según la especialidad elegida. Tras una tirada de ataque con éxito del tipo apropiado como parte de un ataque total, ataque localizado, carga, ataque normal, o aturdir, el personaje impone una penalización a los intentos de evasión (tiradas de Esquivar o Parar) ese ataque igual a 10 veces el nivel de éxito de la tirada de ataque.

ATAQUE RELÁMPAGO

Grado: 3

Requisitos: Ataque veloz

Aptitudes: Habilidad de Armas, Estrategia

La velocidad del acólito con armas es incomparable, y le permite lanzar ráfagas de ataques cuerpo a cuerpo. Puede usar la acción ataque relámpago (consulta la [página 220](#)).

ATAQUE VELOZ

Grado: 2

Requisitos: Habilidad de Armas 30

Aptitudes: Habilidad de Armas, Estrategia

La habilidad del acólito con armas es legendaria, permitiéndole atacar con una velocidad asombrosa en combate. Puede usar la acción ataque veloz (consulta la [página 220](#)).

BASTIÓN DE VOLUNTAD DE HIERRO

Grado: 3

Requisitos: Factor psíquico, Imperturbable, Voluntad 40

Aptitudes: Voluntad, Tecnología

La voluntad del acólito y su foco psíquico se han vuelto uno durante años de práctica y entrenamiento, de forma que su uso combinado es casi natural. Suma 5 veces su Factor psíquico en tiradas enfrentadas para defenderse contra poderes psíquicos.

BLANCO DIFÍCIL

Grado: 2

Requisitos: Agilidad 40

Aptitudes: Agilidad, Defensa

El acólito ha aprendido a esquivar y zigzaguear al moverse tras largos años en la línea de fuego. Al usar una acción de carga o correr, los enemigos sufren una penalización de -20 a las tiradas de Habilidad de Proyectiles para acertarle con ataques a distancia. Esta penalización continúa hasta comenzar su siguiente asalto.

BLOQUEO DE DISFORMIDAD

Grado: 3

Requisitos: Factor psíquico, Imperturbable, Voluntad 50

Aptitudes: Voluntad, Psíquica

El acólito ha aprendido a separarse de la disformidad para evitar daños. Una vez por sesión de juego, puede ignorar un fenómeno psíquico (incluso resultados de Peligro de la disformidad en la Tabla 6-2: Fenómenos psíquicos, consulta la [página 196](#)), negando sus efectos. Sin embargo, tal perturbación de la disformidad es estresante para su mente. Sufre 1d5 puntos de daño de Energía en la cabeza (no reducido por blindaje o Resistencia), y no puede hacer una tirada de concentrar poder o mantener otros poderes psíquicos hasta el comienzo de su siguiente turno.

BRAZOS FUERTES

Grado: 2

Requisitos: Fuerza 45

Aptitudes: Fuerza, Ataque

Aunque un hombre más débil podría salir volando por el retroceso de un arma pesada, la fuerza de este acólito le permite permanecer de pie. Puedes disparar un arma pesada en fuego automático o semiautomático sin afianzar el arma, y sin sufrir el penalizador de -30. Además, cada vez que empleas el uso especial Levantar peso de la habilidad Atletismo (consulta la [página 99](#)) puedes sumar +20 a la tirada de Atletismo para reflejar tu poderosa musculatura.

CAER DE PIE

Grado: 1

Requisitos: Agilidad 30

Aptitudes: Agilidad, Survivalista

Su capacidad atlética y equilibrio natural permiten al acólito caer grandes distancias sin daño. Reduce automáticamente la distancia efectiva de las caídas tantos metros como su bonificación de Agilidad, ignorando esta distancia como si no existiera. También suma +20 a sus tiradas de Acrobacias al emplear el uso especial Saltar, para reducir los daños causados por caídas.

CAMUFLADO EN LA MULTITUD

Grado: 2

Requisitos: Indicios en las multitudes, Empatía 35

Aptitudes: Empatía, Social

Una investigación con éxito a menudo implica rastrear sospechosos, con suerte hasta la guarida secreta de un culto herético o actividad criminal. Con entrenamiento adecuado, el acólito puede garantizar que nadie note su presencia, mediante la imitación cuidadosa de los gestos de una multitud o incluso unirse a grupos mientras mantiene un ojo atento a su objetivo. Al emplear el uso especial Seguimiento de la habilidad Sigilo, puede usar su característica de Empatía en lugar de su Agilidad.

CARGA ATRONADORA

Grado: 3

Requisitos: Fuerza 50

Aptitudes: Fuerza, Ataque

El acólito carga en combate usando su cuerpo como un arma adicional. Impulsado por su rabia e impulso, el impacto de tal carga puede lanzar a los enemigos por los aires o hacerlos caer de rodillas. Al realizar una acción de carga, puede atravesar a sus enemigos para llegar a su objetivo. El personaje hace una tirada enfrentada de Fuerza contra cada enemigo en su camino. Cada enemigo que pierda la tirada enfrentada queda derribado. Tras resolver estas tiradas, la carga del personaje se resuelve contra su objetivo original de la forma habitual.

COMBATE CON DOS ARMAS

Grado: 2

Requisitos: Ninguno

Especialidades: Cuerpo a cuerpo, a distancia

Aptitudes: Habilidad de Armas o Proyectiles, Estrategia

Un intenso entrenamiento permite al acólito usar un arma en cada mano. Cuando está armado con dos armas de una mano (cuerpo a cuerpo o a distancia), tras usar media acción de ataque (esto puede ser un ataque individual, un ataque veloz, o un ataque relámpago con un arma cuerpo a cuerpo, o puede ser un único disparo, o una ráfaga semiautomática o automática con un arma a distancia), puede usar media acción de ataque adicional siguiendo las mismas restricciones con la otra arma como acción libre. Esto le permite atacar dos veces en un asalto, una con cada arma. Ambos ataques cuentan como parte de la misma media acción, y ambas tiradas hechas para atacar sufren una penalización de -20.

Este talento se puede adquirir dos veces, cada vez con una especialidad diferente (cuerpo a cuerpo o a distancia). Si posee ambos talentos, entonces puede pelear con un arma cuerpo a cuerpo y otra a distancia. Cuando este talento se adquiere con la especialidad cuerpo a cuerpo requiere la aptitud Habilidad de Armas, y cuando se adquiere con la especialidad a distancia requiera la aptitud Habilidad de Proyectiles.

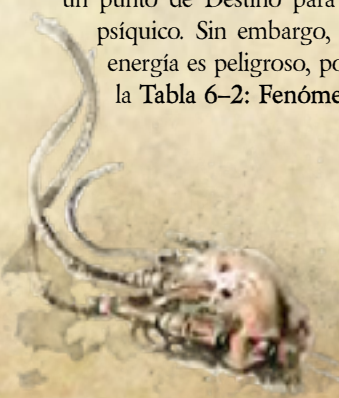
CONDUCTO DISFORME

Grado: 2

Requisitos: Factor psíquico, Imperturbable, Voluntad 50

Aptitudes: Voluntad, Psíquica

El gran poder de la mente del acólito le permite canalizar enormes cantidades de energía de la disformidad cuando quiere. Al potenciar sus poderes psíquicos (consulta la [página 194](#)), antes de hacer su tirada de concentrar poder el personaje puede gastar un punto de Destino para sumar 1d5 adicional a su Factor psíquico. Sin embargo, canalizar tan vastas cantidades de energía es peligroso, por lo que suma +30 a las tiradas en la Tabla 6-2: Fenómenos psíquicos al usar este talento.



CONOCIMIENTO INFUSO

Grado: 3

Requisitos: Inteligencia 40, Saber (cualquiera)

Aptitudes: Inteligencia, Conocimiento

El acólito se ha imbuido con gran cantidad de conocimientos, mediante técnicas noéticas de castigo, o métodos arcanos mantenidos en secreto por los guardianes de la tecnología y el saber. Considera que tiene todas las habilidades de Saber Académico y Popular a rango 1 (Conocida)—básicamente, sabe un poco de todo. Si después desea mejorar sus habilidades de Saber, esas mejoras se adquieren gastando puntos de experiencia (desde rango 1) de forma normal. También añade un grado de éxito a las tiradas de Saber Popular o Académico con éxito, por su formación.

CONTRAATAQUE

Grado: 2

Requisitos: Habilidad de Armas 40

Aptitudes: Habilidad de Armas, Defensa

Los contraataques del acólito son de una belleza mortal; rápidos e invisibles como el viento. Una vez por asalto, tras Parar con éxito el ataque de un oponente, puede realizar un ataque normal como acción libre contra ese oponente usando el arma con la que detuvo el ataque. El personaje sufre un penalizador de -20 en la tirada de Habilidad de Armas para este ataque.

DANZA ASESINA

Grado: 3

Requisitos: Acrobacias, Agilidad 40

Aptitudes: Habilidad de Armas, Survivalista

La agilidad natural del personaje y su elegancia marcial le convierten en un derviche de la muerte en combate. Tras realizar un ataque cuerpo a cuerpo, una tirada Moderada (+0) de Acrobacias con éxito permite al acólito moverse la mitad de su valor de movimiento como acción libre. Sólo puede usar esta habilidad una vez por asalto, y el oponente del personaje no gana un ataque gratuito por ese movimiento.

DESARMAR

Grado: 1

Requisitos: Agilidad 30

Aptitudes: Habilidad de Armas, Defensa

El acólito puede arrebatar el arma de las manos de su oponente mediante una técnica entrenada o la fuerza bruta. Como una acción completa, el personaje puede hacer una tirada enfrentada de Habilidad de Armas contra un objetivo con el que esté trabado en combate. Si el acólito gana la tirada, el enemigo deja caer su arma al suelo. Si el acólito consigue tres o más niveles de éxito, puede además empuñar el arma del enemigo.

DESCARGA DE LUMEN

Grado: 2

Requisitos: Condensador de lumen, Implantes mechanicus

Aptitudes: Habilidad de Armas, Tecnológica

Las energías del condensador de lumen pueden expulsarse tocando al enemigo. Se considera al personaje equipado con un

arma cuerpo a cuerpo que causa 1d10 más su bonificación de Voluntad puntos de daño de Energía, con Pen 0 y la propiedad Eléctrica. El personaje tiene entrenamiento automático con este arma y al usarla, debe superar una tirada de Resistencia o sufrirá 1 nivel de fatiga.

DESENFUNDADO RÁPIDO

Grado: 1

Requisitos: Ninguno

Aptitudes: Agilidad, Estrategia

El acólito practica con tanta frecuencia que sus armas saltan a sus manos solo con pensarlo. Como acción libre, el personaje puede desenfundar y preparar una pistola, arma básica, o arma cuerpo a cuerpo a una mano.

DIFÍCIL DE MATAR

Grado: 1

Requisitos: Voluntad 40

Aptitudes: Voluntad, Defensa

Ya sea por su resolución o por pura terquedad, el acólito se niega a caer. Cuando el personaje vaya a sufrir un nivel de fatiga por una hemorragia, hace una tirada Moderada (+0) de Voluntad; si tiene éxito, no gana ese nivel de fatiga.

DISPARO EN MOVIMIENTO

Grado: 2

Requisitos: Agilidad 40, Habilidad de Projectiles 40

Aptitudes: Habilidad de Projectiles, Estrategia

La destreza del acólito con armas a distancia es tal que puede disparar con precisión sin mirar claramente a su objetivo. Como acción completa, puede mover su rango de movimiento completo y realizar un solo disparo con un arma a distancia, no puede ser una ráfaga automática o semiautomática. Los personajes con el talento Combate con dos armas pueden usar ambos talentos para realizar dos disparos, si llevan un arma a distancia en cada mano.

DISPARO INFALIBLE

Grado: 3

Requisitos: Habilidad de Projectiles 40

Aptitudes: Habilidad de Projectiles, Ataque

El acólito conoce los puntos débiles de cada blindaje y material, y puede asegurar que sus disparos golpeen donde causen más daño. Suma la mitad de su bonificación de Habilidad de Projectiles (redondeando hacia arriba) a los daños con armas a distancia.

DISPAROS INDEPENDIENTES

Grado: 2

Requisitos: Habilidad de Projectiles 40

Aptitudes: Habilidad de Projectiles, Estrategia

El acólito ha desarrollado su percepción espacial hasta poder disparar en dos direcciones en una fracción de segundo. Al disparar dos armas como una sola acción (usando el talento Combate con dos armas, por ejemplo), el personaje no necesita que sus objetivos estén a menos de 10 metros entre ellos.

DOMINIO

Grado: 3

Requisitos: Rango 4 en la habilidad

Especialidades: Cualquier habilidad

Aptitudes: Inteligencia, Conocimiento

El acólito ha dominado una habilidad. Puede gastar un punto de Destino para superar automáticamente una tirada de esa habilidad, siempre que el modificador final sea Moderado (+0) o superior. Además, suma tantos niveles de éxito como el bonificación de la característica asociada a la habilidad. Este talento se puede adquirir varias veces, cada vez para una habilidad diferente.

DURO DE PELAR

Grado: 3

Requisitos: Resistencia 40

Aptitudes: Resistencia, Defensa

El acólito puede ignorar heridas que harían caer a hombres inferiores. Cuando sufre daños críticos (tras la reducción por blindaje y Resistencia), reduce esa cantidad tanto como su bonificación de Resistencia (hasta un mínimo de 1 punto de daño).

ENCUBRIMIENTO

Grado: 2

Requisitos: Inteligencia 35

Aptitudes: Inteligencia, Conocimiento

Incluso el más leve susurro sobre la presencia de la Inquisición puede hacer que los supuestos herejes y cultos se dispersen y desaparezcan. Para evitar que los rumores crezcan, los acólitos usan sobornos bien ubicados, amenazas, y otros medios para mantener sus actividades en secreto. A discreción del DJ, el personaje puede reducir su Influencia para aumentar la Sutileza del grupo. Por cada punto de Influencia perdido de esta manera, el acólito aumenta la Sutileza del grupo en 1d5.

ENEMIGO

Grado: 1

Requisitos: Ninguno

Especialidades: Cualquiera de la lista Los Poderes de Askellon, y otros a discreción del DJ

Aptitudes: General, Social

El opuesto a Protocolo (consulta la [página 130](#)); el acólito es especialmente despreciado y, posiblemente, perseguido por un grupo específico u organización social, culto herético, o raza xenos. Sufre una penalización de -10 adicional a la Empatía y las tiradas de Influencia al interactuar con este grupo, y el DJ puede emplearlos para complicarle la vida de vez en cuando.

Al contrario que otros talentos, no cuesta nada adquirir un Enemigo y no se puede elegir como una mejora. El DJ y el jugador se ponen de acuerdo para adjudicarlo cuando sea apropiado para la aventura o la campaña. Se puede eliminar con el permiso del DJ, si el personaje se ha redimido con el grupo en cuestión.

El talento Enemigo se puede conceder varias veces para el mismo grupo, en cuyo caso se nombra como Enemigo (X), donde X es igual al número de veces que se ha concedido el talento. Esto se puede emplear para representar a los grupos que odian por completo al acólito y quieren verlo muerto. En términos de juego, el penalizador a las tiradas de Empatía es -10 veces X.

ENTRENAMIENTO CON ARMA EXÓTICA

Grado: 2

Requisitos: Ninguno

Especialidades: Cada arma exótica diferente

Aptitudes: Inteligencia, Estrategia

El acólito puede usar un raro tipo de arma, como una pistola gravitón o de agujas. Las armas que necesitan este talento se describen en el arsenal. A diferencia de otros tipos de entrenamiento con armas, este se aplica a una única arma y no a una clase de armas. Ten en cuenta que un arma exótica pesada también necesita el talento Entrenamiento con armas (Pesadas), además de Entrenamiento con arma exótica para ese arma específica.

ENTRENAMIENTO CON ARMAS

Grado: 1

Requisitos: Ninguno

Especialidades: Bólder, Eléctrica, Fusión, Lanzador, Lanzallamas, Láser, Pesada, Plasma, Proyectil sólido, Rudimentaria, Sierra

Aptitudes: General, Estrategia

El acólito puede usar cualquier arma de tipo: pistola, básica, cuerpo a cuerpo, arrojadizas, y de vehículos, dentro del grupo que ha seleccionado con este talento. Cuando intenta utilizar un arma para la que no tiene el talento adecuado, sufre una penalización de -20 las tiradas de Habilidad de Armas o Proyectiles relevantes.

El personaje sólo puede usar armas del tipo: pesada sin sufrir la penalización de -20 si tiene Entrenamiento con armas (Pesada) y Entrenamiento con armas del tipo adecuado. Este talento se puede adquirir más de una vez, con especialidades diferentes. Un personaje sin el talento Entrenamiento con armas (Rudimentaria) usando un arma que funciona como Rudimentaria en determinadas circunstancias no sufre esta penalización, siempre y cuando tenga el talento Entrenamiento con armas adecuado (Energía para una espada de energía, por ejemplo).

ESPECIALISTA SIN ARMAS

Grado: 2

Requisitos: Ambidestro, Agilidad 35, Habilidad de Armas 35

Aptitudes: Fuerza, Ataque

Tras un amplio entrenamiento, el acólito ha vuelto su cuerpo tan peligroso como cualquier arma creada por el Munitorum. Obtiene el rasgo Armas naturales mortíferas (consulta la [página 134](#)), y se le considera armado con las manos desnudas incluso al enfrentarse a rivales armados. Si lucha con las manos desnudas, también puede repetir las tiradas de daño.

EVASIVO

Grado: 3

Requisitos: Agilidad 40, Esquivar o Parar

Aptitudes: Agilidad, Defensa

Apartando su cuerpo fuera de la trayectoria de un ataque, el acólito hace que el disparo pase a través de la nada, o agita su espada para desviar un golpe. Puede realizar una evasión adicional (ya sea Esquivar o Parar) una vez por asalto. En efecto, esto le da una segunda reacción que sólo puede utilizar para esquivar o parar ataques, lo que permite usar dos veces Esquivar o Parar, o una vez Esquivar y otra Parar cada asalto. Sin embargo, sólo puede intentar esquivar o parar una sola vez cada ataque.

LOS PODERES DE ASKELLON

El Imperio es una vasta máquina compuesta de muchas divisiones y subdivisiones de autoridad, poder y responsabilidad. Además de las muchas capas de la organización dentro del Imperio, existen bastantes más fuera de su arquitectura oficial de poder. En Askellon, muchos de esos grupos compiten por el poder en todo el sector y más allá, en los confines inexplorados del espacio que lo rodea. Representantes oficiales imperiales, agencias y gobernantes locales, hermandades no oficiales, sectas heréticas, e incluso fuerzas xenos compiten por el poder, y con frecuencia la supervivencia de un acólito depende de que lo que sabe, de a quién pueda acudir en busca de apoyo, y de quién busca su muerte.

Aquí se muestra una lista de las facciones más conocidas del Sector Askellon. Ten en cuenta que no está completa, ya que existen organizaciones que solo pueden actuar en un subsector o planeta, o que podría crecer según las circunstancias.

Adepta Sororitas: Las sagradas órdenes femeninas, incluyendo a las militantes hermanas de batalla.

Adeptus Arbites: Los guardianes de la ley imperial y agentes leales al trono dorado.

Adeptus Astartes: Los ángeles de la muerte con mejoras genéticas y servoarmaduras.

Adeptus Astra Telepathica: La organización que entrena y autoriza a los psíquicos imperiales.

Adeptus Mechanicus: Los discípulos del Omnissiah, guardianes y fabricantes de tecnología.

Administratum: La inmensa burocracia del imperio que administra sus dominios.

Armada Imperial: Las fuerzas de naves de guerra que defienden los mundos del imperio.

Astrópatas: Los telépatas que unen el Imperio mediante la comunicación mental.

Bandas Criminales: Las organizaciones que actúan fuera de los límites de las autoridades legales de Askellon.

Capitanes contratados: Los señores de las naves espaciales que viajan por los reinos cartografiados del imperio.

Collegia Titanicus: Las Legiones de Titanes cuyas inmensas máquinas de guerra agitan los planetas al moverse.

Comerciantes independientes: Quienes viajan a los reinos inexplorados dentro y fuera del Imperio.

Cultos heréticos: Los numerosos grupos apóstatas y profanos que actúan en todo el sector y su periferia.

Eclesiarquía: Los guardianes de la fe en la divinidad del Emperador.

Fuerzas de Defensa Planetaria: Las fuerzas militares creadas en los planetas para defenderse contra invasores.

Guardia Imperial: Inconmensurables ejércitos del imperio, que libran batallas sin fin a través de la galaxia.

Guardianes de la Muerte: Misteriosos marines espaciales de varios capítulos, unidos contra xenos y otras amenazas.

Inquisición: Los protectores secretos de la humanidad.

Legiones Traidoras: Hermanos caídos del Adeptus Astartes, con un gran odio y un propósito oscuro.

Navegantes: Mutantes cuyas habilidades permiten a las naves pasar a través de la disformidad.

Oficio Asesinorum: Emisarios de la muerte para quien actúe contra la voluntad del Emperador.

Schola Progenium: Las escuelas que educan a los huérfanos de los oficiales imperiales.

Scholastica Psykana: La organización que entrena y autoriza a los psíquicos imperiales.

Señores de la guerra: Líderes que han deshonrado la luz del imperio, desde amos planetarios hasta jefes tribales.

FAVORECIDO POR LA DISFORMIDAD

Grado: 3

Requisitos: Voluntad 35

Aptitudes: Voluntad, Psíquica

Cada vez que este personaje tira en la **Tabla 6–2: Fenómenos Psíquicos** (consulta la [página 196](#)), siempre que el resultado no provoque un Peligro de la disformidad, puede tirar una segunda vez y elegir el resultado que más le convenga.

FE DE ADAMANTINA

Grado: 3

Requisitos: Impávido, Resistencia a (Miedo), Voluntad 45

Aptitudes: Voluntad, Defensa

El acólito está habituado a horrores que paralizarían a hombres más débiles. Puede venir tras años de enfrentarse al fuego enemigo, contemplar horrores de la disformidad, o por su fe absoluta en el Emperador. El personaje puede restar su bonificación de Voluntad de los niveles de fracaso en una tirada de Miedo o Acobardamiento fallida. Si esto reduce el resultado a cero o menos, cuenta como haber superado la tirada con 1 nivel de éxito.

FURIA ASESINA

Grado: 1

Requisitos: Ninguno

Aptitudes: Fuerza, Ataque

El temperamento y pasión del acólito se agitan bajo su psique, contenidas por su mente racional, pero liberadas con facilidad. Si pasa un asalto completo alimentando su ira—mediante flagelación, drogas u otros medios—en el siguiente asalto entra en una rabia incontrolada, ganando una bonificación de +10 a Habilidad de Armas, Fuerza, Resistencia, y Voluntad, pero sufriendo una penalización de –20 a Habilidad de Proyectiles, Inteligencia, y Empatía. Las penalizaciones a características son diferentes del daño a características (consulta la [página 233](#)), y no pueden reducir una característica por debajo de 1. Durante la Furia asesina, el personaje atacará al enemigo más cercano en combate cuerpo a cuerpo. Si no está trabado con el enemigo más cercano, se moverá hacia él y atacará, si es posible. No realizará acciones evidentemente suicidas como saltar de un edificio para atacar a alguien en el suelo, pero realizará cualquier acción que tenga una oportunidad razonable de entrar en combate cuerpo a cuerpo con el enemigo más próximo.

Durante la Furia asesina, es inmune al Miedo, Acobardamiento, Aturdimiento, y los efectos de la fatiga; y no puede parar, retirarse, o huir. La Furia asesina dura todo el combate, y no puede usar poderes psíquicos mientras tanto. Al terminar el combate, o si no quedan más objetivos enemigos para atacar, puede hacer una tirada de Voluntad para anular la Furia asesina. Si falla, debe continuar atacando, eligiendo a los PNJs sobre los PJ. Cada asalto siguiente puede repetir la tirada con una bonificación acumulativa de +10 para volver a un estado mental estable. Después, no puede entrar de nuevo en Furia asesina durante al menos una hora, mientras recupera su fuerza física y mental.

FURIA DE COMBATE

Grado: 2

Requisitos: Furia asesina

Aptitudes: Fuerza, Defensa

Su experiencia y voluntad indomable permiten al personaje dominar su bestia interior, y dirigir su rabia mientras se mantiene consciente, a pesar de la sed de sangre aullando en su mente. El acólito puede parar durante la Furia asesina, y puede repetir una tirada fallida para salir o resistirse a entrar en Furia asesina, si quiere.

GOLPE ASESINO

Grado: 2

Requisitos: Habilidad de Armas 50

Aptitudes: Habilidad de Armas, Ataque

Con precisión experta, el acólito puede encajar golpes desafiando la capacidad de su oponente para evitarlos, atravesando su defensa como una hoja de energía corta la carne. Al comenzar cada uno de sus turnos, el personaje puede gastar un punto de Destino para hacer sus ataques cuerpo a cuerpo inevitables contra Esquivar y Parar hasta el final del asalto. Otros medios de evitar o detener los ataques (campos de desplazamiento o dispositivos de protección alienígenas) no se ven afectados.

GOLPE MORTÍFERO

Grado: 3

Requisitos: Habilidad de Armas 40

Aptitudes: Habilidad de Armas, Ataque

El acólito puede enfocar todo su cuerpo en atacar. Suma la mitad de su bonificación de Habilidad de Armas (redondeando hacia arriba) al daño que causa con ataques cuerpo a cuerpo.

HALO DE MANDO

Grado: 3

Requisitos: Empatía 40, Voluntad 40

Aptitudes: Empatía, Liderazgo

El acólito se ha entrenado para dirigir y convencer a los demás, motivando o aterrorizando a quienes le rodean. Cuando el objetivo trata con PNJs amistosos mediante habilidades de aptitud Social o Liderazgo (como Carisma, Mando e Intimidar), puede afectar a aquellos hasta 100 veces su bonificación de Empatía en metros en vez de 10 veces ese número.

IMPACTO DOBLE

Grado: 2

Requisitos: Combate con dos armas

Aptitudes: Estrategia, Ataque

El acólito ha practicado el realizar ataques dobles, y casi puede predecir cuándo sus disparos impactan del mejor modo. Al realizar una segunda acción de ataque a distancia en el mismo turno contra el mismo objetivo, gana un +20 para la tirada de ataque si su primer ataque provocó uno o más impactos con éxito.

IMPÁVIDO

Grado: 1

Requisitos: Voluntad 40

Aptitudes: Voluntad, Defensa

El acólito han presenciado maravillas y horrores más allá de toda comprensión. La galaxia le ha lanzado lo peor y aún no ha flaqueado. Los acontecimientos mundanos, desde contemplar la muerte hasta las abominaciones xenos, no le hacen ganar puntos de Locura o tiradas de Miedo. Los demonios, manifestaciones de la disformidad, y otros efectos no naturales le afectan normalmente.

IMPERTURBABLE

Grado: 2

Requisitos: Resistencia a (Poderes Psíquicos), Voluntad 30

Aptitudes: Voluntad, Defensa

La mente del acólito es una fortaleza contra ataques psíquicos. Puede repetir las tiradas de Voluntad para resistir poderes psíquicos que afecten a su mente. Este talento no afecta a poderes psíquicos que tienen efectos físicos, como Herir o Embestir.

INDICIOS EN LAS MULTITUDES

Grado: 1

Requisitos: Empatía 30

Aptitudes: General, Social

A veces es difícil extraer información de grupos como bandas de colmena o escribas del Administratum, que por su número se oponen con obstinación al interrogatorio. Un acólito veterano sabe que esos grupos pueden contener información crítica para completar una investigación, y puede lanzar redes más eficaces al interrogarlos y revelar pistas valiosas. Una vez al día, puede repetir una tirada para reunir información de algún grupo.

INSTINTOS DESARROLLADOS

Grado: 1

Requisitos: Inteligencia 35

Aptitudes: Percepción, Social

El acólito ha entrenado exhaustivamente para percibir los objetos que parecen fuera de lugar u ocultos. Esto puede destacar la irregularidad más pequeña, revelando la acentuada herejía bajo la superficie. Tras fallar una tirada de Perspicacia, el personaje puede repetir la tirada con un modificador de -10.

INTERROGATORIO COORDINADO

Grado: 2

Requisitos: Indicios en las multitudes, Fuerza o Voluntad 40

Aptitudes: Inteligencia, Social

Un acólito hábil, sobre todo al trabajar con acólitos veteranos, puede hacer que incluso el más duro de los sospechosos y herejes coopere. Gana un +10 a todas las tiradas de Interrogar, y un +5 adicional por cada otro personaje que participe en el interrogatorio que también tenga Interrogatorio coordinado. Esto cuenta como prestar ayuda a la tirada, y por tanto también obtiene sus bonificaciones normales en la [página 25](#).

INTERROGATORIO DISCRETO

Grado: 3

Requisitos: Interrogatorio coordinado, Empatía 50

Aptitudes: Inteligencia, Estrategia

Interrogar a sospechosos y testigos siempre es necesario en una investigación. Pero esto debe permanecer en secreto, no sea que se descubra la participación de la Inquisición, y varios subterfugios, engaños y amenazas directas entran en juego para ayudar a este esfuerzo. Siempre que el acólito disminuya la Sutileza del grupo debido a un interrogatorio, la cantidad perdida se reduce en 1d5. Si el resultado es un número negativo, los esfuerzos del acólito aumentan la Sutileza del grupo en 1.

INVOCACIÓN FÉRRICA

Grado: 1

Requisitos: Implantes de atracción férica, Implantes Mechanicus

Aptitudes: Voluntad, Tecnología

El acólito se ha entrenado en un mejor uso de sus implantes de atracción férica (consulta la [página 183](#)). Puede atraer a su mano un objeto de metal de hasta 2 kilogramos de peso por cada punto de su bonificación de Voluntad, y puede convocar esos objetos a hasta 40 metros de distancia.

LEVITACIÓN MAGNÉTICA

Grado: 2

Requisitos: Bobinas magnéticas, Implantes Mechanicus

Aptitudes: Inteligencia, Tecnológica

El acólito ha aprendido a optimizar sus bobinas magnéticas, y puede flotar durante tantos minutos como 1d10 más dos veces su bonificación de Resistencia. Puede mover su velocidad de correr al usar media acción de movimiento y no sufre daño por caídas si las bobinas están activas. Cada uso drena la mitad de la energía almacenada en las bobinas (puede usar las bobinas dos veces antes de recargarlas).

LUCHA A CIEGAS

Grado: 1

Requisitos: Percepción 30

Aptitudes: Percepción, Survivalista

Años de práctica y el desarrollo de sus otros sentidos le permiten combatir sin el beneficio de la vista. Ignora las penalizaciones por luchar con un arma cuerpo a cuerpo mientras su visión se ve limitada, lo que le permite luchar con niebla, humo u oscuridad de forma más efectiva. Consulta la [página 229](#) para ver una lista completa de las penalizaciones basadas en iluminación y visión. Ten en cuenta que este talento sólo funciona al atacar con armas cuerpo a cuerpo, no tiene ningún efecto sobre ataques con armas a distancia.

MAESTRÍA EN COMBATE

Grado: 2

Requisitos: Habilidad de Armas 30

Aptitudes: Habilidad de Armas, Defensa

El arma del acólito parece estar en todas partes al mismo tiempo, y mantiene muchos más rivales a raya de lo que parece posible. Los oponentes con quien lucha en combate cuerpo a cuerpo no ganan bonificaciones por atacar en grupo (consulta la [página 229](#)).

MAESTRO CON DOS ARMAS

Grado: 3

Requisitos: Ambidiestro, Combate con dos armas (todas), Habilidad de Armas o proyectiles 40, Agilidad 45

Aptitudes: Estrategia, Ataque

El acólito ha dominado la difícil habilidad de empuñar un arma en cada mano, siendo mortal con ataques cercanos y a distancia. Cuando está armado con dos armas de una mano (como una pistola o espada en cada mano), ignora la penalización de -20 por Combatir con dos armas (consulta la [página 228](#)).

MAESTRO DE ESGRIMA

Grado: 3

Requisitos: Entrenamiento con armas (cuerpo a cuerpo), HA 30

Aptitudes: Habilidad de Armas, Estrategia

El dominio del acólito de las armas de filo y sus disciplinas marciales no tiene rival. Al atacar con cualquier arma de filo, incluyendo espadas sierra, hachas y espadas de energía, puede volver a tirar un ataque fallado por asalto.

MANDÍBULA DE HIERRO

Grado: 1

Requisitos: Resistencia 40

Aptitudes: Resistencia, Defensa

El acólito ha recibido golpes de orkos y los ha devuelto. Se recupera de la mayoría de ataques sin efectos nocivos. Cada vez que este personaje es aturrido, puede hacer una tirada Moderada (+0) de Resistencia como acción libre para ignorar los efectos.

MAZAZO

Grado: 3

Requisitos: Golpe Mortífero

Aptitudes: Fuerza, Ataque

El acólito golpea con tal fuerza que rompe la armadura y aplasta la carne al atacar. Cuando se usa una acción ataque total para hacer un solo ataque cuerpo a cuerpo, puede sumar la mitad de su bonificación de Fuerza (redondeando hacia arriba) a la penetración del arma. El ataque también gana la propiedad Conmocionadora (2), para representar la fuerza del impacto.

MOMENTO DE INSPIRACIÓN

Grado: 3

Requisitos: Interrogatorio coordinado, Red de contactos, Int 40

Aptitudes: Percepción, Conocimiento

A pesar de aplicar la lógica y un análisis cuidadoso, algunos misterios siguen siendo irresolubles, pero la inspiración puede venir de fuentes externas, como buscar patrones en volutas de humo de lho e incluso rezar por una señal del Emperador. Un acólito entrenado para procesar dichos datos puede sacar conclusiones que el pensamiento directo no puede proporcionar, y así acabar incluso con la más oculta de las herejías. Si se atasca en una investigación, puede gastar un punto de Destino para revelar una pista o un consejo sobre donde concentrar sus esfuerzos.

NIEGA AL BRUJO

Grado: 2

Requisitos: Voluntad 35

Aptitudes: Voluntad, Defensa

El acólito confía en que su fe y fortaleza mental le protejan contra la contaminación de la disformidad. El personaje puede usar su característica de Voluntad al emplear una

reacción como evasión contra ataques realizados con poderes psíquicos. Al evitar con éxito un ataque con área de efecto, el personaje no se mueve, sino que simplemente el poder psíquico no le afecta.

NO HAY DONDE ESCONDERSE

Grado: 1

Requisitos: Percepción 30

Aptitudes: Percepción, Ataque

El buen ojo del acólito asegura que pueda detectar puntos vulnerables incluso en la protección más inexpugnable. Cuando daña una cobertura (consulta la [página 229](#)), el personaje resta los niveles de éxito del ataque al blindaje de la cobertura. Si usa un arma que no requiere una tirada de habilidad, solo resta 1.

NUNCA MUERE

Grado: 3

Requisitos: Voluntad 50, Resistencia 50

Aptitudes: Resistencia, Defensa

La voluntad del acólito o su devoción al Emperador le mantienen cuando su cuerpo mortal falla. Puede gastar un punto de Destino para ignorar los efectos de una lesión (así como daños críticos), fatiga, y aturdimiento durante un combate, siempre que no fuera a morir de inmediato. Esto no previene el daño, pero le permite ignorar sus efectos durante el combate. Al terminar el encuentro, los efectos se aplican de la forma habitual.

ODIO

Grado: 2

Requisitos: Ninguno

Especialidades: Demonios, marines espaciales del Caos, mutantes, psíquicos, xenos (específico); y otros incluidos en el recuadro **Los poderes de Askellon** en la [página 127](#).

Aptitudes: Habilidad de Armas, Social

Un grupo, organización, o raza ha agraviado al personaje en el pasado, alimentando esta animosidad. Al combatir contra ese enemigo en combate cuerpo a cuerpo, el acólito gana un bonificación de +10 a las tiradas enfrentadas de Habilidad. También le resulta difícil evitar una pelea contra su odiado enemigo, y debe hacer una tirada Moderada (+0) de Voluntad para retirarse o rendirse al luchar contra ellos, a menos que sea totalmente superado en número o en recursos.

OJO DE VENGANZA

Grado: 3

Requisitos: Habilidad de Proyectiles 50

Aptitudes: Habilidad de Proyectiles, Ataque

El acólito puede apuntar en el lugar donde es probable que cause más daño a su enemigo y luego derribarlo de un solo disparo.

Antes de realizar un ataque normal a distancia, puede gastar un punto de Destino. Si lo hace, añade el número de niveles de éxito que obtuvo en la tirada de ataque a su daño y penetración para el impacto.



POTENCIADORES SANGUÍNEOS

Grado: 3

Requisitos: Estabilizadores sanguíneos, Implantes Mechanicus

Aptitudes: Resistencia, Tecnología

Por su voluntad de hierro, el acólito puede acelerar la función del Estabilizador sanguíneo. Debe meditar 10 minutos y superar una tirada de Competencia tecnológica. Si tiene éxito, elimina 1d5 puntos de daño. Si saca un 96 o superior, pierde la capacidad de utilizar su estabilizador sanguíneo durante una semana.

PRECISIÓN MORTÍFERA

Grado: 3

Requisitos: Habilidad de Armas o de Projectiles 45

Especialidades: Cuerpo a cuerpo, a distancia

Aptitudes: Percepción, Estrategia

El acólito puede localizar sus impactos en donde causen más daño, como agujeros o articulaciones del blindaje. Al adquirir el talento, se elige la especialidad que coincida con el requisito cumplido (cuerpo a cuerpo con Habilidad de Armas, a distancia con Habilidad de Projectiles). Cuando el personaje cause daño crítico con un ataque de ese tipo, le suma su bonificación de Percepción.

PROTOCOLO

Grado: 1

Requisitos: Empatía 30

Especialidades: Cualquiera del recuadro **Los poderes de Askellon** (consulta la [página 127](#)), y otros a discreción del DJ

Aptitudes: Empatía, Social

El acólito sabe tratar con una organización, grupo social, o incluso una raza xenos. Gana una bonificación de +10 a las tiradas de Empatía e Influencia al interactuar con ese grupo, y a criterio del DJ a veces puede pedirles favores. El DJ puede adjudicar el talento cuando sea apropiado para la aventura o la campaña, aunque el personaje aún debe pagar el coste en pe.

Este talento se puede conceder varias veces para el mismo grupo, en cuyo caso se nombra como Protocolo (X), donde X son las veces que se ha concedido el talento. Esto representa a grupos que aprecian especialmente al personaje y pueden ser incluso firmes aliados. En términos de juego, la bonificación a las tiradas de Empatía aumenta X veces +10. Además, cuando el personaje adquiere este talento, su Influencia aumenta en 1.

QUIRURGO SUPERIOR

Grado: 3

Requisitos: Rango 2 en Medicae

Aptitudes: Inteligencia, Survivalista

El avanzado entrenamiento médico del acólito le permite coser la carne con una habilidad maestra, esencial para el tratamiento de los heridos en combate. Su educación excepcional en el uso del narthecium, placas médicas, y fármacos suplementarios le dan una enorme ventaja. Gana una bonificación de +20 en todas las tiradas de Medicae. Al proporcionar primeros auxilios, ignora las penalizaciones por pacientes con heridas graves y sólo sufre un -10 para aquellos con daño crítico.

RAYO DE LUMEN

Grado: 3

Requisitos: Descarga de lumen, Condensador de lumen, Implantes Mechanicus

Aptitudes: Habilidad de Projectiles, Tecnología

Las energías del condensador de lumen pueden expulsarse como un proyectil. Se considera al personaje equipado con una pistola de 10 metros de alcance. Esto sólo se puede usar en el modo de un único disparo, y causa 1d10 más dos veces su bonificación de Voluntad de daño de Energía, con Pen 0 y la propiedad Eléctrica. El personaje tiene entrenamiento automático con este arma y al usarla, debe superar una tirada de Resistencia o sufrirá 1 nivel de fatiga.

RECARGA RÁPIDA

Grado: 1

Requisitos: Ninguno

Aptitudes: Agilidad, Survivalista

Los campos de tiro y entrenamiento son el hábitat del acólito. Las horas recargando incontables cargadores o baterías láser hacen que puede sustituirlos sin mirar ni pensar, incluso en mitad del combate.

Reduce a la mitad los tiempos de recarga, redondeando hacia abajo. Por tanto, media acción de recarga se convierte en una acción libre, una acción completa se convierte en media acción, y así sucesivamente.

RECIO

Grado: 2

Requisitos: Resistencia 40

Aptitudes: Resistencia, Defensa

La constitución del acólito le permite recuperarse rápidamente de conmociones o lesiones. Al someterse a tratamiento médico o curación de lesiones, siempre recupera daño como si tuviera heridas leves, sin importar el nivel de daño sufrido.

RED DE CONTACTOS

Grado: 2

Requisitos: Encubrimiento, Inteligencia 35

Aptitudes: Empatía, Liderazgo

Los acólitos se basan en una red de relaciones, favores, deudas y obligaciones que pueden desde estar limitadas a un edificio hasta abarcar todo un sistema. El desarrollo y explotación adecuado de esta red les permite tener acceso a armas, plazas de viaje, personal y otros recursos cuando sea necesario; quienes maximizan sus conexiones pueden asegurarse de estar bien armados y preparados para enfrentarse a una nueva herejía. Un acólito con este talento puede usar Empatía en lugar de Influencia al hacer tiradas de Solicitud (consulta la [página 142](#)).

RESISTENCIA A X

Grado: 1

Requisitos: Ninguno

Especialidades: Calor, frío, miedo, poderes psíquicos, radiación, vacío, veneno, otros

Aptitudes: Resistencia, Defensa

El pasado, experiencia, entrenamiento, exposición, o simple terquedad del acólito ha hecho que desarrolle cierta resistencia. Cada vez que se adquiere este talento, se elige un tipo de resistencia. Obtiene una bonificación de +10 al realizar tiradas para resistir los efectos de este tipo. El DJ podría pedir que se justifiquen ciertas opciones basadas las vivencias del acólito.

RESORTE

Grado: 1

Requisitos: Agilidad 30

Aptitudes: Agilidad, General

Una mezcla de velocidad y habilidad atlética permiten al acólito levantarse en casi cualquier situación. Puede ponerse de pie como acción libre.

ROBUSTO

Grado: 1

Requisitos: Ninguno

Aptitudes: Resistencia, General

El acólito gana una herida adicional. Se puede adquirir este talento tantas veces como dos veces su bonificación de Resistencia. Cuando se adquiere este talento varias veces, anota el número de veces que lo has adquirido tras el talento, como Robusto (3).

SELECCIÓN DE OBJETIVO

Grado: 3

Requisitos: Habilidad de proyectiles 50

Aptitudes: Habilidad de proyectiles, Estrategia

La pavorosa mirada del acólito escoge a la víctima elegida; ni la confusión desenfadada del combate cerrado interfiere. Puede disparar en combate cuerpo a cuerpo sin ningún penalizador. Si además hace una acción de Apuntar, previene la posibilidad de golpear objetivos amistosos.

SENTIDO DISFORME

Grado: 1

Requisitos: Factor psíquico, Psiniscencia, Percepción 30

Aptitudes: Percepción, Psíquica

Los sentidos del acólito han evolucionado para percibir la disformidad en paralelo con el mundo físico. El personaje puede usar la habilidad Psiniscencia como acción libre en lugar de como media acción. También puede detectar efectos y entidades psíquicas sin buscarlos activamente. Cuando el personaje pueda detectar actividad o una criatura de la disformidad, el DJ le puede permitir hacer una tirada de Psiniscencia para detectarla, del mismo modo que podría usar Perspicacia para detectar una emboscada imprevista.

SOMETIMIENTO

Grado: 1

Requisitos: Ninguno

Aptitudes: Habilidad de Armas, Ataque

Al hacer una acción de ataque normal o de carga, el acólito puede declarar que intenta someter a su objetivo. Entonces, realiza la tirada (usando su Habilidad de Armas), aplicando los modificadores normales para la acción de ataque. Si el personaje golpea y causa al menos 1 punto de daño (tras la reducción por blindaje y Resistencia), no causa heridas. En cambio, el oponente debe hacer una tirada Moderada (+0) de Resistencia o será aturdido por 1 asalto y derribado. Además, al realizar una acción de aturdir, el personaje no sufre la penalización de -20 a su Habilidad de Armas.

TIRADOR DE ÉLITE

Grado: 2

Requisitos: Habilidad de proyectiles 35

Aptitudes: Habilidad de proyectiles, Estrategia

La mano firme y ojo de águila de acólito le permiten mantener la mira fija en cualquier objetivo, sin que la distancia reduzca la puntería del personaje, y no sufre la penalización por realizar tiradas de Habilidad de proyectiles a distancia larga o extrema.

TOQUE MECÁNICO

Grado: 1

Requisitos: Inteligencia 30

Aptitudes: Inteligencia, Tecnológica

Ya sea por una larga práctica, o mediante el ritual adecuado para apaciguar el espíritu máquina de un arma, el acólito puede desatascarlas con un simple golpe seco. Una vez por asalto, puede intentar desencasquillar un arma (consulta la [página 223](#)) como media acción en lugar de una acción completa. Debe tocar el arma para usar este talento.

TORBELLINO DE MUERTE

Grado: 2

Requisitos: Habilidad de Armas 40

Aptitudes: Habilidad de Armas, Estrategia

Al luchar en lugares cerrados, el acólito se convierte en una ráfaga de golpes en movimiento, cortando, eviscerando y decapitando a sus enemigos con una furia incesante. Como media acción, el personaje puede usar una acción de ataque normal (consulta la [página 220](#)) con un arma cuerpo a cuerpo contra un enemigo, más una acción de ataque normal adicional con el mismo arma contra otro enemigo también en combate cuerpo a cuerpo con el personaje además del primero (hasta un número máximo de ataques como su bonificación de Habilidad de Armas).

USO DE MECADENDRITA

Grado: 2

Requisitos: Implantes Mechanicus

Especialidades: Arma, herramienta

Aptitudes: Inteligencia, Tecnológica

El acólito está entrenado en el uso de un tipo de mecadendrita (consulta la [página 183](#)), del mismo modo que el Entrenamiento con armas permite usar armas. Aunque hay muchos tipos diferentes de mecadendritas, este talento se divide en dos categorías:

- **Arma:** Las mecadendritas de este tipo pueden ser a distancia o cuerpo a cuerpo, y tienen fuentes de alimentación adicionales y apoyo mecánico para combatir.

- **Herramienta:** Incluye tipos como manipulador, medicae, utilidad, óptica, y otros; estas suelen requerir soportes menos resistentes, pero todas funcionan de forma similar.

VELOCIDAD SOBRENATURAL

Grado: 3

Requisitos: Habilidad de Armas 40, Agilidad 50

Aptitudes: Agilidad, Ataque

El acólito es un veloz portador de la muerte, una sangrienta guadaña viviente ante quien los enemigos mueren como la cosecha ante el segador. Al hacer una acción de carga, duplica el movimiento de carga normal (por ejemplo, si tiene una bonificación de Agilidad de 3 y un movimiento de carga de 9 metros, su movimiento se duplica hasta 18 metros con este talento).

VELOZ

Grado: 3

Requisitos: Ninguno

Aptitudes: Agilidad, Survivalista

El acólito se mueve a gran velocidad, y al usar una acción completa de movimiento puede moverse tantos metros adicionales como su bonificación de Agilidad. Además, cuando usa una acción de correr, se puede mover el doble de la distancia normal. Si ya lo hizo en el asalto anterior, sufre 1 nivel de fatiga.

VIGILANCIA CONSTANTE

Grado: 2

Requisitos: Perspicacia +10, Inteligencia o Percepción 35

Especialidades: Inteligencia, Percepción

Aptitudes: Perspicacia, Defensa

Tras años de sobrevivir a emboscadas y ataques por sorpresa, el acólito está siempre listo para la batalla. Su subconsciente está alerta a la menor pisada o activación de la batería de un rifle láser, y a menudo actúa antes de ser plenamente consciente de la amenaza.

Al adquirir este talento, el personaje escoge una especialidad que coincida con el requisito cumplido (Percepción o Inteligencia). El personaje puede usar esa característica al calcular la Iniciativa en lugar de su Agilidad, además tira dos dados (conservando el valor más elevado).



RASGOS

“Los palos de fuego son de un rojo impresionante, cierto. Pero no lo suficiente para aventurarse en los bosques oscuros”.

—Anciano dos garras, explicando la fauna local a los visitantes

La vida existe en muchas formas a través de la galaxia. El Imperio ve todas estas entidades con la lente de la sagrada forma del hombre; cualquiera fuera de esta norma bendita es recibido con desconfianza y hostilidad, sobre todo si se declaran inteligentes o superiores a la humanidad. Muchos tienen habilidades esencialmente ajenas al hombre, e incluso a la vida natural, como los Magi Biologis del Adeptus Mechanicus la clasifican. En **DARK HERESY**, estas habilidades son denominadas como rasgos.

Aunque las habilidades y talentos se pueden aprender mediante entrenamiento y experiencia, los rasgos no. Son consecuencia de la propia existencia. En algún caso pueden ser propios de cierta anatomía, la maldición de una mutación nauseabunda, el resultado de una evolución natural, o incluso producto de una existencia contaminada por la disformidad.

ADQUIRIR RASGOS

Los rasgos no se pueden adquirir gastando pe y sobre todo son un aspecto que poseen los PNJs. En algunos casos, un personaje puede usar un equipo o sufrir una transformación—incluyendo una herida especialmente grave—que conceda los efectos de un rasgo de forma temporal o permanente. En casos raros, el DJ puede decidir que un personaje se ha ganado un rasgo y bendecirle (o maldecirle) con él. En cualquier circunstancia, no hay ningún coste de experiencia para esta adquisición. Los rasgos indican un cambio significativo para el personaje; que puede alterar sustancialmente sus motivaciones a corto plazo e incluso sus objetivos en la vida.

DESCRIPCIONES DE RASGOS

Las reglas de cada rasgo se pueden encontrar a continuación. En algunos casos, un rasgo puede tener un nivel variable, o una condición especial. En estos casos, el rasgo tiene una “(X)” después de su nombre, y se describe cómo le afecta.

AMORFO

No todas las criaturas están limitadas por un esqueleto rígido; algunas tienen una forma maleable, o están compuestas por gran cantidad de pequeños seres, y pueden alterar su forma como deseen o por las condiciones ambientales. Una criatura con este rasgo puede aumentar o disminuir su rasgo Tamaño en 1 como acción libre (sus valores de movimiento no cambian). Una criatura con este rasgo también tiene el rasgo Reptante.

ANFIBIO

La criatura puede respirar en el agua, así como del aire y puede permanecer sumergido indefinidamente sin necesidad de ir a la superficie. Si este rasgo lo adquiere una criatura que respira una sustancia diferente al aire (agua, amoníaco, dióxido de carbono, etc.), puede respirar aire, además de su ambiente nativo.

ARMA DE DISFORMIDAD

Las armas de estas criaturas son parcialmente insustanciales, capaces de ignorar la protección común. Los ataques realizados por una criatura con este rasgo ignoran el blindaje físico, a menos que sea creado con materiales psicoactivos o esté de alguna forma protegido contra la disformidad. Los campos de fuerza protegen contra estos ataques normalmente.

ARMADURA NATURAL (X)

La piel o exoesqueleto de la criatura es muy resistente, y otorga protección. El número entre paréntesis (X) indica cuantos puntos de blindaje gana la criatura en todas las localizaciones. Este rasgo se suma al blindaje puesto, pero no al rasgo Máquina.

ARMAS NATURALES

La criatura tiene garras, dientes, aguijones u otra forma de dañar a sus enemigos. Se la considera armada, incluso sin empuñar armas, y estos ataques causan 1d10 puntos de daño más su bonificación de Fuerza. La criatura ataca con sus armas naturales usando su Habilidad de Armas, pero no puede Parar con ellas, ni ser desarmado salvo que corten su extremidad. Estas armas naturales son inmunes a la propiedad campo de energía, Suponiendo que tienen suficientes dientes, garras, o aguijones para ignorar la pérdida de algunos. Las Armas naturales tienen la propiedad Primitiva (7) a menos que se indique lo contrario.

ARMAS NATURALES MORTÍFERAS

Los ataques naturales de esta criatura son tan potentes como para aplastar plásticero o perforar una armadura. La criatura obtiene los beneficios del rasgo Armas naturales (ver anterior), pero sus ataques ya no tienen la propiedad Primitiva.

ATADURA DEL ALMA

El alma de la criatura está ligada a un poder o ser superior, a cambio de protección. Al adquirir este rasgo, se decide la entidad a la que une su alma. Muchos psíquicos imperiales, sobre todo astrópatas, unen su alma al Emperador, por ejemplo, mientras que hechiceros del Caos podrían unirse a uno de los Poderes Ruinosos. Un psíquico con Atadura del alma lanza un dado extra si se ve obligado a tirar en la **Tabla 6-3: Peligros de la disformidad** (consulta la [página 197](#)), y sustituye los resultados de 1 o 10 por el resultado del dado extra para determinar el resultado final.

Al obtener una Atadura de alma, el psíquico debe elegir uno de los siguientes efectos: 3d10 puntos de Locura, la pérdida permanente de la vista, la pérdida permanente de 1d10 puntos de una característica, o una mutación al azar. Además, el personaje está eternamente en deuda con la entidad, lo que sin duda implica toda clase de otras obligaciones y consecuencias.

BESTIAL

Una criatura con este rasgo es brutal, y se comporta de forma instintiva más que racional. No importa cuán elevada sea su Inteligencia, aún es bestial. Una criatura con este rasgo no tiene que hacer tiradas de Supervivencia mientras se encuentre en su hábitat natural. A menos que esté hambrienta o desesperada, una criatura Bestial debe hacer una tirada Moderada (+0) de Voluntad cuando se asuste, sobresalte, o lesione. Si falla, la criatura huye.

Tabla 4-4: Rasgos

RASGO	DESCRIPCIÓN	RASGO	DESCRIPCIÓN
Amorfo	La criatura es una masa informe y lenta.	Excavador	Se mueve excavando.
Anfibio	La criatura puede respirar bajo el agua.	Implantes Mechanicus	El personaje tiene mejoras mecánicas.
Arma de disformidad	Los ataques de la criatura ignoran el blindaje.	Incorpóreo	No tiene sustancia ni peso, no puede ser dañado por armas normales.
Armadura natural	Gana puntos de blindaje adicionales para todas las localizaciones.	Inestabilidad de la disformidad	La criatura debe causar daño si resulta herida, o será desterrada de nuevo a la disformidad.
Armas naturales	Los ataques desarmados causan $1d10+BF$ de daño.	Inmortal	La criatura es inmune a muchos peligros naturales y del entorno.
Armas naturales mortíferas	Las armas naturales no son primitivas.	Levitador	Puede volar a baja altitud.
Atadura del alma	Está consagrado a un grupo o criatura particular a cambio de ciertos beneficios.	Máquina	Obtiene inmunidades y resistencias.
Bestial	Supera automáticamente las tiradas de Supervivencia, realiza tiradas de Voluntad para no huir.	Miedo	Fuerza a realizar tiradas de Miedo para evitar la conmoción y la locura.
Bloqueo mental	Si no es controlado apropiadamente, el personaje queda aturdido.	Presencia funesta	La criatura causa un penalizador a Voluntad a los personajes cercanos.
Brazos múltiples	La criatura gana ataques adicionales.	Psíquico	La criatura tiene Factor psíquico 1 o mayor.
Cambio de fase	Cambia entre forma corpórea e incorpórea con media acción.	Regeneración	Tirada de Resistencia para eliminar 1 o más daño.
Característica antinatural	Aumenta la bonificación de una característica.	Reptante	No tiene penalizadores por moverse en terreno difícil.
Carga brutal	Causa daño adicional durante una carga.	Sancionado	Evita la corrupción de la mejora de élite Psíquico; comienza con Factor psíquico 2.
Ciego	No puede ver.	Sentidos antinaturales	Percibe lo que le rodea por medios sorprendentes.
Criatura de pesadilla	Se vuelve inmune a la mayoría de condiciones que herirían a criaturas normales.	Tamaño	Determina el tamaño y beneficios de la criatura.
Criatura del más allá	Inmune al miedo, acobardamiento, locura y poderes que afecten a la mente.	Tocado por los Hados	EL PNJ tiene puntos de Destino.
Cuadrúpedo	Su movimiento es BA x2.	Tóxico	Dispone de un ataque venenoso.
Demoníaco	Aumenta la BR contra armas normales, inmune a enfermedades y venenos.	Ultrasonidos	Percibe el entorno en un radio de 30 metros.
Estabilización automática	Siempre cuenta como Afianzado.	Vigoroso	Bonificación de +20 para resistir presas y Sometimiento.
Estampida	Una tirada de Voluntad fallida hace que huya, aplastando todo a su paso.	Visión en la oscuridad	Puede ver en la oscuridad.
		Volador	Puede volar a cualquier altitud.

BLOQUEO MENTAL

Muchos constructos de carne o criaturas sin mente llevan mecanismos de control, con instrucciones de comportamiento programadas. Esto ayuda a asegurar que actúan dentro de sus parámetros de diseño, pero también puede hacer que se estanquen al enfrentarse a circunstancias para las que no están preparados. Si se enfrenta con una situación fuera de su programación y sin un maestro reconocido que emita órdenes, la criatura debe superar una tirada Rutinaria (+20) de Inteligencia o resultará aturdido por 1 asalto. Debido a su naturaleza sin mente, a discreción del DJ es inmune a todas las tiradas sociales enfrentadas.

BRAZOS MÚLTIPLES (X)

La criatura tiene más de un par de brazos. El número exacto se indica entre paréntesis (X), por lo que un robagenes con Brazos múltiples (4) tiene en total cuatro brazos. Gana una bonificación de +10 a las tiradas de Atletismo que implican escalada o natación. Además, por cada par completo de brazos (el valor Brazos múltiples dividido entre 2) puede realizar un ataque adicional como si empuñara múltiples armas cuerpo a cuerpo. En este caso, la criatura debe tener o bien armas naturales, o portar armas cuerpo a cuerpo para usar este efecto. Una criatura aún requiere el talento Combate con dos armas (cuerpo a cuerpo o a distancia) para realizar varios ataques el mismo turno.

CAMBIO DE FASE

Una criatura con este rasgo puede transformar su cuerpo en un estado sin sustancia, atravesando objetos sólidos o barreras como un fantasma. Como media acción, la criatura puede ganar o perder el rasgo Incorpóreo a voluntad.

CARACTERÍSTICA ANTINATURAL (X)

Una o más de las características de la criatura está mejorada de forma antinatural. Esto se indica mediante un número que luego se suma a la bonificación de esa característica. Por ejemplo, una criatura con una Fuerza de 41 normalmente tiene una bonificación de Fuerza de 4. Si la criatura tiene Fuerza antinatural (3) su bonificación de Fuerza aumenta a 7 (4+3). Una criatura puede adquirir este rasgo más de una vez, pero cada vez se debe aplicar a una nueva característica. El éxito de las tiradas que involucran una característica ligada a este rasgo ganan tantos niveles de éxito adicionales como la mitad del valor de Característica antinatural.

CARGA BRUTAL (X)

Una criatura con este rasgo es a menudo enorme y poderosa, casi imparable en combate. Durante una carga, la criatura causa (X) puntos de daño extra en cada ataque ese turno.

CIEGO

Las criaturas ciegas fallan automáticamente las tiradas basadas en la visión, y de Habilidad de Proyectiles. Tienen una penalización de -30 a las tiradas de Habilidad de Armas y las tiradas que involucran o se benefician por la visión. Este rasgo indica que la criatura no puede ver, pero podría tener otros sentidos que proporcionen los mismos beneficios (como Sentidos antinaturales). El talento Lucha a ciegas reduce la penalización a sus tiradas de Habilidad de Armas de -30 a -15.

CRUATURA DE PESADILLA

Algunas entidades de la disformidad son tan terriblemente poderosas que la voluntad que mantiene sus cuerpos es casi imposible de romper o perturbar. Estas criaturas también tienen el rasgo Inmortal, y son inmunes a la mayoría de peligros ambientales, hemorragia, y aturdimiento. También ignoran efectos críticos que no les destruyan directamente, salvo los causados por poderes psíquicos, armas psíquicas, o ataques sagrados.

CRUATURA DEL MAS ALLÁ

Algunas criaturas no tienen limitaciones fisiológicas normales, surgidas del reino imposible de la disformidad o con cuerpos forjados de circuitos y metal. Sus mentes están más allá de la débil y precaria cordura de la mente mortal. Esta criatura es inmune al Miedo, Acobardamiento, puntos de Locura, y poderes psíquicos que enturbien, controlen, o engañen a la mente.

CUADRÚPEDO

Mucho más rápidos que sus contrapartes bípedas, el movimiento de estas criaturas es el doble del indicado por su bonificación de Agilidad (consulta la [página 245](#)). Este rasgo abarca a criaturas que caminen a cuatro patas, cruzando rápidamente tierras o follaje. Las criaturas con más de cuatro patas pueden ganar este rasgo, aumentando su movimiento del modo indicado, pero añadiendo un +2 adicional a su valor de movimiento final (tras ser doblado) por cada par de piernas además de los dos primeros pares (es decir, +2 para 6 piernas, +4 para 8 piernas, etc.).

DEMONÍACO (X)

Estas criaturas habitan en la disformidad, pero pueden manifestarse en el espacio real, por pura fuerza de voluntad, hambre, o rituales ocultos. Las criaturas con este rasgo aumentan su bonificación de Resistencia contra cualquier daño tanto como el número indicado entre paréntesis (X), del mismo modo que Característica antinatural (ver más arriba), y se acumula si más tarde aumenta su Resistencia. El daño causado por las armas de energía, poderes psíquicos, ataques sagrados u otras criaturas con este rasgo ignoran este aumento. Las criaturas demoníacas también tienen el rasgo Inmortal, y obtienen beneficios al usar poderes psíquicos como se detalla en el **Capítulo VI: Poderes Psíquicos**.

ESTABILIZACIÓN AUTOMÁTICA

Para criaturas especialmente grandes, incluso las armas pesadas más inestables apenas tiemblan en sus enormes extremidades, garras de amarre, o por su simple peso. Estos seres siempre consideran afianzadas las armas pesadas, y pueden disparar ráfagas automáticas o semiautomáticas sin realizar la acción de afianzar, y sin sufrir ninguna penalización.

ESTAMPIDA

Siempre que una criatura con este rasgo falle una tirada de Voluntad, se mueve automáticamente en línea recta hacia delante lo más lejos posible, derribando todo a su paso hasta escapar del peligro o aplastarlo bajo sus pezuñas. Cualquier persona en su camino sufre un único golpe con las armas naturales de la criatura (o 1d5+BF (I) de daño si no tiene ese rasgo). Una criatura en estampida provoca automáticamente el mismo efecto sobre todas las demás criaturas con el mismo rasgo a la vista. La estampida se prolonga hasta que la fuente de peligro ya no sea visible o durante 1d10 minutos, lo último que ocurra.

EXCAVADOR (X)

Una criatura con este rasgo puede moverse por objetos sólidos cavando a través de ellos. El número entre paréntesis (X) indica su velocidad al excavar. Estas criaturas pueden atravesar suelo, roca, arena, y similar, aunque algunos (indicado en su descripción) incluso pueden excavar a través de metal. Al excavar, la criatura deja tras de sí un túnel. Los personajes con un tamaño menor al del excavador pueden entrar en estas áreas sin impedimento. Al final de cada asalto tras pasar el excavador, tira 1d10; con un resultado de 5 o inferior, el túnel se derrumba tras la criatura.

INCORPÓREO

Esta criatura sin sustancia ni peso puede atravesar objetos sólidos como paredes y armas. Las criaturas incorpóreas obtienen el rasgo Levitador (6) y +30 a las tiradas de Sigilo por su capacidad para fusionarse con objetos y su movimiento casi silencioso.

Una criatura incorpórea es inmune a armas normales, que atraviesan inútilmente su cuerpo. Los demonios, poderes psíquicos, criaturas de la disformidad, otras criaturas incorpóreas, y armas de energía pueden herir una criatura incorpórea. Estas criaturas normalmente no afectan al mundo mortal, y por tanto no pueden herir a oponentes normales sin una habilidad especial o talento adecuado. Algunos dispositivos pueden mantener a estas criaturas a raya, aunque como un escudo de vacío o el campo Geller de una nave espacial, actuando como una barrera impenetrable para ellos.

INESTABILIDAD DE LA DISFORMIDAD

La mayoría de entidades de la disformidad tienen una débil conexión con la realidad, a menudo mantenidas sólo causando horrores y matanzas, y pueden ser expulsados si se causa suficiente daño a sus formas físicas. Si una criatura con este rasgo recibe daño y no provoca ningún daño o puntos de Locura a otra criatura al final de su siguiente turno, debe hacer una tirada de Voluntad. Si falla, sufre 1 punto de daño, más tanto daño adicional como el nivel de fracaso. Si el daño total recibido iguala (o supera) las heridas de la criatura, es expulsada de nuevo a la disformidad.

RASGO: IMPLANTES MECHANICUS

El personaje es un siervo del Dios Máquina, y se le han confiado varios implantes especializados:

CIRCUITOS CRANEALES

Una serie de procesadores, implantes y circuitos corticales que mejoran las capacidades mentales. La mayoría están contenidos dentro de una carcasa atornillada al cráneo, mientras otros descansan dentro del propio cerebro.

CIBERMANTO

Armazón de metal, cables y transmisores de impulsos unidos a la columna vertebral y la parte inferior de la caja torácica. A medida que ganas más implantes como mecadendritas, el manto actúa como punto de anclaje hipodérmico. Muchos en el Mechanicum suelen llamarlo “la verdadera carne”.

ELECTROINJERTO

Pequeño dispositivo injertado en el sistema nervioso, lo que permite al adepto a comunicarse mejor con los muchos mecanismos sagrados que ahora son parte de su vida. Tienen muchas formas, como derivaciones craneales, sondas dactilares, o clavijas espinales, según el mundo forja.

INDUCTORES DE ELECTROTATUAJES

Injertos dérmicos de metal del tamaño de la palma de la mano que parecen tatuajes a los no iniciados. Están conectados al sistema nervioso, y desvían hacia él las emanaciones bioeléctricas de la carne y los sagrados misterios de la bobina de potencia. Con entrenamiento, pueden ser usados para emitir o extraer energía de muchas formas.

BOBINA DE POTENCIA

Unidad de energía alojada en el cibernanto. Puede almacenar energía y producir varios tipos de campos. Hay muchos tipos distintos, desde pequeñas pilas cristalinas hasta enormes galvanizadores eléctricos, y un usuario capacitado puede manipular la energía almacenada en muchos ataques y efectos únicos.

INMORTAL

Esta criatura tiene una fisiología extraña y apenas comprensible. No le afectan enfermedades, venenos, o efectos tóxicos. Además, no necesita respirar, y puede sobrevivir sin ayuda en el vacío.

LEVITADOR (X)

Las criaturas con este rasgo tienen una capacidad limitada para el vuelo, sin poder elevarse por encima de los dos metros. El número entre paréntesis (X) indica su velocidad al levitar; este número sustituye a su bonificación de Agilidad a efectos de calcular su movimiento en el aire. Para más detalles sobre el vuelo, consulta la [página 249](#) del Capítulo VII: Combate.

MÁQUINA (X)

Una criatura con este rasgo está formada por materiales inorgánicos y es más precisa que los seres biológicos. Las máquinas no respiran, son inmunes al vacío, el frío extremo y efectos psíquicos mentales. Las máquinas tienen cierto número de puntos de blindaje (indicado por el número entre paréntesis). Estos puntos se suman al blindaje puesto, pero no al rasgo Armadura natural, y puede incendiarse (consulta la [página 243](#)).

MIEDO (X)

Una criatura con este rasgo tiene un aspecto inquietante. Algunos representan terrores viscerales de la humanidad, mientras que otros dependen del poder corruptor de la disformidad. El rasgo Miedo tiene una valor asociado entre 1–4 para reflejar como de horrible es la criatura. Cuanto mayor sea el factor de Miedo, más difícil es resistirse a volverse loco por el encuentro, como se muestra en la **Tabla 4–5: Factor de miedo**. Cuando un personaje se encuentra con una de estas criaturas, hace una tirada de Voluntad con una penalización según el factor de Miedo de la criatura. Si tiene éxito, el personaje no sufre efectos negativos; si falla, debe tirar en la **Tabla 8–11: Conmoción** (consulta la [página 287](#)), sumando +10 a la tirada por cada grado de fracaso en la tirada.

PRESENCIA FUNESTA (X)

La propia existencia de la criatura es un anatema para los mortales, e impregna sus alrededores con una contaminación antinatural. Los personajes sufren una penalización de –10 a las tiradas de Voluntad realizadas mientras estén a X metros de la criatura.

PSÍQUICO

Ya sea por influencias sobrenaturales, estudio de conocimientos prohibidos, o simple y pura fuerza de voluntad, el individuo es un psíquico. Aunque el rasgo no tiene beneficios por sí mismo, permite al personaje adquirir la habilidad Psiniciencia y poderes psíquicos. Todos los psíquicos tienen un factor psíquico (o FP; consulta la [página 193](#)), que está en indicado para cada PNJ.

Tabla 4–5: Factor de miedo

FACTOR DE MIEDO	PENALIZACIÓN
Inquietante (1)	+0
Temible (2)	–10
Horripilante (3)	–20
Aterrador (4)	–30

REGENERACIÓN (X)

Mejoras fisiológicas, mutaciones, fisiología xenos, e incluso la corrupción de la disformidad pueden dar lugar a organismos que se curan de sus heridas a un ritmo inimaginable. Cada asalto, al comienzo de su turno, la criatura puede hacer una tirada de Resistencia para eliminar tanto daño como se indica entre paréntesis después del rasgo.

REPTANTE

Gusanos, serpientes y criaturas similares se arrastran y se deslizan por la superficie en lugar de en pie en posición vertical. El movimiento base para una criatura con este rasgo es la mitad de su índice de movimiento normal (redondeando hacia arriba) determinado por su bonificación de Agilidad, pero no tiene penalizaciones por moverse en terrenos difíciles.

SANCIONADO

Como parte de los diezmos que se deben al Imperio, cada mundo debe recoger a quien muestre algún signo de habilidad psíquica para que las Naves Negras lo lleven a Terra. Allí, el Adeptus Astra Telepathica realiza una temible prueba conocida como sanción para medir la potencia, fuerza mental, y otros factores que deciden el destino de cada psíquico. Para sobrevivir deben superar estas pruebas, y servir al Emperador como un psíquico sancionado. Si un personaje Sancionado gana la mejora de élite Psíquico, no gana la corrupción que provoca normalmente y comienza con un Factor psíquico de 2 en lugar de 1.

Tabla 4–6: Tamaño

TAMAÑO Y EJEMPLOS	MODIFICADOR PARA SER GOLPEADO	SIGILO	MOVIMIENTO BASE
Minúsculo (1): Autopluma, cuchillo	–30	+30	BAg–3
Diminuto (2): Pistola bôlter, servocráneo	–20	+20	BAg–2
Menudo (3): Gretchin, niño humano	–10	+10	BAg–1
Normal (4): Humano, eldar	+0	+0	BAg
Voluminoso (5): Noble orko, marine espacial con armadura	+10	–10	BAg+1
Enorme (6): Bipode Sentinel, transporte automático	+20	–20	BAg+2
Descomunal (7): Chimera, gran demonio	+30	–30	BAg+3
Inmenso (8): Land raider, transporte de asalto Valquiria	+40	–40	BAg+4
Monumental (9): Garrapato mamut orko, Baneblade	+50	–50	BAg+5
Titánico (10): Titán de línea Reaver, máquina de guerra Ordinatus	+60	–60	BAg+6

SENTIDOS ANTINATURALES (X)

La criatura puede percibir su entorno utilizando otros sentidos además de la vista o el oído, como órganos especiales, o alguna otra habilidad inquietante. Este rasgo siempre incluye un rango en metros indicados por el número en paréntesis (X).

TAMAÑO (X)

Las criaturas tienen una de las diez categorías de tamaño de la **Tabla 6-4: Tamaño**. El tamaño afecta al movimiento, a lo bien que se puede ocultar y mover sin ser detectado, y a lo fácil o difícil que es golpearle en combate. Al calcular su movimiento, aplica el modificador de tamaño primero, y luego otros modificadores de otros rasgos o talentos (como Cuadrúpedo). El movimiento de una criatura no puede ser reducido a menos de 1.

TOCADO POR EL DESTINO (X)

Donde los ingenuos solo ven suerte, quienes han vislumbrado la verdadera naturaleza de la galaxia saben cuándo han actuado fuerzas fuera de este reino. El PNJ tiene tantos puntos de Destino como el número entre paréntesis (X). Puede usar estos puntos de Destino exactamente de la misma forma que un PJ y también sacrificar un punto de Destino para sobrevivir a la muerte a discreción del DJ. Los ataques del PNJ usan las reglas de Furia virtuosa.

TÓXICO (X)

Una criatura con este rasgo tiene sangre corrosiva u otro mecanismo de defensa exótico que causa daño al ser golpeado. Un personaje que provoca daño a una criatura Tóxica en combate cuerpo a cuerpo debe hacer una tirada de Resistencia al final de su turno con una penalización de -10 veces el número entre paréntesis (X), o sufrirá 1d10 puntos de daño de Energía no reducidos por blindaje o Resistencia. Por ejemplo, una criatura Tóxica (4) impone un -40 a las tiradas de Resistencia. Algunas criaturas añaden efectos adicionales a sus toxinas o causan más daño, según indique su propia descripción.

ULTRASONIDOS

Una criatura con este rasgo percibe su entorno mediante la emisión de pulsos sonoros únicos, lo que permite a la criatura localizar la posición de cualquier objeto sólido a 30 metros. Otras criaturas en este rango de 30 metros que superen una tirada Complicada (-10) de Perspicacia pueden detectar los sonidos extrañamente agudos que hacen eco a su alrededor.

VIGOROSO

Las criaturas vigorosas son difíciles de mover, y ganan una bonificación de +20 a las tiradas para resistir acciones de presa y derribo, y el talento Sometimiento.

VISIÓN EN LA OSCURIDAD

Algunas especies son sensibles a diferentes rangos de luz que el hombre, y pueden ver cosas de otro modo invisibles. Una criatura con este rasgo ve normalmente, incluso en oscuridad total, y no tiene penalizaciones por pelear en áreas poco o no iluminadas.

VOLADOR (X)

Una criatura con este rasgo tiene la capacidad natural de volar, ya sea con grandes alas correosas, extrañas energías de la disformidad, o bolsas de gas. El número entre paréntesis (X) indica su velocidad durante el vuelo. Este número sustituye a la bonificación de Agilidad de la criatura para acciones de movimiento en el aire. Para más detalles sobre el vuelo, consulta la [página 249](#) del **Capítulo VII: Combate**.



CAPÍTULO V: ARSENAL

Muchas cosas definen a los inquisidores y a quienes les sirven en defensa de la Humanidad, como su voluntad inquebrantable, su fuerza de carácter y su fe en el Emperador. Aunque los especialmente devotos insistirán en que no necesitan nada más, es raro encontrar un acólito que no lleve un arsenal de armas, equipo, ropa protectora y otros dispositivos. Estos pertrechos le permiten combatir de forma eficiente, sobrevivir en condiciones hostiles y realizar mejores investigaciones. Los mundos de pesadilla del 41º milenio y los peligrosos vacíos entre ellos son entornos hostiles, en los que incluso los plácidos mundos agrícolas o palacios civilizados están llenos de amenazas y herejías inesperadas. Un acólito que no está preparado para tales peligros pronto cae en el servicio, abatido y olvidado.

Cada acólito debe decidir por sí mismo qué tipo y cantidad de equipo es suficiente. Uno podría llevar un sencillo pero fiable cuchillo que le haya servido bien durante su vida y haya arrebatado muchas vidas. Otro podría preferir gran variedad de dispositivos letales, que tal vez compensen la verdadera profesionalidad dotándole de mayor flexibilidad en batalla. Algunos acólitos se inclinan por mejorar su ropa y blindaje para intimidar a los enemigos con su mera visión. Otros se preocupan poco por la apariencia, y usan el chasquido seco de los rifles láser y el chirrido desgarrador de las espadas sierra para terminar conversaciones no deseadas. Siempre que detecte y erradique la herejía, el acólito ha elegido sabiamente y el Emperador está sin duda complacido.

INFLUENCIA Y DISPONIBILIDAD

“Ah, nadie ha preguntado por uno de estos desde... bueno, desde la última vez que estuviste aquí. Va a ponerse feo de nuevo, ¿verdad?”

—Armero en servidumbre Séptimo Mach,
antes del Sacrificio de Othim IV

No existe moneda estándar en el Imperio, e incluso en los sectores establecidos, pocos respetan la de algún mundo lejano. Para la mayoría, esto no importa. Muy pocos individuos viajan entre mundos en el 41º milenio. La mayoría pasa toda su existencia a pocos kilómetros de su lugar de nacimiento, ya que trabajan y sudan por el Imperio como los demás miles de millones. Los acólitos pueden ganar montones de preciosas monedas de un mundo, sólo para descubrir que no tienen ningún valor en el siguiente. Es por eso que confían en otros medios para comprar bienes, solicitar ayuda y ofrecer asistencia material.

En DARK HERESY, esto se expresa con la Influencia, que representa los bienes tangibles que incluyen cualquier riqueza local acumulada, así como deudas, favores y reputación intangible. Esto puede variar de un mundo a otro, según las visitas previas o la compañía actual. Un inquisidor podría establecer crédito en un mundo para que sus acólitos lo usaran en equiparse, o

(para mayor discreción) podría dejar que emplearan sus propios medios. A pesar de sus posiblemente excelentes armas y equipo, la naturaleza de sus funciones significa que siempre intentan obtener equipo alternativo que encaje en el entorno, munición, blindaje y otro equipo básico local. Es mediante su Influencia que obtienen los recursos que necesitan para llevar a cabo sus misiones.

ADQUISICIÓN DE OBJETOS

Cuando un personaje quiere adquirir un objeto o recurso, realiza una tirada de Solicitud. Esta tirada representa los distintos recursos que emplea el personaje, incluida la moneda local o su temible reputación, para tratar de comprar, intercambiar o extorsionar lo que desea. También se tiene en cuenta la calidad y disponibilidad general del objeto o recurso.

DISPONIBILIDAD

Cada objeto posee un modificador de disponibilidad, que representa cuán fácil o difícil es adquirirlo en un mundo imperial. Este modificador se aplica a cualquier tirada de Solicitud realizada para adquirir el objeto. La **Tabla 5-1: Modificadores de disponibilidad** presenta los niveles de disponibilidad usados en **DARK HERESY**, y el modificador necesario para la tirada. Estos modificadores son acumulativos con cualquier otro respecto al nivel de calidad u otros factores que el DJ decida imponer.

CALIDAD

La calidad general de un dispositivo se expresa en términos de su calidad. Todo el equipo tiene un valor de calidad, clasificado por Mala, Normal, Buena o La mejor, siendo Normal la calidad por defecto a menos que se indique lo contrario. Este valor expresa el cuidado puesto en la creación de la pieza, pero también comprende lo bien que se ha mantenido. Un dispositivo que podría haber sido de Buena calidad cuando se creó, podría pasar a ser de Mala tras años de abuso y negligencia.

Tabla 5-1: Modificadores de disponibilidad

DISPONIBILIDAD	MODIFICADOR DE SOLICITUD
Omnipresente (O)	Automática
Abundante (A)	Fácil (+30)
Frecuente (F)	Rutina (+20)
Común (C)	Ordinaria (+10)
Normal (N)	Moderada (+0)
Escasa (E)	Complicada (-10)
Rara (R)	Difícil (-20)
Muy rara (MR)	Muy difícil (-30)
Extremadamente rara (ER)	Arduo (-40)
Casi único (CU)	Muy arduo (-50)
Único (U)	Infernal (-60)/A discreción del DJ

LA EDAD OSCURA DE LA TECNOLOGÍA

La tecnología es común en el Imperio del 41º milenio, pero es misteriosa e insondable. La mayor parte de comprensión real se ha perdido con el paso de los siglos, sustituida por el dogma, enseñanza memorística y mitos. El poco conocimiento que queda es conservado por el Adeptus Mechanicus, y ha sido así durante miles de años. Puede que los acólitos comprendan los rudimentos de cómo funcionan sus armas y equipo, pero es más probable que sepan que si murmuran las palabras correctas y realizan los gestos adecuados (frotar un poco de aceite aquí y girar ese pomo allí) su equipo funcionará. Mostrar respeto por el espíritu máquina que habita en el arma siempre es sabio, y sólo quienes quieren que su arma falle en medio de la batalla ignorarían tales prácticas.

Las armas y blindajes ofrecen normas específicas para su calidad. Para otros bienes y servicios, su eficacia y disponibilidad se modifican según su calidad. Como es poco probable que esos bienes tengan un impacto frecuente en el juego, sus efectos dependen del DJ. De forma general, un objeto de mala calidad podría fallar en un momento inoportuno, y un mal servicio podría tardar más tiempo en completarse y no cumplir las expectativas. En el otro extremo, los servicios de buena o la mejor calidad se realizan en los plazos previstos y deberían incluir lujos que excedan las perspectivas. Del mismo modo, un objeto de buena o la mejor calidad podría ofrecer beneficios inesperados y demostrar ser fiable incluso bajo las circunstancias más extremas.

Los jugadores también deben considerar la calidad al Solicitar un objeto (consulta la [página 142](#)). La disponibilidad de un objeto asume una calidad normal. Si el personaje está dispuesto a conformarse con mala calidad o desea un objeto de mayor calidad, la tirada de Solicitud debe reflejar esta variación. Consulta la **Tabla 5-2: Calidad, Solicitud y reparación** y suma el modificador apropiado. La disponibilidad de productos de calidad alternativa siempre se deja a discreción del DJ. Podría ocurrir en un entorno concreto, donde los únicos objetos disponibles tengan una categoría o nivel concreto de calidad.

Tabla 5-2: Calidad, Solicitud y Reparación

NIVEL DE CALIDAD	MODIFICADOR DE SOLICITUD Y REPARACIÓN
1 (Mala)	+10
2 (Normal)	+0
3 (Buena)	-20
4 (La Mejor)	-30

SANGRE Y ORO

La unidad monetaria dominante en el 41º milenio es la propia humanidad, ya que gracias a la labor y sangre derramada de sus abarrotadas filas se fundó y se mantiene el Imperio. Cuando es inevitable el intercambio de recursos y activos, a menudo se realiza a una escala asombrosa. Un mundo agrícola podría suministrar la producción de toda una temporada a un mundo forja a cambio del mantenimiento continuo de sus megacosechadoras, ya que sin ella, ese mundo forja moriría de hambre. Aunque muchos mundos ofrecen bienes materiales como parte del diezmo imperial, casi todos deben proporcionar mano de obra a la Guardia Imperial, y se exige que todos los mundos entreguen cualquier psíquico capturado a las Naves Negras.

La moneda local se usa a nivel planetario. La Bendita Remuneración del Servicio, u “oro”, es la moneda dominante en Juno, pero pese a su estatus de capital del sector Askellon, la moneda tiene poco valor en otros lugares. En Desoleum, el Pagaré gremial (o simplemente “pagaré”) es la moneda estándar cuando los arreglos con los conjuradores son insuficientes o poco prácticos, o al negociar con extranjeros que no los poseen. En Thaur se comercia con trozos de hueso que consideran obra de venerables maestros talladores. Estas y otras monedas locales dominan en un planeta dado, pero en realidad son los trueques y favores, las deudas y obligaciones, lo que impulsan los bienes y servicios entre las estrellas.

Quienes sirven a un inquisidor deben prestar atención a estas cuestiones. Sin embargo, mientras sirvan bien a su maestro, no necesitan preocuparse por cosas como la riqueza personal, cuando podrían morir cualquier día. A pocos se les paga por su servicio, sabiendo que el deber es su propia recompensa y que el Emperador provee.

CALIDAD DE LAS ARMAS A DISTANCIA

Mala: Esta arma, barata y peligrosa de usar, posee la propiedad Poco fiable. Si ya tiene esta propiedad, entonces se encasquilla con cualquier tirada de impactar fallida.

Buena: Esta arma está bien hecha y pierde la propiedad Poco fiable. Si no posee la propiedad Poco fiable, recibe la propiedad Fiable. Si ya tiene esta propiedad, no supone nada más que una buena manufactura más que evidente.

La mejor: Como la mejor pieza de artesanía que se puede encontrar, este arma recibe todas los beneficios de un arma de buena calidad, pero además nunca se encasquilla o sobrecalienta.

CALIDAD DE LAS ARMAS CUERPO A CUERPO

Mala: Su torpe fabricación y equilibrio se traducen en una penalización de -10 a todas las tiradas de Habilidad de Armas efectuadas con el arma.

Buena: Al cuidar su equilibrio y diseño, este arma concede un bonificador de +5 a todas sus tiradas de Habilidad de Armas.

La mejor: Los materiales superiores y su magnífico diseño hacen que este arma conceda un bonificador de +10 a todas las tiradas de Habilidad de Armas hechas con ella, y aumenta su daño en +1.

CALIDAD DE LOS BLINDAJES

Mala: Un blindaje mal ajustado, diseñado o dañado, es difícil de llevar. Reduce su Agilidad máxima (consulta la [página 167](#)) en 10.

Buena: Mejor elaborado y adaptable, este blindaje es más fácil de llevar. La Agilidad máxima de este blindaje aumenta en 10.

La mejor: Los blindajes mejor forjados y que se adaptan a la perfección son como una segunda piel. Su Agilidad máxima aumenta en 10 y sus PB en cada localización protegida aumentan en 1.

OBJETOS DAÑADOS

Incluso el objeto mejor trabajado no es inmune al deterioro y puede resultar dañado. Esto puede deberse a un maltrato grave, negligencia, o a efectos de otros objetos o incluso poderes psíquicos. El uso continuado de un rifle de francotirador como arma cuerpo a cuerpo, por ejemplo, podría llevar a un DJ a declarar que está estropeado. Un objeto dañado no puede usarse, y debe ser reparado (o sustituido). Si se negocia con él, su condición impone una penalización de -20 a la tirada de Solicitud. Hay que tener en cuenta que no es que el arma esté destruida, como el resultado de la propiedad Campo de energía. Los objetos destruidos no pueden repararse.

REPARAR OBJETOS

Para reparar un arma dañada, el personaje realiza una tirada de Competencia tecnológica y aplica el modificador de la [Tabla 5-2: Calidad, Solicitud y Reparación](#) de la [página 141](#) que corresponde con el nivel de calidad del objeto. Si la tirada tiene éxito, repara el objeto y se puede volver a usar con normalidad. Si falla la tirada por cuatro o más niveles de fracaso, el objeto resulta destruido y no es posible realizar más intentos de reparación.

LA TIRADA DE SOLICITUD

Para adquirir un objeto o servicio, el personaje debe realizar una tirada de Solicitud. Para ello, el personaje realiza una tirada y compara el resultado con su característica de Influencia. Esta tirada se modifica según la disponibilidad y calidad del objeto, u objetos, así como cualquier otro modificador que determine el DJ por condiciones específicas. Si el personaje supera la tirada, adquiere el objeto o servicio. Las armas vienen con dos cargadores de munición estándar, más uno adicional por cada nivel de éxito además del primero. Solicitar cargadores de munición conceden dos cargadores, más uno adicional por cada nivel de éxito además del primero, mientras que las granadas, drogas y otros objetos de un solo uso proporcionan un objeto, más otro adicional por cada nivel de éxito en la tirada además del primero.

Cuando un personaje realiza una tirada de Solicitud para adquirir un objeto con un modificador negativo de disponibilidad, el valor de Sutileza del grupo se reduce en una cantidad igual a las decenas de ese modificador de disponibilidad. Así, una tirada de Solicitud para adquirir un objeto con el modificador de disponibilidad Escasa (-20) reduce la sutileza del grupo en 2, incluso si tiene éxito. Otras tiradas pueden afectar a la Sutileza a discreción del DJ, así como entornos sospechosos o negociar con comerciantes infames. Cada tirada también debería suponer cierto tiempo, en el que el acólito explica qué medios usa y a dónde se dirige. A continuación el DJ puede determinar un tiempo realista para el intento y así evitar que el grupo adquiera objetos constantemente durante las investigaciones y las aventuras.

MODIFICADORES DE LOCALIZACIÓN

Los mundos del Imperio son infinitamente variados, y lo que está disponible en un mundo colmena abarrotado puede ser muy distinto de lo que hay en un atrasado mundo salvaje. Algunos objetos podrían ser imposibles de obtener en ciertos mundos o lugares. Los rifles láser, por ejemplo, son de uso común a lo largo y ancho del Imperio, pero un acólito podría no ser capaz de encontrar una célula de energía en un remoto mundo salvaje. El DJ puede aplicar modificadores a la tirada de Solicitud según la economía y la red de comercio de la localización actual, incluyendo las creencias del lugar y sus condiciones tecnológicas. Si el personaje no está cerca de ninguna fuente donde adquirir el objeto o servicio, el DJ puede no permitir la tirada de Solicitud.

EL COMERCIO DE OBJETOS

Cuando se trata de obtener un objeto o servicio, cualquier moneda de cambio es útil. Cuando un personaje realiza una tirada de Solicitud, puede ofrecer un objeto que posea a cambio, y hacer así más fácil la tirada. El objeto elegido para negociar debe tener una disponibilidad inferior a la del objeto solicitado. Por ejemplo, si el objeto solicitado tiene una disponibilidad de -20, el objeto a cambiar debe tener una disponibilidad de -30 o inferior.

Al comerciar de este modo, el personaje obtiene una bonificación a su tirada de Solicitud igual a la diferencia entre disponibilidades. Por ejemplo, si el objeto solicitado tiene una disponibilidad de -10, y el objeto a cambiar una de -30, el personaje recibe una bonificación de +20 a su tirada de Solicitud.

Si la tirada de Solicitud tiene éxito, el objeto ofrecido se entrega y se pierde. Sin embargo, si la tirada falla, el objeto no se entrega, y el personaje lo conserva.

EL EMPERADOR PROVEE...

Un jugador puede decidir que a su personaje le interesa desarrollar sus habilidades mejorar a la hora de adquirir equipo. Así, un acólito podría ser el principal negociador para obtener objetos inusuales para el grupo, o al intercambiar equipo. Un personaje que decida desarrollarse en este sentido, es probable que intente mejorar su habilidad Comerciar y la característica Empatía. Al tomar este camino, el grupo aumenta sus probabilidades de acceder a equipo más adecuado para su investigación, e incluso de adquirir de paso algunos lujos.

Cuando un personaje intenta obtener un objeto, empieza por identificar a una persona o grupo que se lo pueda proporcionar. Una vez hecho esto, puede realizar una tirada enfrentada Moderada (+0) de Comerciar. Por cada nivel de éxito en la tirada, el acólito recibe un bonificador de +10 a su tirada de Solicitud para obtener el objeto. Sin embargo, tres o más niveles de fracaso le imponen una penalización de -10 en la tirada y es posible que afecten a la Sutileza del grupo.



“Tus palabras sin duda son persuasivas, pero creo que mi bólter puede ser igual de elocuente”.

—Annaleen Boughtt, cazajuramentos de Desoleum

No hay paz en la galaxia de pesadilla del 41º milenio, y en cada mundo, cada sector, se escuchan los constantes estallidos de rifles láser, explosiones de granadas y gritos de heridos pidiendo auxilio. Las armas están por doquier, desde maravillosos dispositivos arcanotecnológicos de la Edad Oscura de la Tecnología, hasta bastos arcos realizados con huesos y tendones ancestrales. Incluso en los mundos altamente civilizados, pocos irán sin una pistola o cuchillo ocultos. Para los ciudadanos imperiales, las armas son una parte tan esencial de la vida diaria como respirar o la fe en el Emperador inmortal.

Las armas se dividen en varios grupos que engloban una amplia diversidad de armas a distancia, que van desde ballestas a cañones de plasma, y a armas cuerpo a cuerpo que incluyen todo tipo de armamento de combate físico. A no ser que sean de mala calidad, todas las armas vienen con sus correspondientes fundas o correas como parte de su precio.

Todas las armas tienen un perfil que presenta las características descritas a continuación, y que facilita al DJ y a los jugadores toda la información relevante para su uso:

Nombre: Cómo se llama el arma.

Tipo: Describe de qué tipo es el arma: cuerpo a cuerpo, arrojadiza, pistola, básica, pesada, o vehículo.

- **Cuerpo a cuerpo:** Estas armas pueden usarse en combate cuerpo a cuerpo. Al usar este arma, el usuario suma su bonificación de Fuerza (BF) al daño causado.
- **Arrojadiza:** Impulsadas por fuerza muscular, incluyen cuchillos, hachas, lanzas y otras. Las armas arrojadizas no pueden usarse en combate cuerpo a cuerpo a menos que estén clasificadas de ese modo (y de hacerlo, se consideran armas improvisadas). Al usar un arma arrojadiza, el usuario suma su BF al daño causado (salvo en el caso de explosivos como granadas).
- **Pistola:** Estas armas se disparan con una sola mano y pueden usarse en combate cuerpo a cuerpo, aunque en esa situación no aplican modificadores por alcance ni por equipo de puntería o selección de objetivo. Los disparos con la propiedad Dispersión en combate cuerpo a cuerpo se consideran a quemarropa, pero no reciben su bonificación de +30.
- **Básica:** Suelen necesitar ambas manos, pero pueden usarse a una mano con una penalización de -20 para impactar.
- **Pesada:** Estas armas siempre requieren el uso de ambas manos y deben afianzarse de alguna forma, normalmente con un bípode o trípode, aunque podría usarse el alféizar de una ventana o un saco terrero (o el hombro del usuario para un lanzacohetes). Disparar un arma pesada sin afianzarla impone una penalización de -30 a la tirada para impactar y no permite disparar en modo automático y semiautomático.
- **Vehículo:** Estas armas deben montarse en un vehículo o en un puesto fijo, y son demasiado grandes para que las lleve un hombre. Su compleja munición, enorme tamaño y fuerte retroceso requieren grandes elementos de soporte, y suelen ir montadas en una torreta.

Alcance: Este número se usa para determinar la distancia hasta la que puede dispararse el arma de forma eficaz. Las armas también pueden dispararse a alcance corto, largo y extremo, como se describe en Circunstancias del combate en la [página 229](#). Las armas no pueden disparar a más de cuatro veces su alcance.

CDD (Cadencia de disparo): Indica si el arma puede dispararse en modo automático o semiautomático, así como la cantidad de cargas o proyectiles que gasta. La CDD de un arma presenta tres valores que indican los distintos modos de disparo. El primero indica si puede disparar tiro a tiro (con una T). El segundo indica si puede disparar en modo semiautomático, con el número de disparos efectuados. Por último, el tercer valor muestra si el arma puede disparar en modo automático, con el número de disparos efectuados. Si algún valor está señalado con una “-”, significa que el arma no puede disparar en ese modo.

Algunas armas pueden dispararse en más de un modo. Si éste es el caso, cada una de las distintas cadencias de disparo se indica en su perfil. Los personajes deben seleccionar el modo en que disparan antes de efectuar su ataque.

Daño: La cantidad de daño que inflige un impacto del arma, y el tipo de cara al daño crítico:

- **A (Acerado):** Estas armas cortan y rajan con afilados bordes o chirriantes dientes de sierra para lacerar la carne.
- **E (Energía):** El uso de energías electromagnéticas, explosiones de fotones, o incluso campos de energía arcanos. Estas armas marcan y queman de forma terrible.
- **I (Impacto):** Los golpes secos, las explosiones brutales y una fuerza conmocionadora distinguen a estos artefactos.
- **X (Explosivo):** Estos objetos se basan en devastadores estallidos de energía o metal reventar a sus objetivos.

Pen (Penetración): Refleja la capacidad del arma de atravesar blindaje. Al impactar al objetivo, ignora tantos puntos de blindaje como el valor de penetración del arma. Si esto ignora más puntos de blindaje que los que tiene la localización, el impacto ignora todo el blindaje y el excedente no tiene ningún efecto. Por ejemplo, si un arma con penetración 3 golpea a un objetivo con 5 puntos de blindaje, se considera que tiene solo 2 puntos de blindaje contra el daño de ese impacto. La penetración de un arma no surte efecto alguno contra campos de energía (consulta la [página 168](#)), pero sí afecta a la cobertura.

Cargador: Número de proyectiles o cargas que tiene el arma cuando está totalmente cargada. Un arma jamás puede realizar más disparos que la munición restante en su cargador (por ejemplo, en una ráfaga automática), y el excedente se ignora.

Recarga: Acciones necesarias para recargar el arma. Indica media (para media acción) o completa (para una acción completa). Algunas pueden necesitar varios asaltos (acción extendida). La cantidad de asaltos se indica con un número; por ejemplo 2 completa significa que se tarda 2 asaltos completos en recargar el arma.

Especial: Indica cualquier propiedad especial que pueda tener el arma, como por ejemplo si tiene área de efecto o si necesita ser recargada después de cada disparo.

Peso: Representa el peso del arma. A menos que se indique lo contrario, se mide en kg (kilogramos).

Disponibilidad: Identifica la dificultad estándar para adquirir el objeto, y se usa al realizar una tirada de Solicitud (consulta la [página 142](#)). Hay que tener en cuenta que el DJ puede modificarla según las condiciones locales u otros factores.

PROPIEDADES ESPECIALES

Algunas armas poseen propiedades especiales como la capacidad de infligir daño especial o provocar efectos poco habituales. La siguiente lista presenta las propiedades más utilizadas:

ACOPLADA

Un arma acoplada son en realidad dos armas idénticas conectadas para disparar al mismo tiempo, lo que aumenta las posibilidades de impactar al disparar más proyectiles al objetivo. Esta propiedad concede una bonificación de +20 para impactar y gasta el doble de munición. Además, el arma puede causar un impacto adicional si el ataque obtiene dos o más niveles de éxito. Además, el tiempo de recarga se duplica.

AFILADA

Algunas armas o munición pueden atravesar el blindaje. Si el portador obtiene tres o más niveles de éxito al atacar con este arma, su valor de penetración se dobla al resolver cualquier impacto.

ALUCINÓGENA (X)

Aunque la mayoría de armas pretenden dañar el cuerpo, las que cuentan con esta propiedad dañan la mente con compuestos químicos, drogas y neurotoxinas. Cuando una criatura es

impactada de un arma con la propiedad Alucinógena, debe superar una tirada de Resistencia con una penalización igual a 10 veces el número entre paréntesis (X), para no sufrir una ilusión temporal de la **Tabla 5-3: Efectos alucinógenos**. Los respiradores y armaduras selladas proporcionan una bonificación de +20 a esta tirada. El efecto dura 1 asalto, más otro adicional por cada nivel de fracaso.

APARATOSA

Enormes y pesadas, las armas aparatosas son demasiado incómodas para usarlas con delicadeza. No pueden emplearse para parar ni para realizar acciones de Ataque relámpago.

APRESADORA (X)

Estos dispositivos usan fibras correosas, fluidos adhesivos y otros materiales para derribar al enemigo. Al impactar, el objetivo debe superar una tirada de Agilidad con una penalización igual a 10 veces el número entre paréntesis (X) para no quedar inmovilizado. Por ejemplo, un arma con Apresadora (1) impondría una penalización de -10 a esta tirada. Un objetivo inmovilizado solo puede intentar zafarse de sus ataduras. Con una acción completa puede realizar una tirada Moderada (+0) de Fuerza o Agilidad con una penalización igual a diez veces el número entre paréntesis (X). Si la supera, se libera o escapa. El objetivo se considera indefenso (consulta la [página 230](#)) hasta conseguir escapar

Tabla 5-3: Efectos alucinógenos

Id10 EFECTO

1	¡Quítádmelos de encima, quítádmelos! El personaje se tira al suelo entre gritos y aspavientos mientras trata de sacudirse de encima unos bichos imaginarios que devoran su piel y su carne. El personaje obtiene los estados de tumbado y aturdido.
2	¡Mis manos...! El personaje cree que sus manos se han convertido en tentáculos viscosos, o que se le está desprendiendo la carne de los huesos en trozos sanguinolentos. Sean cuales sean los detalles, el personaje soltará todo lo que lleve en las manos y se las mirará fijamente dando gritos mientras duren los efectos alucinógenos. El personaje se considera aturdido.
3	¡Vienen por las paredes! El personaje ve a unos grotescos alienígenas saliendo de las paredes, el techo, el suelo o los arbustos que le rodean, y abre fuego contra ellos. El personaje debe pasar cada uno de sus turnos disparando contra un elemento aleatorio de su entorno que esté dentro de su línea de visión. Toda criatura atrapada en la línea de fuego es un objetivo válido de sus ataques. Cada asalto se elige un nuevo objetivo al azar (utiliza el Diagrama de dispersión de la página 230) para determinar la dirección en la que dispara. Un "7" significa que dispara al suelo, y un "10" que dispara al aire al azar.
4	¡Nadie puede verme! El personaje cree que se ha vuelto invisible y se mueve de forma errática, poniéndoles caras a los que le rodean. Vagará en una dirección aleatoria cada asalto (utiliza el Diagrama de dispersión de la página 230), empleando una acción completa para moverse. El personaje conserva todas sus reacciones.
5	¡Puedo volar! El cielo es tan grande y tentador que el personaje empieza a agitar los brazos como si fuera una pterodactilo. No hará otra cosa salvo brincar arriba y abajo. Si se halla por encima del nivel del suelo, igual se arroja al vacío en una dirección aleatoria, con las consecuencias habituales de una caída (los daños graves e incluso la muerte suelen ser las más comunes).
6	¡Vienen a por mí...! El personaje cede a la paranoia y cree que sus propios camaradas intentan acabar con él. En su turno deberá buscar cobertura en algún lugar apartado de la línea de visión de los demás personajes. Permanecerá escondido hasta que terminen los efectos, moviéndose a una nueva cobertura cuando se necesario para estar lo más oculto posible.
7	¡Me han dado! El personaje cree que el gas es tóxico y se desploma como si estuviera muerto (se considera indefenso). Cualquier otro personaje que le vea "morir" deberá superar una tirada Moderada (+0) de Inteligencia para darse cuenta de que en realidad no ha muerto.
8	¡Puedo con todos vosotros! El personaje siente una ardiente cólera y un intenso deseo de violencia. Entrará en furia asesina (consulta la página 127) por la duración de los efectos, y atacará al adversario más cercano.
9	¡Que soy muy pequeñito! El personaje cree que ha encogido hasta la mitad de su tamaño normal, y todo lo demás le parecerá enorme y terrorífico. Se considera que todos los demás personajes poseen el rasgo Miedo (3) para el personaje.
10	¡Gusanos! El personaje intenta desesperadamente sacudirse un gusano enorme y colmilludo que cree ver reptando por su pierna. Si tiene un arma de fuego en la mano se disparará a sí mismo con ella; si no la tiene, se golpeará con cualquier arma cuerpo a cuerpo que esté empuñando. Si no lleva ningún arma en las manos, desenfundará cualquiera de las que tenga encima y se atacará con ella. La pierna en la que el personaje cree ver el gusano se determina al azar, y el ataque efectuado contra ella obtiene de forma automática un único impacto con Id5 niveles de éxito, e inflige el daño normal.

ASALTO

Estas armas disparan proyectiles tan rápido que los enemigos se llenan de metal al instante. Esta propiedad dobla la cantidad de impactos causados al objetivo y la munición gastada. Por ejemplo, al disparar un arma con la propiedad Asalto en modo automático, cada nivel de éxito produce dos impactos adicionales (hasta el máximo permitido por la cadencia de disparo).

CAMPO DE ENERGÍA

Los campos de energía forman una nube de energía disruptiva que permiten al arma golpear con una fuerza terrible. Si este arma para con éxito el ataque de un arma sin esta propiedad, tira 1d100. Con un resultado de 26 o más, destruye el arma atacante. Las armas con el rasgo Arma de disformidad o la propiedad Psíquica, y las armas naturales, son inmunes a este efecto.

CONSAGRADA

Estas armas son bendecidas para combatir las fuerzas del Caos. El daño causado por un arma consagrada se considera daño sagrado, y puede tener efectos únicos sobre los demonios y otros moradores de la Disformidad.

CORROSIVA

Estas armas utilizan ácidos altamente corrosivos que provocan daño tanto en el objetivo como en sus pertrechos. Si un objetivo resulta golpeado por un ataque con un arma corrosiva, los puntos de blindaje de cualquier protección que lleve en esa localización se reducen en 1d10 puntos. Si los puntos de blindaje de la protección caen por debajo de 0 o el blanco no lleva ningún tipo de armadura en esa localización, recibe tanto daño como la cantidad que exceda los puntos de blindaje (o todo el daño en caso de que no lleve ninguna protección). La Resistencia no reduce este daño sobrante. El blindaje de un objetivo puede reducirse varias veces por los efectos de un arma corrosiva, y el daño a los puntos de blindaje es acumulativo. El blindaje puede repararse con una tirada exitosa Moderada (+0) de Competencia tecnológica, y el acólito que posea el talento Armero la puede arreglar haciendo uso de ese talento.

CORTE (X)

Las armas de corte burlan incluso de los enemigos más resistentes al cortar tejido denso y hueso con facilidad. Cuando se calcula el daño de las armas de corte, reduce la bonificación de Resistencia antinatural del objetivo con el número entre paréntesis (X). El corte sólo reduce la Resistencia antinatural, no la bonificación de Resistencia base del objetivo, y desaparece una vez calculado el daño.

DEFENSIVA

Un arma Defensiva, como por ejemplo un escudo, ha sido diseñada para detener ataques y no resulta eficaz para atacar. Un arma con esta propiedad concede una bonificación de +15 a las tiradas realizadas para parar, pero impone una penalización de -10 si se utiliza para atacar.

DESEQUILIBRADA

Engorrosas, incómodas de usar y a menudo pesadas, suelen ser poderosas en el ataque, pero sufren restricciones en acciones defensivas como la parada. Estas armas no pueden emplearse para realizar acciones de Ataque relámpago, e imponen una penalización de -10 cuando se usan para parar.

DESGARRADORA

Estas armas recurren a hojas sierra en movimiento, garras dentadas, proyectiles penetradores y otros medios crueles para destrozar a los objetivos. Las armas desgarradores lanzan un dado adicional para el daño y se descarta el resultado más bajo.

Tabla 5-4: Efectos del campo disruptivo

Id10 EFECTO

1-2	Insignificante: Aunque algunos espíritus máquina son inestables, no se produce ningún efecto apreciable en la tecnología cercana.
3-4	Disrupción menor: Todas las acciones que utilicen tecnología alimentada con energía, incluidas las armas a distancia sin la propiedad Primitiva, las tiradas de Competencia tecnológica y cualquier acción física que se realice mientras se lleva una servoarmadura o se emplee cibernética, sufren una penalización de -10. El movimiento base de todo aquel que lleve una servoarmadura se reduce en 1.
5-6	Disrupción mayor: Todas las acciones que utilicen tecnología alimentada con energía, incluidas las armas a distancia sin la propiedad Primitiva, las tiradas de Competencia tecnológica y cualquier acción física que se realice mientras se lleva una servoarmadura o se emplee cibernética, sufren una penalización de -20. El movimiento base de todo aquel que lleve una servoarmadura se reduce en 3. Las armas cuerpo a cuerpo con componentes tecnológicos funcionan como un arma primitiva del tipo análogo.
7-8	Zona de muerte: La tecnología dentro del área afectada deja de funcionar por completo. Las servoarmaduras se quedan sin energía, lo que reduce el movimiento del portador a 1. Los personajes con implantes cibernéticos que sustituyan algún órgano interno sufren un nivel de fatiga cada asalto que permanezcan en la zona de muerte. Las armas cuerpo a cuerpo con componentes tecnológicos (como espadas de energía) funcionan como un arma primitiva de su tipo.
9-10	Zona de muerte prolongada: Como la zona de muerte, pero dura Id5 asaltos antes de bajar a disrupción mayor (y luego se disipa de forma normal).

DISPERSIÓN

La munición estándar de estas armas se dispersa al ser disparada y destroza a los objetivos a quemarropa, pero inflige mucho menos daño a más distancia. Cuando se dispara a quemarropa, concede un +10 para impactar y causa +3 de daño. A corto alcance recibe +10 para impactar. Sin embargo, a distancias más largas sufre un -3 al daño.

DISRUPTIVA

Muchos tecnosacerdotes las consideran una afrenta al Ommissiah, los dispositivos con esta propiedad inutilizan los espíritus máquina y hacen el metal tan débil como la carne. Afecta a todo lo que se encuentre en su radio de acción, indicado por el número entre paréntesis. Disruptiva (3), por ejemplo, afectaría a una área de tres metros de radio. Tira Id10 en la **Tabla 5-4: Efectos del campo disruptivo** (al que se suma cualquier modificador del arma) para determinar la potencia del efecto. La potencia del campo disminuye un grado por asalto hasta volverse inocua (un resultado de disrupción mayor pasaría a disrupción menor en el siguiente asalto y a insignificante en el asalto posterior). Los ataques disruptivos adicionales en la misma área no se acumulan, sino que se ignora el efecto inferior.

ELÉCTRICA

Las armas eléctricas pueden incapacitar a los adversarios con una potente descarga energética u otros medios no letales. Si un objetivo sufre al menos 1 punto de daño causado por un arma eléctrica (tras aplicar el blindaje y la bonificación de Resistencia), deberá realizar una tirada Moderada (+0) de Resistencia. Si falla sufre 1 nivel de fatiga y queda aturdido tantos asaltos como la mitad de sus niveles de fracaso (redondeados al alza).

EQUILIBRADA

Cuidadosamente medida, el arma se mueve de forma natural con el usuario, haciendo más exitosas las paradas. Las armas equilibradas otorgan una bonificación de +10 a las tiradas de Habilidad de Armas realizadas para parar. Incluso si el portador emplea varias armas equilibradas, sólo obtiene la bonificación una vez.

EXPLOSIÓN (X)

Los ataques de este arma explotan al impactar, proyectando escombros y metralla en todas direcciones. Al resolver el impacto de un arma con el efecto Explosión, todo el que se encuentre dentro del radio de explosión, indicado en metros por el número entre paréntesis, sufre un único impacto del arma. Se tira el daño una vez y se aplica a todos los afectados por la explosión. Un arma explosiva también se dispersa si el usuario falla su tirada de Habilidad de Projectiles al disparar (consulta la [página 230](#)).

FIABLE

Gracias al uso de antiguos y sagrados diseños, las armas fiables glorifican al Ommissiah con cada ataque. Estas armas sólo se encasquillan con un resultado sin modificar de 100. Aquellas que tienen la propiedad Rociadora, o las que no requieren tiradas para impactar, nunca se encasquillan.

FLEXIBLE

Estas armas a menudo están hechas de metal, cuerda u otro material blando interconectado que evita que el defensor pueda reaccionar. No puede pararse, aunque se pueden usar para parar el arma de un oponente.

FUSIÓN

Estas armas usan el intenso calor para anular el blindaje protector, convirtiendo incluso el blindaje más grueso en un líquido humeante. Esta arma dobla su penetración cuando se dispara a corto alcance o a menos distancia.

GRAVEDAD

Estas armas alteran el campo gravitatorio del objetivo, transformando su blindaje protector en una gravedad aplastante. Cuando un arma con la propiedad Gravedad golpea al objetivo, causa un daño adicional igual a los puntos de blindaje del objetivo en esa localización. Si el objetivo es un vehículo o una cobertura, causa tanto daño adicional como los puntos de blindaje del lado que recibe el impacto. Los vehículos que sufren daño crítico por armas de gravedad siempre tiran en la tabla de Efectos críticos de los sistemas motrices, sea cual sea el punto de impacto.

HUMO (X)

En vez de causar daño, estas armas crean densas nubes de humo que proporcionan cobertura. Si se obtiene un impacto con un arma con esta propiedad, creará una pantalla de humo en el punto de impacto con un radio en metros igual al número entre paréntesis (X). Esta pantalla de humo dura 1d10+10 asaltos, o menos bajo condiciones climáticas adversas (consulta los efectos del humo en la [página 230](#)).

IMPACTO (X)

Las armas contundentes golpean tan fuerte como para dejar sin sentido a un enemigo de forma temporal. Cuando un objetivo es golpeado por un arma con esta propiedad, debe superar una tirada de Resistencia con una penalización igual a 10 veces el número entre paréntesis (X). Por ejemplo, un arma con Impacto (2) impondría -20 a la tirada de Resistencia y otra con Impacto (0) no impondría ninguna penalización. Si falla la tirada, el objetivo queda aturdido 1 asalto por cada nivel de fracaso. Si además el ataque causa más daño que la bonificación de Fuerza del objetivo, éste cae al suelo.

IMPRECISA

Terriblemente mal fabricadas y a menudo con un diseño pésimo, las armas imprecisas son comunes en las bandas de las subcolmenas y los cultos heréticos. No se obtiene ningún beneficio por la acción de apuntar al atacar con un arma imprecisa.

INDIRECTA (X)

Muchas armas están diseñadas para dispararse en amplios arcos a enemigos que no ven, o para lanzarse desde una cobertura a adversarios a la carga. Las armas indirectas no requieren línea de visión de su objetivo, pero el atacante debe conocer la supuesta localización de su objetivo gracias a su última posición conocida, a un observador o por otros medios.

Cuando se efectúa cualquier tipo de ataque a distancia (ataque normal, ráfaga semiautomática o ráfaga automática) con un arma indirecta no tiene por qué apuntarse a un punto de la visión del jugador, pero sufre una penalización de -10 y requiere una acción completa en lugar de media acción. El DJ es quien al final decide si el personaje es consciente de la posición de su enemigo y puede añadir penalizaciones a su ataque a distancia basándose en lo seguro que está de su objetivo.

Por cada impacto que cause el ataque a distancia, tira una vez en el Diagrama de dispersión (consulta la [página 230](#)). El impacto golpea el suelo en un punto a tantos metros del supuesto objetivo, en la dirección obtenida en el Diagrama de dispersión, como 1d10 menos la bonificación de la Habilidad de Proyectiles del atacante.

Si el ataque a distancia falla, o las acciones de ráfaga semiautomática o ráfaga automática fallan en lograr el máximo de impactos potenciales, los impactos fallidos (hasta el máximo posible por la cadencia de disparo) se han disparado igualmente, pero han fallado su objetivo. Tira en el Diagrama de dispersión por cada disparo fallido. El impacto golpea el suelo en un punto a Xd10 metros del objetivo en la dirección obtenida en la dispersión, siendo X el número entre paréntesis (X).

ARMAS Y TALENTOS

Las armas de **DARK HERESY** requieren dominar un talento, y sin entrenamiento suficiente pueden resultar peligrosas tanto para amigos como para enemigos. Cada tipo de arma (Láser, Sierra, Primitiva, etc.) requiere el talento Entrenamiento con armas adecuado para emplearla mejor. Por ejemplo, disparar un bólter o cualquier arma bólter requiere Entrenamiento con armas (Bólter). Las armas exóticas son más especializadas, y el usuario debe dominar el tipo concreto de arma (Gravedad, Agujas, o Lanzarredes) para usarla. Por ejemplo, emplear una pistola de gravedad requerirá Entrenamiento con armas (Gravedad).

Sin embargo, siempre hay circunstancias donde un personaje necesita usar un arma para la que no tiene el talento adecuado, y hacerlo impone una penalización de -20 a las tiradas relevantes.

LANZALLAMAS

Al emplear materiales como prometio y pólvora incendiaria, este arma arde con un fuego primigenio. Cuando un objetivo es alcanzado por un ataque con esta propiedad (incluso si no sufre ningún daño), puede incendiarse (consulta la [página 243](#)).

Si el objetivo del ataque de lanzallamas es un vehículo, el conductor debe superar la tirada de Pilotar adecuada con una bonificación igual al valor de blindaje del vehículo del costado impactado por el ataque. Si falla, el vehículo arde de inmediato (consulta el recuadro ¡En llamas! de la [página 263](#)).

MÁXIMA

Muchas armas de energía tienen varios ajustes, lo que permite al usuario una mayor flexibilidad táctica en combate. Como una acción libre, esta arma puede colocarse en uno de estos dos modos: Estándar (que utiliza el perfil del arma normal) y Máxima. Cuando se dispara el arma a máxima potencia, añade 10 metros a su alcance, 1d10 a su daño y +2 a su penetración. Si además posee la propiedad de Explosión, se incrementa en 2 el valor de esta propiedad (p.ej., Explosión [3] pasa a ser Explosión [5]). El arma también usa tres veces más munición de la normal por disparo y recibe la propiedad Recarga.

MUTILADORA (X)

Diseñada para la crueldad y el ensañamiento, los dispositivos mutiladores son populares entre aquellos que hacen hincapié en el sufrimiento y el dolor. Cuando un objetivo sufre al menos una herida de esta arma, se considera incapacitado para el resto del encuentro o hasta que se cure todo el daño sufrido. Si un personaje incapacitado lleva a cabo más de media acción en su turno, sufre tanto daño Acerado como el número entre paréntesis (X) en la localización de impacto que sufrió el daño original. Este daño no se ve reducido por el blindaje o la Resistencia.

PERFORADORA

Las armas perforadoras concentran su devastadora energía, traspasando el blindaje con facilidad. Las armas que poseen esta propiedad tienen un valor de penetración variable que depende de la precisión de cada disparo. Cuando se impacta un objetivo con un arma así, suma el valor de penetración del arma una vez por cada nivel de éxito obtenido por el atacante. Por ejemplo, si un arma perforadora tiene un valor de penetración base de 5 e impacta con tres niveles de éxito (que añaden $3 \times 5 = 15$), la penetración total del ataque sería de 20.

POCO FIABLE

Una clara afrenta contra el Ommissiah, los dispositivos poco fiables representan armas pobremente diseñadas, mal fabricadas o no consagradas adecuadamente, que quizá son mejores que no disponer de ningún arma, pero no demasiado. Un arma Poco fiable se encasquilla con una tirada de 91 o más, incluso si se dispara en modo semiautomático o automático.

RUIDO DE LAS ARMAS

Las descargas de balas, proyectiles bólder y rayos no son demasiado silenciosas, y pueden llegar a ser un inconveniente para los acólitos que quieran ser lo más discretos posible en sus operaciones. Lo fuerte y lejano que se puede llegar a escuchar su sonido varía de un caso a otro. La **Tabla 5-5: Volumen de las armas** ofrece algunas guías de las distancias normales a las que las armas comunes se pueden escuchar en situaciones en que no haya más ruido. Sin embargo, en todos los casos la decisión depende del DJ.

Tabla 5-5: Volumen de las armas

ARMA	DISTANCIA AUDIBLE
El impacto de un cuchillo lanzado	10 m
Pistola automática silenciada	50 m
Martillo de guerra que aplasta un cráneo	100 m
Chirrido de una espada sierra	200 m
Estallido de un rifle láser	500 m
Fuego de rifle automático	1 km
Detonación de un proyectil bólder	2 km
Impacto de un cañón que hace temblar el suelo	10 km

PRECISA

El arma ha sido creada para ataques de precisión, con perfectas lentes láser o cañones muy bien pulidos. Esto concede una bonificación adicional de +10 a la Habilidad de Proyectiles del tirador cuando utiliza una acción de apuntar, además de la bonificación normal que proporciona esa acción.

Cuando un personaje dispara una sola vez con un arma básica provista de esta propiedad mientras se beneficia de la acción de apuntar, el ataque inflige 1d10 de daño adicional por cada dos niveles de éxito más allá del primero (hasta un máximo de 2d10 extra). Estos d10 extras no pueden generar Furia Virtuosa.

PRIMITIVA (X)

Aunque no dejan de ser letales, estas armas toscas y de diseño básico son menos efectivas contra los blindajes modernos. Cuando se calcula el daño de estas armas, cualquier resultado mayor que el número entre paréntesis (X) se considera ese número. Por ejemplo, un arma Primitiva (7) consideraría todos los resultados de 8, 9 o 10 como 7. Estas armas provocando Furia virtuosa (consulta la [página 227](#)) de la forma habitual con un resultado de 10 en la tirada de daño.

PROBADA (X)

Estas armas siempre causan graves daños. Cuando se tira el daño con ellas, cualquier resultado inferior al número entre paréntesis (X) se considera ese número. Así pues, un arma Probada (3) tratará cualquier resultado de dado de 1 o 2 como un 3 a efectos de calcular el daño.

PSÍQUICA

Un arma psíquica depende de la mente del usuario para que libere su verdadero potencial, transformando de repente una espada o un bastón en un ardiente dispositivo con misteriosas energías capaces de destrozor tanques.

Las armas psíquicas se consideran variantes de la mejor calidad de sus equivalentes primitivas. En manos de un psíquico, el arma también tiene daño y penetración adicional igual al Factor psíquico del portador (un Factor psíquico de 3 concedería +3 al daño y +3 a la penetración), y el tipo de daño cambia a Energía. Además, cada vez que el psíquico causa daño a un oponente, puede realizar una acción de Concentrar poder (resistida con Voluntad) como media acción. Si gana la tirada, por cada nivel de éxito, el portador del arma psíquica inflige 1d10 de daño de Energía adicional que ignora el blindaje y la bonificación de Resistencia. Los psíquicos siempre usan su Factor psíquico base cuando determinan la fuerza de esta tirada, y no pueden generar Fenómenos psíquicos en esta tirada. Las armas psíquicas no pueden resultar destruidas con la propiedad Campo de energía.

RECARGA

Algunas armas carecen de suministros de energía o munición continuada, y cada descarga vacía los condensadores o los depósitos de combustible. Cuando un arma con esta propiedad se utiliza para realizar un ataque, no puede volver a usarse hasta el final del próximo turno (a efectos prácticos, sólo se puede usar una vez cada dos asaltos).

ROCIADORA

Las armas rociadoras utilizan disparos con efecto en una gran área para alcanzar más enemigos, con lo que sacrifican alcance para cubrir más terreno. A diferencia de otras armas, sólo tienen un alcance y al dispararlas impactan a todos aquellos que se encuentren en el área de efecto. El portador no necesita tirar Habilidad de Proyectiles. Todas las criaturas en la trayectoria del arma (un cono de 30° de arco desde el tirador hasta el alcance del arma) deben superar una tirada Moderada (+0) de Agilidad para no sufrir un impacto. Si el usuario no posee el talento de Entrenamiento con armas adecuado, los objetivos ganan una bonificación de +20 a la tirada. Esta sube a +30 si el arma es pesada y el usuario no la afianza. La cobertura no protege de estos ataques a menos que oculte por completo al objetivo. Como no hay tirada de ataque, siempre se considera que se impacta en la localización del torso. Se encasquillan si obtienen un 9 en cualquier dado de daño (antes de aplicar cualquier modificador). Debido a la naturaleza imprecisa de su diseño, no pueden utilizarse para realizar acciones de Ataque apuntado.

UNA GALAXIA DE ARMAS

Pese a lo grande que es Askellon, no es más que uno de los incontables sectores de un Imperio que abarca miles de millones de mundos e incontables forjas y fábricas que producen armas y blindajes de innumerables modelos y diseños. Los artículos descritos en este capítulo representan los diseños más comunes, que pueden tener varios nombres en los distintos mundos. Por ello se anima a los jugadores a crear nombres y trasfondos únicos para sus armas, blindajes y equipo como lo harían sus propios personajes. Poseer un Enviudador modelo Katerina es más gratificante que un revólver genérico de bajo calibre.

SOBRECALENTAMIENTO

Ciertas armas tienden a sobrecalentarse con el calor de su munición o métodos de disparo, ya sea por un aislante ineficiente, ventilación defectuosa o simplemente por su diseño. Una tirada de ataque de 91 o más hace que el arma se sobrecaliente. El portador sufre una cantidad de daño energético igual al daño del arma con una penetración de 0 a una localización de brazo (el brazo con el que llevaba el arma si se ha disparado a una mano, o un brazo aleatorio si se disparó con ambos). El portador puede elegir evitar sufrir el daño dejando caer el arma como una acción libre. Un arma que se sobrecaliente deberá pasar el turno posterior enfriándose y no puede volver a dispararse hasta el segundo asalto después de sobrecalentarse. Un arma con esta propiedad no se encasquilla, y cualquier efecto que pudiese hacer que el arma se encasquillase hará en su lugar que el arma se sobrecaliente.

TÓXICA (X)

Llenas de productos químicos infecciosos y venenos de acción rápida, las armas tóxicas derriban enemigos a través de la virulencia y la enfermedad. Al final de su turno, si un personaje ha sufrido daño (una vez aplicado el blindaje y la bonificación de Resistencia) en el último asalto por parte de un arma con esta propiedad, debe superar una tirada de Resistencia con una penalización igual a 10 veces el número entre paréntesis (X), para no sufrir 1d10 puntos de daño adicionales (del mismo tipo que la primera arma con esta propiedad que le dañó ese asalto). Por ejemplo, un arma con Tóxica (4) impone un -40 a las tiradas para resistir sus efectos. Algunas armas o criaturas provocan efectos suplementarios con sus toxinas o infligen más daño, según se indica en sus respectivas descripciones.

VENGATIVA (X)

Estas armas parece que encarnan la ira del Emperador, y abaten con fiereza a cualquiera que se enfrente a Sus servidores. Cuando se ataque con esta arma, el portador provoca la Furia virtuosa (consulta la [página 227](#)) en cualquier dado de daño con un valor de X o más (antes de aplicar cualquier modificador).

ARMAS A DISTANCIA

En el 41º milenio, pocos se consideran preparados (y seguros) sin algún arma a distancia, ya sea una pistola de bajo calibre oculta, un enorme bólter o un lanzallamas pesado. Quienes deciden no llevar ninguna a menudo se topan con el mismo destino que los animales que cazaban los hombres primitivos muchos milenios atrás.

ARMAS BÓLTER

El miedo hace que el Imperio del Hombre siga siendo la fuerza dominante de la galaxia, y pocas cosas son tan temibles como las armas bólter. Disparan devastadores proyectiles autopropulsados, llamados bólter, que explotan de forma violenta al penetrar en el objetivo. Los bólteres son una horrible mezcla de tecnología avanzada y brutalidad deliberada, que han ayudado al Imperio a sobrevivir durante más de diez mil años.

Las armas bólter son dispositivos soberbios aunque caprichosos, que requieren un mantenimiento experto mediante rituales y bendiciones apropiados. Muchas tienen siglos de antigüedad, transmitidas en linajes familiares y guerreros durante años, y acumulando tantas leyendas como usuarios han tenido. Aunque son el arma distintiva del poderoso Adeptus Astartes, otros siervos más humanos del Emperador han sido bendecidos con ellas, a pesar de que sus versiones son mucho más pequeñas y menos potentes. La munición de bólter es tan rara como difícil de fabricar, y pocos gozan de los medios para obtenerla. El proyectil estándar tiene un núcleo metálico extremadamente denso con punta de diamantina, pero las variantes más especializadas se usan para tratar con amenazas incluso mayores.

PISTOLA BÓLTER

Tanto una señal de poder como de estatus, las pistolas bólter son poco usuales pero siempre temidas. En manos de un comisario de la Guardia Imperial, puede revertir una retirada cobarde. En las de un inquisidor, puede detener al líder de un culto que trata de invocar un terrible demonio. Tal es su poder, tanto simbólico como físico, que muchos lo sacrifican todo para poseer una.

BÓLTER

Los rifles bólter, o bólteres como se les suele llamar, son el arma principal de los marines espaciales, quienes llevan versiones tan enormes que pocos humanos podrían levantar uno, por no hablar de dispararlo. Los modelos más ligeros que se usan para servir al Emperador son menos destructivos, pero aun así lo bastante potentes como para destruir a cualquiera que se oponga a Su voluntad.

BÓLTER PESADO

Esta enorme arma rara vez se utiliza fuera de las fuerzas armadas, pero en ocasiones es lo único efectivo contra algunos de los terrores de los Poderes Ruinosos. Los proyectiles más grandes llevan más carga propelente y explosiva, haciéndolos letales contra enemigos acorazados a grandes distancias.



BÓLTER DE ASALTO

Los bólteres de asalto combinan la potencia de fuego de dos bólteres en un arma compacta. Disparan una lluvia de metal imparable que puede despedazar grupos enteros de enemigos de una sola andanada, y llevar la muerte al instante en una furiosa descarga.



COMBIARMAS BÓLTER

Las combiarmas mezclan un bólter con otra arma para crear un dispositivo de gran tamaño, que proporciona al usuario más opciones en combate. Las versiones

comunes usan un lanzallamas o un rifle de gravedad, fusión o plasma, como arma secundaria, aunque esto limita la capacidad de disparo de esta arma suplementaria.

Un combiarma puede disparar su bólter de la forma normal, pero su arma secundaria tiene un cargador de tamaño 1, por lo que sólo se puede disparar una vez antes de tener que recargarla. Esta acción también recarga el bólter. Toda combiarma tiene la disponibilidad más rara de las dos armas que la componen y pesa 7 kg más la mitad del peso del arma secundaria.



Tabla 5-6: Armas a distancia

NOMBRE	TIPO	ALCANCE	CDD	DAÑO	PEN	CAR	REGARGA	ESPECIAL	PESO	DISPONIBIL.
ARMAS BÓLTER										
Pistola bôlter	Pistola	30m	T/2/-	1d10+5 X	4	8	Completa	Desgarradora	3,5kg	Muy rara
Bôlter	Básica	100m	T/3/-	1d10+5 X	4	24	Completa	Desgarradora	7kg	Muy rara
Bôlter pesado	Pesada	150m	-/-/6	1d10+8 X	5	60	Completa	Desgarradora	40kg	Muy rara
Bôlter de asalto	Básica	90m	T/2/4	1d10+5 X	4	60	Completa	Asalto, Desgarradora	9kg	Extremadamente rara
ARMAS LANZALLAMAS										
Pistola lanzallamas	Pistola	10m	T/-/-	1d10+4 E	2	2	2 completas	Lanzallamas, Rociadora	3,5kg	Rara
Lanzallamas	Básica	20m	T/-/-	1d10+4 E	2	6	2 completas	Lanzallamas, Rociadora	6kg	Escasa
Lanzallamas pesado	Pesada	30m	T/-/-	1d10+5 E	4	10	2 completas	Lanzallamas, Rociadora	45kg	Rara
ARMAS LÁSER										
Pistola láser	Pistola	30m	T/2/-	1d10+2 E	0	30	Media	Fiable	1,5kg	Común
Rifle láser	Básica	100m	T/3/-	1d10+3 E	0	60	Completa	Fiable	4kg	Común
Carabina láser	Básica	70m	T/-/-	1d10+4 E	0	1	Media	Poco fiable	4kg	Frecuente
Rifle láser de largo alcance	Básica	150m	T/-/-	1d10+3 E	1	40	Completa	Corte(4), Fiable, Precisa	4,5kg	Escasa
Pistola láser sobrecargada	Pistola	20m	T/2/-	1d10+4 E	7	40	2 completas	-	4kg	Rara
Rifle láser sobrecargado	Básica	60m	T/3/-	1d10+4 E	7	30	2 completas	-	6kg	Rara
LANZADORES										
Lanzagranadas	Básica	60m	T/-/-	†	†	6	2 comp.	†	12kg	Normal
Lanzamisiles	Pesada	300m	T/-/-	†	†	1	Completa	†	35kg	Rara
ARMAS RUDIMENTARIAS										
Boleadoras	Arrojadiza	10m	T/-/-	-	0	1	-	Apresadora (1), Imprecisa	1,5kg	Normal
Arco	Básica	30m	T/-/-	1d10 A	0	1	Media	Fiable, Primitiva (6)	2kg	Común
Ballesta	Básica	30m	T/-/-	1d10 A	0	1	2 completas	Primitiva (7)	3kg	Común
ARMAS DE FUSIÓN										
Pistola infierno	Pistola	10m	T/-/-	2d10+10 E	12	3	Completa	Fusión	3kg	Casi único
Rifle de fusión	Básica	20m	T/-/-	2d10+10 E	12	5	Completa	Fusión	15kg	Muy rara

†El daño, la penetración y la propiedad especial de estas armas dependen de la granada o el misil utilizado.

ARMAS LANZALLAMAS

Tal y como su nombre sugiere, las armas lanzallamas disparan chorros de llamas a sus objetivos. Son habituales en muchas facciones de la Ecclesiarquía, ya que no sólo matan, sino que también purgan con llamas purificadoras. Cada chorro produce un infierno de fuego líquido que arde incluso sin aire. Los objetivos tienen grandes dificultades para extinguir el fuego, y la mayoría perecen mientras tratan de sacudirse las llamas.

PISTOLA LANZALLAMAS

También conocidas como lanzallamas de mano o quemadores, estas pequeñas armas son ideales para el combate personal a corta distancia, en el que su corto alcance y poca precisión importan menos que su furioso efecto.



LANZALLAMAS

Un arma habitual en muchas bandas y cultos (que saborean el olor a carne quemada), los lanzallamas son bastante sencillos de construir y mantener. No requieren de un tirador experto, y son ideales para atacar enemigos que estén a cubierto o en espacios reducidos con llamas indiscriminadas.

LANZALLAMAS PESADO

Grandes y terroríficos, los lanzallamas pesados utilizan dos bocachas para escupir enormes torrentes de fuego capaces de incinerar oleadas enteras de enemigos de un solo disparo. Sólo los más fuertes pueden llevar esta arma y la enorme bombona de combustible que requiere, pero su mera presencia ha dado la vuelta a más de un ataque herético.

Tabla 5-6: Armas a distancia (continuación)

NOMBRE	TIPO	ALCANCE	CDD	DAÑO	PEN	CAR	REGARGA	ESPECIAL	PESO	DISPONIBIL.
ARMAS DE PLASMA										
Pistola de plasma	Pistola	30m	T/2/-	1d10+6 E	6	10	3 completas	Máxima, Sobrecalentamiento	4kg	Muy rara
Rifle de plasma	Básica	90m	T/2/-	1d10+7 E	6	40	5 completas	Máxima, Sobrecalentamiento	18kg	Muy rara
ARMAS DE PROYECTIL SÓLIDO										
Pistola automática	Pistola	30m	T/-/6	1d10+2 I	0	18	Completa	-	1,5kg	Normal
Rifle automático	Básica	100m	T/3/10	1d10+3 I	0	30	Completa	-	5kg	Normal
Cañón automático	Pesada	300m	T/3/-	3d10+8 I	6	24	2 completas	Fiable	40kg	Muy rara
Pistola pesada	Pistola	35m	T/-/-	1d10+4 I	2	5	2 completas	-	3kg	Escasa
Ametralladora pesada	Pesada	100m	-/-/8	1d10+4 I	3	80	2 completas	-	30kg	Rara
Escopeta	Básica	30m	T/-/-	1d10+4 I	0	8	2 completas	Dispersión	5kg	Normal
Escopeta (combate)	Básica	30m	T/3/-	1d10+4 I	0	18	Completa	Dispersión	6,5kg	Escasa
Rifle de francotirador	Básica	200m	T/-/-	1d10+4 I	3	20	Completa	Fiable, Precisa	5kg	Escasa
Pistola de bajo calibre	Pistola	30m	T/3/-	1d10+3 I	0	9	Completa	-	1,5kg	Normal
Revólver de bajo calibre	Pistola	30m	T/-/-	1d10+3 I	0	6	2 completas	Fiable	1,5kg	Frecuente
ARMAS EXÓTICAS										
Pistola grav	Pistola	15m	T/-/-	1d10+3 I	6	6	Completa	Gravedad, Impacto (1)	3kg	Casi único
Rifle de gravedad	Básica	30m	T/3/-	1d10+6 I	8	9	2 completas	Gravedad, Impacto (2)	6kg	Extremadamente rara
Pistola de agujas	Pistola	30m	T/-/-	1d10 A	0	6	Completa	Corte (1), Precisa, Tóxica (5)	1,5kg	Muy rara
Rifle de agujas	Básica	180m	T/-/-	1d10 A	0	6	2 completas	Corte (1), Precisa, Tóxica (5)	2kg	Muy rara
Pistola lanzarredes	Pistola	30m	T/-/-	-	0	1	Completa	Apresadora (0)	3,5kg	Muy rara
Rifle lanzarredes	Básica	50m	T/-/-	-	0	1	Completa	Apresadora (1), Explosión (5)	8kg	Rara

ARMAS LÁSER

Las armas láser son tan comunes en el Imperio como la misma humanidad. Son fiables, baratas de fabricar y fáciles de mantener. Las forjas y factorías de toda la galaxia producen incontables miles de millones cada año para abastecer a los inmensos ejércitos de la Guardia Imperial, aunque millones acaban en cárteles criminales, cultos de colmena y otras organizaciones sórdidas. Cada disparo emite pulsos de energía cortos y finos desde unos condensadores de gran capacidad y descarga rápida, con un destello y un ruido similar al chasquido de un látigo.

Ajustes de disparo de las armas láser: El arma láser estándar tiene varias posiciones que permiten realizar ráfagas de mayor potencia. Puede ponerse en modo potente, que causa +1 al daño, pero consume dos cargas de munición por cada disparo. También puede colocarse en modo sobrecarga, que causa +2 al daño y gana +2 a penetración. En este caso, usa cuatro salvas de munición por cada disparo, pierde la propiedad Fiable y pasa a ser Poco fiable.

PISTOLA LÁSER

Compactas y fiables, las pistolas láser son las armas preferidas tanto de los oficiales imperiales, como de los líderes de las bandas.



RIFLE LÁSER

Los rifles láser son el arma básica de las tropas de la Guardia Imperial, y como tales son las más comunes. Existen muchos diseños y variantes, y la supervivencia del Imperio le debe mucho a su fiabilidad, simplicidad de diseño y facilidad de uso.



CARABINA LÁSER

En los mundos en los que se ha perdido el diseño de la batería de energía estándar, se suelen utilizar las carabinas láser en lugar de los rifles. Encontrados a menudo en manos de insurgentes y renegados desesperados y mal equipados, puede que estén hechos a partir de piezas o modificaciones de antiguos o estropeados rifles láser, devueltos al servicio en talleres de carroñeros o forjas de tecnoherejes. Las células improvisadas de las carabinas son imprevisibles en el mejor de los casos, pero aun así potentes, y disparan descargas más potentes que las del rifle láser estándar. Las carabinas láser no se benefician de las reglas de ajustes de disparo de las armas láser.

RECARGA DE BATERÍAS LÁSER

Un motivo por el que las armas láser son tan frecuentes es su fuente de energía. Las baterías láser son seguras y pueden recargarse fácilmente, incluso en el campo de batalla, garantizando no quedarse sin munición durante un buen rato. Los jugadores pueden realizar una tirada de Competencia tecnológica para cargar con éxito la batería láser, siempre que dispongan de una fuente de energía compatible, como una célula estándar o un vehículo Quimera. La potencia de salida determina el tiempo que tarda en cargarse la batería, que depende del DJ, pero normalmente tarda varias horas. Las baterías también se pueden recargar exponiéndolas a un calor intenso, incluso a una llama, aunque esto tarda mucho más y las deteriora de forma permanente. La capacidad de la batería se reduce a la mitad la primera vez, y el arma pierde la propiedad Fiable (o gana Poco fiable si ya no la tenía) al usar esta batería. Cada vez que la batería se recarga de este modo, tira 1d100. Con un 70 o más, la recarga falla y se vuelve inservible.

RIFLE LÁSER DE LARGO ALCANCE

El rifle de largo alcance es una versión para francotiradores del rifle láser básico. El cañón y el preciso colimador permiten disparar a mayores distancias y amortiguar el característico chasquido láser. Sin embargo, su longitud y la ausencia de modo de disparo rápido, lo hacen poco práctico para distancias cortas.



PISTOLA Y RIFLE LÁSER SOBRECARGADO

Variantes del arma láser estándar, las armas sobrecargadas usan potentes baterías para proporcionar energía extra a cada disparo. Los militares de alto rango y las fuerzas de élite como el Militarum Tempestus las usan a menudo, pero otras agencias imperiales con los medios suficientes también apuestan por la fuerza de contención que proporcionan contra herejes y otras amenazas.

Las armas sobrecargadas usan una mochila de 10 kg como fuente de energía en vez de la batería estándar, incluso para la pistola sobrecargada de menor tamaño. Estas mochilas suponen mayor potencia de disparo, aunque la recarga es poco práctica. Estas armas pueden conectarse a mochilas más grandes para disponer de más munición (consulta la [página 164](#)). Las armas sobrecargadas no se benefician de las reglas de ajustes de disparo de las armas láser.

LANZADORES

A diferencia de muchas armas a distancia, los lanzadores disparan cargas explosivas o penetrantes en elevados arcos, y proporcionan mayor alcance o efectividad. La mayoría pueden disparar varios proyectiles, lo que hace el arma más flexible tácticamente que otras.

A menos que se indique lo contrario, los lanzadores vienen con un cargador de proyectiles de fragmentación y otro de proyectiles de penetración.

LANZAGRANADAS

Este arma usa cargas de gas comprimido para disparar granadas directa o indirectamente contra los enemigos, y es un arma de supresión corriente en muchas batallas.

El lanzagranadas usa granadas como munición (consulta la [página 157](#)). Cuando el personaje lo recarga, puede elegir seis granadas del mismo tipo para cargarlo. Para los siguientes ataques antes de volver a recargar, el daño, penetración y reglas especiales del lanzagranadas son los del perfil de la granada elegida.

LANZAMISILES PORTÁTIL

Los lanzamisiles disparan proyectiles pesados con gran poder explosivo, y diseñados para penetrar el blindaje enemigo o diezmar a los sectarios. La versión portátil es más ligera que el modelo militar convencional, y normalmente se usa desde el hombro o fuertemente apoyado en un muro o un saliente. Muchos usuarios tienen a alguien cerca que les ayuda a llevar los grandes proyectiles y a recargar entre disparos.



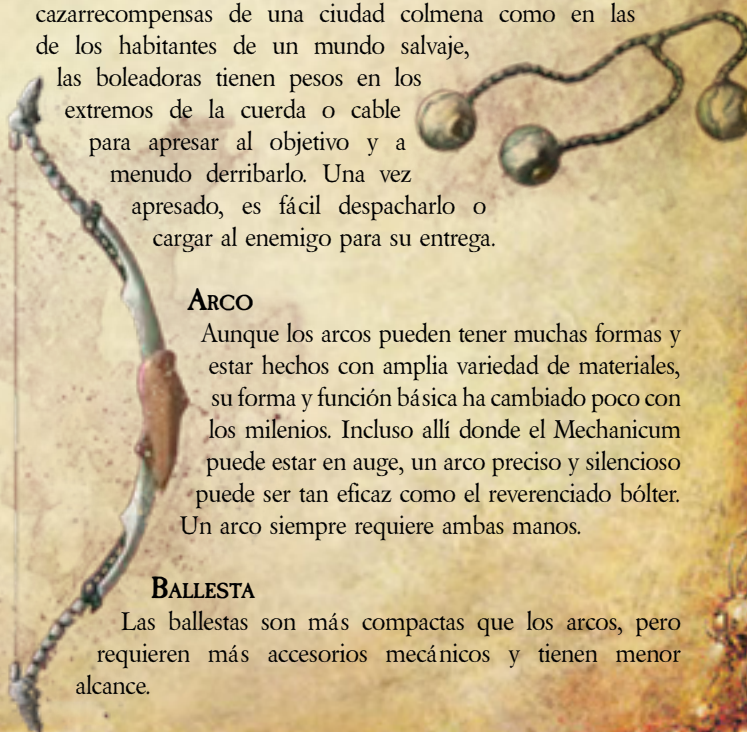
ARMAS

RUDIMENTARIAS A DISTANCIA

Los parajes devastados por la guerra del 41º milenio cuentan con un amplio armamento, desde las maravillosas reliquias de la Edad Oscura de la Tecnología y avanzados dispositivos alienígenas, hasta armamento primitivo pero efectivo. Las armas rudimentarias pueden ser letales en manos de guerreros expertos. En muchos mundos, donde la tecnología ha decaído o aún no ha surgido, muchos se han desangrado y muerto a manos de estas armas.

BOLEADORAS

Un arma antigua que se suele ver tanto en manos de los cazarrecompensas de una ciudad colmena como en las de los habitantes de un mundo salvaje, las boleadoras tienen pesos en los extremos de la cuerda o cable para apresar al objetivo y a menudo derribarlo. Una vez apresado, es fácil despacharlo o cargar al enemigo para su entrega.



ARCO

Aunque los arcos pueden tener muchas formas y estar hechos con amplia variedad de materiales, su forma y función básica ha cambiado poco con los milenios. Incluso allí donde el Mechanicum puede estar en auge, un arco preciso y silencioso puede ser tan eficaz como el reverenciado bólder. Un arco siempre requiere ambas manos.

BALLESTA

Las ballestas son más compactas que los arcos, pero requieren más accesorios mecánicos y tienen menor alcance.

ARMAS DE FUSIÓN

Las armas de fusión emplean intensas ráfagas de calor para freír a los enemigos del Imperio. La mayoría combinan gases altamente presurizados en un estado térmico submolecular inestable, que forman un rayo concentrado que puede convertir el blindaje de un tanque en una masa fundida. El vapor de agua del aire arde con el disparo, produciendo un siseo característico.

PISTOLA INFIERNO

Estas pistolas son casi imposibles de fabricarse, y casi todas las que existen son antiguas reliquias de épocas pasadas. Poseer una pistola infierno es un signo de estatus, y sólo los poderosos e influyentes tienen el honor de tener uno de estos valiosos dispositivos.

RIFLE DE FUSIÓN

Los rifles de fusión son las armas preferidas de los especialistas antitanque, que usan su gran poder destructivo a corto alcance para penetrar por igual placas de blindaje y mamparos pesados.



ARMAS DE PLASMA

Al igual que gran parte de la avanzada tecnología del Imperio, las armas de plasma representan un arte casi perdido, lo que hace que sus secretos de fabricación y reparación sólo sean conocidos por unos pocos miembros del Adeptus Mechanicus. Emplean como combustible hidrógeno suspendido en estado fotónico para crear una reacción de plasma inestable. Se dispara por el cañón, que apenas contiene aceleradores magnéticos, y emerge como una veloz bola de energía. Las fugas de plasma calientan el arma con cada disparo a pesar de los respiraderos, lo que requiere una pausa entre cada disparo de poderosa energía, pero el calor en ocasiones se hace tan intenso que el usuario también resulta quemado.

PISTOLA DE PLASMA

Cada una de estas armas contiene la furia de una estrella. Un impacto puede destruir incluso a los enemigos más resistentes en una explosión incandescente, como si el Emperador hubiese vuelto Su mirada sobre ellos.



RIFLE DE PLASMA

Muchos rifles de plasma se remontan siglos o incluso milenios atrás, y sería frecuente recuperar uno antes que rescatar a su portador, si no hay tiempo de salvar a ambos. A pesar de los peligros que supone un rifle de plasma, es conocido que se trata de un honor especial que pocos pueden llegar a comprender.



ARMAS DE PROYECTIL SÓLIDO

Aunque en el Imperio hay misteriosas armas de energía, en muchos lugares predominan las armas de proyectil sólido más básicas. También llamadas escupe plomo, disparan pesados proyectiles a gran velocidad con resultados letales. Fáciles de fabricar, son especialmente comunes lejos de civilizaciones avanzadas, como mundos salvajes u oscuras subcolmenas. En muchas regiones, los ciudadanos suelen llevar algún tipo de arma de proyectil sólido como protección personal o como medio de vida.

CAÑÓN AUTOMÁTICO

Son armas pesadas y potentes, que pueden destruir vehículos ligeros y enemigos blindados gracias a su potencia de fuego de largo alcance. Normalmente se montan en tanques o forman parte de equipos de infantería en ejércitos imperiales, pero también se los puede encontrar en las sucias manos de insurrectos y fuerzas heréticas.

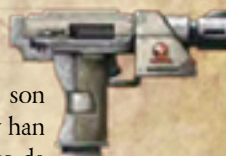
RIFLE AUTOMÁTICO

Aunque menos comunes como los rifles láser en las formaciones militares, muchas fuerzas locales confían en estas armas robustas y baratas para defender sus mundos natales de las amenazas interiores y exteriores. Usan proyectiles de bajo calibre en cargadores estándar, y pueden usarse en varias modalidades de disparo, lo que las hace versátiles, y fáciles de fabricar y abastecer.



PISTOLA AUTOMÁTICA

Compactas y rápidas, muchos guardias veteranos llevan una para complementar su rifle láser reglamentario o cualquier otra arma menos fiable. También son populares entre los jefes de las bandas y han resuelto muchas disputas por el liderazgo de las subcolmenas con una lluvia de disparos.



PISTOLA PESADA

Esta variante de la pistola de bajo calibre se centra en la potencia de contención por encima de todo lo demás. Es un arma enorme y brutal, y a aquellos que la usan no suele preocuparles el estado de sus objetivos tras dispararles con ellas. Las pistolas pesadas tienen un fuerte retroceso, como un grox, y a menos que se usen con ambas manos o con un guante estabilizador, imponen una penalización de -10 a las tiradas de Habilidad de Projectiles.



AMETRALLADORA PESADA

Son populares en los campos de batalla y en las subcolmenas, y muchas veces no hay mucha diferencia entre ambos sitios. Relativamente sencillas de producir y mantener, usan munición estándar que puede proporcionar fuego de supresión contra infantería y vehículos ligeros. Pocos tienen los músculos para dispararlas, especialmente con su retroceso, por lo que la mayoría de usuarios emplean un bípode u otro punto de apoyo. Como todas las armas de proyectiles sólidos, las ametralladoras pesadas tienen muchas formas y munición, como por ejemplo largas cintas, cargadores o tambores.



ESCOPIETA

Las escopetas son relativamente fáciles de producir y su amplia área de efecto las hace atractivas para aquellos poco dotados en el combate a distancia. Su corto alcance y lenta capacidad de disparo pueden ser un inconveniente en los grandes conflictos, pero las hacen perfectas para el combate a bordo de una nave. La construcción de cartuchos estándar también permite disponer de una amplia gama de munición especializada.



RIFLE DE FRANCOOTIRADOR

Menos avanzado que los rifles de agujas de élite, los rifles de francotirador siguen siendo muy efectivos contra la mayoría de enemigos con blindajes ligeros. Cuando esta arma se combina con un trípode y una mira telescópica, un tirador experto puede decantar fácilmente la balanza de una batalla con un solo disparo.



PISTOLA DE BAJO CALIBRE

A diferencia del revólver de bajo calibre, esta pistola puede disparar en modo semiautomático además de disparos únicos. Al igual que la pistola automática, es fácil de fabricar y mantener, pero menos precisa a largo alcance.

REVOLVER DE BAJO CALIBRE

Los revólveres utilizan un tambor giratorio para realizar disparos individuales, y deben recargarse de forma manual. Su diseño abierto lo hace fácil de cargar con proyectiles personalizados para situaciones especiales, y por ello muchos cazarecompensas y rastreadores las consideran armas de reserva útiles.



ARMAS EXÓTICAS A DISTANCIA

Algunas armas son tan raras, que incluso guerreros veteranos jamás han visto una, y mucho menos la han usado. Otras son alienígenas y anatema para los ciudadanos normales del Imperio, y sólo los desesperados o radicales recurrirían a estos corruptos artilugios. Las armas exóticas son muy infrecuentes, y a menudo los enemigos son abatidos antes de ser conscientes de su peligro.

ARMAS DE GRAVEDAD

Estas reliquias extremadamente raras de la Edad Oscura de la Tecnología son dispositivos sagrados celosamente guardados por el Adeptus Mechanicus, que rara vez permite sacar uno de sus armerías. Cada una dispara partículas arcanas que interfieren en los campos gravimétricos que rodean el objetivo y usan su propia masa contra él. La terrible fuerza de estas energías antinaturales, reducen los objetivos a carcasas quebradas y amasijos blindados. Las más frecuentes son los rifles de gravedad, aunque también se pueden encontrar pistolas y combiarmas de gravedad en grupos de élite y unidades de lucha contra tecnoherejías del Mechanicum.



ARMAS DE AGUJAS

Las armas de agujas emplean un fino rayo láser para disparar púas cristalinas revestidas de virulentas toxinas, siendo cada disparo tan silencioso como letal. Son muy útiles contra enemigos sin protección, ya que casi cualquier blindaje detiene las agujas. Los objetivos suelen morir antes de darse cuenta de que les han alcanzado. Las pistolas de agujas son armas excelentes para espías y ladrones infiltrados, mientras que los francotiradores prefieren rifles de agujas que ofrecen mucho más alcance. Se considera que las armas de agujas incorporan un silenciador (consulta la [página 165](#)).



ARMAS LANZARREDES

Un arma lanzarredes dispara filamentos gelificados que se abren en el aire para formar una red de un material pegajoso y casi irrompible. Uno de los armamentos favoritos del Adeptus Arbites y de los cazarecompensas, permite someter fácilmente a los matones violentos que osen infringir la ley del Emperador. Una vez atrapados, pocos pueden escapar a los hilos constrictores. Los filamentos se vuelven quebradizos y se disuelven en 1d5 horas.



GRANADAS Y EXPLOSIVOS

Los dispositivos incluidos en esta sección son diseñados para explotar, lanzar fragmentos de metralla, humo, u otros efectos que castiguen a los enemigos. A menos que se indique lo contrario, las granadas se pueden lanzar o cargar en lanzagranadas, mientras que los misiles sólo pueden cargarse en lanzamisiles.

CEGADORAS

Los explosivos cegadores crean una densa humareda, supresores de infrarrojos y un pulso electromagnético para bloquear cualquier posible detección. Los sensores y sistemas que penetrarían humo normal no pueden ver a través de la neblina creada.

SOFOCANTE

Diseñada para combatir disturbios, los nocivos gases de la granada sofocante pueden reducir violentas turbas a grupos dispersos de miserables que tosen y sollozan. En las densas colmenas, los gases se esparcen por las zonas de habitáculos, un recordatorio del precio por desobedecer las leyes del Emperador. Los personajes que se hallen dentro del radio de acción del gas sofocante deben realizar una tirada de Resistencia cada turno. Fallar provoca un nivel de fatiga. Cuatro o más niveles de fracaso indican daños graves, y el personaje sufre 1d10 puntos de daño de Resistencia. El gas dura 2d5 asaltos, o menos en condiciones climáticas adversas.

BOMBA INCENDIARIA

Un explosivo relativamente primitivo, la bomba incendiaria normalmente consiste en un recipiente de líquido inflamable con una mecha de ropa u otro material que pueda emparar el líquido. Una vez se prende fuego a la espoleta, la bomba se lanza contra el enemigo. El recipiente se rompe al impactar y libera el líquido en llamas. Las bombas incendiarias requieren media acción para prepararlas y no se pueden cargar en lanzadores.

FRAGMENTACIÓN

Las granadas de fragmentación explotan en una nube de metralla mortal, convirtiéndolas en excelentes armas antipersona. Muchos especialistas en el combate cuerpo a cuerpo llevan bandoleras de estas granadas para lanzarlas a las posiciones enemigas como parte de un asalto.

ALUCINÓGENAS

Estas granadas usan drogas que alteran la mente, o exóticas energías para inducir varios estados y delirios psicológicos de corta duración. Se suelen utilizar para el control de masas o en zonas donde son necesarias medios no letales.

DISRUPTIVAS

Las granadas disruptivas ignoran la carne y en su lugar buscan herir los espíritus máquina y los dispositivos tecnológicos con una ola de radiación electromagnética dañina. Las máquinas que sufren tales ultrajes suelen quedar inservibles, lo que deja a sus usuarios indefensos ante los ataques enemigos.

PERFORANTES

Diseñadas más para la penetración de blindajes, estas armas concentran su explosión en un efecto que puede agujerear la mayoría de tanques o búnkeres. Las armas perforantes obtienen la propiedad Vengativa (9) cuando se usan contra vehículos.

BOMBA DE FUSIÓN

Explosivos difíciles de manejar pero muy poderosos que pueden destrozarse incluso gruesos cascos de tanques o paredes de bunkers. A diferencia de otras granadas, se adhieren a su objetivo y luego detonan con un efecto similar al de un arma de fusión. Las bombas de fusión no se pueden cargar en lanzadores y no se pueden arrojar.

Tabla 5-7: Granadas y explosivos

NOMBRE	TIPO	ALCANCE	CDD	DAÑO	PEN	CAR	ESPECIAL	PESO	DISPONIBIL.
GRANADAS Y MISILES									
Granada cegadora	Arrojadiza	BF x3	T/-/-	-	0	1	Humo (2)	0,5kg	Escasa
Granada sofocante	Arrojadiza	BF x3	T/-/-	Especial	0	1	Explosión (3)	0,5kg	Escasa
Granada de fragmentación	Arrojadiza	BF x3	T/-/-	2d10 X	0	1	Explosión (3)	0,5kg	Común
Granada alucinógena	Arrojadiza	BF x3	T/-/-	-	0	1	Alucinógena (2), Explosión (6)	0,5kg	Escasa
Granada disruptiva	Arrojadiza	BF x3	T/-/-	-	0	1	Disruptiva (2)	0,5kg	Muy rara
Granada perforante	Arrojadiza	BF x3	T/-/-	2d10+4 X	6	1	Impacto (0)	0,5kg	Rara
Granada de fogonazo fotónico	Arrojadiza	BF x3	T/-/-	-	0	1	Explosión (6)	0,5kg	Rara
Granada de humo	Arrojadiza	BF x3	T/-/-	-	0	1	Humo (4)	0,5kg	Común
Granada aturdidora	Arrojadiza	BF x3	T/-/-	-	0	1	Impacto (2), Explosión (3)	0,5kg	Común
Granada lanzarredes	Arrojadiza	BF x3	T/-/-	-	0	1	Apresadora (2), Explosión (3)	0,5kg	Rara
Misil de fragmentación	-	-	-	2d10+2 X	2	-	Explosión (5)	1kg	Normal
Misil perforante	-	-	-	3d10+8 X	8	-	Impacto (3), Probada (2)	1kg	Escasa
EXPLOSIVOS									
Bomba incendiaria	Arrojadiza	BF x3	T/-/-	1d10+2 E	0	1	Explosión (2), Fusión, Llamas	0,5kg	Frecuente
Bomba de fusión	-	-	-	6d10 E	12	1	Explosión (2), Llamas	12kg	Muy rara

ARROJAR GRANADAS

Lanzar una granada no requiere un entrenamiento o talento especial, y se resuelve con una tirada de Habilidad de Proyectiles con los modificadores adecuados (como el alcance). Si falla, la granada se desvía en una dirección al azar según el **Diagrama de dispersión** (consulta la [página 230](#)).

GRANADAS DEFECTUOSAS

Si se obtiene un resultado de encasquillado al lanzar una granada, disparar un lanzagranadas o similar (consulta el recuadro **Armas encasquilladas** en la [página 223](#)), ocurrirá algo desafortunado. Tira 1d10. Si obtienes cualquier resultado salvo un 10, el explosivo tan solo era defectuoso y no sucede nada. Si se obtiene un 10, el explosivo detona sobre el atacante. Si se disparaba desde un lanzador, el explosivo detonará en el cañón, reduciendo a la mitad su efecto explosivo además de destruir el arma.

FOGONAZO FOTÓNICO

Estas granadas explotan con una luz tan brillante que sobrecarga los ojos desprotegidos con una ceguera temporal, lo que las convierte en excelentes armas no letales. Cualquiera dentro del radio de explosión de una granada de fogonazo fotónico cuando detona debe superar una tirada Ordinaria (+10) de Agilidad para no quedar cegado tantos asaltos como sus niveles de fracaso.

HUMO

Un artilugio sencillo y fácil de fabricar, las granadas de humo liberan enormes y densas nubes de humo negro que oscurecen la visión. No bloquean los sistemas de detección que usan la temperatura u otras bandas espectrales fuera del alcance de la visión humana, pero son mucho más comunes y fáciles de producir.

ATURDIDORA

Con una combinación de ruido fuerte y luz brillante, estas granadas incapacitan lo suficiente a los objetivos como para que las fuerzas asaltantes apliquen medidas no letales, o para terminar con los, ahora indefensos, enemigos con facilidad.

LANZARREDES

Las granadas lanzarredes usan el mismo gel de filamento apresador que las armas del mismo nombre, y pueden apresar a grupos de objetivos en un momento al detonar. Las redes de filamentos se vuelven quebradizas y se disuelven en 1d5 horas.

ARMAS CUERPO A CUERPO

A pesar del poder del armamento a distancia, siempre hay demanda de armas diseñadas para el combate mano a mano. Puede que sea una cuestión de honor, desconfianza del armamento avanzado, o un estilo de lucha predilecto, pero para muchos a lo largo del Imperio, viajar sin un arma cuerpo a cuerpo es impensable. Esto puede ser desde una antigua espada de energía de los tiempos de la Herejía, hasta un cuchillo de hueso. No importa la forma que adopte, un buen arma cuerpo a cuerpo en manos de un usuario hábil puede ser tan letal como cualquier búmer o rifle de plasma.

Si no se indica otra cosa, todas las armas cuerpo a cuerpo se usan a una mano. Algunas necesitan energía, como las armas de energía, eléctricas y sierra. Si usan en modo desactivado, eliminan sus propiedades especiales (Campo de energía, Desgarradora, Eléctrica, etc.). En este estado funcionan como su versión primitiva (una espada de energía se convierte en una espada normal, una maza eléctrica pasa a ser un garrote corriente, etc.) reduciendo su daño y penetración en cada caso.

ARMAS SIERRA

El rugido de una espada sierra es uno de los sonidos más característicos de la guerra en el Imperio. Las armas sierra han formado parte de los ejércitos humanos desde las Grandes Cruzadas, cuando ayudaron a unir Terra y después la galaxia bajo el legítimo mandato del Emperador. Son brutales y terroríficas, pues usan los rápidos giros de sus dientes metálicos de sierra para desgarrar carne y blindaje. Incluso desactivadas, su filo dentado puede resultar mortal.

HACHA SIERRA

Mientras que la espada sierra puede empuñarse con delicadeza, el hacha sierra es más sencilla y salvaje. La palanca adicional de su largo mango permite a la sierra propinar golpes más pesados con cada embestida, aunque con menor control y precisión.

La mayoría llevan el hacha sierra por esto mismo, y saborean el terror y la destrucción que causan. Es un arma cuerpo a cuerpo a dos manos.

CUCHILLO SIERRA

Los cuchillos sierra son una de las armas más pequeñas de este tipo, poco más grandes que un cuchillo, con una diminuta sierra alrededor de su filo. El tamaño es engañoso, ya que el desgarrar que inflige la sierra lo hace mucho más efectivo que cualquier daga ordinaria.

ESPADAS SIERRA

El tipo más común de arma de sierra, normalmente sólo la punta y un lado presentan la letal sierra giratoria. A pesar de su naturaleza bárbara, existen numerosas escuelas de esgrima que se dedican al arte de la espada sierra en todo el Imperio. Sin embargo, para muchos usuarios un solo golpe es suficiente para acabar con la mayoría de enemigos, dejando tras de sí un reguero de sangre y carne desgarrada.



Tabla 5-7: Armas cuerpo a cuerpo

NOMBRE	TIPO	ALCANCE	DAÑO	PEN	ESPECIAL	PESO	DISPONIBILIDAD
ARMAS SIERRA							
Hacha sierra†	C/C	–	1d10+4 A	2	Desgarradora	13kg	Escasa
Cuchillo sierra	C/C	–	1d10+1 A	1	Desgarradora	2kg	Escasa
Espada sierra	C/C	–	1d10+2 A	2	Desgarradora, Equilibrada	6kg	Normal
Eviscerador†	C/C	–	2d10 A	9	Afilada, Aparatosa, Desgarradora	15kg	Muy rara
ARMAS PSÍQUICAS							
Espada psíquica	C/C	–	1d10+1 A	2	Equilibrada, Psíquica	5kg	Casi único
Bastón psíquico†	C/C	–	1d10 I	2	Psíquica	2kg	Extremadamente rara
ARMAS RUDIMENTARIAS							
Arma a dos manos†	C/C	–	2d10 A	0	Desequilibrada	7kg	Escasa
Lanza de caza	C/C	–	2d10+3 X	7	Impacto (3)	4kg	Escasa
Improvisada	C/C	–	1d10-2 I	0	Desequilibrada, Primitiva (7)	–	–
Cuchillo	C/C, Arrojadiza	5m	1d5 A	0	–	1kg	Frecuente
Escudo††	C/C	–	1d5 I	0	Defensiva	3kg	Común
Lanza†	C/C	–	1d10 A	0	Primitiva (8)	3kg	Común
Bastón†	C/C	–	1d10 I	0	Equilibrada, Primitiva (7)	3kg	Frecuente
Espada	C/C	–	1d10 A	0	Equilibrada	3kg	Común
Garrote	C/C	–	1d10 I	0	Primitiva (7)	2kg	Frecuente
Martillo de guerra†	C/C	–	1d10+3 I	1	Impacto (1), Primitiva (8)	4,5kg	Escasa
Látigo	C/C	3m	1d10 A	0	Flexible, Primitiva (6)	2kg	Normal
ARMAS DE ENERGÍA							
Hacha omnisiana†	C/C	–	2d10+4 E	6	Campo de fuerza, Desequilibrada	8kg	Extremadamente rara
Puño de combate	C/C	–	2d10††† E	9	Aparatosa, Campo de fuerza	13kg	Muy rara
Espada de energía	C/C	–	1d10+5 E	5	Campo de fuerza, Equilibrada	3kg	Muy rara
Hacha de energía†	C/C	–	1d10+7 E	7	Campo de fuerza, Desequilibrada	6kg	Muy rara
Maza de energía (mín)	C/C	–	1d10+1 E	2	Eléctrica	3,5kg	Muy rara
Maza de energía (máx)	C/C	–	1d10+5 E	4	Campo de fuerza, Eléctrica		
ARMAS ELÉCTRICAS							
Maza eléctrica	C/C	–	1d10+3 I	0	Eléctrica	2,5kg	Escasa
Látigo eléctrico	C/C	3m	1d10+1 I	0	Eléctrica, Flexible	3kg	Rara

† El arma es a dos manos.

†† Proporciona 2 PB acumulativos a cualquier blindaje ya existente en el torso y el brazo portador del escudo.

††† Los puños de combate suman la BF x2 del usuario al daño.

EVISCERADOR

Una de las armas de sierra más grandes, el eviscerador es una espada sierra enorme, a menudo con doble filo, que requiere el uso de ambas manos. Los sacerdotes del Adeptus Ministorum suelen empuñarlas con furia desenfrenada contra los herejes, sin preocuparse siquiera de herirse ellos mismos con cada embestida salvaje.

Si un ataque con un eviscerador provoca Furia virtuosa (consulta la [página 227](#)), el portador añade +1 a la tirada resultante en la tabla pertinente de efectos críticos acerados. Esta es un arma cuerpo a cuerpo a dos manos.

ARMAS PSÍQUICAS

Las armas psíquicas no tienen ninguna capacidad especial a menos que las empuñe un psíquico. En manos de cualquier otro individuo, es simplemente otra espada o bastón corriente, aunque sigue siendo extraordinariamente rara y valiosa. Sin embargo, cuando un psíquico canaliza su energía mental a través de los circuitos psicoreactivos y las runas arcanas que cubren el arma, se vuelve tremendamente poderosa. Su voluntad y rabia se multiplican en una fuerza capaz de desgarrar blindajes y la misma realidad. Un psíquico con un arma así es un guerrero a temer con razón.

ESPAÑA PSÍQUICA

Una espada psíquica se suele confundir con una hoja muy ornamentada, aunque a veces se hace con metales inusuales o minerales cristalinos. Una vez impregnada con las energías disformes de un psíquico, puede rasgar la carne mortal y demoníaca con facilidad. Muchos psíquicos, que a menudo no son reconocidos como combatientes expertos, se convierten en excelentes espadachines para aprovechar al máximo el arma.

BASTÓN PSÍQUICO

Muchos psíquicos prefieren estos bastones a otras armas psíquicas, ya que la mayoría sólo parecen palos ornamentados de madera o metal exótico. Algunos bastones llevan un Aquila imperial impresionante u otros signos del Emperador, cuyo poder psíquico representa el Astronomicón e ilumina la galaxia. Esta es un arma cuerpo a cuerpo a dos manos.

ARMAS CUERPO A CUERPO

RUDIMENTARIAS

Algunas armas cuerpo a cuerpo no necesitan más energía que los músculos que el Emperador ha dado a su portador. Aunque pueden ser de plásticero o adamantina, sus diseños son tan antiguos como la humanidad. Comparadas con una espada de energía o un bastón psíquico, un simple arma de metal puede parecer insignificante, pero muchos cadáveres atestiguan que incluso las armas más primitivas, pueden ser tan letales como cualquier otra en el 41º milenio.

ARMA A DOS MANOS

Las armas a dos manos, como grandes hachas y martillos enormes, son descomunales y engorrosas, pero capaces de aplastar enemigos hasta convertirlos en una pulpa sanguinolenta con cada golpe. Muy visibles y amenazadoras, la mera visión de una de ellas puede terminar en violencia. Esta es un arma cuerpo a cuerpo a dos manos.

LANZA DE CAZA

El arma fundamental de los Jinetes de Atila de la Guardia Imperial, las lanzas de caza tienen una pequeña pero potente carga explosiva en el extremo de la lanza de metal. Al impactar, detona con la fuerza suficiente para destrozarse blindajes y barricadas, lo que permite a los jinetes continuar su asalto.

Una vez efectuado con éxito el ataque con esta arma, la punta queda destruida y se considera un bastón.

IMPROVISADA

Cuando las armas fallan o se quedan sin energía, los desesperados recurren a cualquier cosa que tengan cerca: patas de mesa, tuberías de habitáculos e incluso miembros amputados o las culatas de los rifles. Ninguna de ellas se iguala a la peor de las espadas, pero al enfrentarse a una horda de sectarios son mejor que nada.

Propinar un golpe con la culata de un arma a distancia básica (como un rifle láser o un bólter) también se considera un ataque de arma improvisada.

CUCHILLO

Tan común que casi todo el mundo en el Imperio lleva uno, pueden ser desde afiladas dagas de metal hasta elaboradas hojas grabadas de cristal xenos. La mayoría están bien equilibrados, lo que los convierte en buenas armas arrojadas.

ESCUDO

Los escudos son equipo defensivo muy útil, por sí mismos o como añadido al blindaje. Su tamaño varía desde las rodela más ligeras, hasta enorme escudos tan altos como su portador. Como no están diseñados para atacar, los golpes efectuados con un escudo sufren una penalización de -20 en lugar de la habitual por la propiedad Defensiva.

LANZA

Comunes en mundos salvajes y medievales, las lanzas pueden encontrarse en manos de guerreros y cazadores de toda la galaxia. Esta es un arma cuerpo a cuerpo a dos manos.

BASTÓN

Los bastones son largos palos de madera o metal, normalmente más altos que un hombre. Los suelen usar los peregrinos que viajan tras los pasos de los santos como cayados para caminar, pero también sirven como armas. Los bastones son armas cuerpo a cuerpo a dos manos.

ESPAÑA

Las espadas tienen hojas afiladas para cortar y apuñalar, y se encuentran en todas partes, desde bandas de subcolmenas hasta torres de la nobleza. Tienen infinidad de estilos, de hojas rígidas a láminas flexibles, con uno o dos filos, y cada una cuenta con milenios de técnicas y escuelas de combate.

GARROTE

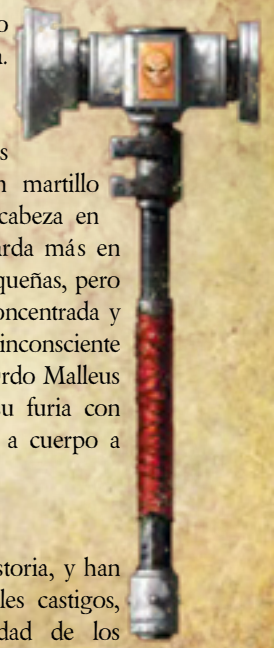
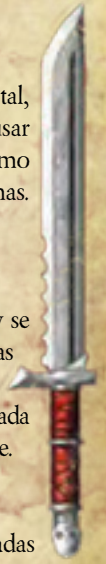
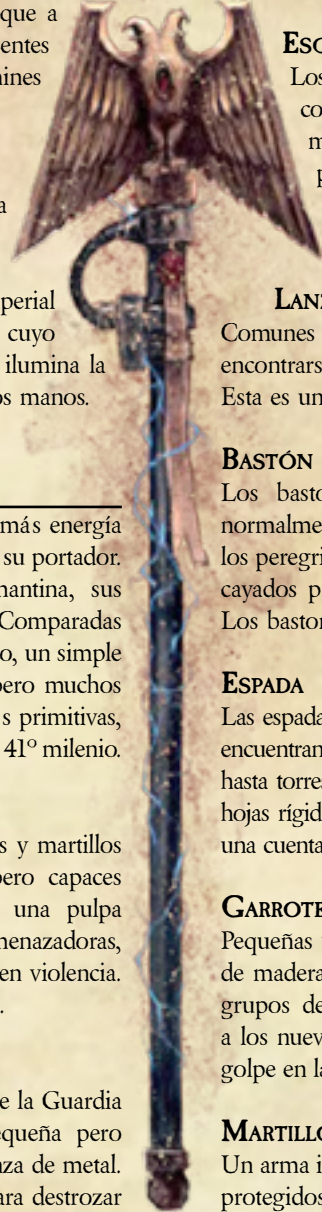
Pequeñas y fáciles de ocultar, estas porras cortas y pesadas de madera densa o de metal son utilizadas a menudo por grupos de reclutadores para "animar" a los nuevos tripulantes con un rápido golpe en la parte posterior de la cabeza.

MARTILLO DE GUERRA

Un arma ideal para machacar enemigos protegidos con fuertes impactos, un martillo de guerra dispone de una pequeña cabeza en el extremo de un largo mango. Se tarda más en golpear con él que con armas más pequeñas, pero cada impacto embiste con potencia concentrada y puede derribar al enemigo, dejándolo inconsciente e indefenso. Muchos integrantes del Ordo Malleus eligen estos martillos para impartir su furia con cada golpe. Esta es un arma cuerpo a cuerpo a dos manos.

LÁTIGO

Los látigos han existido en toda la historia, y han sido usados tanto para infligir terribles castigos, como para fomentar la productividad de los trabajadores. Fáciles de crear, muchos usuarios se hacen los suyos con materiales locales, como pieles, parras, o cables.



ARMAS DE ENERGÍA

Estas armas generan un campo de energía disruptivo alrededor de su filo o punta, que puede perforar incluso el blindaje más grueso con cada golpe. Algunas parecen armas comunes ornamentadas, para revelar su verdadera naturaleza al activarse y crepitar con unos rayos que bailan sobre su superficie. Siguen siendo peligrosas aun cuando su fuente de energía se agota, o en caso de que su portador prefiera librar un combate más discreto.

HACHA OMNISSIANA

Concedida a los fieles seguidores del Omnisiah, este arma tiene un largo mango coronado con media calavera circular del Adeptus Mechanicus y medio engranaje. El símbolo forma una hoja y está cubierto por un campo de energía. Cubierto de diseños de circuitos inscritos que indican su carácter sagrado, más de un enemigo se ha dado cuenta demasiado tarde que lo que parecía un bastón religioso para caminar, era en realidad un arma mortal. Un hacha omnisiana también actúa como una combiherramienta y es un arma cuerpo a cuerpo a dos manos.

PUÑO DE COMBATE

Una de las armas cuerpo a cuerpo más devastadoras del 41º milenio, el puño de combate encierra el puño del usuario en un enorme guante mecánico con dedos articulados. Todo el artilugio lo recubre un campo de energía generado por una fuente que lleva en una mochila o el interior del blindaje pesado, y permite aplastar cascos de tanques y dismantelar barricadas. Muchos son reliquias de siglos anteriores, con los logros de sus usuarios y sus linajes grabados sobre la superficie.



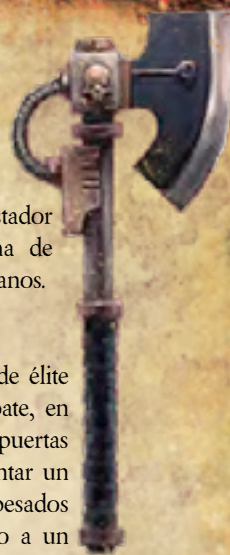
ESPADA DE ENERGÍA

Las espadas de energía son un signo de prestigio en el Imperio, y muchos oficiales sin habilidad llevan una en público simplemente para demostrar su posición. Algunas de estas armas son herencias, llevando el nombre familiar de generación en generación, y una batalla tras otra. Las espadas de energía tienen muchas formas que permiten una amplia variedad de disciplinas de combate distintas según la hoja y su usuario.

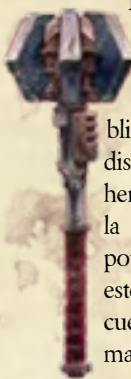


HACHA DE ENERGÍA

Un arma común entre los seguidores del Dios Máquina, el hacha de energía combina la pesada potencia de un hacha con un campo de energía. Aunque es menos precisa que una espada de energía, muchos prefieren su devastador ataque que pocos pueden resistir. El hacha de energía es un arma cuerpo a cuerpo a dos manos.



MAZA DE ENERGÍA



Las mazas de energía son armas de élite en muchas formaciones de combate, en donde su forma puede derribar puertas de habitáculos reforzadas o reventar un blindaje. Incluso sin energía, estos pesados dispositivos pueden dejar sin sentido a un hereje. Esta arma tiene dos entradas en la tabla de armas que representan sus dos modos de potencia: máxima y mínima. Cambiar la potencia entre estos dos modos es una acción libre. Esta es una arma cuerpo a cuerpo a una mano, pero cuando se usa a dos manos recibe la propiedad Impacto (0).

ARMAS ELÉCTRICAS

Como su nombre sugiere, estas armas usan violentas descargas eléctricas para potenciar cada golpe. La mayoría están diseñadas para herir en lugar de matar, dejando dolorosas quemaduras en lugar de cadáveres. Son ideales para fomentar la productividad en las factorías de las colmenas y para sofocar disturbios cuando los trabajadores se rebelan contra su justa suerte en el Imperio.



MAZA ELÉCTRICA

El armamento característico del Adeptus Arbites, las mazas eléctricas tienen muchos diseños, desde elegantes porras a pesadas y brutales mazas que herirían incluso sin descarga eléctrica. En principio no son letales, aunque unos cuantos golpes pueden matar a un hereje, como haría una espada sierra en el campo de batalla.

LÁTIGO ELÉCTRICO

Este arma es frecuente allí donde hay trabajadores o esclavos que requieran de un estímulo adicional para mejorar su trabajo. Aunque no está diseñado para el combate, el alcance extra que ofrece puede marcar la diferencia a la hora de detener un oscuro ritual o una incursión alienígena.



MODIFICACIONES DE ARMAS

Incluso con los incontables miles de millones que existen, cada arma se vuelve tan única como su propietario con el tiempo. Algunos pueden adquirir un arma especialmente modificada, o personalizar las suyas para adecuarlas a su estilo de lucha. Esos cambios pueden alterar su precisión, el daño que causan y otros factores, y hacer que junto con su usuario sean mejores siervos del Emperador.

Las siguientes descripciones indican qué armas se pueden elegir, así como las modificaciones que se les pueden incorporar. Las modificaciones se pueden realizar al adquirir el arma, o un personaje (o aliado) puede intentar aplicarlas más adelante (ver el recuadro **Incorporar modificaciones personales** en esta misma página). Un arma puede tener un total de cuatro modificaciones, de las cuales sólo una puede ser una mira. Cabe señalar que el DJ tiene la última palabra sobre qué modificaciones se pueden incorporar. Un rifle de francotirador, por ejemplo, sería demasiado engorroso para una empuñadura de pistola.

ACCESORIO CUERPO A CUERPO

Milenios de lucha han demostrado el valor de una bayoneta y de otros accesorios para el combate cuerpo a cuerpo, ya que a menudo los enemigos se acercan antes de poder sacar un arma más poderosa. El arma a distancia se considera una lanza cuando se usa en combate cuerpo a cuerpo.

Modificación: Cualquier arma a distancia básica.

ACCIÓN FLUIDA

Los mecanismos internos del arma se han lubricado y mantenido al detalle. Cuando el personaje usa una acción de ráfaga semiautomática con el arma, se considera que obtiene un nivel de éxito adicional para determinar el número de proyectiles que impactan en el objetivo. Las armas con esta modificación son más complicadas de cargar, ya que se tiene que introducir la munición con más cuidado, por lo que el tiempo de recarga aumenta en media acción.

Modificación: Cualquier arma a distancia capaz de realizar ráfagas semiautomáticas.

BÍPODE O TRÍPODE

Estos accesorios son para las armas pesadas, o para aquellas que usan cajas de munición en lugar de una fuente dorsal (como a veces sucede con las armas de plasma o de fusión). Al apoyar el arma en el suelo aumenta la precisión pero se sacrifica movilidad, por lo que se suelen situar en líneas defensivas estáticas. Los bípodes y los trípodes permiten que el arma esté afianzada dondequiera que haya una superficie más o menos plana. Un arma afianzada en un bípode tiene un ángulo de disparo de 90°, mientras que el de un trípode es de 180°.

Modificación: Cualquier arma básica o pesada.

CARGADOR AMPLIADO

El dispositivo de almacenamiento de munición, como un tambor o una bombona de plasma, aumenta en capacidad, por lo que disminuye la necesidad de recarga durante una batalla. El tamaño del cargador del arma aumenta en su mitad (redondeada al alza), y debe recargarse con munición o energía de varios cargadores estándar para llenarlo del todo.

Modificación: Cualquier arma a distancia.

INCORPORAR MODIFICACIONES CORPORALES

Algunos personajes pueden querer incorporar ellos mismos las modificaciones. Si un personaje decide hacerlo, recibe una bonificación de +30 a la disponibilidad de la modificación cuando realice la tirada de Solicitud para adquirirla. Si tiene éxito, no aplica la modificación al arma, sino que recibe todas las piezas necesarias para incorporarla él mismo.

Al disponer de las piezas, se puede usar la habilidad Oficio (Armero) para aplicar esa modificación. Esta tirada recibe un modificador igual a la disponibilidad de la personalización a aplicar. Si supera la tirada, la modificación se incorpora con éxito. Si la falla, no se aplica y las piezas se pierden en el proceso. Los personajes que sufran dos o más niveles de fracaso dañan el arma, que se vuelve Poco fiable. Si el arma era Fiable, pierde esa propiedad.

ELIMINAR O REUTILIZAR MODIFICACIONES

Un personaje también puede recuperar las piezas necesarias para incorporar una modificación a un arma, quitándoselas a otra. Para hacerlo, el personaje realiza una tirada de Competencia tecnológica con un modificador igual a la Disponibilidad de la personalización a retirar. Si supera la tirada, quita las piezas intactas. Si la falla, también las retiras, pero las piezas se pierden en el proceso.

COMPACTA

Esta modificación es ideal en las misiones secretas, en las que es más importante ocultar un arma que su letalidad. Esto reduce a la mitad el peso del arma, pero también la capacidad de su cargador y el alcance, además de reducir el daño que inflige en 1. Todo el que intente encontrar un arma oculta con la modificación Compacta sufre una penalización de -20 a cualquier tirada de habilidad pertinente (como Escrutinio o Perspicacia). Si se retira a la fuerza esta modificación, el arma sigue siendo pequeña, pero su alcance y tamaño de cargador se reducen de nuevo a la mitad, y el daño que inflige disminuye en 2.

Modificación: Cualquier pistola o arma básica láser, de proyectiles sólidos, lanzallamas, bólder o de plasma.

DISPENSADOR DE TOXINAS

La costumbre de impregnar una hoja con toxinas letales forma parte de la humanidad desde los albores del tiempo. Aunque untar el veneno en la hoja es más sencillo, la tecnología ofrece una solución mejor. Una serie de microdispensadores permiten al usuario cubrir su arma con veneno tan solo pulsando un botón. Un arma equipada con un dispensador de toxinas, puede obtener la propiedad Tóxica (2) durante un asalto como una acción libre. Esta modificación se puede usar 10 veces antes de tener que rellenarse. No se requiere tirada de Solicitud, siempre que el personaje se encuentre en una localización donde estén disponibles los ingredientes necesarios.

Modificación: Cualquier arma cuerpo a cuerpo rudimentaria o sierra.

EMPUÑADURA PERSONALIZADA

Modificar la empuñadura para el propietario puede hacer que se sienta como una extensión de su brazo. Esta modificación puede hacerse para la mano del usuario o para cierto guante o armadura, o incluso para un agarre especial que el propietario emplee como parte de su estilo de ataque. Como resultado de estos cambios, el personaje para el que se ha realizado esta adaptación recibe un +5 a la Habilidad de Armas o de proyectiles cuando la empuñe. Cualquier otro personaje que empuñe el arma sufre una penalización de -5, al sentir que el arma está desalineada.

Modificación: Cualquier arma.

EMPUÑADURA DE PISTOLA

Este mango modificado está diseñado para ser más cómodo, y permite sostener el arma con una sola mano sin la penalización habitual de -20. Sin embargo, resulta más difícil apuntar con precisión y eso hace que se reduzca a la mitad su alcance.

Modificación: Cualquier arma a distancia básica.

EXTERMINADOR

Muchos de los guerreros religiosos más celosos del Imperio utilizan un cartucho exterminador acoplado a sus armas. Este pequeño dispositivo contiene una sola carga que dispara un chorro de llamas. En lugar de disparar el arma de la forma habitual, el usuario puede activar el exterminador como media acción, lo que se considera una acción de ataque normal con un lanzallamas.

Modificación: Cualquier arma salvo pistolas o arrojadizas.

EXTRACCIÓN RÁPIDA

Esta modificación incluye aceites lubricantes, munición adicional, venerados resortes de eyección recuperados de armas antiguas, y más cosas, todas ellas diseñadas para disponer de más tiempo disparando y menos recargando. El tiempo de recarga del arma se reduce en media acción, hasta un mínimo de media acción. Por ejemplo, un arma que normalmente requeriría 2 acciones completas, se puede recargar con una acción completa y media acción.

Modificación: Cualquier arma a distancia básica.

GIROESTABILIZADORES

Los giroestabilizadores son parecidos a las placas y amarres antigravitatorios de las naves de vacío, pero en este caso aligeran la carga. Las armas con esta tecnología son mucho más fáciles de manejar, pero son tan valiosos que los suelen robar antes que las propias armas. Los giroestabilizadores reducen el peso de un arma a la mitad. Al dispararla, se considerará que el usuario tiene el rasgo Estabilización automática, y por tanto está siempre afianzada.

Modificación: Cualquier arma pesada.

INSCRIPCIONES GRABADAS

El personaje graba una inscripción sagrada del Credo imperial en el arma. Estas inscripciones se suelen grabar en la superficie del arma y se pueden decorar con metales preciosos, joyas, reliquias incrustadas, medallas o talismanes de la Ecclesiarquía. El recuerdo constante de su fe sirve para infundir coraje en el usuario del arma cuando se le pone a prueba. El personaje que posea una o más armas con esta modificación obtiene una bonificación de +10 a las tiradas de acobardamiento.

Modificación: Cualquier arma.

LANZAGRANADAS AUXILIAR

Una pequeña versión de un solo disparo de un lanzagranadas normal se acopla a otra arma a distancia, como por ejemplo un rifle láser, lo que permite al usuario disparar una única granada en vez de disparar el arma principal y añade 2,5 kg al peso del arma. El personaje puede elegir disparar el lanzador o el arma en su turno, pero no los dos a la vez. Tiene un alcance de 45 metros, el daño y la penetración de la granada cargada, y se puede disparar de forma indirecta. Sin embargo, el dispositivo es demasiado engorroso para recargarlo durante el combate. Cada nueva adquisición para el arma recarga el lanzador con un nuevo proyectil, pero ya no requiere volver a aplicar la modificación.

Modificación: Cualquier arma básica láser, de proyectiles sólidos o bólder.

MANGO MODIFICADO

Si el personaje empuña un arma con un mango modificado para apuntar, su forma se adapta mejor. Al apuntar con el arma la siente como una extensión natural de su brazo. Cuando un personaje realiza una acción de apuntar con estas modificaciones, recibe un +2 por una media acción y un +4 por una acción completa. Esta modificación es compatible con otros dispositivos que modifiquen las acciones de apuntar. Por lo general se suele aplicar al mando de un arma a distancia básica, pero se pueden realizar ajustes parecidos a prácticamente cualquier arma.

Modificación: Cualquier arma.

MEDIDAS DE SEGURIDAD DESACTIVADAS

El arma ha sido modificada, con lo que su naturaleza volátil siempre está presente, lista para dispararla o empuñarla en un instante. Cuando se usa la acción equipar para preparar un arma con esta modificación, el personaje puede equipar otra arma o sacar otro objeto como parte de la misma acción. Sin embargo, cada vez que el portador sufra cuatro o más niveles de fracaso en una tirada de habilidad de movimiento, el arma se le dispara, activa o le corta a causa de los zarandeos.

Modificación: Cualquier arma.

MIRA FOTOSENSIBLE

Esta mira revela a los enemigos que acechan en la noche con lentes de longitudes de onda que los ojos humanos no pueden detectar. El personaje que utilice una mira fotosensible no sufre ninguna penalización debido a la oscuridad.

Modificación: Cualquier arma a distancia básica láser, de proyectil sólido, bólder, rudimentaria, o de plasma. Un arma sólo puede tener una mira.

MIRA LÁSER

Esta pequeña mira láser carmesí es habitual en muchas armas, ya que ayuda tanto a apuntar como a intimidar al enemigo. Proporciona una bonificación de +10 a las tiradas de Habilidad de proyectiles cuando se realiza un solo disparo.

Modificación: Cualquier arma básica o pistola láser, de proyectiles sólidos, bólder, rudimentaria, o de plasma. Un arma sólo puede tener una mira.

MIRA TELESCÓPICA

Esta mira aumenta las imágenes, lo que permite al usuario apuntar mejor a enemigos situados a grandes distancias, y además es una modificación habitual cuando se requieren disparos de precisión. Un arma provista de mira telescópica ignora las penalizaciones por disparar a distancias largas y extremas, siempre que el tirador utilice una acción completa para apuntar.

Modificación: Cualquier arma básica láser, de proyectiles sólidos, bólter, rudimentaria o de plasma. Un arma sólo puede tener una mira.

MIRA TÉRMICA

Este dispositivo muestra imágenes térmicas y revela los escondrijos de los enemigos en la oscuridad. Al usar una mira térmica, el personaje no sufre ninguna penalización por la oscuridad y recibe una bonificación de +20 a las tiradas de Percepción basadas en la visión mientras se encuentre en la oscuridad.

Modificación: Cualquier arma a distancia básica láser, de proyectiles sólidos, bólter, rudimentaria, o de plasma. Un arma sólo puede tener una mira.

MOCHILA DE SUMINISTRO DE MUNICIÓN

El arma es cargada con una mochila de suministro que proporciona munición mediante líneas de combustible, cables de energía, o cintas de proyectiles. Aunque el usuario puede disparar durante más tiempo, es más engorrosa de recargar, puesto que tiene que esperar a que termine el combate para hacerlo. Esto aumenta el tamaño del cargador del arma en cinco veces la capacidad actual, pero no puede recargarse en combate. Para recargar el arma, el personaje debe disponer de la munición necesaria y dedicar cinco minutos al proceso. Si el arma se encasquilla, pierde la munición equivalente a un cargador y no requiere recargarla.

Modificación: Cualquier arma bólter, lanzallamas, láser, de fusión, plasma y de proyectiles sólidos.

MONOFILO

Las armas monofilo tienen cortes extremadamente afilados que vuelven las hojas aún más letales. Las armas cuerpo a cuerpo sin filo, como mazas o martillos, también pueden adquirir esta mejora. Para esas armas el efecto se puede deber a un neumo-impulsor, multiplicadores inerciales, o cualquier otra mejora que encaje mejor. Un arma con esta modificación pierde la propiedad Primitiva (si la tenía) y aumenta su penetración en +2. Esta mejora se puede aplicar a un arma de energía, pero no tiene efecto mientras el campo de energía se encuentre activo.

Modificación: Cualquier arma cuerpo a cuerpo rudimentaria o de energía.

MONTURA DE ARMA PARA ANTEBRAZO

Estos guanteletes pesados sirven para acoplar al brazo una única arma a distancia que se dispara mediante unos movimientos específicos de la mano. Esta modificación deja libres ambas manos al usuario y puede causar una fuerte impresión en sus enemigos, ya que parecerá que sale fuego de sus brazos extendidos. Esta modificación reduce el alcance del arma en una tercera parte.

Modificación: Cualquier pistola láser, rudimentaria, de proyectiles sólidos, bólter o de fusión.

Tabla 5–9: Modificaciones para las armas

NOMBRE	PESO	DISPONIBILIDAD
Accesorio cuerpo a cuerpo	+2kg	Frecuente
Acción fluida	–	Rara
Bípode o trípode	+2kg	Normal
Cargador ampliado	+1kg	Escasa
Compacta	x1/2	Normal
Dispensador de toxinas	+0,75kg	Rara
Empuñadura personalizada	–	Rara
Empuñadura de pistola	–	Rara
Exterminador	+1kg	Común
Extracción rápida	–	Rara
Giroestabilizadores	x1/2	Extremadamente rara
Inscripciones sagradas	–	Escasa
Lanzagranadas auxiliar	+2,5kg	Rara
Mango modificado	–	Escasa
Medidas de seguridad desactivadas	–	Rara
Mira fotosensible	+0,5kg	Muy rara
Mira láser	+0,5kg	Escasa
Mira telescópica	+1kg	Normal
Mira térmica	+0,5kg	Muy rara
Mochila de suministro de munición	+15kg	Escasa
Monofilo	+0kg	Escasa
Montura de arma para antebrazo	+1kg	Escasa
Omnimira	+2kg	Casi único
Operación por voz	+0,5kg	Rara
Pronosticador de movimiento	+0,5kg	Muy rara
Reforzada	+20%	Escasa
Selector de disparo	+1kg	Rara
Silenciador	+0,5kg	Frecuente
Sistema de puntería	+1,5kg	Rara

OMNIMIRA

Un dispositivo muy caro y raro que por lo general sólo se encuentra en manos de asesinos o cazarrecompensas legendarios, la omnimira es un cúmulo de sensores minuciosamente ajustados unido a una lente de precisión. Algunas de estas miras se conectan directamente a un puerto craneal biónico, lo que permite al usuario disparar en esquinas sin exponerse; la mira se convierte en un “tercer ojo”. La omnimira combina los beneficios de la mira láser, telescópica y térmica.

Modificación: Cualquier arma básica láser, de proyectiles sólidos, bólter, rudimentaria, o de plasma. Una omnimira se considera una mira, y un arma sólo puede tener una.

OPERADO POR VOZ

Configurados con la voz del usuario, estos receptores se enlazan con los controles de disparo de un arma. Cuando se da la orden, el usuario dispara el arma, cambia el modo de disparo e incluso pasa de una munición a otra (para ello hay que incluir un selector de disparo).

Modificación: Cualquier arma de pistola, básica, lanzador o pesada que no sea primitiva.

PRONOSTICADOR DE MOVIMIENTO

El poderoso cogitador interno de este dispositivo procesa el movimiento, y al disparar el arma el espíritu máquina utiliza estos datos para seguir a su presa con una larga y precisa ráfaga. Un pronosticador de movimiento añade una bonificación de +10 a cualquier tirada de Habilidad de Proyectiles realizada como parte de una acción de ráfaga semiautomática o automática.

Modificación: Cualquier arma a distancia (salvo las rudimentarias) capaces de realizar ráfagas semiautomáticas o automáticas.

REFORZADA

La mayoría de veteranos de guerra saben que no importa lo buenos que sean con las armas a distancia, siempre habrá ocasiones en las que el enemigo se acerca y no hay tiempo para recargar. Un arma reforzada puede llegar a ser sorprendentemente efectiva en estas situaciones, y convertir a un hereje al asalto en pasta para raciones. El peso del arma aumenta en un 20% cuando se refuerza. Si se trata de un arma a distancia, recibe una bonificación adicional de +1 al daño al emplearse como un arma improvisada. Un arma cuerpo a cuerpo con esta mejora sólo se destruye con un 41 o más al parar un arma con la propiedad Campo de energía.

Modificación: Cualquier arma.

SELECTOR DE DISPARO

Una modificación ideal para aquellos que usan armas que pueden emplear distintos tipos de munición, este dispositivo permite al usuario cambiar de un tipo a otro sin necesidad de recargar el arma. Ahora el arma puede tener un máximo de tres tipos de munición cargados (la cantidad total de proyectiles no puede exceder el tamaño del cargador). Al inicio de su turno, el portador puede utilizar el selector de disparo para elegir qué tipo de munición dispara ese asalto.

Modificación: Cualquier pistola o arma básica bólder, lanzador y de proyectiles sólidos.

SILENCIADOR

Esta modificación utiliza deflectores de sonido, aceites refrigerantes bendecidos y otros materiales para amortiguar el ruido del arma, lo que evita que los enemigos cercanos lo detecten. Las tiradas de Perspicacia para oír los disparos realizados con un arma silenciada sufren una penalización de -20, y sólo se pueden intentar a la mitad de la distancia normal.

Modificación: Cualquier arma básica o pistola de proyectiles sólidos.

SISTEMA DE PUNTERÍA

Pesados y preciosos, los sistemas de puntería son dispositivos muy valiosos que usan una combinación de cogitadores de guía y sensores para mejorar la precisión. A menudo se acoplan directamente al espíritu máquina de un arma, lo que aumenta el vínculo entre el usuario y el arma. Si existe una penalización a la tirada de Habilidad de Proyectiles al usar un arma con sistema de puntería, se reduce en diez. Así pues, una penalización final Muy difícil (-30) se convierte en Difícil (-20), por ejemplo.

Modificación: Cualquier arma láser, de proyectiles sólidos, bólder o pesada.

MUNICIÓN ESPECIAL

Las armas a distancia imperiales son sin duda maravillosas. Muchas son reliquias que se remontan a linajes mayores que las dinastías que las entregan de generación en generación. Sin embargo, sin munición, la mayoría son solo porras ornamentadas. Aunque su munición es bastante común, o al menos tan fácil de encontrar como el propio arma, son muchos los que buscan munición inusual y única para sus armas. Un acólito puede hacerse infame por los proyectiles que usa en combate, y sus enemigos huir por temor a las balas infierno que saben que dispara.

La munición especial puede adquirirse con una tirada de Solicitud como cualquier otro artículo. Si el personaje quiere solicitar munición especial, debe especificar primero para qué arma la quiere, y con cada tirada superada de Solicitud recibe hasta 2 cargadores de la munición deseada, más otro por cada nivel de éxito obtenido además del primero. Cuando un personaje recarga su arma, puede elegir usar un cargador de munición especial. En todos los ataques realizados con la munición de ese cargador, se aplican los efectos indicados para esa munición. La munición especial no puede mezclarse con la convencional (a menos que se use un Selector de disparo).

BALAS DUM-DUM

Estas balas pesadas y romas destrozan los tejidos y causan una terrible carnicería en los objetivos poco protegidos.

Efecto: Las balas dum-dum añaden un +2 al daño del arma, pero los puntos de blindaje se duplican contra ellas.

Se utiliza con: Revólveres de bajo calibre, pistolas de bajo calibre, rifles de francotirador y pistolas pesadas.

BALAS INFIERNO

Llenas de prometio y otros agentes altamente inflamables, las balas infierno arden al impactar para cubrir a sus objetivos con un incendiario gel adhesivo.

Efecto: Un arma que emplee balas infierno obtiene la propiedad Lanzallamas.

Se utiliza con: Escopetas y todas las armas bólder.

BALAS MATAHOMBRES

Estas balas poseen una punta extremadamente densa diseñada para atravesar muchos tipos de blindaje personal.

Efecto: Las balas matahombres añaden +3 a la penetración del arma.

Se utiliza con: Revólveres de bajo calibre, pistolas de bajo calibre, pistolas pesadas, rifles de francotirador, pistolas automáticas y rifles automáticos.

BATERÍAS SOBRECARGADAS

Se trata de una potente batería para armas láser, preferida por los francotiradores de algunos regimientos de la Guardia Imperial. Cada batería sobrecargada tan sólo puede utilizarse para un único disparo.

Efecto: Un arma alimentada por una de estas baterías añade un +1 al daño, obtiene la propiedad Desgarradora, y cuenta con una penetración de 4. El arma también pierde la propiedad Fiable, y la capacidad de su cargador se reduce a 1.

Se utiliza con: Pistolas láser, carabinas láser, rifles láser y rifles láser de largo alcance.



FLECHAS Y VIROTES EXPLOSIVOS

Las flechas y virotes explosivos pueden haber sido modificados burdamente atándoles proyectiles en la punta o pueden haber sido tratados con algún tipo de compuesto alquímico inestable.

Efecto: Los ataques sufren una penalización de -10. Estos proyectiles cambian el tipo de daño del arma a Explosivo, eliminan la propiedad Primitiva, y proporcionan la propiedad Explosión (1).

Se utiliza con: Arcos y ballestas.

PROYECTILES AMPUTADORES

Estas balas contienen micrometralla explosiva que desgarran la carne y destroza huesos, siendo capaz de arrancar extremidades.

Efecto: Los proyectiles amputadores añaden +2 al daño del arma.

Se utiliza con: Revólveres de bajo calibre, pistolas de bajo calibre, escopetas (de todo tipo), rifles de francotirador, pistolas pesadas, pistolas automáticas y rifles automáticos.

PROYECTILES BÓLTER TEMPESTAD

Los proyectiles bólter tempestad son la variedad más rara de proyectil bólter, fabricados en los templos de Marte. Contienen un potente generador de plasma en miniatura que libera un impulso electromagnético y térmico al impactar. Resultan especialmente efectivos contra objetivos mecánicos, pero adquirirlos de manos del Culto a la Máquina es una tarea prácticamente imposible.

Efecto: Los proyectiles bólter tempestad cambian el tipo de daño del arma a Energía y conceden la propiedad Eléctrica. Además añaden +3 al daño contra objetivos con el rasgo Máquina.

Se utiliza con: Pistolas bólter, bólteres y bólteres pesados.

Tabla 5-10: Munición

NOMBRE	PESO
Balas dum-dum	Escasa
Balas inferno	Rara
Balas matahombres	Escasa
Baterías sobrecargadas	Escasa
Flechas y virotes explosivos	Escasa
Proyectiles amputadores	Extremadamente rara
Proyectiles bólter tempestad	Casi único
Proyectiles desangradores	Rara
Proyectiles expansivos	Escasa
Proyectiles perturbadores	Rara
Proyectiles tóxicos	Escasa

PROYECTILES EXPANSIVOS

Estos densos proyectiles se fragmentan al impactar para crear terroríficas heridas de salida a las que pocos sobreviven, y son ideales cuando no importa si el objetivo vive o muere.

Efecto: Estos proyectiles añaden un +1 al daño y a la penetración del arma.

Se utiliza con: Revólveres de bajo calibre, pistolas de bajo calibre, rifles de francotirador, pistolas automáticas y rifles automáticos.

PROYECTILES DESANGRADORES

Cada uno de estos proyectiles se fragmenta al penetrar, momento en que suelta productos químicos anticoagulantes que hacen sangrar las heridas profusamente.

Efecto: Si un objetivo recibe daño de proyectiles sangradores, empieza a sangrar a borbotones y sufre una hemorragia durante 1d5 asaltos o hasta que se le trate con éxito. Estos proyectiles no afectan a objetivos con los rasgos Demoníaco o Máquina.

Se utiliza con: Revólveres de bajo calibre, pistolas de bajo calibre, pistolas pesadas, pistolas automáticas y rifles automáticos.

PROYECTILES PERTURBADORES

Especialmente diseñados para desorientar y someter, requieren un tiempo adicional para dispararlos pero pueden derribar a enemigos que sean inmunes a la munición convencional.

Efecto: Los proyectiles perturbadores añaden las propiedades Alucinógena (2) y Recarga al arma.

Se utiliza con: Armas bólter y de proyectiles sólidos.

PROYECTILES TÓXICOS

Dotados de puntas venenosas o cargados con hongos corrosivos, los proyectiles tóxicos causan daño cuando perforan la carne.

Efecto: Los proyectiles sólidos añaden la propiedad Tóxica (1) al arma, pero reducen su daño en -2.

Se utiliza con: Armas bólter y de proyectiles sólidos.

MUNICIÓN ESTANDAR

La mayoría de armas a distancia emplean munición estándar y disponen de un cargador del tipo que define el arma. Desde baterías de energía para los rifles láser y bombonas de plasma de hidrógeno fotónico, hasta cartuchos de escopeta y proyectiles de rifle automático básicos, acostumbran a ser tan comunes como las armas que los usan.

Las características del arma en este capítulo, así como el daño y capacidad del cargador, son para su munición estándar. La munición convencional de un arma tiene una disponibilidad un nivel mayor que la del arma. Por ejemplo, un cargador de 18 proyectiles de pistola automática tiene una disponibilidad Común (+10) porque el arma es Normal (+0). Una tirada de Solicitud para munición estándar proporciona dos cargadores, más otro adicional por cada nivel de éxito además del primero. Si en algún momento es importante saber cuánto pesa la munición, considera que un cargador lleno equivale al 10% del peso del arma.

EQUIPO PROTECTOR

“El Emperador protege mi alma, la antifragsmentación el resto”.

–Dicho común entre la infantería pesada Havarth

Ado el poder y letalidad de las armas, es de esperar que muchos busquen la mayor protección posible. Esta protección tiene dos formas: el blindaje personal diseñado para absorber o redirigir el daño, y exóticos dispositivos basados en tecnologías arcanas que escudan al usuario contra el daño. El abstenerse de llevar algún tipo de protección física es una invitación a una muerte rápida, y aunque todos los siervos del Emperador confían en su protección, todos saben que morir antes de cumplir con su deber para con Él, supone fallarle.

BLINDAJE

Las armaduras proporcionan puntos de blindaje (PB) sobre diversas localizaciones del personaje, que pueden reducir el daño como se indica en la [página 227](#). Algunas también poseen propiedades especiales que están referidas en sus respectivas descripciones. Cada tipo de blindaje tiene las siguientes características:

Tipo de blindaje: Describe la clase de protección: Básica, Antifragsmentación, Malla, Caparazón, o Servoarmaduras.

Localizaciones protegidas: Las localizaciones que cubre el blindaje, que puede ser una combinación de brazos, piernas, torso y cabeza. Algunos blindajes cubren las seis localizaciones y se indica con “Todas”.

PB (puntos de blindaje): Cantidad de puntos de blindaje que proporciona para las localizaciones protegidas. Toda protección que no sea de la mejor calidad que proporcione 7 PB o más inflige una penalización de –30 a las tiradas de Sigilo.

Ag máx.: Valor máximo de la Agilidad que puede ejercer un personaje usuario de este blindaje: si la Agilidad del personaje supera este número, se considera que es la indicada aquí. Si lleva varios dispositivos de protección (como un casco y un chaleco), el personaje utiliza el valor de Ag máx. más bajo.

Peso: Representa el peso del blindaje. Para más información sobre el paso máximo que puede acarrear un personaje, consulta la [página 248](#).

Disponibilidad: Identifica la disponibilidad del blindaje, y se usa cuando se efectúan tiradas de Solicitud para adquirirlo (consulta la [página 142](#)).

Tabla 5–11: Blindajes

NOMBRE	LOCALIZACIONES PROTEGIDAS	PB	AG MÁX	PESO	DISPONIBILIDAD
BLINDAJE BÁSICO					
Cuero pesado	Brazos, Torso	1	–	5 kg	Común
Túnica imperial	Brazos, Torso, Piernas	1	–	4 kg	Normal
Malla corporal blindada	Brazos, Torso, Piernas	2	–	5 kg	Rara
Armadura de cota de malla	Brazos, Torso, Piernas	3	35	15 kg	Común
Armadura de placas feudal	Todas	5	25	30 kg	Escasa
Chaleco de piel alienígena	Torso	6	50	20 kg	Muy rara
BLINDAJE ANTIFRAGMENTACIÓN					
Casco antifragsmentación	Cabeza	2	–	2 kg	Normal
Guanteletes antifragsmentación	Brazos	2	–	1 kg	Normal
Manto antifragsmentación ligero	Brazos, Torso, Piernas	2	55	4 kg	Escasa
Chaleco antifragsmentación	Torso	3	60	5 kg	Normal
Abrigo antifragsmentación	Brazos, Torso, Piernas	3	55	8 kg	Escasa
Manto antifragsmentación	Brazos, Torso	3	60	5 kg	Normal
Armadura antifragsmentación de GI	Todas	4	50	11 kg	Escasa
BLINDAJE DE MALLA					
Chaleco de malla	Torso	4	–	2 kg	Rara
Manto de malla	Brazos, Torso, Piernas	4	60	3 kg	Muy rara
BLINDAJE DE CAPARAZÓN					
Casco de caparazón	Cabeza	4	–	2 kg	Rara
Guanteletes de caparazón	Brazos	5	–	2 kg	Rara
Grebas de caparazón	Piernas	5	–	3 kg	Rara
Armadura ligera de caparazón de agente	Todas	5	45	15 kg	Rara
Coraza de caparazón	Torso	6	55	7 kg	Rara
Armadura de caparazón del Militarium Tempestus	Todas	6	45	15 kg	Muy rara
SERVOARMADURAS					
Servoarmadura ligera	Todas	7	40	40 kg	Muy rara

COMBINAR BLINDAJES

Los personajes pueden usar múltiples blindajes si lo desean, pero las propiedades protectoras no se acumulan. Si una localización protegida por varias piezas de blindaje recibe un impacto, se usa solo el valor de PB más alto para reducir el daño recibido.

BLINDAJE BÁSICO

Aunque no tiene porqué proteger menos, este blindaje suele ser más sencillo. Gruesas capas de cuero, mallas de fibra elástica, pieles alienígenas, túnicas pesadas, chalecos acolchados y cotas de malla son comunes en todo el Imperio. En muchos planetas remotos, e incluso en lugares aislados de mundos civilizados, estas protecciones son habituales. Rara vez ofrecen una protección adecuada contra los disparos de un rifle láser u otras armas avanzadas, pero suelen ser baratas y eficaces contra la mayoría de amenazas.

BLINDAJE DE CAPARAZÓN

Formado por placas superpuestas de platiacero o ceramita, el blindaje de caparazón suele ser un signo de posición entre los oficiales imperiales y los acólitos. Los guerreros de élite del *Militarum Tempestus* y el *Adeptus Arbites* usan trajes completos de este material, pero normalmente protege el pecho, o se teje en trajes antifrags como placas que se pueden quitar y reemplazar. Los blindajes de caparazón cuentan con varios niveles de protección, según una relación de efectividad y peso.

BLINDAJE DE AGENTE

Una versión inferior del blindaje de caparazón, los blindajes de agente del orden son parte del uniforme de las fuerzas policiales locales de los planetas de todo el Imperio. Aunque carecen de los diseños que usan los soldados de élite del *Militarum Tempestus* o los arbitadores, siguen siendo lo bastante efectivas para enfrentarse a la mayoría de pandilleros o la escoria herética de una colmena.

BLINDAJE

ANTIFRAGMENTACIÓN

Así como el rifle láser es el arma más habitual de la galaxia, el blindaje antifrags es el más común por su uso estándar en la Guardia Imperial. El blindaje antifrags está compuesto por varias capas de materiales ablativos, con propiedades de absorción de impactos, y diseñado para resistir disparos de armas ligeras y deflagraciones. Aunque no está preparado para detener los disparos de armas pesadas, es relativamente ligero, sencillo, barato de fabricar, y fiable en combate. Siempre y cuando el usuario no se encuentre en el punto de origen de una detonación, el blindaje antifrags proporciona 1 PB adicional contra el daño causado por armas con la propiedad Explosión.

BLINDAJE DE MALLA

Compuesto por miles de anillos de termoplástico entrelazados como un tejido, el material se vuelve rígido con los impactos, disipando la fuerza del impacto. Los mejores son de origen alienígena, aunque las versiones humanas ofrecen una protección excelente.

SERVOARMADURAS

Este sofisticado blindaje consiste en gruesas placas de ceramita y una fuente de energía propia que aumenta la fuerza y movilidad del usuario. Muchos trajes son heredados con cientos, si no miles, de años de antigüedad. Tienen gran variedad de estilos, desde trajes ligeros para acólitos de élite hasta versiones pesadas para combates intensos. Las enormes y antiguas versiones del *Adeptus Astartes* son un tipo aparte, que usa implantes especiales para conectar el blindaje con el usuario de un modo que ningún humano podría emplear o controlar.

La servoarmadura ligera requiere un suministro de energía integrada en el traje, por lo que no cuenta para el límite de peso normal (consulta la [página 248](#)). El blindaje concede al usuario el rasgo Fuerza antinatural (1) y aumenta su valor del rasgo Tamaño en 1. Si no se indica lo contrario, el suministro de energía dura 1d5 horas antes de necesitar una recarga. La mayoría de trajes cuentan con un casco desmontable. Al llevarlo, proporciona suministro de oxígeno y sistemas de transmisión estándar.

CAMPOS DE FUERZA

Aunque la armadura física suele ser tan efectiva como impresionante (a veces la simple visión de un acólito fuertemente protegido es suficiente para sofocar una posible herejía), otras veces se requiere un acercamiento más sigiloso o la situación pide una apariencia menos combativa. Los campos de energía ofrecen protección en estos casos, ya que normalmente se ocultan mejor y suelen ser mucho más efectivos. La mayoría son dispositivos pequeños y discretos que nadie, ni siquiera el *Adeptus Mechanicus*, comprende totalmente. Algunos son creaciones arcanotecnológicas ancestrales de la Edad Oscura de la Tecnología, consideradas reliquias sagradas veneradas y santificadas antes de cada uso.

A menos que se indique lo contrario, los campos de fuerza protegen todo el cuerpo. Encender o apagar el campo requiere media acción. Un personaje sólo puede beneficiarse de un solo campo, sin importar de los que disponga. Cuando un personaje que lleva un campo activo es atacado, pero antes de realizar las tiradas de evasión, lanza 1d100. Si el resultado es igual o inferior al valor de protección del campo, el ataque no tiene ningún efecto sobre el personaje protegido (aunque sigue pudiendo afectar a los alrededores del personaje o a otros individuos cercanos, como es el caso de las armas con la propiedad Explosión).



Tabla 5-12: Campos de energía

NOMBRE	VALOR DE PROTECCIÓN	PESO	DISPONIBILIDAD
Campo refractante	30	2 kg	Muy rara
Campo de conversión	50	1 kg	Extremadamente rara
Campo de desplazamiento	55	2 kg	Casi único
Campo de energía (Personal)	80	50 kg	Casi único
Campo de energía (Vehículo/Emplazamiento)	80	500 kg	Muy rara

Los campos también se sobrecargan. Compara la tirada de 1d100 para evitar daño con la **Tabla 5-13: Riesgo de sobrecarga del campo**. Si el resultado es igual o inferior al número indicado, el campo se sobrecarga. Deja de funcionar hasta que se recarga o repara, lo que requiere una tirada Muy Difícil (-30) de Competencia tecnológica.

Tabla 5-13: Riesgo de sobrecarga del campo

CALIDAD DEL CAMPO	TIRADA DE SOBRECARGA
Mala	01-15
Normal	01-10
Buena	01-05
La mejor	01

CAMPO REFRACTANTE

Los campos refractantes son lo bastante pequeños para ocultarlos en joyas u otros adornos. Mientras están activos, pueden dispersar un ataque por toda su superficie para negar el daño, aunque también rodean a los usuarios con un halo suave debido a la interacción de sus energías con el aire.

El resplandor de un campo refractante activo hace destacar a su usuario en entornos oscuros o con poca luz, e impone una penalización de -20 a todas sus tiradas de Sigilo.



CAMPO DE CONVERSIÓN

Conocidos también como campos de llamas, estos dispositivos convierten la energía de un ataque en luz, a menudo lo bastante potente como para producir estallidos cegadores contra los enemigos cercanos. Se suele entregar una versión más poderosa conocida como Rosarius a los miembros de la Eclesiarquía para protegerlos de las tentaciones de los herejes y los impíos.

Si el campo de conversión bloquea más de 12 puntos de daño de un único ataque, libera una luz lo bastante fuerte como para actuar de forma parecida a una granada de fogonazo fotónico (consulta la [página 158](#)). El personaje que lleva el campo de conversión no resulta afectado por este fogonazo.

CAMPO DE DESPLAZAMIENTO

Los campos de desplazamiento son poderosos, pero a veces también peligrosos. No absorben ni desvían la energía de un ataque, sino que alejan al usuario con tecnologías de salto de disformidad en miniatura. Este salto normalmente se activa mediante sensores situados en el dispositivo, aunque también se puede activar de forma manual a voluntad. Cada activación acarrea el tremendo riesgo de viajar sin protección por el empíreo. Aunque el cuerpo se pone a salvo, el alma se arriesga a la condenación.

Al neutralizar con éxito un ataque, el usuario salta en una dirección aleatoria haciendo uso del Diagrama de dispersión de la [página 230](#). Lanza 3d10 para el número de metros que se desplaza (el usuario siempre emerge sobre una base sólida y en un espacio vacío adecuado). Si los tres dados obtienen el mismo número (pej., tres 7), el usuario no aparece en 1d5 asaltos y recibe 1 punto de Corrupción por la exposición a las energías antinaturales del interior de la disformidad. Si la activación es inesperada, el usuario no puede actuar durante un asalto mientras intenta recuperarse.

CAMPO DE ENERGÍA

A diferencia de otros dispositivos de este tipo, los campos de energía son artilugios grandes, voluminosos y difíciles de ocultar. Las versiones personales tienen que llevarse en pesadas mochilas, mientras que las unidades más grandes se incorporan a mecanismos motrices a causa de su tamaño y peso. Los campos de energía son muy efectivos al proyectar un muro de fuerza que neutraliza los ataques entrantes, aunque consumen rápidamente la energía una vez activos.

Estos campos hacen que el aire ondule y crepite visiblemente con descargas estáticas, lo que provoca una penalización de -20 a todas las tiradas de Sigilo. Además, no protege contra los ataques a distancia realizados a menos de 1 metro, o los ataques cuerpo a cuerpo.

EQUIPO

“Cógelo todo. Cuando estemos allí, no podremos conseguir más”.

—Yanto Ka'Wie, preparando un asalto a la Orden de la Pureza

Aunque las armas y blindajes son de gran importancia en combate, se necesitan otros enseres para investigar herejías, infiltrarse en sectas e interrogar culpables. Desde cosas mundanas como prendas de vestir, hasta suministros medicos avanzados, los objetos de esta sección ayudan a un acólito ser lo más efectivo posible al servicio del Emperador.

VESTIMENTA Y EFECTOS PERSONALES

Los siguientes objetos son de uso personal, y van desde prendas de vestir hasta preciados recuerdos de vidas anteriores y sencillas.

AURICULAR DE ESPACIO MUERTO

Estos diminutos dispositivos reducen las perturbaciones sónicas de gran volumen (como explosiones) amortiguando el estruendo hasta un nivel tolerable. El usuario recibe una bonificación de +20 todas las tiradas de Resistencia de efectos sónicos o a las consecuencias auditivas de un arma con la propiedad Impacto.

CAPA DE CAMALEONINA

La camaleonina es un material compuesto por fibras miméticas que alteran el color para adaptarse al entorno, y es el atuendo elegido por los francotiradores. El usuario recibe una bonificación de +20 a las tiradas de Sigilo. Si permanece inmóvil durante su turno, las tiradas de Habilidad de Proyectiles contra él sufren una penalización de -30 hasta el inicio de su próximo turno.

COLLAR EXPLOSIVO

Estos artilugios incentivan a las legiones penales a luchar para expiar sus pecados sirviendo al Emperador, y mantener a raya a los prisioneros. Cada pesado collar tiene un control remoto, con un alcance de 1 km. El control remoto puede desactivar o hacer explotar el collar, que estalla automáticamente si se encuentra fuera del alcance del control más de 5 minutos.

Al detonar, el portador muere al instante, y se trata como si hubiera detonado una granada de fragmentación (consulta la [página 157](#)). Quitar un collar explosivo sin el control remoto requiere una tirada Difícil (-20) de Competencia tecnológica. Si se falla por dos o más niveles de fracaso, explota.

CRONO

Los cronos son pequeños relojes para sincronizar a los acólitos. Las versiones básicas solo indican la hora local y requieren ajustes manuales, mientras que los modelos caros pueden sincronizarse con datos externos para lograr mayor precisión.

FILTROS NASALES

Estos filtros, colocados en ambas fosas nasales, protegen de los gases perjudiciales. Un personaje con filtros nasales recibe una bonificación de +20 a todas las tiradas de Resistencia para resistir el efecto de gases dañinos. Los modelos de buena calidad suman otro +10, mientras que los de mala calidad quedan inservibles y deben sustituirse cada cinco horas de uso.

Tabla 5-14: Vestimentas y efectos personales

NOMBRE	PESO	DISPONIBILIDAD
Auricular de espacio muerto	–	Muy rara
Capa de camaleonina	0,5 kg	Raro
Collar explosivo	3 kg	Escasa
Crono	0 kg	Frecuente
Filtros nasales	–	Común
Gafas térmicas	0,5 kg	Muy rara
Guantes estabilizadores	0,5 kg	Rara
Mochila	2 kg	Abundante
Peto de combate	2 kg	Escasa
Pistolera oculta	1 kg	Normal
Reciclador de aire	1 kg	Escasa
Respirador/máscara de gas	0,5 kg	Normal
Ropa	2 kg	Abundante
Sintepiel	2 kg	Muy rara
Traje de supervivencia	–	Normal
Traje de vacío	8 kg	Escasa
Visor/lentillas fotosensibles	0,5 kg	Escasa

GAFAS TÉRMICAS

Este dispositivo óptico muestra imágenes térmicas que permiten al usuario detectar cosas que de lo contrario permanecerían ocultas en la niebla y las sombras. Los modelos de mala calidad no pueden discernir su verdadera naturaleza, además de ser gafas enormes con lentes brillantes. Los modelos buenos o de la mejor calidad parecen gafas normales (aunque trabajadas). Un personaje que lleve estas gafas no sufre penalización alguna por la oscuridad, y recibe una bonificación de +20 a las tiradas de Percepción realizadas por la noche, basadas en el sentido de la vista.

GUANTES ESTABILIZADORES

Estos pesados guantes tienen placas endentadas entre sí y conectadas mediante alambres flexibles que conservan la forma y la rigidez, absorbiendo el impacto de las armas de mano potentes. Un personaje que use un guante estabilizador puede disparar un arma básica con una sola mano sin sufrir la penalización de -20 habitual. Hay que tener en cuenta que sigue haciendo falta el entrenamiento especializado en esa arma para emplearla correctamente, sin el cual se aplica la penalización de -20 por habilidad no entrenada.

MOCHILA

Estos artilugios de almacenaje personal son desde contenedores de ropa hasta elaborados dispositivos adaptados al cuerpo con correas internas para mayor comodidad. Todos ellos permiten al portador transportar unos 30 kg de peso adicional, pero para sacar un objeto de la mochila se requiere una acción completa. Sólo se puede llevar una mochila o un peto de combate a la vez.

VESTIMENTA EN EL SECTOR ASKELLON

El sector Askellon representa una amplia variedad de mundos y entornos, desde la decadente y opulenta Juno hasta las llanuras fúngicas de Orsca. La ropa de sus habitantes es incluso más variada, con sectas/fábrica en un único nivel de habitáculos en muchas colmenas o códigos de bandas que hay que seguir para evitar morir. A continuación se ofrece una muestra de diferentes estilos que existen en el sector, para usar como guía para los acólitos que intenten mezclarse o destacar.

TÚNICAS DE HARAPOS

Frecuentes en las profundidades de Desoleum, estas túnicas están hechas con vestimentas rapiñadas de los cadáveres o arrastradas por las corrientes de las aguas residuales, y cosidas como túnicas. Algunos de los jirones pueden ser gasas de seda o pieles alienígenas, pero pocos se darán cuenta de estos detalles con poca luz y la mugre en que están impregnados.

MONOS DE PUERTO LOKHART

La ropa estándar de los trabajadores en los transportes de Puerto Lokhart, estos diseños baratos y robustos tienen gran variedad de colores y modelos que señalan la posición y especialidad del sujeto. También proporcionan una leve protección ante los chorros de los despegues de los transportes y las fugas de combustible corrosivo.

MALLA CORPORAL MERCANTÍL

Muchos comerciantes del mundo de Snope han adoptado estos cómodos monos, hechos de un material flexible, una variante de los modelos más toscos que llevan muchos de los trabajadores del planeta. Aunque las mallas de fibra elástica son más frecuentes para funciones físicas o peligrosas, en este lugar se han convertido en una moda, con elaborados glifos que señalan la casa a la que están afiliados.

TÚNICAS CORTESANAS

Pesadas y decoradas con capas de bordados en recuerdo de cada gobernante que ha honrado Juno, estas túnicas son frecuentes en muchas cortes y oficinas judiciales, desde fiscales pregoneros de poca monta a los señores que pronuncian sentencia.

TELA-ESPEJO

Un nuevo estilo de tejido de origen desconocido, la ropa hecha con este material parece plata líquida cayendo suavemente sobre los ricos y poderosos de Vouxis Prime en ondas con reflejos perfectos. Casi imposible de conseguir, depende más de tener contactos que dinero suficiente. Persisten los rumores de hasta dónde se ha llegado, o qué terribles favores se han prometido, para adquirirla.

PETO DE COMBATE

Aunque el peto, colocado encima de la ropa, no proporciona protección, incluye numerosos bolsillos y cintas para llevar cargadores extra, armas cortas y granadas. Los más habituales son riñoneras, bandoleras y chalecos que pueden cargar 15 kg. Los artículos en el peto de combate se pueden sacar como una acción libre. Sólo se puede llevar una mochila o un peto de combate a la vez.

PISTOLERA OCULTA

Estas cartucheras pueden contener una pistola pequeña, como una pistola automática o una de bajo calibre, y se llevan bajo ropa ancha para ocultar el arma de posibles observadores. Los intentos para detectar el arma sufren una penalización de -20, pero la acción de equipar este arma pasa a ser completa en vez de media (o media acción en lugar de libre cuando corresponda).

RECICLADOR DE AIRE

Estos dispositivos almacenan y reciclan aire respirable a través de una máscara y una bombona suplementaria exterior, inmunizando al usuario ante atmósferas tóxicas, e incluso permitiéndole sobrevivir bajo del agua. La bombona de aire dura alrededor de una hora, y luego debe ser sustituida, lo que requiere una acción completa. Los modelos de buena calidad duran dos horas, y los malos requieren dos acciones completas para sustituir la bombona. Las bombonas de repuesto son escasas.

RESPIRADOR / MÁSCARA ANTIGÁS

Una máscara que cubre la nariz y boca, o el rostro, ofrece una protección superior a los filtros nasales. El respirador concede una bonificación de +30 a las tiradas de Resistencia para resistir los efectos de cualquier gas, y puede repetir las tiradas fallidas una vez. Los modelos de buena calidad suman una bonificación adicional de +10, mientras que los de mala calidad quedan inservibles y deben sustituirse tras diez horas de uso.

ROPA

El estilo de ropa varía mucho por el Imperio, siendo algunas simples protecciones sin sentido estético, y otras puramente ornamentales sin preocuparse por el entorno u otras condiciones menores. Para algunos, el estilo de ropa es determinado al nacer o por los dictados de las fábricas. Otros adoptan los estilos de su banda, secta, casa o afiliación. Aunque la ropa habitual de un entorno debería ser sencilla de adquirir, la indumentaria más elaborada de un estatus más elevado o para una función específica tendría que ser más difícil, siendo el DJ quien decide en última instancia su disponibilidad o creación.

SINTEPIEL

La sintepiel es un traje de fibra elástica biorreactiva con una superficie mate que se adapta como un guante al usuario. Proporciona 2 puntos de blindaje a todo el cuerpo y el portador recibe una bonificación de +10 a las tiradas de Sigilo. También impide que el portador sea detectado por el uso de gafas térmicas y aquellos con el rasgo Visión en la oscuridad.

TRAJE DE SUPERVIVENCIA

Al trabajar en condiciones extremas (o desconocidas), los trajes de supervivencia son imprescindibles. No importa si hace demasiado calor o frío, el traje mantiene la temperatura e hidratación adecuada gracias a su capacidad de aislamiento. Emplea la diferencia entre la temperatura corporal y ambiental para alimentar las células termoelectricas, además de disponer de sistemas de recuperación para convertir el sudor en agua potable. La mayoría de trajes vienen con capucha y gafas para proteger la cabeza y la cara. Aunque no protegen indefinidamente, ayudan a mantener la vida durante emergencias cortas hasta ser rescatado.

El traje concede una bonificación de +20 a las tiradas para resistir el efectos de ambientes extremos. Los trajes de buena o la mejor calidad suman una bonificación de +25 y +30 respectivamente, mientras que los de mala calidad sólo duran tres días antes de fallar y necesitar ser reparados y recargados.

TRAJE DE VACÍO

Estos trajes estancos son esenciales para operar en el vacío del espacio, pero también pueden ser útiles en entornos tóxicos u hostiles. Un traje de vacío normal cuenta con 12 horas de aire e impone una penalización de -10 a las tiradas de Agilidad. Los de mala calidad tienen seis horas de aire, mientras que la buena o la mejor calidad eliminan la penalización a la Agilidad.

VISOR / LENTILLAS FOTSENSIBLES

Estas se pueden llevar como lentes córneas o como gafas, y amplifican cualquier luz residual para permitir ver al usuario como si hubiera una luz normal.

Los personajes equipados con estos artefactos obtienen el rasgo Visión en la oscuridad (consulta la [página 139](#)).

Los visores de buena calidad también amortiguan los efectos de las granadas de fogonazo fotónico, haciendo inmune a sus efectos al portador.

DROGAS Y ARTÍCULOS DE CONSUMO

Milenios de experimentación y degradación han dado lugar a miles de drogas al alcance de la humanidad, desde estimulantes hasta pociones arcanas con efectos impíos. Éstas, junto con los alimentos y bebidas más habituales, forman parte del equipo de viaje de cualquier acólito al prepararse para la acción.

Algunos artículos no tienen reglas de juego específicas, pero se pueden incorporar a la experiencia narrativa de acólitos y PNJs. Muchas se pueden usar como mercancía de comercio en varios mundos, o para adornar a la personalidad y trasfondo de un personaje. Si el DJ lo desea, puede crear reglas especiales para artículos concretos. Una mezcla regional de recafeinado especialmente potente, por ejemplo, podría evitar que un acólito cayera en un sueño reparador durante varios días. Muchas drogas son adictivas, y si así se indica sigue las reglas del recuadro **Abuso de drogas y adicción** de la [página 173](#).

AMASEC

Esta bebida alcohólica destilada a partir de vino u otros brebajes fermentados, es popular en muchas regiones del Imperio. Normalmente es un producto de buena calidad, con algunas añadas bien envejecidas y famosas a lo largo del sector por su bouquet y sabor.

ANTITOXINA

La antitoxina puede negar la mayoría de efectos peligrosos de otras drogas o toxinas. Una dosis elimina inmediatamente todo efecto, tanto positivo como negativo, de cualquier sustancia química que el sujeto haya inhalado, ingerido o se le haya inyectado, a menos que se especifique que la antitoxina no surte efecto contra él. Sin embargo, su uso es extremadamente desagradable, y con efectos secundarios habituales tan extremos (siendo los más suaves los vómitos y las diarreas masivas) que muchos preferirán soportar sus actuales aflicciones.

El uso de la antitoxina es doloroso y debilitante, y puede provocar varios efectos secundarios como vómitos, hemorragias nasales e intensas evacuaciones intestinales. Al tomar esta droga, el personaje queda aturdido durante tantos asaltos como 1d10 menos su bonificación de Resistencia. Un resultado de 0 o inferior significa que no sufre efectos secundarios adversos.

DROGA DE COMBATE

Esta droga (también conocida como masacradora) se suele tomar para agudizar los sentidos y mejorar el tiempo de reacción. Literalmente acelera al usuario, pero provoca daños fisiológicos y neurológicos con el uso prolongado.

Una dosis incrementa la bonificación de Agilidad y la bonificación de Percepción del usuario en +3 durante 2d10 minutos. Esto no incrementa los valores de las características. Cuando la droga deja de tener efecto, el usuario debe superar una tirada Moderada (+0) de Resistencia para no sufrir una penalización de -20 a todas sus tiradas de Agilidad y Percepción durante 1d5 horas. La droga de combate es adictiva.

Tabla 5–15: Drogas y artículos de consumo

NOMBRE	PESO	DISPONIBILIDAD
Amasec	1 kg	Normal
Antitoxina	–	Rara
Droga de combate†	–	Escasa
Espectro†	–	Rara
Estimulante†	–	Normal
Frenzonía†	–	Muy rara
Hongo de Desoleum	–	Escasa
Obscura†	–	Rara
Raciones	2 kg	Frecuente
Recafeinado	–	Abundante
Tranquilizante	1 kg	Abundante
Ungüentos sagrados	–	Muy rara
Varillas de lho	–	Común

† Droga adictiva

ESPECTRO

Una droga extremadamente prohibida, la espectro proporciona y aumenta los efectos más peligrosos: capacidades psíquicas. Incluso la más leve de las conexiones con la disformidad y los Poderes Ruinosos que habitan en el interior pueden permitir incursiones demoníacas o cosas peores, pero en los momentos desesperados, incluso estos terribles efectos se dejan de lado.

Si un personaje que carece de Factor psíquico toma una dosis de esta droga, deberá superar una tirada Moderada (+0) de Voluntad para no ganar 1d5 puntos de Locura cuando su mente se llena de espantosas visiones de la disformidad. Si supera la tirada, el usuario adquiere un poder psíquico de la **Tabla 5–16: Efectos de la espectro** (consulta las descripciones en el **Capítulo VI: Poderes psíquicos**). El poder dura 1d5 horas, y el usuario realiza todas las tiradas de foco de poder durante ese tiempo como si tuviera un Factor psíquico de 1.

Si un personaje con un Factor psíquico de 1 o más toma espectro, deberá realizar una tirada Moderada (+0) de Voluntad. Si la falla, gana 1 punto de Locura y no hay más efectos. Si la supera, añade +1 a su Factor psíquico durante la siguiente hora. Sin embargo, también añade +25 a las tiradas que realiza en la **Tabla 6–2: Fenómenos psíquicos** (consulta la [página 196](#)).

La espectro es adictiva y según el entorno el mero hecho de llevarla puede incurrir en un intenso e incluso letal castigo por parte de las autoridades locales.

ESTIMULANTE

Una dosis de estimulante elimina el dolor y el cansancio con un breve estallido de vitalidad, para soportar la duración de un combate prolongado. Cada dosis dura 3d10 asaltos. Durante este tiempo, el personaje ignora todos los efectos negativos aplicados a sus características como consecuencia del daño, daño crítico y la fatiga, y no puede quedar aturdido. Al terminar los efectos del estimulante, el personaje sufre una penalización de –20 a las tiradas de Fuerza, Resistencia y Agilidad durante 1 hora y obtiene un nivel de fatiga. Los estimulantes son adictivos.

FRENZONIA

Frenzonía es un término para una serie de drogas de combate utilizadas en unidades de novatos y en fuerzas de asalto, especialmente en las legiones penales. Una dosis infunde un estado temerario y fanático, que prepara al que la toma para luchar contra cualquier enemigo, sin importar lo suicida que pueda parecer.

Un personaje que tome frenzonía adquiere el talento Furia asesina y además se vuelve inmune al miedo. Estos efectos se mantienen lo que dure la droga. Una única dosis dura 1d10 minutos. La frenzonía es adictiva.

HONGO DE DESOLEUM

Un alucinógeno hecho con raras setas narcóticas que crecen en antiguos acuíferos en las profundidades de la colmena Desoleum, esta droga tiene un efecto desorientador y embriagador que hace trastabillar a sus consumidores a pesar de conservar todos sus sentidos. Los pandilleros depravados gozan especialmente poniéndose y provocando luego largos tiroteos, girando como borrachos y viendo los estragos de sus caprichosos disparos.

Una dosis dura 1d10 asaltos, y el usuario sufre de inmediato 1 de Fatiga mientras su cuerpo gira violentamente. Un personaje bajo los efectos de esta droga puede aprovechar la perspectiva sesgada que le proporciona: durante este tiempo puede invertir el resultado de cualquier tirada de 1d100 una sola vez, intercambiando la decenas por las unidades (un 73 se convierte en un 37, un 91 en un 19, etc.).

ABUSO DE DROGAS Y ADICCIÓN

Si se consume la misma droga con demasiada frecuencia en un corto periodo de tiempo, podría causar menos efecto a medida que el usuario desarrolla inmunidad o tolerancia. Al consumir más de una dosis de una misma droga en 24 horas, el personaje debe realizar una tirada Ordinaria (+10) de Resistencia por cada uso posterior al primero, con una penalización acumulativa de –10 por cada dosis adicional. Si falla la tirada, la droga consumida no tendrá efecto, y ninguna dosis adicional le afectará en las próximas 24 horas.

El abuso de drogas también puede llevar a la adicción. Cada vez que los efectos de una droga adictiva desaparecen, el usuario tiene que realizar una tirada de Rutina (+20) de Voluntad con un modificador de –5 por cada dosis tomada en la última semana. Si falla el usuario se vuelve adicto y sufrirá un nivel de fatiga a menos que consiga otra dosis en menos de 12 horas (si esta dosis provoca la tirada de abuso de drogas anterior, debe superar esa tirada para evitar a la pérdida de fatiga). Una vez al día, el personaje (si así lo desea) puede superar la adicción al superar una tirada Muy difícil (–30) de Resistencia y otra de Voluntad.

Tabla 5–16: Efectos del espectro

Id100	PODER OBTENIDO
01-04	Ataque invisible
05-08	Estrujar
09-12	Dominar
13-16	Resistencia
17-20	Debilitar
21-24	Escudo de fuego
25-28	Aliento de fuego
29-32	Esquiva precognitiva
33-36	Alucinación
37-40	Vigorizar
41-44	Infortunio
45-48	Repudio del Mechanicum
49-52	Sincronización perfecta
53-56	Presciencia
57-60	Grito psíquico
61-64	Mirada del augur
65-68	Onda de choque
69-72	Desintegración
73-76	Combustión espontánea
77-80	Cúpula telequinética
81-84	Vórtice de muerte
85-88	Tira dos veces y recibe ambos poderes
89-92	Escoge un poder cualquiera
93-96	Gana 1 puntos de Locura y tira otra vez
97-100	Gana 3 puntos de Locura

OBSCURA

A pesar de ser ilegal, la obscura es popular en muchas unidades de combate donde los contendientes están ansiosos por un descanso de la batalla, así como entre civiles que buscan alivio de las servidumbres de una vida dura. Quienes consumen obscura se sumen en un estado de sopor durante 1d5 horas (si se ven obligados a entrar en combate, se consideran bajo los efectos de una granada alucinógena). Durante 1d10 horas tras desaparecer los efectos, experimentan un profundo estado de depresión hasta consumir otra dosis de obscura. La obscura es adictiva.

RACIONES

Estas pequeñas fiambreras contienen alimentos deshidratados y concentrados adecuados para una comida completa, e incluyen suplementos vitamínicos, pastillas potabilizadoras de agua, una barrita de proteínas, y píldoras calentadoras. Las buenas raciones tienen buen sabor, pero incluso un maestro chef ratling tendría problemas con los ingredientes usados en las más baratas.

Además de los beneficios de evitar la inanición, las raciones pueden ayudar a mantener operativo a un acólito en una misión. Comer una o más raciones (u otras comidas equiparables) durante un periodo de descanso de al menos dos horas elimina un nivel adicional de fatiga.

RECAFEINADO

Estos populares brebajes proporcionan un leve efecto estimulante además de tener un sabor agradable. Los recaeñados calientes invaden el sector, desde los guardias imperiales que luchan en lo frentes contra la amenaza xenos, hasta los acólitos que se esfuerzan por mantenerse alerta en una noche de vigilia cerca del escondite de un culto sospechoso.

Tomar recaeñados ayuda a agudizar los sentidos embotados por el agotamiento, y una dosis elimina un nivel de fatiga del personaje. La penalización acumulativa a las tiradas de Resistencia por tomar dosis adicionales de recaeñado es de –20 en lugar del –10 habitual.

TRANQUILIZANTE

Los tranquilizantes cubren una amplia variedad de destilados químicos alcohólicos y artificiales, elaborados por la escoria de una subcolmena, criminales e incluso guardias imperiales, desesperados por un respiro de sus miserables vidas. Estos adormecen el cuerpo y la mente, lo que proporciona una sensación muy diferente a emborracharse con amasec, rotgut, u otras bebidas espirituosas. Aunque parecida en el resultado final, los efectos de los tranquilizantes son desagradables, depresivos y requieren de un gusto adquirido.

UNGÜENTOS

SAGRADOS

Óleos lubricantes sagrados que reciben las bendiciones del Ommissiah, estos líquidos son muy buscados por su efecto calmante sobre los espíritus máquina. Si se aplican a un arma, lo que requiere una acción completa, se vuelve inmune al encasquillamiento (consulta la [página 223](#)) durante tantos disparos como el tamaño de su cargador. Si el ungüento se aplica en un arma ya encasquillada, se arregla al instante, pero no produce ningún otro efecto.

VARILLAS DE LHO

Un narcótico suave, cada varilla contiene hojas secas y curadas que desprenden un estimulante humo aromático cuando se encienden e inhalan a través del cilindro que se quema junto a la droga. Como las hojas varían con el planeta, las varillas de lho también pueden cambiar de un mundo a otro, lo que las suele convertir en artículos comerciales útiles.



UTENSILIOS

Aunque la mayoría de acólitos se abstienen de depender de dispositivos u otros artificios para cumplir con su sagrado deber, no se puede negar que la herramienta correcta puede resultar vital para el éxito. A continuación se ofrece parte de los accesorios, ayudas e instrumentos que pueden ayudar a combatir la herejía o cosas peores en el sector.

AMPLIFICADOR

Al proferir órdenes a todo pulmón sobre el feroz rugido del combate, o dirigirse a una multitud de fieles funcionarios imperiales, a menudo se requiere un gran volumen, y un amplificador es la herramienta perfecta. Cada uno puede amplificar los niveles normales del habla de modo que toda una multitud puede oír las palabras del orador con claridad.



ARNÉS DE SEGURIDAD

Un sencillo pero robusto cable de seguridad con un cierre magnético o mecánico, unido al cinturón o unos tirantes. Permiten un descenso seguro en superficies verticales o evitar caídas de tejados inestables. Un personaje con un arnés de seguridad recibe una bonificación de +30 a las tiradas de Tregar (Atletismo) para bajar una superficie vertical y no puede caer si falla. Los de calidad media pueden soportar hasta 150 kg, mientras que los de buena calidad soportan 200 kg.

ÁUSPEX / ESCÁNER

Estos dispositivos imperiales detectan energía, movimiento, señales de vida, y otra información. Un personaje equipado con un áuspex recibe una bonificación de +20 a las tiradas de Perspicacia. Una vez por asalto y como acción libre, el personaje puede realizar una tirada de Competencia tecnológica para captar cosas que los sentidos humanos no podrían percibir por sí solos, como gas invisible, señales biológicas, radiación ambiental o similares. Su alcance es 50 metros, aunque los muros de 50 centímetros de grosor y ciertos materiales pueden bloquear un escáner. Los modelos de buena calidad aumentan la bonificación hasta un +30, pero los malos sólo pueden penetrar 20 centímetros de material.

AUTOPLUMA

Estos artilugios suelen ser dispositivos de latón manchados de tinta o plumas artificiales, y permiten copiar texto o transcribir un discurso con gran velocidad y precisión. Muchos escribas llevan unidades portátiles, adecuadas para registrar sesiones de interrogatorio o traducciones alienígenas. Un personaje con una habilidad de Oficio relevante recibe un +10 a sus tiradas relacionadas con dicha habilidad al apuntar datos.

BOTAS MAGNÉTICAS

Pesadas y enormes, estas botas de gran tamaño contienen electroimanes. Permiten al portador adherirse a superficies metálicas como el exterior de una nave, y se encuentran en armarios de emergencia de las naves espaciales. Las botas magnéticas reducen la bonificación de Agilidad del personaje en 2, pero le permiten moverse con normalidad en zonas de gravedad baja o nula, siempre que haya una superficie metálica sobre la que andar.

BOTIQUÍN

Los botiquines contienen parches de piel sintética, antisépticos, vendas autosellantes, torniquetes y otras ayudas médicas. Un botiquín estándar proporciona una bonificación de +10 a las tiradas de Medicina, si el usuario posee la habilidad. Las versiones avanzadas contienen varitas antitóxicas, spray de piel sintética, cogitadores de diagnóstico y suministro adicional. Estos proporcionan una bonificación de +20 (incluso si el usuario no tiene la habilidad) pero pesan 3 kg más y tienen una disponibilidad Rara en vez de Común.



CARGA DE DEMOLICIÓN

Algunas investigaciones terminan en explosiones, y estas cargas son esenciales para ello. Contienen las herramientas necesarias para colocar sofisticados dispositivos detonantes. Cada carga incluye:

- **Cinco cargas de demolición:** Detonan con el mismo perfil que las granadas de perforantes (consulta la [página 157](#)).
- **100 metros de cordón detonante:** Se enciende con fuego o un detonador, y arde un metro cada 10 segundos, útil para retardar un explosivo o activarlo a distancia.
- **Cinco detonadores de presión:** Se pueden usar para encender el cordón detonante o explotar las cargas directamente.

Todos estos materiales se pueden reemplazar tras ser usados sin realizar una tirada de Solicitud, siempre que el personaje esté en una localización en la que pueda estar disponible.

CETRO DE ANULACIÓN

Pocas cosas provocan tanto pavor como un psíquico que recurre a los impíos poderes de la disformidad para retorcer la realidad y desgarrar almas. Aunque la fe en el Emperador es siempre primordial, un cetro de anulación también puede resultar efectivo para negar tales amenazas. La mayoría de cetros parecen pequeños cilindros de obsidiana, a menudo cubiertos de iconos y glifos arcanos. Cada uno puede debilitar los poderes de todos los psíquicos a menos de 200 metros, causando una penalización de -30 a las tiradas para usar sus poderes psíquicos.

Además protegen al acólito de los ataques psíquicos concediéndole una bonificación de +30 para resistir cualquier poder psíquico que le afecte directamente. Un cetro de anulación se considera una porra con la propiedad Campo de energía cuando se usa en combate cuerpo a cuerpo.

CHIVATO

Estas alarmas de proximidad emiten una sirena al detectar intrusos. Los chivatos pueden detectar sonido, movimiento e incluso olores. Para activarlos, el jugador debe superar una tirada Moderada (+0) de Competencia tecnológica, pero el DJ realiza esta tirada en secreto. Los jugadores no sabrán si el dispositivo funciona. Una vez activado, un chivato tiene una Percepción de 75 a efectos de detectar sonidos o movimientos. Si detecta a un intruso, suena su alarma, que puede oírse en un kilómetro a la redonda. Las puertas, paredes y demás barreras físicas reducen el alcance de la alarma.

Los chivatos de mala calidad sólo detectan ruidos fuertes o movimientos rápidos cercanos. Las versiones buenas pueden detectar sonidos, movimientos o incluso rangos de olor específicos, y también disponen de métodos de alerta más sutiles (como sonar sólo en comunicaciones).

COMBIHERRAMIENTA

La mayoría de combiherramientas son dispositivos pequeños y compactos llenos de sondas, hojas, ganchos, alargadores y enchufes plegables y extensibles. Son ideales para tratar con maquinaria recalcitrante, reparar dispositivos dañados y en general doblegar espíritus máquina discolos a la voluntad del usuario. Un personaje que use una combiherramienta recibe una bonificación de +10 a las tiradas de Competencia tecnológica.

CORTADOR LÁSER

Ideales para soldar puertas abiertas y cortar mamparos, los cortadores láser se diseñaron en un principio para la minería, donde su intenso haz de corto alcance podía cortar incluso la roca más dura. La mayoría pueden cortar o soldar unos 10 centímetros de metal por turno según el grosor. Son grandes y pesados, y por eso sólo se pueden usar como un arma pesada (como un rifle de fusión sin ninguna propiedad de arma especial) en objetivos fijos a menos de 2 metros.

DIAGNOSTICADOR

El diagnosticador es un sofisticado dispositivo médico utilizado en toda la galaxia. Puede detectar y diagnosticar casi cualquier dolencia conocida en el Imperio, e incorporarse en botiquines, servocráneos, y otros servidores especializados. Cualquier individuo de la Guardia Imperial con conocimientos médicos sabe cómo funciona.

Un diagnosticador proporciona un +20 a las tiradas de *Medicae* o *Percepción* para identificar una dolencia. El éxito indica el tratamiento adecuada a emplear.

ENMUDECEDOR

Lo opuesto a un chivato, el enmudecedor anula el ruido en una zona de 5 metros de radio al detectar el sonido y reducir las emisiones. Un personaje con un enmudecedor activo recibe una bonificación de +30 a las tiradas de *Sigilo*. Normalmente tienen suficiente energía para 20 minutos de uso continuado antes de necesitar recargarse, un proceso que lleva alrededor de una hora.

ESFERA INCANDESCENTE / LINTERNA

Así como la Inquisición actúa como una luz contra la oscuridad devoradora de almas, estas pequeñas lámparas portátiles actúan contra la oscuridad física de la noche. Las esferas incandescentes son aproximadamente del tamaño de un puño y pueden iluminar unos 12 metros de radio, mientras que las linternas cilíndricas pueden proyectar un haz cónico más estrecho, pero hasta el doble de esa distancia. Ambas duran unas cinco horas antes de necesitar recargarse o sustituirse.

FOCO PSÍQUICO

Muchos psíquicos usan estos pequeños artefactos para concentrarse, antes de acceder a los terribles poderes de la disformidad. Cada uno es distinto. Algunos podrían ser solo un hueso tallado o una flor prensada, mientras que otros podrían ser un cristal ligeramente resplandeciente o un glifo de hierro estelar. Sin embargo, todos están en sintonía con sus portadores por una larga meditación o ritual, lo que les permite tener mayor control sobre sus capacidades. Cuando un psíquico con un foco psíquico realiza una tirada de *concentrar poder* (consulta la [página 194](#)), recibe una bonificación de +10.

GENERADOR DE ESTÁTICA

Sencillo pero obvio, este artilugio emite un potente ruido blanco por frecuencias de transmisión comunes a hasta 30 metros de distancia. Los dispositivos de comunicación dejan de funcionar, pero resulta evidente que los están interceptando y se puede localizar la causa con facilidad. Sin embargo, con un temporizador y cerca de una torre de transmisión, son efectivos para un breve sabotaje.

GRILLETES

Ningún cazarrecompensas o agente viaja sin varias de estas sólidas sujeciones, aunque se suelen usar para evitar que las ofrendas se aparten del altar de un culto o para propósitos más siniestros.

HERRAMIENTAS DE EXCRUCIADOR

Aunque estas herramientas sirven para recabar información de los no voluntarios, cada una es tan única como su usuario. La mayoría contienen cuchillas, agujas, productos químicos, drogas, ganchos con púas, sondas neurales, tenazas térmicas y otros instrumentos esenciales, necesarios para extraer la verdad.

Utilizar herramientas de excruciator proporciona una bonificación de +20 a las tiradas de *Interrogar*.

INHALADOR / INYECTOR

Muchas drogas requieren un dispositivo para administrar una dosis, como una jeringa, un inhalador o un frasco de gas. Cada uno de ellos puede contener una dosis de cualquier droga, que el personaje puede administrar como una acción media.

INTERRUPTOR DE SEÑAL

Como su nombre sugiere, este dispositivo se usa para anular las comunicaciones de voz y datos cercanas, u otras transmisiones hasta aproximadamente 1 km. Los modelos básicos son evidentes, y los que transmiten saben que les están interfiriendo. Las versiones sofisticadas emiten frecuencias precisas que anulan las transmisiones sin que nadie detecte el ataque.

MAGNOCULARES

Estas potentes ayudas visuales pueden aumentar los elementos distantes hasta obtener un enfoque claro, lo que ayuda a asegurar que ninguna herejía pase desapercibida. Los magnoculares más avanzados y de mayor calidad también pueden proporcionar lecturas de distancias, detectar fuentes de calor, calcular la posición de un objetivo o capturar imágenes para análisis posteriores.

MATERIAL DE ESCRITURA

Sencillo y básico, el material de escritura estándar contiene pergamino, tintas y plumas para que los acólitos transcriban confesiones, diagramas, y mensajes para sus compañeros.

MICROCOMUNICADOR

También conocido como enlace comunicador, estos pequeños dispositivos se llevan en la oreja y permiten comunicarse a casi 1 kilómetro (según las condiciones meteorológicas y el terreno). Todos se adaptan a la oreja, pero los modelos de mejor calidad resultan casi indetectables a un registro superficial.

MULTIBRÚJULA

Al explorar nuevos mundos es indispensable un dispositivo de este antiguo patrón tecnológico, aunque pocos tienen los medios o influencia para hacerse con uno. Tras unos segundos de análisis de datos planetarios, una multibrújula muestra rumbos, mapas topográficos, señala puntos geográficos, indica la altitud y mucho más. Una multibrújula proporciona una bonificación de +20 a todas las tiradas de Navegación (Superficie) y Supervivencia.



MULTILLAVE

En las manos adecuadas, una multillave abre la mayoría de cerraduras imperiales y eso hace que sea un objeto muy sospechoso en manos de un ciudadano honrado. También la hace muy deseada por los criminales o quienes actúan fuera de los canales habituales. Un personaje con una multillave recibe una bonificación de +30 a las tiradas de Seguridad cuando intente abrir cerraduras.

PARACAÍDAS GRAVÍTICO

Usado por la Guardia Imperial para desplegar en el campo de batalla desde el aire, emplea campos antigravedad para frenar una caída hasta convertirla en un descenso controlado, con pequeños propulsores que permiten mayor frenada y precisión. A diferencia de los retrorreactores, los paracaídas gravíticos sólo son útiles para realizar aterrizajes seguros y no se pueden usar para saltar horizontal o verticalmente.

Superando una tirada Moderada (+0) de Agilidad o Rutinaria (+20) de Pilotar (Aeronáutica), el paracaídas realiza un descenso guiado y seguro a cualquier altura. Si falla, se considera que el personaje ha caído dos metros por cada nivel de fracaso (consulta las Caídas en la [página 243](#) del **Capítulo VII: Combate**).

PICTOGRABADOR

Los pictograbadores, o pictógrafos, son dispositivos de registro de información relativamente simples que pueden capturar medios audiovisuales. La mayoría de modelos también permiten reproducir la información grabada en pantallas integradas, y los modelos mejorados usan imágenes holográficas. Los pictoservidores especializados básicamente son grabadoras ambulantes, que se usan en situaciones o misiones peligrosas para capturar incidentes de forma autónoma y después clasificarlos.

PLACA DE DATOS

Estos dispositivos están a la orden del día en el Imperio como principal medio de almacenamiento y lectura de texto impreso y de otros medios de información, como grabaciones de audio e imágenes. Las placas de datos de buena calidad también pueden regrabar la nueva información o transmitir y recibir datos de otros dispositivos.

REGICIDA

Un juego de dos jugadores popular entre todas las clases, desde humildes friegasuelos hasta la nobleza de las torres, el regicida es sencillo de aprender pero difícil de dominar. Muchos oficiales de la Guardia Imperial agudizan su táctica jugando con pequeños ejemplares que pueden llevar en su equipo. Una partida típica dura 1d5 horas y aunque por lo general no tiene efectos dentro del juego, el DJ puede conceder beneficios a las partidas bien interpretadas, con una bonificación de +10 a las tiradas basadas en la Empatía con el contrincante durante un día.

REZÓN Y CABLE

Una combinación de arnés de seguridad y pistola de gas, puede disparar un gancho o un cierre magnético, unido a un cable delgado y fuerte, a un objetivo situado a 100 metros. Con el rezón afianzado al lugar deseado, como por ejemplo un tejado, el usuario puede escalar manualmente por el cable o activar un cabrestante automático que lo sube unos 5 metros por asalto. Los equipos habituales pueden soportar 150 kg, pero los buenos o los mejores hasta 200 kg.

SANGIJUELA DE COMUNICACIONES

Un objeto herético a ojos del Mechanicum, intercepta las señales de transmisiones y comunicaciones. Al superar una tirada de Competencia tecnológica (el DJ determina la dificultad según la situación y la señal), el usuario puede usarlo para recibir una señal o transmisión en un 1 km durante tantos minutos como sus niveles de éxito. Si el personaje falla por más niveles de fracaso que su bonificación de Inteligencia, el emisor y el receptor de la señal se dan cuenta de que alguien trata de interceptarles.

SERVOCRÁNEO MONOTAREA

Los servocráneos representan los vestigios de destacados siervos imperiales y tecnosacerdotes, que continúan su servicio después de la muerte. Los cráneos se limpian y graban con sumo cuidado, luego se equipan con un espíritu máquina para que guíe sus acciones y se le dota de pequeñas placas gravitatorias que lo sostienen en el aire. Los modelos monotarea tienen una única función y son frecuentes en muchos mundos. Cada uno responde a órdenes verbales básicas y, a menos que se le ordene otra cosa, siempre flotan cerca de su maestro. Los tipos representados a continuación sólo representan una fracción de los innumerables modelos que se pueden encontrar a lo largo del sector.

- **Amplificador:** El servocráneo incorpora un amplificador, que puede reproducir un discurso previamente grabado o amplificar las palabras de su maestro cuando se le indique.
- **Augur:** El cráneo lleva un escáner y un sistema de voz para transmitir sus descubrimientos. El personaje obtiene los beneficios de un áuspex mientras el servocráneo se encuentre a menos de 10 metros y activo.

Tabla 5-17: Utensilios

NOMBRE	PESO	DISPONIBILIDAD
Amplificador	4 kg	Escasa
Arnés de seguridad	2 kg	Común
Áuspex/Escáner	0,5 kg	Escasa
Autopluma	–	Escasa
Botas magnéticas	2 kg	Rara
Botiquín	2 kg	Común
Carga de demolición	4 kg	Muy rara
Cetro de anulación	1 kg	Casi único
Chivato	2 kg	Escasa
Combiherramienta	1 kg	Rara
Cortador láser	4 kg	Normal
Diagnosticador	4 kg	Rara
Enmudecedor	2 kg	Normal
Esfera incandescente /Linterna	0,5 kg	Abundante
Foco psíquico	–	Normal
Generador de estática	3 kg	Muy rara
Grilletes	1 kg	Frecuente
Herramientas de excruciator	2 kg	Muy rara
Inhalador/Inyector	0,5 kg	Común
Interruptor de señal	2 kg	Rara
Magnoculares	0,5	Normal
Material de escritura	2 kg	Frecuente
Microcomunicador	–	Normal
Multibrújula	4 kg	Casi único
Multillave	–	Escasa
Paracaídas gravítico	15 kg	Rara
Pictograbador	1 kg	Normal
Placa de datos	0,5 kg	Común
Regicida	1 kg	Frecuente
Rezón y cable	2 kg	Común
Sanguijuela de comunicaciones	1 kg	Muy rara
Servocráneo monotarea	2 kg	Rara
Set de disfraz	2 kg	Muy rara
Sistema de puntería portátil	0,5 kg	Escasa
Sutura de emergencia	0,5 kg	Normal
Vocotransmisor	4 kg	Escasa

- **Iluminador:** equipado con un brasero o esfera incandescente con llamas para iluminar un área de 20 metros de radio.
- **Medicae:** El cráneo está dotado con un escáner y herramientas medicae. El personaje recibe los beneficios de un botiquín estándar mientras el servocráneo esté a menos de 2 metros y activo.
- **Multiusos:** El cráneo está equipado con sondas, enchufes y herramientas para echar una mano en tareas técnicas. El personaje obtiene los beneficios de una combiherramienta mientras el servocráneo esté cerca y activo.

SET DE DISFRAZ

Los acólitos a menudo ocultan su identidad como parte de su investigación, ya sea adoptando nuevas identidades o suplantando a otros. Estos sets contienen lo siguiente:

- **Maquillaje básico:** Concede una bonificación de +10 a las tiradas de Engañar para disfrazar al personaje visualmente.
- **Postizos:** Permite modificar la estructura facial.
- **Tintes de piel:** Permite modificar la tonalidad de piel.
- **Modulador vocal:** Proporciona una bonificación de +10 a las tiradas de Engañar para suplantar voces.
- **Lentillas:** Permite modificar el color de los ojos.

Los materiales del set se pueden reemplazar una vez usados sin tener que realizar una tirada de Solicitud, siempre que el personaje esté en una localización donde estén disponibles.

SISTEMA DE PUNTERÍA PORTÁTIL

Pequeño dispositivo usado por las fuerzas del Imperio. Es capaz de detectar la distancia hasta el objetivo mediante miras ópticas, sistemas de predicción de disparo, etc. Por lo general los usan los observadores de artillería. Un acólito con un sistema puntería portátil puede dedicar media acción para conceder a otro personaje una bonificación de +20 a su próxima tirada de Habilidad de proyectiles para disparar un arma con la propiedad Indirecta.

SUTURA DE EMERGENCIA

Instrumento habitual en los campos de batalla del Imperio, las suturas de emergencia se usan para coser rápidamente heridas evitando hemorragias. Su forma puede variar, desde sencilla aguja e hilo hasta arcaicos dispositivos que grapan la herida. Las suturas de emergencia proporcionan una bonificación de +30 a las tiradas de Medicae usadas para detener hemorragias.

VOCOTRANSMISOR

Dispositivo de comunicación estándar imperial de larga distancia, los vocotransmisores pueden comunicar con unidades en un radio de 100 km, y alcanzar a la mayoría de naves en órbita. Los mejores modelos poseen alcance incrementado, y pueden incluir encriptación y otros ajustes de seguridad.

SERVICIOS

“Transporte para seis a la órbita principal. Sin preguntas, y eso liquida tu deuda con mucha menos sangre de lo que esperabas, ¿de acuerdo?”

–Escuchado en Puerto Gyre

Los servicios no sólo representan las necesidades mundanas que tienen los acólitos diariamente, sino también los viajes por el sector para cumplir con su sagrado deber. Las necesidades como una base de operaciones, comida y provisiones, y medios de transporte, quizá son menos emocionantes que el combate, pero resultan tan esenciales como una investigación.

Son casi ilimitados y pueden variar enormemente de un mundo a otro. En consecuencia, el DJ debería crear servicios y niveles de disponibilidad adecuados a la aventura. Los ejemplos de la **Tabla 5-18: Servicios** pueden emplearse como guía para dar a los acólitos una idea de lo que se pueden encontrar. Hay que tener en cuenta que algunos de ellos, a discreción del DJ, pueden aumentar o disminuir el nivel de Sutileza del grupo.

Tabla 5-18: Servicios

TIPO	EJEMPLOS	DISPONIBILIDAD
ALOJAMIENTO		
Pobre	Cápsula de bloque de habitáculos, corral de grox, hamaca en una taberna	Abundante
Normal	Habitación de un bloque, camarote, hostel del nivel medio de una colmena	Normal
Lujoso	Hotel de calidad, camarote lujoso, suite de una torre	Rara
PROVISIONES		
Pobre	Pinchos de rata, pan mohoso, cerveza de sudor del vacío	Abundante
Normal	Pasteles de carne de vat, filete de grox, tazón de recafeinado	Normal
Lujoso	Lengua de heffen gelificada, amasec añejo, careta de starfin asada	Rara
TRANSPORTE		
Pobre	Carro bicicleta, velero de tiro, transporte de habitáculo	Abundante
Normal	Lanzadera de corto alcance, autocarruaje básico, tranvía intracolmenar	Normal
Lujoso	Lanzadera orbital, autocarruaje privado con conductor, palanquín amueblado	Rara

Alojamiento: Cubre todo tipo de hospedaje de alquiler para una sola noche, desde toscos catres de taberna a resplandecientes suites de una alta torre.

Provisiones: Alimentos y bebidas necesarios para una comida, que van desde un fangoso y pasado pastel hasta huevos de rox.

Transporte: Incluye el viaje por un mundo o a puntos de su órbita, pero no desplazamientos interplanetarios o interestelares (consulta más detalles a continuación). La duración y destino también pueden modificar los ejemplos estándar.

VIAJAR POR EL VACÍO

Eradicar la herejía puede llevar a los acólitos lejos de su mundo natal, o incluso de su región de origen, hacia nuevos sistemas al otro extremo del sector. A menos que los acólitos o su inquisidor tengan acceso a una nave exclusiva (por acuerdo con algún capitán o incluso su propia nave), deben viajar por el espacio como deben hacerlo por el mundo en el que se encuentren. Gran parte del tiempo esto resulta sencillo, ya que la mayoría de naves, incluso las que no están dedicadas al transporte de pasajeros, pueden llevar viajeros en enjutas literas. La **Tabla 5-19: Encontrar una nave** ofrece algunos ejemplos de naves típicas y la disponibilidad de hallar pasaje en un viaje rutinario (por pasajero para una travesía). Las camas y comida de a bordo varían, pero los ejemplos de la **Tabla 5-18 Servicios** para alojamientos y provisiones pueden servir de guía para los equivalentes de las naves. Hay que tener en cuenta que no todas las naves tienen todos los niveles de alojamientos y el DJ debería ajustarlos según su naturaleza.

Para viajes a destinos peligrosos, mundos prohibidos y otros lugares indeseables, el DJ debería modificar los ejemplos de la **Tabla 5-19: Encontrar una nave**, en consecuencia. La carga o pasajeros ilegales pueden causar problemas, comprometer la velocidad del viaje u obligar a viajar por peligrosas rutas disformes. En muchos casos, los acólitos podrían tener que reservar pasajes especiales, o convencer a un capitán para que emprenda un viaje no planeado. Esto debería reflejarse en una disponibilidad mucho más baja que dificulte las negociaciones y las tiradas de Influencia. La expropiación inquisitorial siempre es una posibilidad, aunque esto debería afectar a la Sutileza de los acólitos y tal vez a la Influencia de su inquisidor.

Tabla 5-19: Encontrar una nave

TIPO DE NAVE	DISPONIBILIDAD
Transporte masificado	Abundante
Nave de pasajeros	Frecuente
Nave de peregrinos	Común
Nave de sistema (sólo por el interior de sistemas)	Normal
Carguero de ruta	Normal
Saltador de vacío (sólo a sistemas cercanos)	Escasa

CUIDADOS MÉDICOS

El servicio al Emperador nunca es fácil, en especial para quienes deben cumplir su voluntad. Las consecuencias de más de una batalla pueden acercarlos a la muerte, y sólo con la adecuada atención medicae pueden vivir para servir otro día. La **Tabla 5-20: Cuidados médicos** sirve como guía para los acólitos que requieran auxilio.

Tipo: Indica el nivel de los cuidados médicos ofertados, que pueden ir de pobres a excelentes.

Ejemplo: Una representación típica de este nivel de cuidados.

Disponibilidad: Los buenos médicos o sanadores son difíciles de encontrar. Su disponibilidad indica un único intento de curar a un personaje herido. El DJ debería modificarla para reflejar una atención o alojamiento prolongado.

Efecto: Representa el nivel de la habilidad medicae y los posibles bonificadores o formación para curar al paciente. Consulta el **Capítulo III: Habilidades** para más información sobre cuidados médicos y el uso de habilidades relevantes.

Tabla 5-20: Cuidados médicos

TIPO	EJEMPLO	DISP.	EFFECTO
Pobre	Matasanos de una subcolmena	Normal	Int 30, habilidad de Medicae +0 (rango 1)
Estándar	Médico de una fábrica	Escasa	Int 40, habilidad de Medicae +0 (rango 1)
Buena	Médico entrenado o servidor médico	Rara	Int 50, habilidad de Medicae +10 (rango 2)
Excelente	Médico de una torre	Muy rara	Int 60, habilidad de Medicae +20 (rango 3)

“La carne es débil”.

—Letanía frecuente del Adeptus Mechanicus

Las mejoras cibernéticas son una parte muy visible del Imperio. Es raro que los poderosos no tengan al menos un implante mecánico, dada la peligrosa naturaleza de la vida en el 41º milenio. La edad y el desgaste también contribuyen al reemplazo de órganos u otras partes del cuerpo. El Adeptus Mechanicus sostiene que la sustitución de la carne por la bendita tecnología acerca al individuo a la pureza del Omnissiah. Muchos implantes biónicos son sin duda superiores a la carne que reemplazan, aunque algunos podrían argumentar que con cada pieza de metal se paga un precio en humanidad, y quizá también en cordura.

Por la superstición y desigual disponibilidad de tecnología en el Imperio, el grado de sofisticación y uso de implantes biónicos varía enormemente, al igual que la reacción de quienes no aprueban esta práctica. Cada implante concede beneficios (y a veces penalizaciones) según su calidad (consulta la [página 141](#)). La excepción son los implantes de la mejor calidad, que rara vez proporcionan más beneficios que los de buena calidad, pero su diseño y construcción son más impresionantes. Esto se puede reflejar en bonificaciones a tiradas Sociales, de Influencia o Sutileza, a discreción del DJ. La disponibilidad indicada en la [página 182](#) equivale a implantes de calidad normal. Todas las mecadendritas se consideran de buena calidad, mientras no se indique lo contrario.

PRÓTESIS BIÓNICAS

En teoría, las prótesis biónicas están diseñadas para ejercer la misma fuerza y destreza que el cuerpo donde se implantan (un exceso de presión podría hacer que se desgajaran del usuario), aunque al estar construidas con materiales sólidos añaden un +2 a la bonificación de Resistencia del usuario contra los golpes que alcancen la localización de la prótesis. Ese daño se aplica directamente a las heridas del personaje, y cualquier posible daño crítico se resuelve del modo habitual. Sin embargo, los resultados que provoquen una hemorragia, u otra consecuencia inapropiada a la prótesis, la inutilizará. Los daños críticos sufridos por un miembro biónico que provoquen la muerte del usuario tendrán todo su efecto: se asume que la prótesis explota y el personaje muere por la metralla resultante, incinerado en la deflagración o electrocutado por una descarga de la energía almacenada en la prótesis.

Las bonificaciones y penalizaciones se aplican solo a las tiradas que involucren el miembro biónico, y tener dos de estos implantes no proporciona doble bonificación, sino que se aplica la bonificación habitual sin importar cual de los dos se use.

BRAZO BIÓNICO

Los brazos biónicos son repuestos habituales, y las versiones normales pueden imitar las funciones de un brazo y mano humanas, incluida la destreza y el sentido del tacto.

- Las versiones de mala calidad son más engorrosas y visiblemente artificiales; reducen a la mitad la Agilidad del usuario (redondeando hacia arriba) al realizar tareas que requieran destreza manual. Además, las tiradas de HA y HP efectuadas usando estos miembros sufren una penalización de -5.
- Los brazos biónicos de buena calidad mejoran el diseño y ofrecen una bonificación de +10 a las tiradas de Agilidad necesarias para realizar manipulaciones delicadas.
- Los brazos biónicos de la mejor calidad proporcionan una bonificación de +10 a las tiradas de Agilidad necesarias para llevar a cabo manipulaciones delicadas y suman un +10 a todas las tiradas de Fuerza que involucren el brazo biónico. Además también se pueden usar para guardar objetos pequeños (como cargadores de pistola) en compartimentos ocultos del brazo.

INJERTAR PRÓTESIS E IMPLANTES

Los implantes y prótesis biónicas sólo están disponibles para personajes con recursos y personal capacitado para su injerto; por lo general sólo pueden adquirirse en instalaciones médicas y planetas con una elevada base tecnológica.

Tras encontrar un cirujano, el proceso tarda 2d10 días, menos tantos días como la bonificación de Resistencia del PJ (mínimo 1 día). La dificultad de la operación la determina el DJ, que decide si disponen del tiempo e instalaciones, con lo que el éxito es automático, o puede realizar varias tiradas de *Medicac*, o incluso Competencia tecnológica, que podrían causar daños, como lesiones permanentes o hemorragias (consulta la [página 243](#)).

CORAZÓN BIÓNICO

Los más paranoicos sustituyen la carne por materiales más resistentes (un corazón biónico proporciona una última defensa). Las versiones superiores pueden bombear más rápido para aumentar la capacidad física, arriesgando que el sistema circulatorio pierda demasiada presión. El implante concede 1 punto de Blindaje a la localización del torso que se suma a otros blindajes, y el talento *Velo*.

PIERNAS BIÓNICAS

Estos implantes biónicos se integran completamente en la cadera con un enlace vertebral, y las versiones normales permiten al usuario andar, correr y trepar a niveles humanos ordinarios.

- Las versiones de mala calidad tienen problemas al moverse y reducen el índice de movimiento en 1, y al correr, el usuario debe superar una tirada Ordinaria (+10) de *Agilid* para no caer al suelo tras finalizar su movimiento.
- Las piernas biónicas de buena calidad conceden el talento *Velo*, y suman una bonificación de +20 a las tiradas de *Agilid* al realizar saltos horizontales y verticales.

SENTIDOS BIÓNICOS

Ojos, oídos y hasta narices, se pierden son sustituidos por interfaces craneales para simular los sentidos naturales. Los oficiales veteranos de la Guardia Imperial, comerciantes independientes y otros individuos poderosos, suelen poseer ojos biónicos. Los normales son claramente artificiales y muy grandes, pero replican bien los sentidos humanos y no tienen efectos adicionales en el juego.

- Los cibersentidos de mala calidad son deficientes. La audición presenta ruido de estática, y la visión genera imágenes de baja resolución, concediendo una penalización de -20 a las tiradas basadas en su cibersentido.
- Los cibersentidos de buena calidad otorgan una bonificación de +10 a las tiradas que usen ese sentido, y una bonificación de +20 a para resistir ataques contra dicho sentido, como ruidos ensordecedores y fogonazos cegadores. Los ojos cibernéticos mejorados también pueden incorporar lentes de aumento, un visor fotosensible completo, o un sistema que conceda el rasgo *Visión* en la oscuridad (consulta la [página 139](#)). Los oídos cibernéticos pueden incluir un microcomunicador interno. Cada mejora adicional requiere su propia tirada de *Solicitud* para incorporarla a los sentidos cibernéticos ya existentes.

SISTEMA RESPIRATORIO BIÓNICO

Estos sistemas respiratorios imitan los pulmones humanos y suministran oxígeno. Los personajes reciben una bonificación de +20 a las tiradas de Resistencia para resistir los efectos de toxinas de propagación aérea y armas de gas.

- Los pulmones biónicos de mala calidad ofrecen los mismos beneficios que los normales, pero son muy ruidosos, por lo que los personajes sufren una penalización de -20 a las tiradas de *Sigilo*. El suministro de oxígeno es deficiente, y el personaje sufre también una penalización de -10 a las tiradas que impliquen una actividad física extenuante.
- Los pulmones biónicos de buena calidad son un sistema de soporte vital completo; si por alguna razón el propio sistema respiratorio del usuario fallase, sus pulmones biónicos mantendrían su sangre oxigenada, e incluso pueden ser completamente discretos si han sido diseñados para ello.

MEJORAS BIÓNICAS E IMPLANTES

No toda la cibernética se diseña para sustituir miembros u órganos. Otras mejoras se integran en la sagrada forma del hombre para mejorar su funcionamiento o dotarlo de nuevas capacidades. La mayoría son muy visibles y actúan según las claras indicaciones de la bendición del Ominissiah. Aquellas que sobresalen del cuerpo, como las mecadendritas, son más bien armas y no miembros en lo que se refiere a posibles objetivos, y sólo dejan de funcionar si se indica en los resultados de efectos para daños críticos en el torso (consulta la [página 232](#)).

BLINDAJE CRANEAL

Esta mejora recubre o reemplaza la mayor parte del cráneo con capas de plásticero acolchado para evitar contusiones y otras heridas cerebrales. Este implante concede +1 punto de Blindaje en la cabeza, que se suma a otros blindajes en esa localización.

BLINDAJE SUBCUTANEO

Estas placas de blindaje de caparazón se implantan bajo la piel en diversas localizaciones, lo que proporciona al usuario una mayor protección contra el daño. Aunque no tan impresionante como otras mejoras y ocasionalmente incómodo, el blindaje subcutáneo es muy fiable. Este implante añade 2 puntos de Blindaje en brazos, piernas y cuerpo, que se acumulan con cualquier otro blindaje que lleve en esas localizaciones.

BOBINAS MAGNÉTICAS

Los sistemas arcanotecnológicos y bobinas gravimétricas implantados en un cuerpo permiten al usuario liberarse del control de la gravedad durante cortos períodos de tiempo. Con media acción el portador puede sobrevolar a 20-30 centímetros del suelo durante 1d10+BR minutos. el jugador gasta media acción cada asalto para concentrarse en hacer funcionar este implante y puede usar la otra acción para moverse con normalidad. El personaje puede reducir su velocidad de descenso cuando caiga siempre y cuando el implante esté activo cuando alcance el suelo, lo que reduce el daño total por la caída a un máximo de 1d10+3 puntos de daño de Impacto. Cada vez que el personaje active las bobinas, consume la energía almacenada y no puede volver a usarlas hasta recargarlas (tardan 24 horas).

Tabla 5–21: Cibernética

NOMBRE	DISPONIBILIDAD
Blindaje craneal	Escasa
Blindaje subcutáneo	Muy rara
Bobinas magnéticas†	Muy rara
Brazo biónico	Escasa
Corazón biónico	Muy rara
Dedos de escriba	Rara
Estabilizador sanguíneo†	Muy rara
Generador de lumen†	Muy rara
Implante de filtro respiratorio	Rara
Implante memorizador	Rara
Implante vocal	Escasa
Implante de voluntad	Rara
Implantes de atracción férrea†	Muy rara
Implantes cerebrales	Muy rara
Mal de ojo	Casi único
Matriz localizadora	Rara
Mecadendrita†	Muy rara
Mejora calculus logi	Muy rara
Módulo sensorial	Rara
Músculo sintético	Rara
Piernas biónicas	Escasa
Puerto de interfaz	Rara
Reserva interna	Rara
Sentidos biónicos	Rara
Sistema respiratorio biónico	Rara
Unidad de impulsos mentales	Rara
UIM interfaz de armamento	Rara

† Algunos sistemas sólo se implantan en los tecnoadptos del Adeptus Mechanicus. Sin embargo, diestros tecnoherejes pueden arriesgarse a la ira del Culto a la Máquina implantando versiones toscas de estos sistemas en cualquiera dispuesto a pagar el precio.

DEDOS DE ESCRIBA

Este implante reemplaza la mano y parte del antebrazo por herramientas especializadas en pasar páginas, escritura automática, manipular placas de datos y otras tareas relacionadas con anotar y preservar información. Aunque de apariencia inquietante, son uno de los implantes preferidos por los eruditos de mundos colmena y lexmecánicos. Este implante proporciona al portador una bonificación de +10 a las tiradas de habilidad de Saber.

ESTABILIZADOR SANGUÍNEO

Esta antigua y bendita tecnología microscópica fluye como un líquido metálico en el torrente sanguíneo, reparando heridas leves y acelerando la curación. Remienda heridas menores y acelera la recuperación. Al aplicar algún cuidado médico, el personaje siempre se considera herido leve y se cura a un ritmo mayor, eliminando 2 puntos de daño al día en vez de solo 1.

GENERADOR DE LUMEN

Esta fuente de energía implantada carga los condensadores internos, lo que permite recargar dispositivos o incluso disparar rayos de energía. Superando una tirada de Resistencia, el personaje recarga o alimenta maquinaria. Esto requiere un minuto de concentración. La dificultad de la tirada de Resistencia depende de la naturaleza del sistema.

- **Ordinaria (+10):** Célula de energía sencilla, esfera incandescente
- **Moderada (+0):** Batería de rifle láser, placa de datos
- **Complicada (-10):** Sistemas de una lanzadera, servocráneo
- **Difícil (-20):** Batería de cañón láser, servidor
- **Muy difícil (-30):** Núcleo de un cogitador, tecnología alienígena

También se puede usar de forma ofensiva, pero requiere talentos para ello como se describe en el **Capítulo IV: Talentos y rasgos**. Sólo un acólito con el rasgo **Implantes Mechanicus** (consulta la [página 137](#)) puede emplear este dispositivo.

Las variantes de mala calidad imponen una penalización de -10 a las tiradas para usarlo. Los modelos de buena calidad proporcionan una bonificación de +10 a esas mismas tiradas.

IMPLANTE DE FILTRO RESPIRATORIO

Estos artefactos se implantan en los pulmones, o sustituyen el cuello y parte superior del pecho con masas de tubos, cables, rejillas de voz, u otros componentes biónicos. El implante filtra la mayoría de gases tóxicos y las partículas sólidas inhaladas, lo que hace más sencillo respirar en atmósferas fuertemente contaminadas. Este implante proporciona una bonificación de +20 para resistir venenos, armas de gas o toxinas ambientales.

IMPLANTE MEMORIZADOR

Este implante está compuesto por un contenedor de datos y un conjunto de pictografía, que a menudo incluye la sustitución biónica de uno o ambos ojos, y registra información sobre lo que ve. Más adelante puede reproducir esta información, o sobrescribir datos. Es una herramienta de cronistas, recordadores y maestros de ceremonias, así como agentes y nobles a los que les gusta ver los secretos de sus rivales superpuestos sobre él en la mesa de negociaciones. Proporciona una bonificación de +10 a las tiradas de Oficio (Rememorador) y a otras tiradas en situaciones sociales donde la información registrada pueda proporcionar ventaja o utilidad.

IMPLANTE VOCAL

Este implante lo suelen poseer quienes usan su voz para dar órdenes o pronunciar discursos, como predicadores de la Eclesiarquía o agentes de dispersión de masas del Adeptus Arbites. Este artilugio amplifica las cuerdas vocales hasta niveles inhumanos para gritar órdenes por encima del fragor de la batalla y se considera como si se usara un amplificador.

IMPLANTE DE VOLUNTAD

Mediante cirugía craneal se implantan receptores neuronales artificiales, y se puede obligar al sujeto a no revelar cierta información, a mantenerse en una zona específica, o a ejecutar alguna tarea en particular. Si el sujeto intenta resistirse a esta compulsión (o si se ve forzado a ello), su cerebro se desconectará y caerá inconsciente, o podría morir en el caso de un implante especialmente potente.

IMPLANTES DE ATRACCIÓN FÉRRICA

Consisten en potentes electroimanes implantados en el acólito que le permiten proyectar una malla de energía invisible como una acción completa tras superar una tirada Moderada (+0) de Voluntad. Con ella puede atraer un objeto de metal hasta su mano, de tantos kilos de peso como su bonificación de Voluntad, y debe encontrarse a menos de 20 metros. El usuario debe poseer el rasgo Implantes Mechanicus (consulta la [página 137](#)) para que este sistema funcione y se puede mejorar con ciertos talentos descritos en el **Capítulo IV: Talentos y rasgos**.

IMPLANTES CEREBRALES

Usados normalmente para reparar un cerebro gravemente dañado o (con suerte) para mejorar sus capacidades, estos arriesgados implantes representan un paso importante con respecto a la simple sustitución de un miembro, pues llegan a cambiar la naturaleza de un personaje de humano a máquina. Los implantes normales pueden devolver un cierto semblante de normalidad a individuos paralizados o con daño cerebral, pero con una pérdida permanente de 1d10 puntos de Habilidad de Armas, Habilidad de Proyectiles, Agilidad, Inteligencia y Empatía.

- Las versiones de mala calidad restauran las funciones cerebrales, pero destruyen la personalidad y recuerdos del sujeto, convirtiéndolo a todos los efectos en un servidor, por lo que no son adecuados para los PJs.
- Los implantes cerebrales de buena calidad son increíblemente raros incluso entre los oficiales imperiales de alto rango, y son casi imposibles de adquirir, siendo un artículo Casi único en cuanto a disponibilidad. Conceden el rasgo Inteligencia antinatural (2) (consulta la [página 136](#)) y una bonificación de +20 a las tiradas de Lógica y Saber, gracias a su superior capacidad mental.

MAL DE OJO

Este es un modelo legendario de ojo biónico arcanotecnológico que contiene un arma láser minúscula. Cada uno de estos artefactos ha ido pasando de portador a portador a lo largo de siglos o incluso milenios, siendo reclamados por el Culto a la máquina cada vez que su receptor fallecía. Como se puede suponer resulta muy intimidante usarlo al negociar con sociedades primitivas. Un personaje con este implante tiene en su ojo un arma equivalente a una pistola láser sobrecargada (consulta la [página 154](#)) con un alcance de 10 metros. Es posible disparar el mal de ojo incluso si el personaje tiene las manos ocupadas. No tiene límite de munición, pero un encasquillamiento provoca que el personaje pierda la visión en ese ojo durante tantos asaltos como los niveles de fracaso del ataque.

MATRIZ LOCALIZADORA

Unos minúsculos cogitadores implantados en la base del cráneo permiten al usuario conocer la dirección del norte magnético, la localización actual con una precisión de pocos metros, su velocidad relativa, altitud, hora del día, y otra información valiosa. Sin embargo, el usuario aún necesita acceso a mapas y otros datos para poder beneficiarse de esta información; saber que te encuentras en un punto específico de la superficie de un planeta tiene poca utilidad cuando no sabes qué hay al otro lado de la pendiente, ni en qué dirección debes viajar para llegar a tu destino.

MECADENDRITA

Las mecadendritas son accesorios mecánicos que actúan como brazos adicionales. Se montan sobre los hombros o espalda, aunque en el Mechanicum también instalan en la cintura o el pecho. Totalmente estirados miden hasta 2 metros de longitud, y cada uno posee funciones específicas. El número de mecadendritas de un tecnosacerdote suele ser un excelente indicador de su rango dentro del Sacerdocio de Marte.

Si no se indica lo contrario, las mecadendritas sólo pueden usarse para realizar tareas que el portador ya sepa hacer. Por ejemplo, un personaje con una mecadendrita medicae debe poseer la habilidad Medicae para aprovechar las capacidades adicionales de este miembro. El personaje debe tener el talento Uso de mecadendrita adecuado (consulta la [página 133](#)) para manejar su mecadendrita y el número máximo que puede tener instaladas en su cuerpo equivale a su bonificación de Resistencia.

ARMA

Diseñada para el combate a distancia, a esta mecadendrita se le acopla un arma con el perfil de una pistola láser que no necesita ser recargada. El usuario no necesita experiencia con este tipo de arma, puede dispararla sin la penalización normal por no contar con entrenamiento, y puede atacar con ella como una reacción.

HERRAMIENTA

Esta mecadendrita está provista de gran variedad de mecanismos para reparar y socorrer las benditas tecnologías. Cuenta como una combiherramienta y concede al usuario una bonificación de +10 a las tiradas de Competencia tecnológica. Dispone de seis pistones inyectoros, cada uno de los cuales puede contener una dosis de oleo sagrado. Además, cuenta con un incensario eléctrico que puede generar vapor. Mientras esté activo, todas las tiradas de Percepción realizadas para detectar al tecnosacerdote con el sentido del olfato reciben una bonificación de +10. Como media acción, el incensario puede generar un “chorro” de humo cada quince minutos, que impone una penalización de -5 a las tiradas de Habilidad de Armas realizadas por criaturas vivas que estén a un radio de 2 metros durante un asalto. Una vez por asalto, el personaje puede usar esta mecadendrita como arma con media acción o reacción para realizar un ataque normal con ella. Se considera un arma cuerpo a cuerpo con la propiedad Defensiva que causa 1d5 puntos de daño Acerado, con Pen 2.

MANIPULADOR

Dotada de un potente y pesado accesorio, esta mecadendrita está diseñada para levantar pesos enormes y manipular maquinaria industrial. Proporciona +20 a las tiradas basadas en Fuerza. Las pinzas, que sirven tanto para agarrar como para aplastar, pueden asegurar al usuario a un portal u otros objetos como una acción libre. Una vez por asalto, el personaje puede usar esta mecadendrita como arma con media acción o reacción para realizar un ataque normal con ella. Se considera un arma cuerpo a cuerpo que causa 1d10+2 puntos de daño de Impacto, con Pen 0.

Aunque potente, el manipulador no es sutil, y los intentos de usarlo para tareas como teclear en una placa de datos, inscribir marcas de sacrificios, manejar objetos delicados o cosas parecidas, sólo termina con el objeto en el suelo, estrellado o destrozado de cualquier otra forma.

MEDICAE

Este modelo está provisto de varias herramientas médicas y quirúrgicas ideales para los primeros auxilios del combate y otorga una bonificación de +10 a las tiradas de Medicae e Interrogar. La mecadendrita cuenta con seis pistones inyectoros, y cada uno de los cuales puede llenarse con una dosis distinta de droga. Además de prestar primeros auxilios, la mecadendrita posee aplicadores de grapas para heridas que pueden utilizarse con media acción para detener hemorragias. Un pequeño escalpelo sierra integrado reduce la dificultad de la amputación de miembros a Moderada (+0). Una vez por asalto, el personaje puede utilizar esta mecadendrita como arma con media acción o reacción para realizar un ataque normal con ella. Se considera un arma cuerpo a cuerpo con la propiedad Equilibrada que inflige 1d5 puntos de daño Acerado, con Pen 0.

IMPLANTES Y CALIDAD

La calidad de un implante biónico debería tener cierto impacto en la interpretación además de las reglas de juego. Por ejemplo, los implantes de mala calidad pueden ser implantes augméticos burdos y obvios que crujen, chirrían o rezuman fluidos. Al contrario, los implantes de buena calidad pueden ser tan discretos que resulten casi invisibles a primera vista. Los implantes de la mejor calidad deberían ser obras de arte chapadas en oro y bronce como muestra evidente de un diseño avanzado y refinado.

ÓPTICA

Este artilugio alargado, y sumamente flexible, cuenta con captura de imágenes y otros dispositivos sensoriales para ayudar en inspecciones y detecciones. Se extiende hasta 3 metros, y concede una bonificación de +10 a todas las tiradas de Percepción basadas en la visión. Los pictodispositivos permiten examinar superficies a nivel microscópico o usarla como mira telescópica. También posee un foco de infrarrojos y otros sensores con un alcance de 40 metros, y por ello el usuario ignora las penalizaciones de combate por oscuridad. La mecadendrita también cuenta con una linterna personalizada.

MEJORA CALCULUS LOGI

Consiste en un implante de cogitadores internos que asiste en la retención y proceso de datos. El usuario puede efectuar con rapidez búsquedas en placas de datos y pergaminos, aplicando su intuición a cantidades inmensas de datos muy superiores a la capacidad de un hombre normal. Este implante otorga al portador una bonificación de +10 a cualquier tirada de Lingüística, Lógica y Saber académico.

MODULO SENSORIAL

Se trata de un dispositivo implantado que duplica los efectos de sensores que van más allá de los sentidos humanos. En cualquier caso, su uso requiere media acción. Los sistemas normales funcionan igual que un áuspex (consulta la [página 175](#)).

- Los sistemas de mala calidad poseen un único tipo de detección (calor, radiación, magnetismo o muy raramente manchas demoníacas) y sólo alcanzan hasta 20 metros. Si el augur se configura para que detecte manchas demoníacas, cabe la posibilidad de que se bloquee y no funcione correctamente si un morador de la disformidad se acerca demasiado.
- Los sistemas de buena calidad funcionan como un áuspex completo, y además permiten repetir las tiradas basadas en Percepción.

MÚSCULO SINTÉTICO

Hebras viscosas de tejido muscular cultivado, espesadas con nutrientes líquidos y entrelazadas con tejido antifragsión, se injertan en los músculos existentes para aumentar la fuerza en diversos grados. Este implante otorga el rasgo Fuerza antinatural (1). Los injertos de la mejor calidad otorgan hasta Fuerza antinatural (4), pero también imponen una penalización de -10 a las tiradas de Agilidad debido a la deforme y poco natural configuración del nuevo cuerpo.





MONTURAS Y VEHÍCULOS

“La chapa parece lo bastante gruesa. ¿Viene con la ametralladora pesada montada, correcto?”

–Escuchado en un bazar de Desoleum

PUERTO DE INTERFAZ

El acólito tiene un puerto mecánico implantado en la parte trasera del cuello, por el que puede conectarse a máquinas mediante un cable de datos. Esto permite al portador acceder de forma más rápida y sencilla a la información que contienen, y proporciona una bonificación de +10 a las tiradas de Saber popular, Indagar y Competencia tecnológica mientras esté conectado con un mecanismo adecuado o una bobina de datos.

RESERVA INTERNA

Este implante actúa como una batería que almacena energía para implantes y (sobre todo) para funciones que la consuman de forma rápida o violenta. Cuando está totalmente cargada, el acólito no obtiene fatiga por usar generadores de lumen o para recargar o atacar, pero cada uso de estos implantes gasta la mitad de la reserva. La batería se recarga por completo tras un día de reposo.

UNIDAD DE IMPULSOS MENTALES (UIM)

Estos artilugios, conocidos como enlaces sensoriales, permiten una comunicación directa con máquinas o dispositivos. Su uso está muy extendido en el Adeptus Mechanicus, cuyos miembros los consideran artefactos de comunión divina. Los modelos básicos consisten en un único conector medular o cortical, mientras que los avanzados incluyen sondas de conexión en las muñecas (e incluso en mecadendritas). Los modelos normales no conceden ninguna modificación a la comunicación con los espíritus máquina, pero proporcionan una bonificación de +10 a las tiradas de Competencia tecnológica o Pilotar para manejar aparatos con soporte para enlaces de impulsos mentales.

- Para usar sistemas UIM de mala calidad se debe superar una tirada Moderada (+0) de Voluntad, y además imponen una penalización de -10 a toda interacción con dispositivos.
- Los modelos de buena calidad otorgan una bonificación de +10 a las tiradas de comunicación con espíritus máquina, así como a las tiradas de Habilidad de proyectiles, Competencia tecnológica, Indagar, Lógica y Pilotar, realizadas al manipular dispositivos con soporte para enlace de UIM.

UIM INTERFAZ DE ARMAMENTO

A diferencia de la versión más avanzada de UIM, que está reservada a los sacerdotes del Adeptus Mechanicus, este modelo es más sencillo: permite a su portador usar de forma remota un único arma montada en su cuerpo. Aunque no es tan elaborada, resulta más sencilla de utilizar y es uno de los implantes favoritos de muchas profesiones combatientes.

Este sistema permite al portador disparar el arma montada como una acción libre durante su turno. Cabe indicar que sigue sin poder realizar más de una acción con el subtipo ataque en su turno. Este arma adicional debe estar conectada al usuario por medio del implante UIM interfaz de armamento, y a menudo está integrada en una montura de hombro.

La investigación y eliminación de la herejía a menudo requieren viajar, no sólo por enormes manufacturums o distritos de habitáculos sino a través de anchas regiones o continentes hasta lugares remotos. Los vehículos y otros medios de transporte planetario se hacen necesarios en esas ocasiones, pero también pueden brindar a los acólitos mayor velocidad y potencia de fuego en sus misiones. La presente sección describe cómo se usan en **DARK HERESY**, además de algunas versiones comunes que se pueden encontrar en todo el sector Askellon. Como las armas y blindajes, estos representan sólo una fracción de lo que existe, ya que cada mundo y lugar cuenta con formas de transporte vivos y mecánicos únicos.

TIPOS

En **DARK HERESY**, existen seis tipos de monturas y vehículos:

- **Oruga:** Aunque los neumáticos son fáciles de fabricar y cambiar, muchas máquinas de guerra imperiales usan estas cadenas. Las orugas permiten que un vehículo avance por terreno difícil sin perder tracción y son mucho más resistentes a los disparos de armas pequeñas. A menos que se indique lo contrario, los vehículos con este rasgo deben permanecer en el suelo en todo momento al moverse.
- **Ruedas:** La rueda es uno de los inventos más versátiles de la humanidad, y muchos vehículos aún se benefician de las ventajas que ofrece. Los vehículos con ruedas son más fáciles de reparar que sus contrapartidas con cadenas. Cambiar una rueda dañada requiere mucho menos tiempo y experiencia que recolocar una cadena obstruida. A menos que se indique lo contrario, los vehículos con este rasgo deben permanecer en el suelo en todo momento al moverse.
- **Aerodeslizador:** Estos vehículos se deslizan sobre el suelo, flotando mientras sus zumbantes motores levantan polvo. Gracias a su capacidad para desafiar la gravedad, los vehículos aerodeslizadores pueden ser rápidos y ágiles, aunque también más frágiles que los vehículos terrestres.
- **Bípode:** Los sistemas motrices de este vehículo no son ruedas ni cadenas, sino patas. Tanto si es de acero, músculos sintéticos injertados, o incluso de carne y hueso, este vehículo se mueve más como una criatura que como un vehículo. Los bípodes no son tan rápidos como los vehículos oruga o de ruedas, pero sí suelen ser más ágiles y con mayor capacidad de enfrentarse a las dificultades del terreno.
- **Aéreo:** Estos vehículos usan los principios de la elevación y potentes motores para permanecer en el aire. Pueden ir desde monturas voladoras exóticas, hasta cazas de superioridad aérea como el Thunderbolt de la Armada Imperial.
- **Nave espacial:** Estos vehículos son capaces de viajar por el frío espacio. Aunque este vehículo no incluye las enormes naves espaciales imperiales de kilómetros de largo, sí incluye naves más pequeñas, como las lanzaderas Aquila, los transportes ligeros Arvus y los interceptores Furia.

VELOCIDAD DE LOS VEHÍCULOS

En DARK HERESY, los vehículos tienen dos modos de movimiento:

- **Velocidad de crucero:** La velocidad de crucero se emplea para recorrer largas distancias y por tanto es relevante para el tiempo narrativo. Esta velocidad también se usa para situaciones de alta velocidad, como persecuciones.
- **Velocidad táctica:** La velocidad táctica representa el movimiento en situaciones que requieren un manejo hábil, o cuando el vehículo opera en un área limitada como un cañón estrecho o un campo pequeño. Esta no es la velocidad máxima del vehículo, sino una estimación de la distancia que puede recorrer al tener en cuenta giros, acelerones, distracciones al conductor y el terreno. Los vehículos usan la velocidad táctica durante el tiempo estructurado.

MANIOBRABILIDAD

La maniobrabilidad del vehículo depende de la habilidad del conductor, pero algunos tienen más capacidad que otros. Un tanque gravítico Falcón eldar es extremadamente rápido y ágil, capaz de moverse en zig-zag para evitar el fuego enemigo, mientras que un Leman Russ Demoledor es un pesado leviatán blindado que atravesaría un bloque de hábitáculos en vez de rodearlo. La maniobrabilidad de un vehículo representa lo bien que responde a las instrucciones de su conductor o tripulación. Esto se representa con el valor de maniobrabilidad del vehículo, que proporciona un modificador (positivo o negativo) a la habilidad de Pilotar del conductor al manejar dicho vehículo. El tipo de vehículo también puede influir en su maniobrabilidad, así como algunos rasgos de vehículo. Estos se indican cuando son aplicables.

TRIPULACIÓN Y CAPACIDAD DE TRANSPORTE

Muchos vehículos están diseñados para llevar pasajeros, ya sean transportes de trabajadores civiles o blindados de tropas militares. Incluso los vehículos que no son de transporte pueden tener grandes tripulaciones. El tanque de batalla Leman Russ puede tener hasta seis tripulantes. Otros vehículos, como el ágil bípode explorador Centinela, sólo tienen espacio para uno.

Todos los vehículos tienen un valor de tripulación que indica cuántos ocupantes puede tener como máximo y sus posiciones (p.ej. conductor, artillero, artillero de barquilla, etc.). Algunos vehículos también disponen de una capacidad de transporte que representa su espacio para transportar personal adicional a la tripulación normal. La capacidad de transporte siempre se indica en términos de humanos de tamaño estándar y el DJ debería asegurarse de tener en cuenta esta capacidad cuando seres más grandes (como ogres) o construcciones más pequeñas (como los servocráneos) necesiten transporte. El transporte blindado Quimera, por ejemplo, tiene una capacidad de transporte de 12, que indica que se pueden transportar doce individuos de tamaño humano en el vehículo junto a la tripulación.

ENCARAMIENTO E INTEGRIDAD

Los vehículos tienen caras, que determinan cuántos puntos de Blindaje (consulta la [página 254](#)) debe superar un atacante. También indican los ángulos de tiro de algunas armas, especialmente el armamento montado en el casco. Existen cuatro caras:

- **Frontal:** Representa un ángulo de 90° hacia la parte delantera del vehículo, los ataques en este ángulo impactan en la parte frontal del vehículo y se aplica ese blindaje.
- **Posterior:** Representa un ángulo de 90° hacia la parte trasera del vehículo, los ataques en este ángulo impactan en la parte posterior del vehículo y se aplican ese blindaje.
- **Lateral izquierda/Lateral derecha:** Ambas localizaciones representan ángulos de 90°, y aunque la mayoría de vehículos poseen el mismo el mismo blindaje en su lateral izquierdo y derecho, es importante distinguirlos. Un vehículo con armas en su lateral derecho o izquierdo, no puede sufrir daños en ese arma si se le ataca desde el lado contrario.

Cada vehículo posee un valor de integridad que representa el daño que puede soportar antes de ser destruido. Consulta la [página 255](#) para más información sobre la integridad de los vehículos.

ARMAS, ARMAS MONTADAS Y ARCOS DE DISPARO

La mayoría de vehículos del Imperio llevan armas que van desde ametralladoras pesadas en muchos autocarruajes civiles, hasta enormes cañones vulcano montados en los tanques superpesados Shadowword. Todas las entradas de armas de vehículos incluyen las estadísticas del arma, qué miembro de la tripulación controla el arma y qué montaje tiene el arma. El montaje del arma determina su ángulo de tiro. Cada tipo de montaje también puede disponer de reglas adicionales.

Hay cinco tipos de montajes de armas principales:

- **Fija:** Estas armas están incrustadas en el casco del vehículo y no pueden girar. Tal vez dispongan de un recorrido vertical limitado, pero sólo disparan hacia delante. Para girar el arma, el vehículo tiene que moverse.
- **Casco:** Son similares a las fijas en que tienen un movimiento limitado, pero pueden girar a izquierda y derecha así como arriba y abajo. Un arma de casco tiene un ángulo de disparo de 45° hacia el encaramiento en el que esté montada.
- **Torreta:** Las armas de torreta suelen situarse en lo alto del casco de un vehículo para darles mayor línea de visión en todas las direcciones. Un arma de torreta tiene un ángulo de disparo de 360°, y sólo el propio vehículo bloquea este ángulo (p.ej., un vehículo con múltiples torretas vería como las otras o el vehículo mismo bloquean su ángulo de disparo, según su forma). Las torretas no pueden girar de forma instantánea. Se requiere media acción por cada 180° completos que necesiten girar. El DJ y los jugadores siempre deberían conocer la dirección en la que apuntan sus torretas, ya que puede ser importante para el daño crítico. Además, como consecuencia de su pesado blindaje, las torretas consideran todos los impactos contra ellas como hechas al encaramiento frontal, sea cual sea la dirección del ataque en relación a la posición actual de la torreta (consulta la [Tabla 7-28: Localizaciones de impactos en vehículos en la página 254](#)).

- **Anexa:** Las armas anexas defienden los flancos y a veces incluso la parte posterior del vehículo, mientras el arma principal continúa su asalto sobre el enemigo. Un arma anexa tiene un ángulo de disparo de 180° desde el encaramiento en el que se encuentra el arma (p.ej. un arma anexa situada en el lateral izquierdo tiene un ángulo de disparo de 180° hacia ese lado del vehículo). Los bípodes, si no se indica lo contrario, consideran todas sus armas como anexas, especialmente las que les proporciona un ángulo de disparo de 180° hacia la parte frontal. Esto representa el hecho de que la mayoría de bípodes son capaces de girar el torso o incluso mover sus brazos de forma independiente al cuerpo del mismo modo que lo haría un humano normal.
- **Acoplada:** Suelen ser armas adicionales acopladas al anillo de la torreta o en zonas donde la tripulación o incluso los pasajeros pueden usarlas. Por lo general son armas ligeras, como ametralladoras, y suelen usarse para defender el vehículo como en el caso del armamento anexo. A diferencia de otro armamento, las armas acopladas no disponen de un miembro de la tripulación asignado. Cualquiera que pueda llegar a ellas en su turno puede dispararlas. Las armas acopladas normalmente tienen ángulos de disparo de 360°, al montarse en el punto más alto del vehículo, pero hay excepciones y el DJ debería ser consciente de qué puede bloquear su ángulo de disparo.

RASGOS DE VEHÍCULOS

Al igual que los personajes, los vehículos tienen rasgos que modifican sus reglas básicas, les conceden capacidades, o limitan las acciones que suelen realizar. Estos rasgos incluyen varios medios de locomoción, así como otras características.

ABIERTO

Los compartimentos de tripulantes y pasajeros están expuestos al exterior. Esto limita su protección, aunque permite a las tropas disparar sus propias armas desde el vehículo. La tripulación y pasajeros montados en un vehículo abierto pueden ser objetivos si se usa la acción ataque apuntado. Además, los pasajeros de estos vehículos reciben los impactos de los ataques rociados o explosivos que les alcancen. La tripulación y pasajeros de un vehículo de estas características pueden atacar a objetivos con su armamento personal.

ANFIBIO

El vehículo es impermeable, o es resistente al agua. Los vehículos anfibios consideran las masas de agua terreno abierto.

BÍPODE

Se aplican las siguientes reglas a los vehículos bípodes:

- Es capaz de ignorar muchos tipos de terreno difícil gracias a sus sólidas y ágiles extremidades. Considera los desprendimientos de rocas, trampas para tanques, árboles caídos y escombros como terreno despejado. Depende del DJ determinar qué otros tipos de terreno puede ignorar.
- No puede emplear la acción ¡Embestida!, pero si dispone de un arma cuerpo a cuerpo puede efectuar una acción de Carga (usando la Habilidad de Armas del operador).
- Mucho más dispuesto para el combate que otros vehículos, el bípode es capaz de girar para enfrentarse a sus oponentes durante una lucha cuerpo a cuerpo. Puede encararse a sus oponentes cuerpo a cuerpo al final de su turno como una acción libre (esto no cuenta como movimiento). El DJ y los jugadores siempre tienen que conocer la dirección para determinar el valor de blindaje que intentan penetrar sus oponentes, así como en la que puede atacar el bípode.
- Puede girar las veces que desee al moverse, sin importar cuanto se mueva.

BLINDAJE REFORZADO

Los puntos débiles del vehículo han sido reforzados con capas de ceramita y adamantina. Los vehículos con el rasgo Blindaje reforzado dividen a la mitad (redondeado hacia arriba) el daño crítico que reciban. Esto no afecta a los efectos críticos de vehículos causados por Furia Virtuosa.

CERRADO

La mayoría de vehículos están completamente cerrados, manteniendo a la tripulación y pasajeros a salvo del exterior mediante gruesos blindajes, escotillas y rendijas de vidrioacero. La tripulación y pasajeros de un vehículo cerrado no pueden atacar objetivos con sus armas personales salvo que tengan algún modo de sacarlas del vehículo, por una ventanilla, puerta, o tronera. En de un vehículo cerrado, sus ocupantes no pueden ser objetivos desde el exterior (a menos que haya una buena razón, como por ejemplo un ataque psíquico mental).



CONTROL DE DAÑOS

El vehículo posee una forma limitada de autoreparación. Esto puede deberse a un antiguo espíritu máquina, a servidores esclavos, a un hueso espectral eldar de crecimiento rápido, o incluso a un equipo de kanijoz orkos que corretean por el casco martilleando las placas de blindaje sueltas y uniendo cables. Cuando un vehículo con el rasgo Control de daños sufre daño crítico por Furia Virtuosa, el comandante o piloto de ese vehículo puede repetir la tirada de 1d5. Si un vehículo con el rasgo Control de daños se incendia, intentar extinguir el fuego es una acción libre para cualquier tripulante o pasajero.

CRIADA PARA LA GUERRA

La montura se utiliza para los rigores del combate y el fragor de la batalla, y supera automáticamente todas las tiradas de Voluntad para evitar huir por el rasgo Bestial. Los vehículos sin el rasgo Viviente no puede poseer este rasgo.

DESTARTALADO

Los métodos de construcción del vehículo son tan descuidados que es más frágil de lo normal, pero al mismo tiempo lo hace más fácil de reparar. Al lanzar Furia virtuosa (consulta la [página 227](#)) contra un vehículo con el rasgo Destartalado, tira 1d10 en vez de 1d5. El vehículo recibe el doble de daño cuando realiza una acción de ¡Embesteda! contra otro vehículo, edificio o similar. La reparación de un vehículo con este rasgo lleva la mitad del tiempo, y las tiradas para realizarlas reciben una bonificación de +20. Los vehículos destartalados dañados siempre se consideran heridos leves, a menos que sufran daños críticos.

DURADERO

Robustos sistemas de energía, placas de blindaje modulares y sistemas de combustible redundantes pueden facilitar la reparación de un vehículo, ahorrar tiempo y recursos, y permitir ponerlo de vuelta mucho más rápido que con otros diseños. Todas las tiradas de reparación efectuadas para arreglar un vehículo con el rasgo Duro reciben una bonificación de +20.

EXTREMADAMENTE VOLATIL

El vehículo tiene un núcleo de energía inestable, grandes depósitos de munición o de combustible explosivo. Los vehículos volátiles duplican sus probabilidades de explotar al incendiarse. Al explotar, todos los atrapados en la explosión deben realizar una tirada Complicada (-10) de Agilidad para no salir ardiendo (consulta la [página 243](#)).

INMÓVIL

Algunos vehículos, como las cápsulas de desembarco, se despliegan con sistemas motrices que no operan en la superficie. Un vehículo inmóvil no puede moverse por sí mismo, tiene un valor de maniobrabilidad de +0, y no pueden emplear la acción Bandazo. Estos vehículos suelen disponer de otras formas de movimiento (como grandes cohetes que permiten desplegarlos desde la órbita), y el daño crítico a los sistemas motrices se aplica a estos métodos.

MOTO

El más pequeño de los subtipos de vehículos, las motos adoptan muchas formas distintas, desde los corceles de hierro que montan los Adeptus Astartes, a las ágiles saetas de los eldar, pasando por los artilugios humeantes preferidos de los orkos. Las motos siguen todas las reglas estándar para los vehículos y se considera que poseen el rasgo Abierto. Sin embargo, debido a su tamaño y disposición, en combate cuerpo a cuerpo, los personajes que ataquen a un vehículo con el rasgo Moto pueden elegir entre el conductor y el vehículo sin la necesidad de realizar un ataque apuntado. Las motos, por lo general, son vehículos de ruedas, pero también pueden ser vehículos aerodeslizadores u oruga. No pueden llevar a cabo acciones de ¡Embesteda! como consecuencia de su estructura más ligera.

POSESIÓN DEMONIACA

Gracias a la esencia demoníaca que lo dirige, un vehículo con el rasgo Posesión demoníaca no requiere un piloto o artilleros para funcionar. El vehículo utiliza su propio perfil de características para todas las tiradas necesarias. Básicamente, un vehículo con este rasgo es su propio piloto y artillero. Este rasgo permite al vehículo disparar todas sus armas como parte de una única acción de ataque como si cada arma tuviera su propio artillero. El vehículo puede realizar ataques cuerpo a cuerpo si cuenta con un arma para ello y se encuentra junto a un objetivo viable. Además, un vehículo poseído que sufra un daño crítico que hiera a la tripulación ignora ese efecto. El vehículo sigue pudiendo sufrir efectos críticos por estos resultados, pero se ignora cualquier daño que afecte a la tripulación.

SELLADO HERMÉTICAMENTE

El vehículo se encuentra completamente aislado del mundo exterior, lo que le permite funcionar en casi cualquier entorno. También dispone de su propio sistema de soporte vital. Los vehículos que resultan expuestos por los daños críticos pierden esta capacidad hasta que se repare su blindaje. Los pasajeros y la tripulación no pueden disparar su armamento personal desde un vehículo con este rasgo sin antes romper ese aislamiento (o si no se ha abierto por los daños recibidos).

SISTEMAS MOTRICES MEJORADOS

El vehículo tiene alguna forma de ganar velocidad adicional con sus motores, ya sea por una forma mejorada de prometio, una antigua xenotecnología, o incluso un inyector de combustible garrapato. Los vehículos con el rasgo Sistemas motrices mejorados puede moverse hasta el doble de su velocidad táctica como media acción en vez de una acción completa, y hasta tres veces su velocidad táctica como una acción completa. Esto también se aplica a la acción ¡Písale!, en la que los vehículos con este rasgo de mueven el triple de su velocidad táctica en vez del doble por la acción completa, y la tirada de Pilotar para esa acción se considera Ordinaria (+10) en lugar de Complicada (-10).



VEHÍCULO AERODESLIZADOR

Las siguientes reglas se aplican a un vehículo aerodeslizador:

- Se desplaza a unos 2 metros del suelo en todo momento, de la misma manera que lo hacen los individuos y criaturas con el rasgo Levitador, aunque este puede ajustar esa altura ligeramente cuando pasa por encima de los obstáculos del suelo. Los vehículos aerodeslizadores también pueden moverse a altitud baja, como se describe en las normas de Vuelo de la [página 249](#).
- Ignora todas las formas de terreno difícil (salvo las que el DJ considere oportunas).
- Recibe una bonificación de +10 en todas las tiradas relacionadas con la Maniobrabilidad.
- Un vehículo aerodeslizador no es una aeronave propiamente dicha y no puede volar a una altitud significativa. Sin embargo, una repentina pérdida de energía puede llegar a ser catastrófica al precipitarse contra el suelo, a menudo a gran velocidad. Los vehículos aerodeslizadores siguen reglas especiales para las Colisiones, que se describen en la [página 256](#).
- Puede emplear la acción ¡Embostida! (consulta la [página 252](#)), pero si se falla la tirada de Pilotar, se considera que ha colisionado con el objetivo (consulta la [página 256](#) para las reglas completas de Colisiones).
- Un vehículo aerodeslizador suele ser más difícil de impactar en combate cuerpo a cuerpo que sus contrapartidas terrestres, y todas las tiradas de Habilidad de Armas efectuadas para atacarlo cuerpo a cuerpo sufren una penalización de -10.
- Puede girar las veces que desee al moverse, sin importar lo lejos que se desplace.

VEHÍCULO DE RUEDAS

Las siguientes reglas se aplican a un vehículo de ruedas:

- Sufre una penalización de -20 a todas las tiradas relacionadas con terreno difícil.
- Recibe una bonificación de +10 a todas las tiradas relacionadas con la Maniobrabilidad.
- Los vehículos de ruedas son mucho más difíciles de controlar al sufrir daños a sus sistemas motrices. La pérdida de una sola rueda puede hacer que incluso el más experimentado de los conductores tenga problemas para mantener el vehículo recto, especialmente en el fragor del combate. Los vehículos con el rasgo Ruedas sufren el daño crítico a los sistemas motrices de la forma normal, pero una vez encajado, todo movimiento requiere tiradas de Pilotar, y las tiradas relacionadas con la Maniobrabilidad se realizan con una penalización de -10.
- Los mecanismos de los vehículos de ruedas son, por lo general, mucho menos complejos que los de los vehículos oruga. La reparación del daño crítico a sus sistemas motrices, así como la reparación de cualquier daño que sufrieran esos sistemas (como por ejemplo sistemas motrices dañados, sistemas motrices estropeados, etc.) llevan la mitad de tiempo (consulta la [página 259](#)).

VEHÍCULO ORUGA

Las siguientes reglas se aplican a un vehículo oruga:

- Sufre una penalización de -10 a todas las tiradas relacionadas con la Maniobrabilidad.
- Los vehículos con el rasgo Oruga reciben una bonificación de +10 a todas las tiradas relacionadas con terreno difícil.
- Para representar su naturaleza más robusta, cada vez que un vehículo con este rasgo sufra un daño crítico en sus sistemas motrices que le ralenticen, el resultado de la tirada para determinar cuánta velocidad táctica pierde se reduce a la mitad (redondeado hacia abajo).
- Los sistemas motrices de los vehículos con este rasgo suelen ser más complejos que los sencillos mecanismos de ruedas, por lo que el daño crítico a sus sistemas motrices, así como la reparación de cualquier daño que sufrieran esos sistemas (como por ejemplo sistemas motrices dañados, sistemas motrices estropeados, etc.) llevan el doble de tiempo (consulta [Reparación de vehículos](#) en la [página 257](#)).

VIVIENTE

Este vehículo es una criatura de carne y hueso (o por lo menos la incorpora en su carrocería) que utiliza como corcel o medio de transporte. Tiene el conjunto normal de características, pero sigue las mismas reglas que otros vehículos en muchos aspectos. Recibe daño del mismo modo que un vehículo, pero el DJ debe modificar algunos efectos, especialmente los resultados del daño crítico. Por ejemplo, si un corcel sufre un impacto en su localización de “sistemas motrices”, podría sufrir una terrible herida en su pierna en lugar de que explote un neumático. Los efectos incendiarios o explosivos se pueden equiparar fácilmente con destripamientos o roturas óseas. En lugar de necesitar prometio como combustible y reparaciones para recuperar sus funciones perdidas, un corcel requiere comida y descanso para continuar llevando a su jinete, y tiempo y cuidados para recuperarse de las heridas.

A veces, los vehículos vivientes se pueden reparar con la habilidad Competencia tecnológica si tienen componentes cibernéticos. Sin embargo, para las criaturas completamente orgánicas, el DJ tiene que tratar las heridas convencionales y críticas como las demás criaturas vivientes en lo que se refiere a la curación, lo cual puede tener lugar mediante curación natural (consulta la [página 244](#)) o con usando la habilidad *Medicae*.

Los vehículos con este rasgo pueden tener una amplia variedad de rasgos como las demás criaturas (normalmente Volador o Cuadrúpedo), además de otros rasgos de vehículo aplicables como por ejemplo Bípode. Un personaje puede cabalgar cualquier montura con un rasgo de Tamaño mayor al suyo a menos que sus rasgos y capacidades específicas indiquen lo contrario.

Cabalgar una montura utiliza el uso especial de Trato animal de la habilidad Supervivencia (como se describe en la [página 117](#)). Montar a la mayoría de corceles en condiciones normales, por lo general no requiere ninguna tirada, pero cuando se llevan a cabo acciones de vehículo que requieran que el jinete efectúe una tirada de Pilotar, en su lugar realiza una tirada de Supervivencia.

Los vehículos vivientes utilizan perfiles muy parecidos a los de los PNJ normales, y siguen muchas de sus reglas en combate. Consulta el **Capítulo XII: PNJs y antagonistas** para más información sobre los tipos de PNJ y sus reglas.

VEHÍCULOS DE EJEMPLO

Existen un sinfín de vehículos en las zonas altamente mecanizadas de la colmena Desoleum, e incluso se pueden encontrar más diseños sin consagrar en sus regiones remotas e ilegales. Los páramos que rodean la colmena también albergan numerosas bestias de monta, para los tramos donde la tecnología escasea o es poco fiable. A continuación, se presenta una muestra de las formas de transporte más comunes de Desoleum, aunque seguro que los acólitos encontrarán más en sus aventuras. También se incluyen los valores de amenaza (consulta la [página 382](#)) para el equilibrio del PNJ; consulta la [página 380](#) para más información sobre el formato del perfil de PNJ.

CORCEVIDRIO

En los páramos alrededor de las colmenas de Desoleum se encuentran los corcevidrios, cuadrúpedos altos y elegantes que parecen más cristalinos que orgánicos. Muchos estudiosos suponen que son los remanentes mutados de las antiguas guerras del planeta. Están adaptados a las llanuras irradiadas y pueden sobrevivir con poco o ningún alimento, gracias a medios desconocidos. Aunque no son tan resistentes como otras monturas, tienen andares seguros y rápidos, y muchos investigadores de arcanotecnología los prefieren a los vehículos mecanizados. Algunos incluso pueden encontrarse en las colmenas, donde se montan como parte de elaborados rituales de renovación de acuerdos o como criaturas que exponer en exóticas colecciones.

CORCEVIDRIO		BÍPODE		
FRONTAL: 8	LATERAL: 8	POSTERIOR: 8		
Vel. de crucero: 30 Km/h		Velocidad táctica: 5 m		
Maniobrabilidad: +25	Tamaño: Enorme	Disp.: R		
Cap. Transporte: 0	Integridad: 20	Amenaza: 3		
TRIPULACIÓN: CONDUCTOR				
RASGOS DE VEHÍCULO: ABIERTO, BÍPODE, VIVIENTE				
CORCEVIDRIO (SOLDADO)		12		
CA ¹ 01-10	4	HA	HP	F
		25	—	40
BD ¹ 11-20	4	R	Ag	Int
		35	42	16
To ¹ 31-70	4	Per	Vol	Em
		36	12	04
PD ¹ 71-85	4	Inf		—
Piz ¹ 86-00	4			
MEDIA 4	COMPLETA 8	CARGA 12	CORRER 24	AMENAZA 3
DIENTES DE PUÑAL		TIPO C/C		
RNG —	CDD —	Daño 1d10+5 (X)		
PEN 1	CAR —	REC —	PESO —	DISP. —
ESPECIAL: —				

Rasgos: Armas naturales (Dientes de puñal), Cuadrúpedo, Resistencia a radiación y venenos

AUTOCARRUAJE HECTIN

Un vehículo común en Desoleum, el Hectin se usa a menudo para llevar individuos no habituados con el transporte normal, llevándolos por las calles y avenidas de los niveles de la colmena con cierta seguridad. La mayoría tienen zonas de pasajeros cerradas, pero algunos modelos disponen de zonas abiertas en la parte trasera. También se los puede ver fuera de las colmenas, corriendo hacia a los puntos de recogida o huyendo de los Sancionadores que les persiguen.

HECTIN		RUEDAS
FRONTAL: 15	LATERAL: 10	POSTERIOR: 8
Vel. de crucero: 70 Km/h		Velocidad táctica: 15 m
Maniobrabilidad: +10	Tamaño: Enorme	Disp.: R
Cap. Transporte: 5	Integridad: 20	Amenaza: 5
TRIPULACIÓN: CONDUCTOR		
RASGOS DE VEHÍCULO: CERRADO, DURADERO, RUEDAS		

Modificación de bandas: El Hectin puede sustituir su rasgo Cerrado por Abierto, aumentando su capacidad de transporte hasta 8.

Los Hectins del Amanecer: Los Hectins antiguos emplean tecnología antigravedad, sustituyen su rasgo Ruedas por Vehículo aerodeslizador, y reducen su disponibilidad a Única (–60).

Armas: Ninguna. Si es Abierto, el Hectin puede incorporar cualquier arma básica adquirida por separado y montarla como arma acoplada sobre el chasis.

MOTOCICLETA VELOXIC

Una visión común en los niveles medios de la colmena Desoleum, la Veloxic cuenta con un rugiente e impresionante motor que anuncia su llegada. Es muy maniobrable, algo necesario en las zonas más abarrotadas de la colmena. Además, muchas han encontrado su público en los niveles inferiores, donde las bandas las usan a menudo por deporte y en combate.

VELOXIC		RUEDAS
FRONTAL: 8	LATERAL: 8	POSTERIOR: 8
Vel. de crucero: 90 Km/h		Velocidad táctica: 35 m
Maniobrabilidad: +20	Tamaño: Voluminoso	Disp.: N
Cap. Transporte: 0	Integridad: 10	Amenaza: 4
TRIPULACIÓN: CONDUCTOR		
RASGOS DE VEHÍCULO: MOTO, RUEDAS		

Pasajero: Una Veloxic también puede llevar 1 pasajero, pero al hacerlo la maniobrabilidad se reduce a +10.

Motoristas Armados: Las motos Veloxic modificadas en los niveles inferiores pueden montar un único rifle automático que dispare hacia delante. Esto reduce la disponibilidad a Escasa.

DIENTES DE PUÑAL			TIPO C/C		
RNG —	CDD —		DAÑO 1d10+5 (X)		
PEN 1	CAR —	REC —	PESO —	DISP. —	
ESPECIAL: —					

TRANSPORTE BLINDADO QUIMERA

Un vehículo militar de uso común, el Quimera se puede encontrar en los campos de batalla de toda la galaxia, donde actúa como transporte estándar de tropas de la Guardia Imperial. Todos cuentan con un arma montada en el casco junto a una torreta, ambas diseñadas para desgastar a los enemigos antes del ataque de los pasajeros. Su diseño antiguo es tan versátil para actuar como chasis básico para una varios tanques, y muchas otras agencias imperiales como el Adeptus Arbites también lo usan. Algunos séquitos de Desoleum los usan para el entrenamiento de combate en los páramos de los alrededores. En las sublevaciones especialmente violentas, se pueden encontrar Quimeras en el interior de la colmena, acabando con todos los que alteren el orden.

QUIMERA		ORUGA
FRONTAL: 30	LATERAL: 22	POSTERIOR: 16
Vel. de crucero: 70 Km/h	Velocidad táctica: 15 m	
Maniobrabilidad: +0	Tam.: Descomunal	Disp.: R
Cap. Transporte: 12	Integridad: 35	Amen.: 30
TRIPULACIÓN: COMANDANTE (TORRETA), CONDUCTOR, ARTILLERO (ARMA DEL CASCO)		
RASGOS DE VEHÍCULO: ANFIBIO, CERRADO, DURADERO, ORUGA		

ARMAS

Un arma de torreta (elige una de las siguientes):

MULTILÁSER		TIPO VEHÍCULO
RNG 150 M	CDD -/-/5	DAÑO 2d10+10 (E)
PEN 2	CAR 100	REC 2 COMPL. PESO 35 KG DISP. MR
ESPECIAL: DESCARRADORA		
BÓLTER PESADO		TIPO PESADA
RNG 150 M	CDD -/-/6	DAÑO 1d10+8 (X)
PEN 5	CAR 60	REC 2 COMPL. PESO 40 KG DISP. MR
ESPECIAL: FIABLE		
CAÑÓN AUTOMÁTICO		TIPO PESADA
RNG 300 M	CDD T/3/-	DAÑO 3d10+8 (I)
PEN 6	CAR 40	REC 2 COMPL. PESO 40 KG DISP. MR
ESPECIAL: FIABLE		
LANZALLAMAS PESADO		TIPO PESADA
RNG 90 M	CDD T/2/4	DAÑO 1d10+5 (E)
PEN 4	CAR 20	REC 2 COMPL. PESO 45 KG DISP. R
ESPECIAL: LANZALLAMAS, ROCIADORA		

Un arma montada en el casco (elige una de las siguientes):

BÓLTER PESADO		TIPO PESADA
RNG 150 M	CDD -/-/6	DAÑO 1d10+8 (X)
PEN 5	CAR 60	REC 2 COMPL. PESO 40 KG DISP. MR
ESPECIAL: DESCARRADORA		
LANZALLAMAS PESADO		TIPO PESADA
RNG 90 M	CDD T/2/4	DAÑO 1d10+5 (E)
PEN 4	CAR 20	REC 2 COMPL. PESO 45 KG DISP. R
ESPECIAL: LANZALLAMAS, ROCIADORA		

Un Quimera puede tener un arma acoplada montada encima de la torreta (elige una de las siguientes):

BÓLTER DE ASALTO		TIPO BÁSICA
RNG 90 M	CDD T/2/4	DAÑO 1d10+5 (X)
PEN 4	CAR 60	REC 1 COMPL. PESO 9 KG DISP. ER
ESPECIAL: DESCARRADORA		
AMETRALLADORA PESADA		TIPO PESADA
RNG 100 M	CDD -/-/8	DAÑO 1d10+4 (I)
PEN 3	CAR 80	REC 2 COMPL. PESO 30 KG DISP. ER
ESPECIAL: LANZALLAMAS, ROCIADORA		

Armamento de los pasajeros: Un Quimera tiene varias troneras a lo largo de sus flancos (3 por lado) desde las que los pasajeros pueden disparar sus armas personales (sólo básicas o pistolas). Estas pueden sustituirse por rifles láser montados para que los usen los ocupantes. Los pasajeros también pueden utilizar la gran escotilla de la parte superior del casco como entrada o salida, así como punto de disparo (si el Quimera está parado, también se pueden usar armas pesadas).

RIFLE LÁSER		TIPO BÁSICA
RNG 100 M	CDD T/3/6	DAÑO 1d10+3 (E)
PEN 0	CAR 60	REC 1 COMPL. PESO 4 KG DISP. C
ESPECIAL: FIABLE		



CAPÍTULO VI: PODERES PSÍQUICOS

Algunos humanos nacen con la habilidad innata de acceder al poder de la disformidad, que usan para lograr hazañas imposibles. Estos individuos, dotados o malditos, pueden ser llamados brujos, chamanes, nigromantes, o cualquier número de términos según la costumbre local, pero se conocen más comúnmente como psíquicos.

La mayoría muestran sus poderes antinaturales a una edad temprana, pero podrían revelarse más tarde. En muchos casos, manifiestan sus poderes bajo una gran coacción o amenaza; esto es especialmente cierto para quienes descubren sus habilidades a una edad más avanzada.

Los psíquicos demuestran una desconcertante variedad de capacidades, ya que la fuente de su poder no está limitada por leyes o reglas. De hecho, los poderes de los psíquicos pueden romper las mismas leyes de la física: desafiar la gravedad, crear llamas de la nada, y detener proyectiles de bólter en el aire. Sin embargo, este poder tiene un precio. La disformidad es impredecible, y el hogar de inteligencias malignas y seres atraídos por la luz del alma de un psíquico, como polillas rapaces hacia un luminoso bocado.

PSÍQUICOS EN EL IMPERIO

“Observa con cuidado, y prepara tu pistola por si algo sale mal”.

—Escuchado de Keppler Jaq, Psíquico primaris

Los psíquicos son necesarios para la supervivencia del Imperio, pero también son parte de sus mayores amenazas. Las entidades de la disformidad atraídas por los psíquicos son, sin excepción, hostiles a la humanidad y casi siempre extraordinariamente peligrosas. Muchos de estos seres, incluyendo demonios y los temidos esclavistas, quieren usar a los psíquicos para entrar al universo material, desde poseer a uno de ellos hasta convertir su cuerpo en un grotesco portal al infierno de la disformidad. Incluso olvidando estas amenazas, los psíquicos poseen grandes poderes que representan un peligro terrible; un psíquico que no está bajo el control del Imperio podría usar sus poderes en su contra. Esos psíquicos renegados pueden ser demasiado difíciles de controlar para agentes de la ley ordinarios, e incluso para las fuerzas militares. Incluso los de naturaleza aparentemente benigna pueden ser abrumados por su poder y destruir todo a su alrededor con las descontroladas energías de la disformidad.

EL PAPEL DE LOS PSÍQUICOS

A pesar del riesgo, los psíquicos son un activo muy valioso para el Imperio, cumpliendo gran variedad de funciones. Las Naves Negras del Adeptus Astra Telepática rastrean el Imperio sin cesar, recogiendo psíquicos como una importante fracción del diezmo de cada mundo, para reunir nuevos sujetos y eliminar peligros potenciales del planeta. Los psíquicos ya corrompidos, o demasiado peligrosos, son ejecutados de inmediato. Los restantes sirven al Adeptus Astronomica y al Astronomicón, el faro de la disformidad que guía a las naves imperiales a través del Inmateria. Diez mil almas alimentan la llama del faro, y cientos mueren cada día para mantenerla encendida. Los pocos que quedan sirven de otra forma, desde comunicaciones interestelares y apoyo al Administratum, hasta combatiendo junto a la guardia imperial o como parte del Adeptus Astartes. Sobrevivir a las pruebas del Adeptus Astra Telepática significa ganar su autorización, y estos psíquicos sirven a un Imperio que apenas tolera su existencia y desconfía de ellos.

ASTRÓPATAS

Los astrópatas son el único medio de comunicación interestelar del Imperio, y el tipo de psíquico autorizado más común. Les falta la voluntad y fuerza para controlar sus poderes o soportar el riguroso entrenamiento de la Scholastica Psykana; y se someten a la Atadura del alma, para que el emperador les conceda una minúscula parte de su poder. Este ritual les permite servir al Imperio a costa de sus ojos, que son incinerados en el proceso. Se unen al Imperio en una red galáctica de comunicación, al mandar sus pensamientos a la disformidad para que sus compañeros astrópatas los intercepten y descifren. Esto no quiere decir, sin embargo, que la comunicación astrotelepática sea simple, segura, o ampliamente disponible, pero es esencial para la supervivencia del Imperio. Por eso, los astrópatas son siempre demandados por todas las ramas de la jerarquía imperial.

PSÍQUICOS PRIMARIS

Dentro de regimientos de la guardia imperial, los psíquicos primaris son raros psíquicos capaces de usar el poder de la disformidad como arma. Sus compañeros les tienen asombro y temor por los poderes antinaturales que disponen.

PSÍQUICOS NO AUTORIZADOS

Un psíquico no autorizado nunca se ha sometido a pruebas del Adeptus Astra Telepática, tal vez nunca se haya dado cuenta de sus poderes o haya evitando la detección y captura. Los no autorizados siempre se cuidan de que les puedan apresar en las Naves Negras, y tal vez nunca vuelvan a ser vistos. Muy pocos encuentran refugio al servicio de un inquisidor extremista, apoyándose en su autoridad en busca de protección. La mayoría, sin embargo, son un peligro más terrible que cualquier invasión xenos o rebelión herética; cada uno puede convertirse en un portal por el cual los poderes de la oscuridad puedan entrar en la realidad.

PSÍQUICOS Y LA INQUISICIÓN

Los inquisidores pueden solicitar psíquicos, pues son especialmente adecuados para cazar a otros de su especie e incluso Demonios. Los inquisidores suelen emplear psíquicos para una gran variedad de propósitos, desde incinerar herejes en

masa, o adivinar la ubicación de un culto, hasta arrancar secretos de la mente de un sospechoso. De hecho, un inquisidor podría ser un psíquico. Como en todo, inquisidores no permiten que la burocracia del imperio interfiera en su trabajo; como tal, un inquisidor que descubre a un individuo con potencial psíquico en el ejercicio de sus funciones podría tomar al psíquico aprendiz en servicio sin necesidad de recurrir a pruebas y entrenamiento imperial. En el otro extremo se encuentran los más despiadados inquisidores puritanos, como los de creencia Monodominante, que ven a los psíquicos como brujos y abominaciones mutantes. Esos inquisidores nunca solicitan los servicios de psíquicos, y apenas toleran su existencia.

PSÍQUICOS EN DARK HERESY

“¿Crees que conoces el terror? Tu temes la mortalidad, pero yo conozco cosas mucho peores que la muerte”.

—Astrópata Galatia Hox

Los psíquicos son capaces de manipular el poder del Inmateria, y doblar la energía caótica a su voluntad para manifestar poderes psíquicos. En **DARK HERESY**, los acólitos pueden ser psíquicos al adquirir la mejora de élite Psíquico (consulta la [página 90](#)). Esto les permite adquirir poderes psíquicos gastando xp, y les da acceso a un nuevo recurso: el factor psíquico. Durante sus aventuras, el grupo podría encontrar seres que manifiesten poderes usando energías de la disformidad. En cualquier caso, DJ y jugadores deben usar las reglas presentadas aquí para representar los dones mortales de un psíquico.

MEDIR LA CAPACIDAD PSÍQUICA

El factor psíquico (FP) es una medida simple del poder de un psíquico y su capacidad para extraer energía de la disformidad. Cuanto mayor sea su FP, más poderoso será el psíquico. Suele variar entre 1 (un inexperto psíquico imperial o brujo menor) y 10 (un monstruoso gran demonio de Tzeentch o un maestro Vidente Eldar), aunque en casos especiales podría ser más elevado. El FP se determina la potencia de los poderes psíquicos, como su alcance, área de efecto, o daño. Para acceder a poderes psíquicos, un personaje debe tener un FP de al menos 1.

MEJORAS DEL FACTOR PSÍQUICO

Un psíquico comienza con factor psíquico 1. A diferencia de otras características, el factor psíquico aumenta gastando xp de forma similar a adquirir talentos. El aumento del factor psíquico de un personaje representa que ese personaje libera un potencial psíquico adicional, y cada vez más y más potente.

Cuanto más mejora un psíquico, más difícil se hace para él superar sus límites y aumentar su poder. Para aumentar su factor psíquico, el acólito gasta xp igual a 200 veces el factor psíquico al que desea avanzar. Así, si un psíquico con un factor psíquico 2 quiere aumentar su factor psíquico hasta 3, debe pagar 3x200 xp, un total de 600 xp.

Un acólito puede aumentar su factor psíquico varias veces. Cada vez que lo hace, su factor psíquico aumenta en 1, hasta un máximo de 10. Un aumento del factor psíquico no proporciona poderes psíquicos adicionales, sólo más control sobre ellos.

DISCIPLINAS PSÍQUICAS

Los poderes psíquicos se dividen en diferentes disciplinas, basadas en cómo emplean las energías de la disformidad. Cada disciplina corresponde a un árbol que determina su disponibilidad al personaje. Este libro cubre estas cinco disciplinas: Adivinación, Biomancia, Piromancia, Telepatía y Telequinesia.

USAR PODERES PSÍQUICOS

Cuando se desea usar un poder psíquico, primero debe elegir la cantidad de poder que quiere emplear, y cualquier otro método para aprovechar y dirigir el poder de la disformidad. Luego debe superar una tirada de Concentrar poder (normalmente, pero no siempre, una tirada de Voluntad, modificada por la dificultad del poder y el factor psíquico efectivo del personaje), para manifestar ese poder psíquico.

Según la cantidad de energía y los métodos usados por el psíquico para potenciar sus esfuerzos, puede haber consecuencias. El proceso paso a paso para usar un poder psíquico se describe a continuación:

Paso 1: Determina la fuerza psíquica: El psíquico decide la cantidad de factor psíquico base que quiere emplear en el poder. Esa cantidad (factor psíquico efectivo) afecta a su probabilidad de éxito y a su potencia final.

Paso 2: Realizar la tirada de Concentrar poder: El psíquico realiza una tirada para determinar si el poder psíquico tiene éxito. En la mayoría de casos, es una tirada de Voluntad, cuya dificultad depende del poder, y modificada por el factor psíquico efectivo. Algunos poderes indican si el objetivo puede enfrentarse a esta tirada (consulta la [página 24](#) para las tiradas enfrentadas).

Paso 3: Resolver el resultado del poder: Según el factor psíquico efectivo usado, el poder tendrá efectos variables, como un mayor alcance, área de efecto, o daño. Dependiendo de los factores descritos anteriormente, el poder también puede generar fenómenos psíquicos o incluso terribles peligros de la disformidad.

PASO 1: DETERMINA LA FUERZA PSÍQUICA

Cuando un psíquico usa un poder, extrae energía de la disformidad y la canaliza en efectos físicos. Sin embargo, abrir un conducto así siempre es peligroso, y el psíquico corre el riesgo de perturbar el inmaterial y provocar efectos secundarios no deseados. En casos extremos, estas perturbaciones pueden llegar a abrir una grieta entre la realidad y la disformidad, con consecuencias potencialmente fatales.

Al minimizar la cantidad de energía extraída, el psíquico puede reducir las posibilidades de provocar horribles efectos secundarios como fenómenos psíquicos o Peligros de la Disformidad (consulta la [página 195](#)). Al usar un poder psíquico, el psíquico debe elegir un factor psíquico efectivo igual o inferior a su factor psíquico base. Este valor debe ser al menos 1.

El psíquico recibe un bonificador de +10 a su tirada de Concentrar poder por cada punto por el que el factor psíquico efectivo elegido esté por debajo de su factor psíquico base. Además, el factor psíquico efectivo de un poder determina lo poderosos que serán sus efectos (ver el Paso 3).

POTENCIACIÓN

El psíquico también puede profundizar en la disformidad para aumentar sus poderes más allá de su capacidad normal. Esto siempre conlleva un mayor riesgo de desencadenar efectos no deseados, e incluso de invocar visitantes del más allá.

Al determinar el factor psíquico efectivo de un poder psíquico, el usuario puede elegir potenciarlo. Si lo hace, fuerza sus límites y puede establecer un factor psíquico efectivo hasta 2 puntos por encima de su factor psíquico base. Ciertos psíquicos pueden aumentar esta cantidad, como se indica en la [Tabla 6-1: Fuerza psíquica](#) de la [página 195](#). Sin embargo, es peligroso, ya que extraer poder de lo más profundo de la disformidad puede descontrolar las energías desatadas. Al potenciar un poder psíquico, se desatan Fenómenos psíquicos con cualquier tirada de concentrar poder que no sean dobles, a diferencia de en circunstancias normales.

El psíquico obtiene una penalización de -10 a esta tirada por cada punto que aumente su factor psíquico base.

PASO 2: REALIZA LA TIRADA DE CONCENTRAR PODER

Cualquier uso de un poder psíquico comienza con una acción de concentrar poder (consulta la [página 221](#)), que requiere una tirada para ver si el poder se manifiesta con éxito, y su potencia. El tiempo necesario lo determina el poder, y puede ser una acción libre, media acción, una acción completa o una reacción. Casi siempre, una tirada de concentrar poder consiste en una tirada de Voluntad, modificada por la dificultad del poder empleado y por el factor psíquico efectivo elegido por el psíquico.

El poder empleado determina la habilidad o característica que usa la tirada. Como se ha comentado antes, esta tirada recibe una bonificación de +10 por cada punto del factor psíquico efectivo por debajo del factor psíquico base, o una penalización de -10 por cada punto por encima de ese valor. El DJ también puede aplicar modificadores adecuados. En muchos casos, la cantidad de niveles de éxito obtenidos en la tirada de concentrar poder determina algunos de sus efectos, indicados en la descripción del poder.

Si la tirada de concentrar poder tiene éxito, el psíquico manifiesta el poder y aplica los efectos descritos. Además, si saca dobles (si ambos dados obtienen el mismo número) en la tirada de concentrar poder, provoca Fenómenos psíquicos (consulta los Fenómenos psíquicos en la [página 195](#)). Esto puede ocurrir incluso al fallar la tirada. Si el psíquico potencia el poder, provoca Fenómenos psíquicos con cualquier resultado que no sean dobles. Al hacerlo, haz una tirada para determinar qué fenómeno tiene lugar antes de resolver el poder (ya que algunos pueden alterar cómo se manifiesta o si lo hace, y debe consultarse antes).

EJEMPLO

Mikal Valento es un psíquico no autorizado con una Voluntad de 56 y factor psíquico base 3. Intenta emplear un poder psíquico, y decide potenciarlo en +3, lo que le da un factor psíquico efectivo de 6. De este modo su tirada de concentrar poder tendrá éxito con un 26 o menos, porque sufre una penalización de -30 al usar el poder con un factor psíquico 3 puntos superior al normal. Al tratarse de un psíquico no autorizado, provoca Fenómenos psíquicos de forma automática al potenciar, y añade un +15 a la tirada (5 veces el +3 que añadió a su factor psíquico base).

Tabla 6-1: Fuerza psíquica

CLASE DE PSÍQUICOS	NORMAL (FACTOR PSÍQUICO O INFERIOR)	POTENCIADO (FACTOR PSÍQUICO +2/3/4)	MANTENIMIENTO DE PODERES
Atado: Psíquicos autorizados, astrópatas, hechiceros, bibliotecarios, marines espaciales del caos y psíquicos alienígenas	Si el psíquico saca dobles en una tirada de concentrar poder, tira en la Tabla 6-2: Fenómenos psíquicos (consulta la página 196).	Puede añadir hasta +2 al FP. Si el psíquico obtiene cualquier resultado que no sea doble en la tirada de concentrar poder, tira en la Tabla 6-2: Fenómenos psíquicos (consulta la página 196).	+10 a todas las tiradas de la Tabla 6-2: Fenómenos psíquicos (consulta la página 196), y reduce el factor psíquico en 1 por cada poder.
Desatado: Brujos, psíquicos no autorizados y hechiceros mortales	Si el psíquico saca dobles en una tirada de concentrar poder, tira en la Tabla 6-2: Fenómenos psíquicos (consulta la página 196) y añade +10 al total.	Puede añadir hasta +4 al FP. Tira en la Tabla 6-2: Fenómenos psíquicos (consulta la página 196) con un +5 por cada +1 al FP añadido, hasta un máximo de +20.	+10 a todas las tiradas de la Tabla 6-2: Fenómenos psíquicos (consulta la página 196), y reduce el factor psíquico en 1 por cada poder.
Demoníaco: Demonios psíquicos, huésped demoníaco y príncipes demonio	Si el psíquico saca dobles en una tirada de concentrar poder, tira en la Tabla 6-2: Fenómenos psíquicos (consulta la página 196) y añade +10 al total. No le afecta ningún resultado a menos que cause Peligros de la disformidad, pero sí a los que le rodean.	Puede añadir hasta +3 al FP. Tira en la Tabla 6-2: Fenómenos psíquicos (consulta la página 196) con un +10 por cada +1 al FP añadido, (máximo +30). No le afecta ningún resultado a menos que cause Peligros de la disformidad, pero sí los que le rodean.	+10 a todas las tiradas de la Tabla 6-2: Fenómenos psíquicos (consulta la página 196), y reduce el factor psíquico en 1 por cada poder. No le afecta ningún resultado a menos que cause Peligros de la disformidad, pero sí los que le rodean.

TIRADAS ENFRENTADAS DE CONCENTRAR PODER

Al especificar qué tipo de tirada se realiza, algunos poderes psíquicos requieren una tirada enfrentada (p.ej., una tirada enfrentada de Voluntad). En este caso, el psíquico y su objetivo realizan una tirada enfrentada (consulta la [página 24](#)): el psíquico y el objetivo usan una habilidad o característica especificada en la descripción del poder. El psíquico debe superar la tirada y obtener más niveles de éxito que uno de sus oponentes para activar el poder. Los modificadores debidos al factor psíquico del poder le siguen afectando, y pueden provocar Fenómenos psíquicos como en una tirada normal de concentrar poder. Sólo la tirada del psíquico puede provocar Fenómenos psíquicos.

RESISTIR PODERES PSÍQUICOS ENEMIGOS

Si son atacados por poderes psíquicos hostiles, los psíquicos tienen mejores defensas mentales que la gente “normal”, ya que se protegen mediante el poder de la disformidad. Al realizar una tirada enfrentada de concentrar poder para resistir un ataque psíquico, el psíquico decide primero si potenciarla o no, y añade el doble de su factor psíquico resultante (que incluye la bonificación por potenciar) a la tirada de Voluntad para resistir el poder enemigo. Si el objetivo es un psíquico, su tirada de concentrar poder puede provocar Fenómenos psíquicos.

PASO 3: RESUELVE LOS EFECTOS DEL PODER

Al manifestar con éxito un poder, el psíquico desencadena los efectos especificados en la descripción y si se provocan Fenómenos psíquicos por la tirada de concentrar poder, tira por sus efectos.

ALCANCE Y LINEA DE VISIÓN

A menos que se indique en su descripción, un poder psíquico que tiene por objetivo directo un individuo u objeto, requiere que el psíquico tenga línea de visión (u otro modo de “percibirlo”). El objetivo también debe estar dentro del alcance indicado en el poder, pero no hay modificadores por alcance (corto, a quemarropa, etc.).

EFFECTOS ACUMULATIVOS

Los modificadores y beneficios generados por poderes psíquicos solo se pueden acumular con bonificaciones no psíquicas, como las proporcionadas por equipo especializado y condiciones ambientales, de otro modo solo se mantiene la más alta.

DETECTAR PODERES PSÍQUICOS

Los psíquicos están en sintonía con la disformidad, y pueden sentir las corrientes provocadas en el inmaterium. Cuando hay poderes psíquicos activos cerca, un psíquico puede realizar una tirada de Psiniscencia para determinar su origen (consulta la [página 113](#) para obtener más detalles sobre la habilidad de Psiniscencia y su uso). Otros individuos pueden intentarlo, pero sin habilidades psíquicas, es poco probable que tengan éxito.

FENÓMENOS PSÍQUICOS

Al contactar con la disformidad, el empíreo puede desbordar sobre la realidad. Esta manifestación suele limitarse al psíquico, pero es tan impredecible como la propia disformidad. Algunos efectos incluyen el descenso de la temperatura, voces fantasmales, sentimiento de malestar, o que la vegetación cercana se marchite y muera. En raras ocasiones, pueden abrirse grandes grietas disformes.

Los efectos varían según la naturaleza del psíquico: los psíquicos autorizados del Imperio, bibliotecarios del Adeptus Astartes, y hechiceros traidores de los marines espaciales del Caos usan menos poder pero de forma más segura. Los psíquicos no autorizados y brujos mortales están sujetos a efectos más severos, pero pueden utilizar más poder. Aquellos que no son mortales (los que tienen el rasgo Demoníaco) casi ni se inmutan por las fluctuaciones de la disformidad, y sufren fenómenos mucho más leves. Estos efectos variables se describen en la **Tabla 6-1: Fuerza psíquica**.

Si el psíquico saca dobles (o cualquier otro resultado si el poder fue potenciado) en la tirada de concentrar poder, tiene lugar un fenómeno y el psíquico tira en la **Tabla 6-2: Fenómenos psíquicos** de la [página 196](#). Las tiradas especialmente altas pueden provocar que el psíquico tire también en la **Tabla 6-3: Peligros de la disformidad** de la [página 197](#). Unos pocos poderes, como indican sus descripciones, causan otros efectos cuando se manifiestan.

Tabla 6-2: Fenómenos psíquicos

Id100	EFEECTO
01-03	Mal presentimiento: Una tenue brisa sopla en torno al psíquico y a quienes le rodean, y todos experimentan la extraña sensación de que ha ocurrido una desgracia en algún lugar de la galaxia.
04-05	Ecos de la disformidad: Todos los ruidos resuenan durante unos instantes, independientemente del entorno.
06-08	Olor impío: El aire que rodea al psíquico se llena de un olor extraño y repugnante.
09-11	Paranoia galopante: El psíquico sufre una penalización de -5 a las tiradas de Voluntad hasta el inicio del siguiente turno al salir a la superficie sus fobias, sospechas y odios, en una oleada de emociones negativas.
12-14	Frio sepulcral: La temperatura desciende bruscamente durante unos instantes, y una fina capa de escarcha lo cubre todo en un radio de 3d10 metros en torno al psíquico.
15-17	Aura antinatural: Todos los animales en un radio de 1d100 metros se asustan y se ponen nerviosos; los personajes que posean la habilidad de Psiniscencia serán capaces de determinar que la causa es el psíquico.
18-20	Fuga de recuerdos: Todo el que se encuentre dentro de la línea de visión del psíquico olvida algún detalle sin demasiada importancia.
21-23	Corrupción: La comida se estropea y la bebida se corta o echa a perder en un radio de 5d10 metros en torno al psíquico.
24-26	Brisa espectral: Un viento moderado sopla alrededor del psíquico durante unos instantes, dispersando los objetos más ligeros en un radio de 3d10 metros.
27-29	Velo de oscuridad: Durante un breve instante (concretamente hasta el final del asalto), un área de 3d10 metros alrededor del psíquico se sume en una inmediata e impenetrable oscuridad.
30-32	Reflejo distorsionado: Los espejos y otras superficies reflectantes se rompen u ofrecen reflejos distorsionados en un radio de 5d10 metros alrededor del psíquico.
33-35	Robo de aliento: Todo el mundo (incluido el psíquico) en un radio de 3d10 metros se queda sin aliento durante 1 asalto y no podrá correr ni cargar.
36-38	Máscara demoníaca: Durante un fugaz instante, el psíquico adopta una apariencia demoníaca y obtiene el rasgo Miedo (1) hasta el inicio del siguiente turno. Sin embargo, también recibe 1 punto de Corrupción.
39-41	Descomposición sobrenatural: Todas las plantas que estén a 3d10 metros del psíquico se marchitan y mueren.
42-44	Ventolera espectral: Unos vientos ululantes soplan alrededor del psíquico, obligando a todo el que esté en un radio de 4d10 metros (incluido el psíquico) a superar una tirada Fácil (+30) de Agilidad o Fuerza para no ser derribado.
45-47	Lágrimas de sangre: Mana sangre de la piedra y la madera en un radio de 3d10 metros en torno al psíquico. Si hay retratos, imágenes, estatuas u otras representaciones de personas dentro de esta zona, parecerá que lloran sangre.
48-50	Protesta de la tierra: El suelo tiembla repentinamente, y todo el que esté situado en un radio de 5d10 metros en torno al psíquico (incluido éste) deberá superar una tirada Ordinaria (+10) de Agilidad para no ser derribado.
51-53	Descarga actínica: El aire se carga de electricidad estática en un radio de 5d10 metros, poniéndoles a todos los pelos de punta y haciendo que los aparatos electrónicos desprotegidos sufran un cortocircuito, al tiempo que el psíquico se ilumina con una luz espectral. El DJ es libre de resolver los detalles como convenga, quizás empleando la Tabla 5-4: Efectos del campo disruptivo (consulta la página 147) para tener una guía.
54-56	Fantasmas de la disformidad: Varias apariciones fantasmales se manifiestan en un radio de 3d10 metros alrededor del psíquico, revoloteando y aullando de dolor durante breves instantes. Todo personaje (salvo el psíquico) que se encuentre dentro de este radio deberá superar una tirada contra Miedo (1).
57-59	Caída hacia arriba: Todo lo que esté a menos de 2d10 metros del psíquico (incluido el mismo) se eleva 1d10 metros en el aire al cesar brevemente la gravedad. Casi al momento, todo vuelve a caer al suelo, sufriendo daño por caída según la altura a la que se encuentre.
60-62	Aullido espectral: Un aullido fúnebre se deja oír en la zona inmediatamente alrededor del psíquico, destrozando el cristal y obligando a toda criatura viviente capaz de oírlo (incluido el psíquico) a superar una tirada Moderada (+0) de Resistencia para no quedar ensordecido durante 1d10 asaltos.
63-65	Las furias: El psíquico sufre el asalto de horrores invisibles. Se ve zarandeado contra el suelo y sufre 1d5 puntos de daño de impacto (que ignora el blindaje, pero no la bonificación de Resistencia) y deberá hacer una tirada contra Miedo (2).
66-68	Sombras de la disformidad: Durante un brevísimo instante, el mundo cambia de aspecto y todo aquel situado en un radio de 1d100 metros contempla un fugaz pero terrorífico atisbo de la sombra de la disformidad. Todos los personajes de la zona (incluido el psíquico) deben superar una tirada Complicada (-10) de Voluntad para no ganar 1d5 puntos de Corrupción.
69-71	Azote de la tecnología: Los espíritus máquina se oponen a tus artimañas antinaturales. Todos los artefactos tecnológicos desprotegidos que haya en un radio de 5d10 metros se averían momentáneamente, y todas las armas a distancia se encasquillan (consulta la página 223). Los personajes (incluido el psíquico) con implantes cibernéticos deberán superar una tirada Ordinaria (+10) de Resistencia o sufrirán 1d5 puntos de daño acerado, que ignora el blindaje y la bonificación de Resistencia.
72-74	Locura de la disformidad: Una violenta oleada de discordia hace que todos los personajes situados en un radio de 2d10 metros (a excepción del psíquico) efectúen una tirada Complicada (-10) de Voluntad. Todo aquel que la falle gana 1d5 puntos de Corrupción y entra en furia asesina durante 1 asalto (consulta la página 127).
75+	Peligros de la disformidad: La invocación del poder psíquico ha creado una vorágine de energía antinatural. Tira en la Tabla 6-3: Peligros de la disformidad (página 197).

Tabla 6–3: Peligros de la disformidad

Id100	EFEECTO
01–05	Galimatías: El psíquico chilla de dolor cuando la energía descontrolada de la disformidad atraviesa su mente desprotegida. Deberá superar una tirada Moderada (+0) de Voluntad para no quedar aturdido durante Id5 asaltos.
06–09	Quemadura de la disformidad: Un violento estallido de energía disforme se estrella contra la mente del psíquico, haciendo que se tambalee. El psíquico sufre 2d5 puntos de daño energético, que ignora blindaje y la bonificación de Resistencia, y queda aturdido durante Id5 asaltos.
10–13	Conmoción psíquica: El psíquico cae inconsciente Id5 asaltos debido a un estallido de energía, y todo aquel que se encuentre en un radio de 3d10 metros a su alrededor deberá superar una tirada Ordinaria (+10) de Voluntad para no quedar aturdido durante 1 asalto.
14–18	Estallido psíquico: Se produce una explosión de poder y el psíquico es proyectado a 3d10 metros de altura, para luego precipitarse a plomo hacia el suelo (ver la página 243 para las reglas referentes al daño por caída).
19–24	Abrasión del alma: El poder de la disformidad recorre el cuerpo del psíquico, calcinando su alma. No podrá utilizar ningún poder psíquico durante 1 hora, y además gana 2d5 puntos de Corrupción.
25–30	Encerrado: El poder atrapa la mente del psíquico en una prisión etérea, que atormenta con visiones de la disformidad. El psíquico cae al suelo inconsciente. Al inicio de cada uno de sus turnos y hasta que se libera deberá dedicar una acción completa a realizar una tirada Complicada (–10) de Voluntad. Si la supera, su mente se libera y vuelve a su cuerpo, afligida por la experiencia pero por lo demás sana y salva.
31–38	Incontinencia cronológica: El tiempo se distorsiona alrededor del psíquico. El personaje desaparece momentáneamente de la existencia y reaparece al cabo de Id10 asaltos (o 1 minuto si estáis utilizando tiempo narrativo) en el mismo sitio. Sufre 1 punto de daño permanente a su Resistencia e Inteligencia al rebelarse su cuerpo y mente ante la experiencia, y recibe Id5 puntos de Corrupción.
39–46	Reflejo psíquico: El poder del psíquico se vuelve contra él. Sus efectos se resuelven del modo habitual, pero tomando al psíquico como objetivo. Si el poder fuera beneficioso, en su lugar causa Id10+5 puntos de daño energético a la localización del torso del psíquico ignorando el blindaje.
47–55	Susurros de la disformidad: Voces de demonios resuenan a 4d10 metros alrededor del psíquico, susurrando terribles secretos y espantosas verdades. Todo personaje en la zona (incluido el psíquico) debe superar una tirada Difícil (–20) de Voluntad para no ganar Id5 puntos de Corrupción y sufrir el mismo daño de Voluntad. Tanto si el psíquico supera la tirada de Voluntad como si no, sufre Id5+5 puntos de daño de Voluntad adicionales.
56–58	Viceversa: La mente del psíquico es expulsada de su cuerpo y entra en el de otra criatura o persona cercana. El psíquico y una criatura viviente aleatoria (amiga o enemiga, pero no un demonio, máquina u otra entidad “sin alma”) a menos de 50 metros intercambian su conciencia durante Id10 asaltos. Los dos conservan su Habilidad de Armas, Habilidad de Proyectiles, Inteligencia, Percepción, Voluntad y Empatía durante el cambio, pero emplean las otras características del cuerpo huésped. Si alguno de los cuerpos muere, el efecto termina y ambas partes vuelven a sus cuerpos originales. Ambos sufren Id5 puntos de daño de Inteligencia por la experiencia. Si no hay criaturas al alcance, el psíquico queda catatónico durante Id5 asaltos mientras su mente deambula por la disformidad. Este viaje causa Id10 puntos de daño de Voluntad, Id10 de Inteligencia y Id10 puntos de Corrupción.
59–67	Invocación oscura: El empuje se dobla y rasga por la arrogancia del psíquico, y un portador de plaga (consulta la página 415) u otro demonio menor a discreción del DJ se abre camino hasta la realidad. El demonio aparece a 3d10 metros, durante tantos asaltos como Id5 más la bonificación de Resistencia del psíquico. El turno del psíquico termina de forma inmediata y pasa a ser el turno del demonio. Detesta al psíquico que lo invocó y centra sobre él todos sus ataques. No ataca a nadie más, aún cuando otros lo ataquen. Si el psíquico muere, vuelve a la disformidad, satisfecho.
68–72	Rasgar el velo: El aire vibra con imágenes de cacareantes demonios y la caleidoscópica corrupción de la disformidad se vuelve visible a ojos mortales. Todas las criaturas inteligentes situadas a menos de Id100 metros deberán hacer una tirada contra Miedo (2). El psíquico deberá hacer la tirada contra Miedo (4). Este efecto dura Id5 asaltos.
73–78	Lluvia de sangre: Estalla una tormenta psíquica que cubre una zona de 5d10 metros. Todo el que se encuentre a su alcance (incluso el psíquico) debe superar una tirada Moderada (+0) de Fuerza para no ser derribado. Además de los fuertes vientos y la lluvia de sangre, todo poder psíquico usado en el área en Id5 asaltos invocará un peligro de la disformidad, además de los fenómenos psíquicos normales. El psíquico recibe Id5+1 puntos de Corrupción.
79–82	Estallido cataclísmico: El poder del psíquico se sobrecarga, generando amplios arcos de energía de disformidad. Todo el que se encuentre a Id10 metros de distancia (incluido el psíquico) sufre Id10 puntos de daño energético con una Pen de 5. El psíquico no puede esquivar o detener el ataque con un campo de fuerza (consulta la página 168). Además, toda la ropa, blindaje y equipo del psíquico resulta destruido, dejándolo desnudo y humeante en el suelo, y no puede volver a utilizar ningún otro poder hasta Id5 horas después del accidente.
83–86	Incursión en masa: Furias del caos (página 417) emergen de la disformidad, hambrientas de almas. Todo personaje a menos de Id100 metros del psíquico (incluido el mismo) debe superar una tirada Difícil (–20) de Voluntad para no ganar Id10 puntos de Corrupción y Locura, y sufrir Id10 de daño de Voluntad. Quien supere la tirada es atacado físicamente por una furia, que se va en Id5 asaltos.
87–90	Terremoto de realidad: La realidad se colapsa alrededor del psíquico, y una zona de 3d10 metros a su alrededor se separa de la realidad: los objetos sólidos van alternando entre pudrirse, arder y congelarse, y los objetos y criaturas en la zona sufren 2d10 puntos de daño acerado que ignora blindaje y no puede esquivarse. Los objetos, demonios e intocables protegidos reducen a la mitad el daño que sufrirían.
91–99	Gran incursión: Una gran y terrible entidad de la disformidad se interesa en la carne del psíquico. Utiliza el perfil de Putricifex, Heraldo de Nurgle de la página 416 (u otro demonio adecuado) para representar al atacante, que realiza una tirada enfrentada Muy difícil (–20) de Voluntad contra el psíquico. Si gana el demonio, posee el cuerpo del psíquico durante 1 hora por cada nivel por el que supere la tirada. El psíquico recibe 2d10 puntos de Corrupción y Locura y lo controla el demonio hasta terminar el efecto. Si muere mientras está poseído, el demonio se manifiesta físicamente el tiempo restante. Si el psíquico gana la tirada, sufre 2d10 puntos de daño de Resistencia, y suma para siempre un +10 a todas las tiradas en la Tabla 6–2: Fenómenos psíquicos y en la Tabla 6–3: Peligros de la disformidad , ya que su cuerpo contaminado sirve ahora como conducto de la disformidad.
100+	Aniquilación: El psíquico arde hasta convertirse en cenizas de inmediato por las rugientes llamas del inmateriaum o resulta arrastrado en el interior de la vorágine más profunda de la disformidad. No puede gastar puntos de Destino para evitar esta muerte y es destruido. Existe la posibilidad de que una entidad demoníaca de algún tipo aparezca en su lugar (el tipo de demonio lo indica el DJ según lo poderoso que fuera el psíquico; cuanto más poderoso sea el psíquico, atrae demonios más temibles). El porcentaje de aparición del demonio es igual a la característica de Voluntad del psíquico (tira Id100, si el resultado es igual o inferior a la característica, aparece el demonio).

EL FACTOR PSÍQUICO DE LOS PODERES

A menos que se indique lo contrario, todas las referencias al factor psíquico de un poder (como en el alcance o el daño) se basan en el factor psíquico efectivo utilizado al manifestar el poder. Esto significa que si el psíquico manifiesta un poder cuyos efectos se basen en el factor psíquico, con un valor efectivo por debajo de su factor psíquico base, tendrá un menor efecto.

MANTENER PODERES PSÍQUICOS

Algunos poderes psíquicos pueden mantenerse durante un largo periodo de tiempo, como si indica en su descripción. Un psíquico puede mantener esos poderes sin efectuar más tiradas de concentrar poder, realizando sólo un pequeño esfuerzo para mantener un poder. Sin embargo, intentar mantener varios poderes a la vez es cada vez más costoso, al tener que dividir su atención entre varios efectos simultáneos y necesitar una mayor concentración.

Cualquier poder que pueda mantenerse tiene una acción indicada que define el esfuerzo que requiere. Por ejemplo, un poder con un mantenimiento de media acción requiere media acción cada turno para mantener sus efectos. Si el psíquico sólo intenta mantener un poder, es suficiente para conservar sus efectos. Todo poder para el que no se invierta la acción necesaria para mantenerlo termina al final del turno del psíquico.

Mantener varios poderes es difícil. Un personaje que intente mantener dos o más poderes a la vez debe dedicar la acción más larga requerida de entre todos los poderes a mantener, y reduce el factor psíquico efectivo de cada poder en la cantidad de poderes mantenidos. Aún más peligroso, la cantidad de energía que el psíquico intenta manejar se vuelve más inestable, y se descontrola al más mínimo desliz en la concentración. Si el psíquico provoca Fenómenos psíquicos mientras mantiene más de un poder, debe sumar +10 al resultado obtenido en la **Tabla 6-2: Fenómenos psíquicos** por cada poder que mantiene además del primero.

A discreción del DJ, los PJs y los PNJs importantes pueden intentar liberarse de los poderes mantenidos. Tras una duración determinada por el DJ, ese personaje puede intentar la misma tirada enfrentada para volver a resistir el poder. Si el personaje gana la tirada enfrentada, se libera del poder.

PROYECTILES PSÍQUICOS

Varios poderes producen descargas de energía que causan daño de forma parecida a un arma. Estos poderes tienen las mismas reglas básicas. El psíquico nombra un único objetivo a su alcance y en su línea de visión. Si la tirada tiene éxito, impacta en el objetivo. Consulta la [página 226](#) para determinar la localización de impacto, usando la tirada de concentrar poder como tirada de ataque. Además, existen tres variantes: las ráfagas psíquicas, las tormentas psíquicas y las explosiones psíquicas.

Los rayos psíquicos se pueden esquivar como ataques a distancia normales. Una tirada de Esquivar es suficiente para evitar un rayo psíquico normal. Esquivar una tormenta o una explosión psíquica se resuelve del mismo modo que ataques automáticos o de área de efecto, respectivamente (consulta la [página 221](#)).

RÁFAGA PSÍQUICA

Una ráfaga psíquica es una descarga de rayos de energía, como el fuego de un arma semiautomática. Si la tirada de concentrar poder tiene éxito, el psíquico dispara un rayo psíquico con el primer nivel de éxito, más otro por cada dos niveles adicionales. El número de impactos no puede exceder el factor psíquico efectivo del poder. El primer impacto debe golpear al objetivo inicial, pero los siguientes pueden dirigirse contra el mismo o cualquier otro objetivo a menos de dos metros, aunque todos ellos deben encontrarse al alcance y en la línea de visión.

TORMENTA PSÍQUICA

Una tormenta psíquica consta de muchos rayos de energía, como el fuego de un arma automática. Si la tirada de Concentrar poder tiene éxito, el psíquico crea tantos rayos como el número de niveles de éxito. El número de impactos no puede exceder el factor psíquico efectivo del poder. El primer impacto debe golpear al objetivo inicial, pero los siguientes pueden dirigirse contra el mismo o cualquier otro objetivo a menos de dos metros, aunque todos ellos deben encontrarse al alcance y en la línea de visión.

EXPLOSIÓN PSÍQUICA

Una explosión psíquica detona para cubrir una amplia zona que afecta a varios objetivos a la vez. El psíquico designa un único punto dentro del alcance y línea de visión. Si la tirada de concentrar poder tiene éxito, todo objetivo dentro del radio de acción de la explosión psíquica resulta afectado por el poder.

PODERES PSÍQUICOS

“Como he dicho, me habría matado, pero entonces su pistola explotó. Supongo que he tenido suerte”.

—Leelo Zol, psíquico no autorizado

Los poderes psíquicos funcionan de forma parecida a las habilidades, y permiten manifestar efectos y capacidades sobrenaturales. Los psíquicos acceden al profundo (y según algunos, blasfemo) poder por la disformidad, empleando su conexión innata con esa fuente de energía para crear efectos capaces de increíbles grandezas o desastrosas calamidades.

Los psíquicos autorizados comienzan su servicio a bordo de las temibles Naves Negras del Adeptus Astra Telepathica. Llegados a Terra, son examinados para discernir su utilidad para con el Emperador. Aquellos con gran capacidad telepática, por ejemplo, podrían ser entrenados como astrópatas. Otros reciben entrenamiento en combate y entran en la Guardia Imperial, donde sirven a regimientos de batalla por la galaxia.

Otros psíquicos, sin embargo, escapan de las Naves Negras, ya sea por astucia, disfrazados o incluso bajo la protección de un inquisidor deseoso de usar sus poderes para sus propios fines. Al no haber sido nunca sometidos al proceso de autorización, y carecer de formación para proteger sus mentes, representan un enorme peligro tanto para amigos como para enemigos. Un psíquico no autorizado es, en ocasiones, capaz de manifestar poderes psíquicos mayores, pero sin el rigor mental y espiritual también es una presa más fácil para las voraces entidades de la disformidad. Los Poderes Ruinosos siempre tienen sed de almas, y pocas brillan tanto y son tan fáciles de devorar como un psíquico no autorizado.

Durante milenios el Adeptus Astra Telepathica ha catalogado los poderes psíquicos en disciplinas. Los psíquicos se suelen especializar en una de ellas, pero pueden elegir libremente cualquier poder, suponiendo que cumplan con el nivel de poder y entrenamiento necesarios. Los personajes psíquicos obtienen poderes entre sesiones, como harían con habilidades o talentos.

OBTENER PODERES PSÍQUICOS

Un personaje sólo puede usar los poderes psíquicos que ha adquirido. Cualquier personaje con un factor psíquico de 1 o más puede adquirir poderes mediante puntos de experiencia obtenidos durante el juego. Para comprar un poder psíquico, el personaje debe tener acceso a él en el árbol de disciplina adecuado, y cumplir todos sus requisitos. La cantidad de puntos de experiencia necesarios para comprar un poder psíquico se indica en la descripción de ese poder.

ÁRBOLES DE DISCIPLINAS

Todos los poderes psíquicos pertenecen a una de las disciplinas psíquicas que se organizan en árboles. Cada árbol consiste en una colección de poderes psíquicos unidos por sendas. Cuando un personaje desea adquirir un nuevo poder, primero debe comprobar si tiene acceso a ese poder. Para acceder a un poder psíquico, el personaje debe ser capaz de trazar una línea por las sendas del árbol desde el primer poder hasta el poder deseado sin pasar por uno que no posea. Los personajes tienen acceso de forma automática al primer poder psíquico en lo alto de cada árbol.

FORMATO DE LOS PODERES

Todo poder psíquico se presenta con el formato siguiente:

Nombre: El nombre del poder.

Valor: Este número representa la cantidad de experiencia necesaria para aprender el poder. Los poderes psíquicos se adquieren con puntos de experiencia.

Requisitos previos: Algunas técnicas requieren de ciertos conocimientos previos para ser usadas. Se deben poseer los poderes (u otros requisitos) indicados para aprender dicho poder.

Acción: La acción de concentrar poder (consulta la [página 220](#)) necesaria para activar el poder. Normalmente consiste en una acción libre, media acción, una acción completa, una reacción o una acción prolongada.

Concentrar poder: Esto señala la característica usada en las tiradas de concentrar poder para activar este poder (normalmente Voluntad, pero a veces se usan otras características), y si se trata de una tirada enfrentada. También aparece la dificultad del poder.

Alcance: El alcance al que se puede usar el poder, se suele expresar en metros o kilómetros multiplicados por el FP efectivo del poder. Si el alcance es un radio, se mide con el psíquico como su centro. El radio se aplica a una esfera alrededor del psíquico en todas direcciones.

Mantenimiento: Esto expone si el poder se puede mantener (consulta la [página 198](#)), y qué acción es necesaria para hacerlo. Esta entrada siempre será una de las siguientes opciones: No, acción libre, media acción, o acción completa.

Subtipo: Indica el subtipo de acción de la tirada de concentrar poder de este poder en concreto. Para más información sobre los subtipos de acciones consulta la [página 218](#).

Efecto: Describe las reglas del poder, incluyendo las variables del factor psíquico efectivo o los niveles de éxito de la tirada de concentrar poder sobre la fuerza final del poder. Siempre que la descripción hable del factor psíquico, se refiere al FP efectivo para el poder, no del FP base.

Fenómenos psíquicos: Algunos poderes inusuales causan fenómenos psíquicos alternativos o adicionales. Si el poder usa las reglas normales de fenómenos psíquicos, no aparecerá este apartado.

ADIVINACIÓN

Tal vez la más antigua de las disciplinas psíquicas, la adivinación predice el futuro. Aunque los adivinos pueden buscar respuestas esparciendo las entrañas de animales o estudiando los movimientos de las estrellas, en realidad consultan el eterno reino de la disformidad. Los poderes de adivinación son inestimables para un inquisidor y sus acólitos, tanto en la frenética zona de combate como durante actividades de investigación.

ADVERTENCIA PRECOGNITIVA

Al prever las intenciones de sus enemigos el psíquico se sirve de la disformidad, enviando ondas que cambien levemente el curso de los acontecimientos. Sin mover un solo músculo, el psíquico salva a un aliado de ciertos daños y desconcierta a su enemigo.

Valor: 400 pe

Requisitos previos: Percepción 50

Acción: Media acción

Concentrar poder: Tirada Moderada (+0) de Psiniscencia

Alcance: Radio de 3 metros x factor psíquico

Mantenimiento: Acción libre

Subtipo: Concentración

Efecto: Mientras este poder se encuentre activo, tantos aliados dentro del alcance como el factor psíquico, además del propio psíquico, reciben una bonificación a todas las tiradas de evasión igual al doble de ese factor psíquico. Este bonificador se pierde inmediatamente al salir de su alcance.

DESTINO TORTUOSO

Al tocar un personaje o un objeto, el psíquico ve visiones del pasado y el futuro del sujeto. Aunque fantasmales y entrelazadas con zarcillos de humo disforme, estas imágenes no sólo muestran lo que fue, sino también lo que todavía no es.

Valor: 500 pe

Requisitos previos: Percepción 50

Acción: Acción completa

Concentrar poder: Tirada Complicada (-10) de Psiniscencia

Alcance: Personal

Mantenimiento: No

Subtipo: Concentración

Efecto: La visión dura tantos segundos como el doble del factor psíquico, y puede ser del pasado o el futuro del sujeto tantos días como el mismo factor psíquico. Cuanto mayor sea este factor, más control tiene el psíquico del objeto de sus destellos (a discreción del DJ).

ESQUIVA PRECOGNITIVA

El psíquico recibe un sexto sentido antinatural. Con esta inexplicable intuición sabe cómo y dónde atacarán sus enemigos, y puede esquivar sus ataques con una facilidad desdeñosa y aterradora.

Valor: 200 pe

Requisitos previos: Psiniscencia en rango 1

Acción: Reacción

Concentrar poder: Tirada Complicada (-10) de Percepción

Alcance: Personal

Mantenimiento: No

Subtipo: Concentración

GUÍA PARA EL DJ: ADIVINACIÓN

Algunos poderes de adivinación permiten a un psíquico tener visiones del pasado o el futuro. Como estos poderes funcionan de forma narrativa, su uso puede plantear dificultades. No importa lo bien que lo prepare, ningún DJ puede estar seguro del transcurso de los acontecimientos. Los DJs tienen la opción de adjudicar usos a estos poderes. En primer lugar es útil determinar qué trata de conseguir el jugador con el poder. En función de esto puede que no sea necesario describir las visiones del personaje al detalle. En algunos casos, es suficiente dar al psíquico una bonificación a algunas tiradas para las que la visión sea relevante.

Otra dificultad se debe a la naturaleza de la adivinación. La investigación es una parte importante de **DARK HERESY**, y un acólito no debería poder resolver un misterio sólo con usar un poder psíquico. Por suerte para el DJ, la disformidad y el destino son volubles y mutables. El DJ debe dar vagas descripciones de las visiones reveladas; rostros, entornos y otros detalles pueden ser nebulosos e indistintos. Con esto en mente, el DJ puede proporcionar información para ayudar al jugador, sin revelar los detalles de la trama. El DJ también debe recordar que el psíquico no tiene necesariamente visiones relacionadas con su objetivo. Sin embargo, los DJs tienen que asegurarse que un jugador obtiene algo por usar con éxito los poderes de adivinación. No obstante, todo uso de la capacidad psíquica incluye riesgos; las visiones a menudo se presentan fuera de contexto, lo que plantea el peligro de actuar con información incompleta.

En definitiva, el DJ no debería pensar en ello como un problema, sino como una oportunidad. Si el DJ piensa un poco en ello, puede proporcionar información para mantener a los jugadores en el camino correcto, o incluso para presentar nuevas semillas de aventura, sin poner las cosas demasiado fáciles.

Efecto: En cualquier situación en la que el psíquico tendría que hacer una tirada de evasión, en su lugar puede intentar usar este poder. Si el poder tiene éxito, el psíquico evita el ataque como si hubiera superado una tirada de evasión con tantos niveles de éxito como los obtenidos en la tirada de concentrar poder.

INFORTUNIO

Al retorcer el destino, el psíquico centra su ojo interior en asegurar que su enemigo sufra cada posible calamidad que pueda ofrecer la mala fortuna. Desde contratiempos embarazosos hasta luchas a vida o muerte, el propio azar traiciona al objetivo con cada giro.

Valor: 300 pe

Requisitos previos: Voluntad 45

Acción: Media acción

Concentrar poder: Tirada enfrentada Complicada (-10) de Voluntad

Alcance: 20 metros x factor psíquico

Mantenimiento: Acción libre

Subtipo: Ataque, Concentración

Poderes de Adivinación

Percepción disforme

Voluntad 35

Obtiene el rasgo
Sentidos antinaturales 100 pe

Presciencia

Psiniscencia en rango 1

Recibe bonificaciones en
las habilidades de
combate 200 pe

Esquiva precognitiva

Psiniscencia en rango 1

Prevé y previene los
ataques recibidos 200 pe

Infortunio

Voluntad 45

Causa mala suerte en el
objetivo 300
pe

Mirada del augur

Psiniscencia en rango 2

Ve los acontecimientos
de otros lugares 200 pe

Advertencia precognitiva

Percepción 50

Prevé y previene los
ataques sobre aliados 400 pe

Precognición

Percepción 45, Voluntad 45

Obtiene tiradas
adicionales 400 pe

Destino tortuoso

Percepción 50

Ve el pasado o el
futuro del
objetivo 500 pe

Sincronización perfecta

Percepción 55

Permite ignorar la cobertura
al disparar 300 pe

Efecto: El psíquico designa a un único objetivo a su alcance y en su línea de visión que se resiste a este poder con una tirada de Voluntad. Si el objetivo no logra resistir, la mala suerte le sigue allí donde va. Mientras este poder se encuentre activo, se reducen los puntos de blindaje del objetivo en todas sus localizaciones en la mitad del factor psíquico, redondeado al alza. Las armas del objetivo también se encasquillan con cualquier ataque fallido.

MIRADA DEL AUGUR

La mayoría de adivinadores consumados no son sólo capaces de ver el futuro, sino también el presente. Liberado de los límites de la mera visión física, su mente se extiende a lo largo y ancho, haciendo que sea difícil ocultarse a su escrutinio.

Valor: 200 PE

Requisitos previos: Psiniscencia a rango 2

Acción: Especial

Concentrar poder: Tirada Moderada (+0) de Psiniscencia

Alcance: Personal

Mantenimiento: No

Subtipo: Concentración

Efecto: Para empezar el ritual, el psíquico debe invertir al menos 30 minutos para concentrar su visión con varios focos psíquicos: tirar cartas del tarot, lanzar las runas, observar el fuego, u otros métodos tan variados como las estrellas del Imperio. Al terminar este tiempo, realiza su tirada de concentrar poder para proyectar su visión sobre la zona, momento en que el DJ le revela información según los niveles de éxito, como se describe en la Tabla 6-4: Resultados de la Mirada del augur.

Tabla 6-4: Resultados de la mirada del augur

NDE RESULTADO

1	Amenaza individual: El psíquico logra centrar su visión en una única acción clave que su enemigo planea o realiza actualmente. Podría tratarse de una emboscada, ocultar un tomo herético, o llevar a cabo un sacrificio sangriento.
2	Movimientos enemigos: Las visiones del psíquico se extiende a una zona más amplia, capaz de ver todas las actividades de un campo de batalla o un nivel de colmena. Sin embargo, es incapaz de centrar lo suficiente su visión para ver los detalles exactos a nivel individual.
3	Números enemigos: El psíquico controla el foco de su visión. Es consciente de todos los efectos previos y además es capaz de discernir detalles como las actividades individuales y la cantidad exacta de enemigos.
4+	Planes enemigos: El psíquico rasga el velo del tiempo. Contempla una zona y sus infinitos resultados posibles a los conflictos que alberga. Es consciente de todos los efectos previos, y además conoce detalles de los planes de todos los líderes enemigos.

PERCEPCIÓN DISFORME

El psíquico abre sus sentidos a la disformidad, lo que permite a los zarcillos antinaturales de energía aumentar su propia percepción. Ya no está limitado por su carne, sino que proyecta su visión más allá, y huele ávido a su presa desde más lejos.

Valor: 100 pe

Requisitos previos: Voluntad 35

Acción: Media acción

Concentrar poder: Tirada Moderada (+0) de Psiniscencia

Alcance: Personal

Mantenimiento: Media acción

Subtipo: Concentración

Efecto: El psíquico obtiene el rasgo Sentidos antinaturales (X), donde X es igual al factor psíquico multiplicado por 10.

PRECOGNICIÓN

Una de las aplicaciones más intensas de la disciplina de Adivinación, el psíquico presencia visiones sólidas y vívidas de su futuro. Al escudriñar momentos que aún están por llegar, puede usar esta información para asegurar o evitar posibles futuros.

Valor: 400 pe

Requisitos previos: Percepción 45, Voluntad 45

Acción: Acción completa

Concentrar poder: Tirada Difícil (-20) de Psiniscencia

Alcance: Radio de 5 metros x factor psíquico

Mantenimiento: No

Subtipo: Concentración

Efecto: El psíquico gana tantas tiradas adicionales como su factor psíquico, hasta el inicio de su próximo turno. Durante ese asalto, cada vez que el psíquico o un aliado dentro del alcance realice una tirada (también de daño), el psíquico puede gastar una de las tiradas adicionales para permitir que ese personaje repita esa tirada. Si el psíquico muere o queda inconsciente, se pierden el resto de tiradas adicionales.

PRESCIENCIA

El psíquico ve breves y borrosos destellos de su futuro inmediato, que puede utilizar para guiar al grupo inquisitorial contra sus enemigos. Aunque los destellos son cortos, pueden marcar la diferencia entre la vida y la muerte en combate.

Valor: 200 pe

Requisitos previos: Psiniscencia en rango 1

Acción: Media acción

Concentrar poder: Tirada Moderada (+0) de Psiniscencia

Alcance: Radio de 3 metros x factor psíquico

Mantenimiento: Media acción

Subtipo: Concentración

Efecto: Mientras este poder se encuentre activo, el psíquico y tantos aliados como su factor psíquico dentro del alcance, reciben una bonificación a sus tiradas de Habilidad de Armas y Habilidad de Proyectiles igual al doble del factor psíquico. Los aliados afectados por este poder pierden sus beneficios tan pronto abandonan su alcance.



SINCRONIZACIÓN PERFECTA

Las premoniciones del adivino son tan precisas, que pueden predecir el momento exacto en que su enemigo se expondrá como objetivo. Además, el psíquico puede forjar un vínculo con sus aliados, enlazando su suerte, para disparar sus armas al unísono antes de que el enemigo se percate.

Valor: 300 pe

Requisitos previos: Percepción 55

Acción: Media acción

Concentrar poder: Tirada Complicada (-10) de Psiniscencia

Alcance: Radio de 3 metros x factor psíquico

Mantenimiento: Media acción

Subtipo: Concentración

Efecto: Mientras este poder se encuentre activo, el psíquico y tantos aliados dentro del alcance como su factor psíquico, ignoran los efectos de la cobertura al disparar a un objetivo. Si sus ataques impactan en una localización del enemigo protegida por una cobertura, la ignoran. Los aliados afectados por este poder pierden su beneficio tan pronto salen de su alcance.

BIOMANCIA

Artistas de la carne viva, los biomantes pueden llevar sus cuerpos más allá de los límites humanos, e incluso controlar los procesos biológicos de otros. Estos poderes permiten al psíquico mejorar sus propias capacidades y ayudar a sus aliados, pero también se pueden usar para detener el corazón de un enemigo con sólo un pensamiento.

BRAZO DE HIERRO

La carne del psíquico se transforma y endurece en un fino metal viviente y pesado, pero increíblemente resistente. Su nueva forma le permite ignorar las armas de fuego pequeñas y aplastar a sus enemigos con sus manos desnudas.

Valor: 400 pe

Requisitos previos: Fuerza 35, Resistencia 35

Acción: Media acción

Concentrar poder: Tirada Difícil (-20) de Voluntad

Alcance: Personal

Mantenimiento: Acción libre

Subtipo: Concentración

Efecto: Mientras esté activo, el psíquico recibe los rasgos Fuerza y Resistencia antinatural con una puntuación igual a la mitad de su factor psíquico, redondeado al alza. Sin embargo, su carne más resistente le ralentiza, provocando una penalización de -10 a la Agilidad mientras este poder esté activo.

DESANGRAR

El biomante acelera el corazón de su víctima más allá de los límites biológicos. Traicionado por su propio cuerpo, la sangre del objetivo se derrama sobre su cerebro y revienta sus sobrecargadas venas. Todo el que esté cerca se contagia del mismo ritmo cardíaco antinatural y sufre el mismo destino.

Valor: 400 pe

Requisitos previos: Factor psíquico 4

Acción: Media acción

Concentrar poder: Tirada enfrentada Complicada (-10) de Voluntad

Alcance: 10 metros x factor psíquico

Mantenimiento: No

Subtipo: Ataque, Concentración

Efecto: El psíquico designa un único objetivo a su alcance y en su línea de visión que se resiste al poder con una tirada de Resistencia. Si el objetivo no logra resistir, sufre tanto daño energético como el factor psíquico efectivo, más 1 punto adicional por cada nivel de fracaso obtenido en la tirada; este daño ignora el blindaje y la bonificación de Resistencia. Si mata al objetivo, el psíquico puede relanzar de inmediato este poder psíquico como una acción libre, sobre cualquier objetivo válido a 5 metros del objetivo original.

DESINTEGRACIÓN

Mediante el campo eléctrico de su propio cuerpo, el psíquico proyecta unos crepitantes rayos bioeléctricos que transforman su fuerza vital en energía destructiva. Los adivinos afirman que se puede conocer el alma de un biomante por el color y el aspecto de este poder.

Valor: 200 pe

Requisitos previos: Voluntad 40

Acción: Media acción

Concentrar poder: Tirada Moderada (+0) de Voluntad

Alcance: 20 metros x factor psíquico

Mantenimiento: No

Subtipo: Ataque, Concentración

DESINTEGRACIÓN		RÁFAGA PSÍQUICA
ALC. 20M x FP	DAÑO 1d10 x FP (E)	PEN 4
ESPECIAL: -		

DEBILITAR

El psíquico azota a su objetivo con zarcillos de energía disforme. El envilecido poder rápidamente despoja a su víctima de vitalidad, al drenar su espíritu con cada caricia.

Valor: 100 pe

Requisitos previos: Resistencia 35

Acción: Media acción

Concentrar poder: Tirada enfrentada Moderada (+0) de Voluntad

Alcance: 20 metros x factor psíquico

Mantenimiento: Media acción

Subtipo: Ataque, Concentración

Efecto: El psíquico designa un único objetivo a su alcance y en su línea de visión que se resiste al poder con una tirada de Resistencia. Si el objetivo no logra resistir, resulta aturdido durante un asalto. Además, mientras esté activo, si el objetivo saca dobles en cualquier tirada que haga, sufre tantos niveles de fatiga como la mitad del factor psíquico efectivo (redondeado al alza). Este poder sólo puede afectar a un único objetivo, y los usos repetidos en el mismo objetivo no tienen efectos adicionales.

DRENAR VIDA

El psíquico agarra la fuerza vital del objetivo y la separa del cuerpo de su desdichada víctima. A continuación absorbe la esencia robada para revigorizar y fortalecer su propia carne.

Valor: 400 pe

Requisitos previos: Resistencia 40

Acción: Acción completa

Concentrar poder: Tirada enfrentada Complicada (-10) de Voluntad

Alcance: 10 metros x factor psíquico

Mantenimiento: Acción libre

Subtipo: Ataque, Concentración

Efecto: El psíquico designa a un único objetivo a su alcance y en su línea de visión que se resiste al poder con una tirada de Resistencia. Si el objetivo no logra resistir, sufre 1d10 + FP de daño de Resistencia y el psíquico gana el rasgo Resistencia antinatural (1), con un +1 por cada 5 puntos de daño de Resistencia que cause el poder. El rasgo Resistencia antinatural permanece mientras el poder se mantenga activo.

MOLDEAR LA CARNE

Los biomantes son capaces de doblegar los cuerpos vivientes a voluntad. En el culmen de su capacidad, un psíquico puede moldear la carne a un nivel que cualquier escultor envidiaría.

Valor: 200 pe

Requisitos previos: Percepción 35, Resistencia 30

Acción: Acción completa

Concentrar poder: Tirada Ordinaria (+10) de Voluntad

Alcance: 1 metro

Mantenimiento: Acción libre

Subtipo: Concentración

Efecto: El psíquico se elige a sí mismo o a un objetivo orgánico al que pueda tocar. La apariencia física del objetivo cambia a elección por el psíquico mientras el poder permanezca activo. La cantidad y precisión de las alteraciones dependen del factor psíquico empleado. A continuación se presentan algunas pautas generales, pero el DJ las puede modificar según convenga.

- FP 1-3: El psíquico puede moldear de forma sutil la forma, tono y color de la carne para alterar la apariencia del objetivo. Sin embargo, no controla directamente el aspecto del resultado final.
- FP 4-6: El psíquico puede alterar la carne, el pelo, los ojos y otros rasgos físicos. Puede decidir cómo altera los rasgos, pero no tiene la precisión para imitar a otros.
- FP 7-9: El psíquico puede cambiar cualquier rasgo físico del objetivo para que se parezca a otro individuo. Sin embargo, el psíquico debe tener una pictografía del individuo, o haberlo visto antes.
- FP 10+: El psíquico puede moldear a su objetivo para imitar exactamente a otro individuo. Además, puede utilizar el poder para transformar al objetivo en una forma que no sea humana.

Las tiradas para reconocer la verdadera identidad del objetivo sufren una penalización de FP x5 mientras dure el efecto. Los efectos del poder en un objetivo que no sea el psíquico se mantienen mientras el poder permanezca activo, sin importar la distancia a la que se encuentre el objetivo.

RESISTENCIA

Al centrar su mente en los cuerpos heridos de sus aliados, el psíquico energiza su biología para acelerar el crecimiento celular. En un momento, los huesos rotos se unen, las heridas se cierran y curan, y otros efectos del daño de combate desaparecen.

Valor: 300 pe

Requisitos previos: Resistencia 30

Acción: Media acción

Concentrar poder: Tirada Complicada (-10) de Voluntad

Alcance: Radio de 3 metros x factor psíquico

Mantenimiento: No

Subtipo: Concentración

Efecto: Tantos aliados dentro del alcance como el factor psíquico efectivo, además del propio psíquico, recuperan de tantas heridas como la mitad del factor psíquico, redondeado al alza. Además, se sobreponen de inmediato a los efectos del acobardamiento. Este poder es extremadamente exigente y requiere al menos 12 horas de recuperación antes de poder volver a utilizarlo.

VIGORIZAR

El psíquico recurre a las energías de la disformidad para estimular la carne, una acción potencialmente peligrosa, pero que puede resultar vital para continuar con los esfuerzos del grupo inquisitorial. Recién fortalecidos, los acólitos pueden continuar.

Valor: 100 pe

Requisitos previos: Resistencia 30

Acción: Media acción

Concentrar poder: Tirada Moderada (+0) de Voluntad

Alcance: 1 metro

Mantenimiento: No

Subtipo: Concentración



Poderes de Biomancia

Vigorizar

Resistencia 30

Elimina tantos niveles de fatiga como el valor del factor psíquico

100 pe

Desintegración

Voluntad 40

Ataca al objetivo a distancia con un rayo bioeléctrico

200 pe

Moldear la carne

Percepción 35, Resistencia 30

Altera la apariencia del objetivo

200 pe

Debilitar

Resistencia 35

Agota temporalmente a un objetivo

100 pe

Brazo de hierro

Fuerza 35, Resistencia 35

Convierte la piel en acero vivo

400 pe

Resistencia

Resistencia 30

Cura las heridas de varios objetivos

300 pe

Drenar vida

Resistencia 40

Cura las heridas de varios objetivos

400 pe

Velocidad disforme

Factor psíquico 5

Aumenta la Agilidad y habilidad de combate

500 pe

Desangrar

Factor psíquico 4

Hiere a un objetivo a distancia

400 pe

Efecto: El psíquico puede eliminar varios niveles de fatiga de sí mismo y de sus aliados al alcance del poder. Puede elegir cuantos niveles reducir a cada uno, pero la suma total de niveles eliminados no puede superar su factor psíquico. Este poder es extremadamente exigente y requiere al menos 12 horas de recuperación antes de poder volver a utilizarlo.

VELOCIDAD DISFORME

Usando el poder del empiro, el psíquico infunde su cuerpo con energía, potenciándolo más allá del límite físico. Mientras mantenga activo este poder, se mueve a una velocidad increíble, lo que garantiza que ningún hereje sea tan rápido como para escapar de la justicia.

Valor: 500 pe

Requisitos previos: Factor psíquico 5

Acción: Media acción

Concentrar poder: Tirada Complicada (-10) de Voluntad

Alcance: Personal

Mantenimiento: Acción libre

Subtipo: Concentración

Efecto: El psíquico recibe los rasgos Habilidad de Armas antinatural, Habilidad de Projectiles antinatural y Agilidad antinatural con una puntuación igual a su factor psíquico.

PIROMANCIA

La piromancia, la disciplina más destructiva, permite a un psíquico controlar y crear llamas usando su mente. Estos poderes se centran en el combate, al incinerar a los enemigos con muros de llamas invocados para proteger a sus aliados. Los piromantes son muy temidos, ya que sus poderes son difíciles de controlar una vez desatados, y pueden causar un grandaño colateral.

ALIENTO DE FUEGO

Usando su cuerpo como conducto para el poder de la disformidad, el psíquico expulsa un torrente de fuego de su boca y ojos. Incluso sus aliados pueden encontrar aterradora la visión de sus enemigos, quemados con sus exhalaciones antinaturales.

Valor: 300 pe

Requisitos previos: Factor psíquico 3

Acción: Media acción

Concentrar poder: Tirada Moderada (+0) de Voluntad

Alcance: 20 metros x factor psíquico

Mantenimiento: No

Subtipo: Ataque

ALIENTO DE FUEGO		RÁFAGA PSÍQUICA
ALC. 20M x FP	DAÑO 1D10+2+2xFP (E)	PEN 0
ESPECIAL: LANZALLAMAS		

CAUTERIZAR

Con una cuidadosa aplicación de sus poderes, el psíquico aplica un intenso calor a una herida propia o a la de un aliado, que detiene el flujo de sangre. El efecto es bastante doloroso, pero sin duda preferible a la muerte. El uso de este poder genera un calor intenso y focalizado que rivaliza con el de un equipo médico avanzado, y ciertamente excede con mucho los efectos de las cauterizaciones de batalla ordinarias.

Valor: 300 pe

Requisitos previos: Voluntad 45

Acción: Media acción

Concentrar poder: Tirada de Rutina (+20) de Voluntad

Alcance: 1 metro

Mantenimiento: No

Subtipo: Concentración

Efecto: El psíquico se elige a sí mismo o a otro personaje que pueda tocar físicamente. Si el objetivo sufre una hemorragia, el uso exitoso de este poder, elimina esa condición.

COMBUSTIÓN ESPONTÁNEA

En una de las muestras de su poder más puras, el psíquico incendia a sus enemigos, quemándolos vivos. La sangre del objetivo hierve y su carne arde, y a medida que la rabia del psíquico alcanza su cénit, el cuerpo de la víctima empieza a reventar en explosiones de cenizas y llamas.

Valor: 200 pe

Requisitos previos: Voluntad 40

Acción: Media acción

Concentrar poder: Tirada Ordinaria (+10) de Voluntad

Alcance: 20 metros x factor psíquico

Mantenimiento: No

Subtipo: Ataque

COMBUSTIÓN ESPONTÁNEA		RAYO PSÍQUICO
ALC. 20M x FP	DAÑO 1D10+2+2xFP (E)	PEN 0
ESPECIAL: LANZALLAMAS		

ESCUDO DE FUEGO

Con un solo gesto, el psíquico invoca un brillante muro de fuego antinatural ante él. Todo aquel que ataque al piromante debe hacer frente a las ardientes consecuencias, pues las llamas lo golpearán siguiendo la trayectoria inversa de las balas o haces láser, para acabar con quien ataque al psíquico.

Valor: 300 pe

Requisitos previos: Agilidad 40

Acción: Media acción

Concentrar poder: Tirada Moderada (+0) de Voluntad

Alcance: 20 metros x factor psíquico

Mantenimiento: Acción libre

Subtipo: Concentración

Efecto: Mientras este poder se encuentre activo, cualquier personaje dentro del alcance y línea de visión que golpee con éxito al psíquico, sufre de inmediato tanto daño energético como el factor psíquico. Los niveles de éxito de este ataque son iguales a los obtenidos con la tirada de concentrar poder, y el daño causado no se reduce por el blindaje o la bonificación de Resistencia.

ESCUDO DE FUEGO		RAYO PSÍQUICO
ALC. PERSONAL	DAÑO 1D10+FP (E)	PEN 0
ESPECIAL: EXPLOSIÓN (FP), LANZALLAMAS		

Podéres de Piromancia

Manipular la llama

Voluntad 35

Extingue o controla un fuego 100 pe

Forma ardiente

Factor psíquico 4

Envuelve el cuerpo en llamas espectrales 400 pe

Escudo de fuego

Agilidad 40

Invoca un ardiente muro de fuego 300 pe

Combustión espontánea

Voluntad 40

Prende fuego al objetivo 200 pe

Aliento de fuego

Factor psíquico 3

Ataca a distancia al objetivo con un cono de fuego 300 pe

Cauterizar

Voluntad 45

Elimina la pérdida de sangre del objetivo 300 pe

Haz de fusión

Factor psíquico 4

Ataca al objetivo a distancia con un haz de energía 400 pe

Llamarada solar

Factor psíquico 4

Desata una nova de fuego 400 pe

Infierno

Factor psíquico 5

Ataca a distancia al objetivo con una explosión de fuego 500 pe

FORMA ARDIENTE

Una llama antinatural envuelve el cuerpo del psíquico. Las llamaradas que lo cubren no le hacen daño, pero queman a todo aquel que esté cerca con unos resultados terribles.

Valor: 400 pe

Requisitos previos: Factor psíquico 4

Acción: Media acción

Concentrar poder: Tirada Complicada (-10) de Voluntad

Alcance: Personal

Mantenimiento: Media acción

Subtipo: Concentración

Efecto: Mientras este poder se encuentre activo, todos los ataques cuerpo a cuerpo del psíquico causan tanto daño energético adicional como su factor psíquico y recibe la propiedad Lanzallamas. Además, al final de cada uno de sus turnos en que mantenga este poder, produce una explosión psíquica centrada en su posición. Todo personaje situado dentro de la zona de explosión, a excepción del psíquico causante, resulta afectado.

FORMA ARDIENTE		EXPLOSIÓN PSÍQUICA
ALC. PERSONAL	Daño 1d10+FP (E)	PEN 0
ESPECIAL: EXPLOSIÓN (FP), LANZALLAMAS		

HAZ DE FUSIÓN

El piromante proyecta de sus manos un deslumbrante haz de energía tan caliente como el sol. Al contacto de este ardiente rayo, el plásticero se licua y la carne se convierte en cenizas.

Valor: 400 pe

Requisitos previos: Factor psíquico 4

Acción: Media acción

Concentrar poder: Tirada Moderada (+0) de Voluntad

Alcance: 5 metros x factor psíquico

Mantenimiento: No

Subtipo: Ataque

HAZ DE FUSIÓN		RAYO PSÍQUICO
ALC. 5M x FP	DAÑO 1D10+5+3xFP (E)	PEN 2xFP
ESPECIAL: FUSIÓN		

INFIERNO

Al concentrar su poder, el psíquico incendia la atmósfera que rodea a su objetivo, situando a su enemigo en medio de una repentina y violenta conflagración.

Valor: 500 pe

Requisitos previos: Factor psíquico 5

Acción: Media acción

Concentrar poder: Tirada Complicada (-10) de Voluntad

Alcance: 10 metros x factor psíquico

Mantenimiento: No

Subtipo: Ataque, Concentración

INFIERNO		EXPLOSIÓN PSÍQUICA
ALC. 10M x FP	DAÑO 2D10+3xFP (E)	PEN 0
ESPECIAL: EXPLOSIÓN (FP), LANZALLAMAS		

LLAMARADA SOLAR

El psíquico libera una nova de ardiente energía de su cuerpo. A medida que el psíquico concentra su poder, aparece a su alrededor un aura resplandeciente, que cada vez es más caliente y brilla más antes de expandirse rápidamente en todas direcciones. En la calma del ojo de la tormenta, el psíquico permanece intacto, mientras que todo lo que le rodea se reduce a cenizas.

Valor: 400 pe

Requisitos previos: Factor psíquico 4

Acción: Media acción

Concentrar poder: Tirada Moderada (+0) de Voluntad

Alcance: 20 metros x factor psíquico

Mantenimiento: No

Subtipo: Ataque

MANIPULAR LA LLAMA

Alcanzándola con su mente, el psíquico agarra una llama cercana y la moldea a sus deseos. Las llamas bailan a su compás, moviéndose por zonas intactas o apagándose a su orden.

Valor: 100 pe

Requisitos previos: Voluntad 35

Acción: Media acción

Concentrar poder: Tirada de Rutina (+20) de Voluntad

Alcance: 10 metros x factor psíquico

Mantenimiento: Media acción

Subtipo: Ataque

Efecto: El psíquico elige una parcela de fuego dentro del alcance y línea de visión con un radio no superior al FP en metros. Cada asalto, puede decidir extinguir o controlar el fuego. Si extingue el fuego, este poder termina y el fuego se apaga. Si lo controla, puede moverlo tantos metros por asalto como su factor psíquico, a lo largo de una superficie inflamable.



TELEQUINESIA

El telequinético transforma los impulsos mentales en fuerza física gracias al poder de la disformidad. Los poderes de esta disciplina pueden desafiar la gravedad, golpear a oponentes con rayos de fuerza invisibles e incluso agujerear el tejido de la realidad. Tal poder es de gran utilidad en muchas situaciones, ya que permite al psíquico afectar el mundo que le rodea sin la limitación de su cuerpo físico.

ATAQUE INVISIBLE

El psíquico proyecta su mente para agarrar los objetos disponibles y lanzarlos contra su objetivo. Si no hay nada adecuado cerca, puede dirigir sus energías mentales directamente contra su enemigo, golpeándolo con rayos de fuerza invisibles.

Valor: 200 pe

Requisitos previos: Voluntad 40

Acción: Media acción

Concentrar poder: Tirada Ordinaria (+10) de Voluntad

Alcance: 20 metros x factor psíquico

Mantenimiento: No

Subtipo: Ataque, Concentración

Efecto: Si el psíquico consigue al menos tres niveles de éxito en la tirada de concentrar poder para atacar, también lanza al objetivo 1d5 metros y lo deja tendido boca abajo. Los objetivos especialmente grandes como los tanques, los grandes demonios y los titanes, son inmunes a este efecto a discreción del DJ.

ATAQUE INVISIBLE		RAYO PSÍQUICO
ALC. 20M x FP	DAÑO 1D10+FP (I)	PEN 2
ESPECIAL: -		

CONTROL TELEQUINÉTICO

El telequinético recurre a sus poderes para alcanzar aquello que físicamente no puede, distorsionando la realidad para agarrar objetos con unas manos siniestras. Al emplear estos dedos invisibles, pocos se percatan de sus sutiles manipulaciones, salvo quizá por una escarcha o un susurro de brisa delatores.

Valor: 100 pe

Requisitos previos: Voluntad 35

Acción: Media acción

Concentrar poder: Tirada de Rutina (+20) de Voluntad

Alcance: 10 metros x factor psíquico

Mantenimiento: Media acción

Subtipo: Concentración

Efecto: El psíquico elige un objeto dentro del alcance y línea de visión con un peso máximo de 2 x FP kg. Al inicio de cada uno de sus turnos, puede moverlo en cualquier dirección tantos metros como el doble de su factor psíquico. Si el objeto sale del alcance de este efecto, el poder termina.

CÚPULA TELEQUINÉTICA

El psíquico se escuda a sí mismo y a los aliados cercanos con una cúpula de fuerza mental lo bastante grande, como para rodear al grupo y protegerlos de cualquier mal. El escudo protector desvía las balas y los rayos láser en todas direcciones.

Valor: 300 pe

Requisitos previos: Factor psíquico 4

Acción: Media acción

Concentrar poder: Tirada

Moderada (+0) de Voluntad

Alcance: 5 metros x factor psíquico

Mantenimiento: Acción libre

Subtipo: Concentración

Efecto: El psíquico elige un punto dentro del alcance y línea de visión, y crea una cúpula de energía invisible centrada en él con un radio igual a la mitad del factor psíquico, redondeado al alza. Cada uno de los aliados (incluido el psíquico) que se encuentre dentro de la cúpula, obtiene un número de puntos de blindaje igual al factor psíquico, en todas las localizaciones de impacto contra cualquier ataque proveniente del exterior del radio de la cúpula. Sin embargo, los personajes siguen pudiendo pasar a través de la cúpula sin penalización alguna.

ESCUDO TELEQUINÉTICO

El psíquico, sirviéndose de la energía de la disformidad, erige un muro de fuerza tangible que se mueve con él. La brillante barrera detiene balas y desvía hojas, pero cuanto mayor sea la energía cinética dirigida contra él, más se desgasta el escudo mental del psíquico.

Valor: 200 pe

Requisitos previos: Inteligencia 40

Acción: Media acción

Concentrar poder: Tirada de Rutina (+20) de Voluntad

Alcance: Personal

Mantenimiento: Acción libre

Subtipo: Concentración

Efecto: Mientras este poder se encuentre activo, todas las localizaciones de impacto del psíquico se consideran protegidas por una cobertura con un valor de blindaje igual a la mitad del factor psíquico de este poder. Este escudo se puede dañar como cualquier otra cobertura normal, por el excedente de daño del valor de blindaje (consulta la [página 229](#)). Si el escudo se reduce a 0 puntos de blindaje, el poder cesa, y deja de mantenerse.

ESTRUJAR

En lugar de utilizar sus habilidades para convertir en armas los objetos inanimados, el telequinético se concentra en su enemigo para chafarlo con un puño de poder invisible. A menos que el objetivo pueda repeler el ataque psicoquinético, éste lo aplasta de forma horrible. Incluso si sobrevive, la descomunal fuerza psíquica lo retiene donde está bajo un peso enorme.

Valor: 300 pe

Requisitos previos: Voluntad 45

Acción: Media acción

Concentrar poder: Tirada Enfrentada Moderada (+0) de Voluntad

Alcance: 10 metros x factor psíquico

Mantenimiento: No

Subtipo: Ataque, Concentración



Efecto: El psíquico designa a un único objetivo dentro del alcance y línea de visión que se resiste a este poder con una tirada de Resistencia. Si el objetivo no consigue resistirse, sufre el siguiente ataque.

ESTRUJAR		RAYO PSÍQUICO
ALC. 10M x FP	DAÑO 1d10+FP (I)	PEN 2
ESPECIAL: APRESADORA (FP/2)		

ONDA DE CHOQUE

El psíquico utiliza su antinatural control del mundo físico para amplificar un sonido hasta niveles imposibles. A partir de una palmada, un pisotón en el suelo de un habitáculo, o incluso un grito, el psíquico crea un sonido que se transforma en una poderosa onda de choque, que revienta tímpanos y derriba a la gente.

Valor: 300 pe

Requisitos previos: Voluntad 50

Acción: Media acción

Concentrar poder: Tirada Moderada (+0) de Voluntad

Alcance: Personal

Mantenimiento: No

Subtipo: Ataque, Concentración

Efecto: Todo personaje que se encuentre en el área de efecto (salvo el psíquico) sufre el daño indicado abajo. Además, lo aleja del psíquico de un empujón, tantos metros como el factor psíquico.

ONDA DE CHOQUE		EXPLOSIÓN PSÍQUICA
ALC. PERSONAL	DAÑO 1d10+FP (I)	PEN 0
ESPECIAL: EXPLOSIÓN (FP)		

PUERTA AL INFINITO

Aunque este poder no proporciona ningún ataque físico, sin duda es uno de los usos más peligrosos de la disciplina de telequinesia. Con él, el psíquico abre un agujero en el espacio para que pueda pasar a través de la disformidad. Habrá quienes se negarán a pasar por la senda irreal, temerosos de cualquier proximidad con el inmaterial y sus terribles moradores.

Valor: 400 pe

Requisitos previos: Factor psíquico 5

Acción: Acción prolongada (3)

Concentrar poder: Tirada Difícil (-20) de Voluntad

Alcance: 1 kilómetro x factor psíquico

Mantenimiento: No

Subtipo: Concentración

Efecto: El psíquico elige un punto a menos de 5 metros multiplicado por su factor psíquico, y abre allí un portal al inmaterial. A continuación elige otro punto dentro del alcance del poder, y abre una salida del portal en esa localización. El psíquico debe conocer la localización en la que abre la salida por haberla visitado antes, porque la ve de lejos o simplemente porque la estudió en un mapa.

El portal permanece tantos asaltos como el factor psíquico, y tiene un radio en metros igual también ese mismo valor. Mientras ese poder permanezca activo, los dos lados del portal se encuentran unidos, y cualquier persona u objeto puede pasar entre ellos libremente siempre que quepa por la abertura.

Este poder es extremadamente exigente y requiere al menos 12 horas de recuperación antes de poder volver a utilizarlo.

REPUDIO DEL MECHANICUM

Con este poder, el psíquico alcanza e interrumpe el funcionamiento interno de las máquinas cercanas, trabando los engranajes, destruyendo los fusibles y cortando los acoplamientos de energía. Aquellos que dependen de la tecnología se ven privados de su sostén e indefensos.

Valor: 300 pe

Requisitos previos: Inteligencia 40

Acción: Media acción

Concentrar poder: Tirada Moderada (+0) de Voluntad

Alcance: 10 metros x factor psíquico

Mantenimiento: No

Subtipo: Concentración

Efecto: El psíquico elige un punto dentro del alcance y línea de visión. Este poder crea un campo disruptivo (consulta la [página 147](#)) centrado en ese punto, con un radio en metros igual al factor psíquico.

VÓRTICE DE MUERTE

En lo que puede ser la muestra definitiva de control tanto del mundo físico como de la disformidad, el psíquico abre un agujero entre los dos mundos. En los aledaños del inquietante vórtice, las leyes del espacio físico se desvanecen a medida que los insaciables embates del Caos devoran todo a su alrededor. Este poder es extremadamente peligroso, y no sólo para los enemigos del psíquico. El Vórtice de muerte se autoalimenta y puede mantener su fuerza sin necesidad del psíquico.

Valor: 400 pe

Requisitos previos: Factor psíquico 5

Acción: Media acción

Concentrar poder: Tirada Complicada (-10) de Voluntad

Alcance: 5 metros x factor psíquico

Mantenimiento: Media acción

Subtipo: Ataque, Concentración

Efecto: El psíquico elige un punto dentro del alcance y línea de visión, y crea un vórtice de energía centrado en él que empieza con un radio de 2 metros. Todo aquel personaje que esté en contacto con el vórtice al final del turno del psíquico sufre el daño indicado a continuación.

VÓRTICE DE MUERTE		EXPLOSIÓN PSÍQUICA
ALC. 5M x FP	DAÑO 2d10+2xFP (X)	PEN †
ESPECIAL: EXPLOSIÓN (2), †PEN=RADIO ACTUAL DEL VÓRTICE		

Poderes de Telequinesia

Control telequinético

Voluntad 35

Mueve y manipula objetos a distancia

100 pe

Ataque invisible

Voluntad 40

Golpea a distancia al objetivo con una fuerza invisible

200 pe

Escudo telequinético

Inteligencia 40

Crea un muro de energía invisible

200 pe

Estrujar

Voluntad 45

Oprime al objetivo con una fuerza invisible

300 pe

Repudio del Mechanicum

Inteligencia 40

Crea un campo disruptivo a distancia

300 pe

Puerta al infinito

Factor psíquico 5

Abre un portal que une dos localizaciones distantes

400 pe

Cúpula telequinética

Factor psíquico 4

Crea una cúpula de energía invisible

300 pe

Onda de choque

Voluntad 50

Suelta una explosión de energía contundente

300 pe

Vórtice de muerte

Factor psíquico 5

Invoca un torrente arremolinado de energía disforme

400 pe

El psíquico no puede decidir voluntariamente dejar de mantener este poder. Para ello, al inicio de cada turno del psíquico que mantiene el vórtice, debe realizar una tirada Moderada (+0) de Voluntad, con una penalización de -5 por cada metro que tenga de radio el vórtice en ese momento. Si supera la tirada, puede llevar a cabo una de las siguientes acciones:

- Aumentar el radio del vórtice en un metro.
- Reducir el radio del vórtice en un metro.
- Mover el vórtice en cualquier dirección tantos metros como el factor psíquico.

Si el psíquico falla la tirada de Voluntad para mantener el vórtice, o si es incapaz de realizar la tirada debido a otras circunstancias, su radio aumenta en un metro y se mueve tantos metros como el factor psíquico en una dirección aleatoria

(consulta el Diagrama de dispersión de la página 230).

Si el radio del vórtice llega a reducirse a cero metros, el poder termina y el vórtice desaparece. Si el radio llega a superar el factor psíquico del invocador, explota, cosa que termina con el poder y destruye el vórtice. El psíquico resulta afectado por este daño independientemente de su proximidad al con el vórtice en explosión, ya que la energía de la disformidad que canalizaba arremete cual látigo contra él.

EXPLOSIÓN DEL VÓRTICE

EXPLOSIÓN PSÍQUICA

ALC. —

DAÑO 2d10+4xFP (X)

PEN †

ESPECIAL: EXPLOSIÓN (2xFP), †PEN=RADIO ACTUAL DEL VÓRTICE

TELEPATIA

Como los astrópatas son el tipo más común de psíquico, muchos individuos consideran que todas las capacidades psíquicas son telepáticas. En realidad, sólo ciertos psíquicos poseen el talento para entrar en las mentes de otros, e incluso de entre ellos, pocos tienen la fuerza de voluntad necesaria para mantener su propia cordura frente a la constante exposición a los pensamientos de los demás. Estos poderes no inspiran el mismo terror que otras disciplinas menos sutiles, pero un telépata experimentado puede acabar con una batalla antes de que se dispare ni un solo tiro.

ALUCINACIÓN

La comprensión que tiene la mente humana de la realidad es frágil y fácilmente manipulable con el suficiente poder. El telépata, toca con sus propios sentidos psíquicos la psique de su objetivo y rompe su conexión con la existencia normal.

Valor: 200 pe

Requisitos previos: Empatía 40

Acción: Media acción

Concentrar poder: Tirada enfrentada Moderada (+0) de Voluntad

Alcance: 10 metros x factor psíquico

Mantenimiento: No

Subtipo: Concentración

Efecto: El psíquico designa a un único objetivo dentro del alcance y línea de visión que se resiste a este poder con una tirada de Voluntad. Si el objetivo fracasa en resistirse al poder, debe tirar en la **Tabla 5-3: Efectos alucinógenos de la página 145**, y aplicar de inmediato sus efectos. El efecto obtenido dura tantos asaltos como la mitad del factor psíquico, redondeado al alza.

ATERROREZAR

Al girar una extraña llave, el psíquico libera los temores más fuertes y profundos del objetivo, lo que lo expone a los peores recovecos de su propia psique. Estas espeluznantes visiones son suficientes para volver loca incluso la mente más fuerte.

Valor: 400 pe

Requisitos previos: Empatía 45

Acción: Media acción

Concentrar poder: Tirada enfrentada Complicada (-10) de Voluntad

Alcance: 10 metros x factor psíquico

Mantenimiento: No

Subtipo: Concentración

Efecto: El psíquico se desliza en la mente de su víctima y desentierra sus peores defectos, debilidades y temores. Al utilizarlo contra su oponente, el psíquico puede convertir a los guerreros más valientes en patéticos y gimoteantes cobardes.

El psíquico designa a un único objetivo dentro del alcance y línea de visión que se resiste a este poder con una tirada de Voluntad. Si el objetivo fracasa en resistirse al poder, debe tirar en la **Tabla 8-II: Conmoción de la página 287**, añadir +10 veces el factor psíquico a la tirada en lugar de los niveles de fracaso habituales y aplicar los efectos al momento.

BORRADO

Con la habilidad de un cirujano, el psíquico abre la mente de su objetivo y elimina un recuerdo para siempre. Este poder es de una utilidad inmensa para el trabajo de un inquisidor, especialmente para uno que desea operar discretamente, sin el lío habitual de una ejecución.

Valor: 100 pe

Requisitos previos: Empatía 40

Acción: Acción completa

Concentrar poder: Tirada enfrentada Moderada (+0) de Voluntad

Alcance: 5 metros x factor psíquico

Mantenimiento: No

Subtipo: Concentración

Efecto: El psíquico elige un único enemigo dentro del alcance y línea de visión que se resiste a este poder con una tirada de Voluntad. Si tiene éxito, el psíquico elimina un recuerdo de un acontecimiento reciente de la mente del objetivo. Sólo puede eliminar una cantidad de tiempo de la memoria del objetivo de hasta 10 x FP minutos, y el suceso eliminado no puede haber ocurrido antes de FP horas del uso de este poder. El enemigo tiene una laguna en su memoria, sin ningún recuerdo de lo ocurrido durante ese tiempo.

DOMINAR

Al demostrar la superioridad de su mente mutante, el telépata subvierte la voluntad de su enemigo y le obliga a actuar en contra de su inclinación. Pocas capacidades psíquicas son tan evidentemente temidas.

Valor: 200 pe

Requisitos previos: Voluntad 40

Acción: Acción completa

Concentrar poder: Tirada Enfrentada Moderada (+0) de Voluntad

Alcance: 5 metros x factor psíquico

Mantenimiento: No

Subtipo: Concentración

Efecto: El psíquico designa a tantos objetivos dentro del alcance y línea de visión como la mitad factor psíquico (redondeado al alza) que se resisten a este poder con una tirada de Voluntad. Cada objetivo que fracase en resistirse debe seguir una orden sencilla dada por el psíquico. Algunas órdenes de ejemplo incluyen "Huye", "Salta", o "Ataca a tu amigo". Si la orden es un acto potencialmente suicida, todos los objetivos reciben un +20 a su tirada de Voluntad para resistirse al poder. En cualquier caso, la orden debe poder realizarse en un solo asalto.

ENLACE TELEPÁTICO

En la expresión más pura y simple de sus poderes, el telépata establece una conexión mental con otro individuo, enlazando sus mentes y permitiéndole recibir o transmitir pensamientos. Cuando la discreción es fundamental, esta comunicación silenciosa resulta ideal.

Valor: 100 pe

Requisitos previos: Voluntad 35

Acción: Media acción

Concentrar poder: Tirada enfrentada Complicada (-10) de Voluntad

Alcance: 20 metros x factor psíquico

Mantenimiento: No

Subtipo: Concentración

Poderes de Telepatía

Enlace telepático **Voluntad 35**

Crea una conexión mental
con el objetivo 100 pe

Borrado **Empatía 40**

Borra un recuerdo de la
mente del objetivo
100 pe

Alucinación **Empatía 40**

Provoca que el objetivo sufra
visiones descontroladas 200 pe

Grito psíquico **Factor psíquico 3**

Ataca al objetivo con una
oleada psíquica 300 pe

Dominar **Voluntad 40**

Fuerza a un objetivo a
cumplir una orden 300 pe

Fortaleza mental **Fe de adamantina**

Comparte el talento Fe de
adamantina con los
aliados 300 pe

Aterrorizar **Empatía 45**

Provoca visiones de pesadilla
al objetivo 400 pe

Invisibilidad **Agilidad 30, Factor psíquico 4**

Oculta objetivos a
plena vista 400 pe

Titiritero **Empatía 55**

Controla las acciones del
objetivo 400 pe

Efecto: El psíquico elige a una persona dentro del alcance y línea de visión que se resiste a este poder con una tirada de Voluntad. Si el objetivo fracasa, el psíquico puede leer sus pensamientos o mandarle un breve mensaje mental.

- **Lectura de pensamiento:** El psíquico lee los pensamientos del objetivo, aunque es el DJ quien determina la naturaleza de la información obtenida. Cuantos más niveles de éxito se consigan en la tirada de concentrar poder, más información se consigue. Cuanto mayor sea el FP del poder, más secreta será la información.
- **Envío de pensamientos:** El psíquico hace que aparezca un mensaje en la mente del objetivo, como si lo escuchara en voz alta. El mensaje no puede superar los 5 x FP segundos de duración.

Si el objetivo de este poder es consciente de lo que el psíquico intenta hacer, puede fallar de forma voluntaria la tirada enfrentada de Voluntad, lo cual se considera un resultado de 100.

FORTALEZA MENTAL

Gracias al ilimitado potencial de la disformidad, el psíquico aumenta las capacidades mentales de sus objetivos, proporcionándoles protección contra el estrés del combate y los terrores de la galaxia. Valor: 300 pe

Requisitos previos: Fe de adamantina

Acción: Media acción

Concentrar poder: Tirada Complicada (-10) de Voluntad

Alcance: Radio de 3 metros x factor psíquico

Mantenimiento: Acción libre

Subtipo: Concentración

Efecto: Mientras este poder permanezca activo, se considera que un número máximo de aliados dentro del alcance igual al factor psíquico, poseen el talento Fe de adamantina. Los aliados afectados por este poder pierden sus beneficios tan pronto abandonan el alcance.

GRITO PSÍQUICO

El psíquico toma una profunda inhalación desde el alma y desencadena una ondulante marea disforme que abrasa las almas y revienta las mentes de aquellos con los que se topa. La violenta onda psíquica es suficiente para arrollar y desconectar las mentes que golpea, mientras que aquellos que no mueren de inmediato, terminan aturridos y tambaleantes.

Valor: 300 pe

Requisitos previos: Factor psíquico 3

Acción: Media acción

Concentrar poder: Tirada Moderada (+0) de Voluntad

Alcance: 10 metros x factor psíquico

Mantenimiento: No

Subtipo: Ataque

GRITO PSÍQUICO		RAYO PSÍQUICO
ALC. 10M x FP	DAÑO 1D10+2+2xFP (X)	PEN 0
ESPECIAL: IMPACTO (I)		

INVISIBILIDAD

El psíquico nubla las mentes de los enemigos para ocultar a sus aliados de los sentidos de sus oponentes. Aunque los ojos y otros sentidos los detectan de la forma normal, sus mentes no los perciben, salvo por una ligera distorsión en su visión.

Valor: 400 pe

Requisitos previos: Agilidad 30, Factor psíquico 4

Acción: Media acción

Concentrar poder: Tirada Complicada (-10) de Voluntad

Alcance: 10 metros x factor psíquico

Mantenimiento: Acción libre

Subtipo: Concentración

Efecto: El psíquico designa a un único objetivo dentro del alcance y línea de visión (que puede ser el mismo psíquico). Mientras se encuentre activo, se considera que el objetivo posee la habilidad de Sigilo como Adquirida (rango 1), y recibe una bonificación a las tiradas de dicha habilidad, igual a +5 veces el factor psíquico. Además, todos los ataques a distancia realizados contra el objetivo sufren una penalización de -5 veces el factor psíquico. Si el objetivo sale del alcance del poder, pierde sus beneficios.

TITIRITERO

La última expresión del poder telepático, el psíquico aplasta por completo la voluntad de su objetivo, encerrándolo en un oscuro rincón de su propia mente mientras toma el control absoluto de su cuerpo. Tras recuperar su juicio, aquellos sujetos a este poder a menudo sufren episodios de inseguridad, ya que no vuelven a estar seguros de si sus acciones son realmente suyas.

Valor: 400 pe

Requisitos previos: Empatía 55

Acción: Acción completa

Concentrar poder: Tirada enfrentada Complicada (-10) de Voluntad

Alcance: 10 metros x factor psíquico

Mantenimiento: Especial

Subtipo: Concentración

Efecto: El psíquico designa a un único objetivo dentro del alcance y la línea de visión con unas heridas totales no superiores a 3 veces el factor psíquico, que se resiste al poder con una tirada de Voluntad. Si el objetivo fracasa en resistirse al poder, pasa a estar bajo el control del psíquico como una marioneta. Mientras el poder se encuentre activo, el psíquico puede dividir sus acciones entre el objetivo y él. El sujeto dominado utiliza sus propias características, pero con un -10 debido a la tosquedad del control.

Si en algún momento el psíquico obliga al objetivo a realizar una acción potencialmente suicida, éste puede intentar una tirada enfrentada Moderada (+0) de Voluntad para tratar de liberarse del poder. Además, el poder se rompe en cuanto el objetivo sale del alcance del mismo.



CAPÍTULO VII: COMBATE

En el Imperio abunda la violencia, sobre todo para quienes se dedican a la preservación de la humanidad. La galaxia está llena de amenazas, desde matones heréticos y antagónicas razas xenos, hasta demonios del Caos que desean devorar toda vida humana. Los acólitos que luchan por erradicarlas deben estar preparados para luchar. El combate es parte de sus funciones, e incluso los acólitos menos belicosos deben prepararse para la batalla. A menudo los sectarios tienden emboscadas durante una investigación secreta, agentes de la ley podrían volverse contra los acólitos que escoltaban, y los poderes heréticos están siempre dispuestos a eliminar acólitos cuyas identidades sean descubiertas. Luchar significa sobrevivir, y los personajes que dominan el combate se mantienen con vida más tiempo.

Este capítulo presenta las reglas para luchar en **DARK HERESY**, incluidos los conflictos que involucran vehículos. Cubre las acciones, efectos ambientales, daños, heridas, y las muchas condiciones que las luchas violentas pueden causar a un acólito. Los jugadores también pueden encontrar las reglas completas de movimiento y transporte de objetos, ya que estos son factores importantes en combate. También cubre cómo los diferentes niveles de gravedad pueden afectar al movimiento. Un grupo puede encontrarse en mundos, naves de vacío, e instalaciones en el oscuro espacio, que no cumplen necesariamente con la gravedad de la sagrada Terra, por ello los acólitos siempre deben estar preparados para luchar en estos posibles terrenos desconocidos.

TIEMPO ESTRUCTURADO

“Las velas se apagan. Debemos actuar rápidamente antes de que el ritual siga adelante”.

—Tecnoadepto Mu Grentille

El combate se maneja en tiempo estructurado, al contrario que el tiempo narrativo, que cubre situaciones donde el tiempo y el orden preciso de las acciones es menos importante. El tiempo narrativo presenta una forma abstracta de enfocar las situaciones, adecuado cuando el tiempo puede fluir durante días o incluso semanas, como los viajes entre planetas. Este aspecto de juego está cubierto en el **Capítulo VIII: Herramientas Narrativas**, mientras que aquí se define el juego durante un conflicto o cuando la decisión del momento puede determinar la vida o la muerte.

ENCUENTROS DE COMBATE

En combate o durante otras tareas sensibles al tiempo, cada segundo cuenta, y el orden de los eventos es crucial. Mientras que un grupo de juego pasa la mayor parte de su tiempo investigando y realizando otras actividades ajenas al combate, el tiempo dedicado a luchar contra un culto xenos o a perseguir herejes huidos a menudo los caracteriza (o incluso termina con ellos) su existencia. Estos períodos

de explosiones y desgarradoras intrusiones de la disformidad son de locura, donde el entrenamiento y experiencia de los acólitos salen a la luz, y donde su trabajo en equipo se pone a prueba.

Para ayudar a mantener el orden en el caos de la batalla y otros eventos en los que el tiempo es esencial, un encuentro de combate se divide en asaltos, turnos y acciones.

ASALTOS

Un asalto se compone por los turnos de cada personaje que participe en el encuentro. Aunque los personajes realizan sus turnos en orden, se asume que todos están actuando casi simultáneamente en el mundo del juego. Cada asalto representa unos cinco segundos, independientemente del número de personales involucrados.

TURNOS

Cada personaje dispone de un turno por cada asalto, durante el cual puede realizar una o varias acciones. Aunque los turnos de los personajes se superponen levemente, cada uno se resuelve en un orden específico conocido como Iniciativa (ver la [página 217](#)).

ACCIONES

Un personaje puede realizar una o más acciones durante su turno. Las acciones representan tareas que el personaje podría llevar a cabo, desde moverse por un pasillo o tras cobertura, hasta disparar su arma contra el enemigo. Al realizar varias acciones, el personaje puede ejecutarlas en el orden que elija. Las acciones se describen en detalle en la [página 217](#).

RESUMEN GENERAL

El combate se suele resolver usando el tiempo estructurado dividido en asaltos, turnos, y acciones. Cada personaje (incluyendo PNJs), dispone de un turno por asalto. Aunque la acción durante el combate ocurre casi simultáneamente, los diferentes turnos durante un asalto se realizan en un orden específico para mantener la organización. El orden de estos turnos se determina por la Iniciativa al comienzo de un encuentro de combate.

Cuando comienza un nuevo combate, siga estos pasos para determinar lo que ocurre:

PASO 1: SORPRESA

Al comienzo de un combate, el DJ determina si alguno de los personajes es tomado por sorpresa. Esto sólo puede ocurrir una vez al comienzo del combate, y habrá muchos combates en los que nadie sea sorprendido. Durante el primer asalto de combate, un personaje sorprendido pierde su turno y no puede emplear Reacciones porque ha sido tomado por sorpresa por sus enemigos. Si nadie es sorprendido, ve inmediatamente al siguiente paso.

PASO 2: ESTABLECE LA ESCENA

Antes de que los personajes puedan comenzar su turno, los jugadores tienen que estar saber lo que ocurre en la escena. El director del juego describe el escenario (o al menos las partes relevantes): los combatientes que se enfrentan, las posiciones relativas de los involucrados en el combate y su entorno.

PASO 3: CALCULAR INICIATIVAS

Para determinar el orden en que los personajes realizan sus turnos en cada asalto, cada personaje involucrado en el combate hace una tirada de Iniciativa. El DJ tira por los personajes no jugadores.

PASO 4: TURNOS DE LOS COMBATIENTES

Comenzando por el personaje con mayor iniciativa, cada personaje resuelve su turno. Al personaje actual se le conoce como personaje activo, y puede realizar una o varias acciones. Una vez ha resuelto sus acciones, su turno termina, junto con los efectos persistentes que especifican una duración de “hasta el final del turno del jugador”. El siguiente personaje en el orden Iniciativa se convierte entonces en el personaje activo y comienza su turno, y así sucesivamente.

PASO 5: TERMINA EL ASALTO

Una vez que cada personaje ha terminado su turno, el asalto ha terminado. Cualquier efecto persistente que especifique una duración de “hasta el final del asalto” termina ahora.

PASO 6: TERMINA EL ENCUENTRO

Repite los pasos 4 y 5 hasta que el combate haya terminado, o hasta que el evento de no-combate (el descubrimiento de un explosivo listo para detonar, por ejemplo) que ha activado la escena de tiempo estructurado se haya resuelto.

INICIATIVA

La iniciativa se calcula al comenzar de cada encuentro de combate, y determina el orden en que los personajes realizan su turno cada asalto de ese encuentro. Para determinar el orden de iniciativa cada personaje tira 1d10 y suma su bonificación de Agilidad al resultado. El DJ calcula la iniciativa para los NPCs que participan en el encuentro. Para simplificar las cosas, se recomienda que el DJ haga una tirada de iniciativa para cada grupo de enemigos similares.

Después de que cada personaje determine su iniciativa, el DJ hace una lista, ordenándolos de mayor a menor. Esta lista se conoce como el orden de iniciativa, y es el orden en que los personajes realizan su turno cada asalto, hasta el final del combate.

Si más de un personaje tiene la misma puntuación de iniciativa, el que tiene la mayor característica de Agilidad se coloca primero en orden de iniciativa. Si además tienen la misma característica de agilidad, los dos tiran 1d10, y el personaje con la mayor tirada se coloca primero en orden de iniciativa.

Una vez que se ha establecido el orden de iniciativa, suele mantenerse igual cada asalto. Si se unen nuevos combatientes en mitad de la pelea, sólo se deben determinar sus iniciativas con normalidad y añadirlos al orden de iniciativa. El DJ puede volver a calcular el orden de iniciativa durante un encuentro si los acontecimientos de la historia lo exigen, y esto puede implicar asaltos de sorpresa adicionales. Sin embargo, generalmente estos eventos deben ser raros, y deben utilizarse para aumentar la tensión e introducir nuevos elementos únicos o interesantes para el combate, no sólo cuando aparezcan nuevas fuerzas enemigas.

SORPRESA

Al comenzar un combate, algunos de los personajes que intervienen podría no ser consciente de la presencia de oponentes o intenciones hostiles. Normalmente se permite realizar una tirada de Perspicacia para intentar evitar esto. Sin embargo, en algunas situaciones sería casi imposible que los personajes se percaten de la amenaza. Algunos ejemplos incluyen:

- Fuertes tormentas, descargas de artillería cercanas, lanzamientos de naves del vacío, y otros ruidos fuertes.
- Emboscadas cuidadosamente planeadas (mediante tiradas de exitosas de Sigilo, o Escondarse para sorprender a los acólitos).
- Escenarios que hagan a los acólitos a bajar la guardia, como la recepción de un gobernador o un servicio del Ministorum.
- La aparición repentina de fanáticos con antorchas, histeria en masa en una concurrida taberna, u otras distracciones.

Si hay al menos un combatiente sorprendido, el primer asalto de combate se conoce como asalto sorpresa. Durante un asalto sorpresa, todos los combatientes calculan su iniciativa de forma normal, pero cualquier combatiente sorprendido pierde su turno durante el asalto sorpresa. Todos los combatientes no sorprendidos realizan acciones en el orden Iniciativa normal. El combatiente (o grupo de combatientes) sorprendido no pueden hacer nada más que permanecer en el estado que se encontraba cuando comenzó el combate (en la mayoría de los casos esto significa que simplemente se quedan quietos), ya sea porque están en estado de shock o porque simplemente no son conscientes de que están bajo ataque. Los combatientes sorprendidos no pueden usar reacciones durante un asalto sorpresa. Por otra parte, atacar

a un oponente sorprendido recibe una bonificación de +30 a las tiradas de Habilidad de armas y Habilidad de proyectiles. Cuando el asalto sorpresa se resuelve por completo, todos los personajes sorprendidos recobran su ingenio y pueden actuar normalmente, uniéndose al orden de iniciativa que calcularon al comienzo del asalto sorpresa.

EL TURNO

“Cartucho cargado y bendito. Tengo el disparo. El Emperador guía mi objetivo”.

—Comunicación interceptada antes del asesinato del gobernador Flavioux I

Los acólitos son individuos excepcionales, y se espera que realicen acciones excepcionales en su defensa de la humanidad. Se enfrentan a enemigos que otros humanos sólo pueden imaginar, y en combate cada uno debe esforzarse para que el Emperador lo juzgue digno. Cada acto debe realizarse no sólo por sí mismos, sino también por sus compañeros acólitos y el éxito de su misión, o seguramente les sobrevenga el fracaso.

Cuando el orden iniciativa le llega a un personaje, es el momento de que tome su turno y realice sus acciones. Cada turno, se divide en tres partes bien diferenciadas: el inicio del turno, las acciones que realizan, y el final del turno. Un acólito pasa la mayor parte del turno realizando acciones, y estas acciones suelen tener el mayor impacto en combates y aventuras.

ACCIONES

Cada asalto los personajes disponen de un turno para actuar. En su turno, un personaje puede realizar una o más acciones. Las acciones representan lo que un personaje hace durante un combate: correr por un pasillo, disparar un rifle láser, arreglar una pieza de tecnología arcana antes de que explote, o incluso canalizar las energías de la disformidad. Hay cinco tipos de acciones en DARK HERESY, y cada acción también tiene uno o más subtipos.

ACCIÓN COMPLETA

Una acción completa requiere toda la atención de un personaje. Un personaje solo puede realizar una acción completa en su turno, y no realizar ninguna medida acción. Correr hacia un oponente es un ejemplo de una acción completa.

MEDIA ACCIÓN

Una media acción es bastante simple; requiere cierto esfuerzo o concentración, pero no tanta como para consumir el turno de un personaje. Un personaje puede realizar dos medias acciones diferentes durante su turno en lugar de realizar una acción completa. Preparar un arma o hacer un ataque normal son ejemplos de medias acciones.

REACCIÓN

Una reacción es una acción especial en respuesta a algún evento, como un ataque. Un personaje dispone de una sola Reacción en cada asalto, que sólo puede utilizar cuando no es su turno. Un ejemplo típico sería realizar una tirada de Esquivar para evitar un ataque.

ACCIÓN LIBRE

Las acciones libres tardan sólo un momento en completarse y por lo general no requieren ningún esfuerzo real. Un personaje puede realizar acciones libres además de cualquier otra acción. No hay un límite al número de acciones libres que un personaje puede realizar durante su turno, pero el DJ debe usar el sentido común para establecer unos límites razonables. Algunos ejemplos incluyen gritar una breve advertencia a un compañero acólito, quitarse un sombrero, o dejar caer un elemento innecesario.

ACCIÓN EXTENDIDA

Algunas acciones requieren más de un asalto para completarse. Estas podrían incluir reparar un cogitador dañado, recargar un arma voluminosa, o traducir el idioma de una raza extinta. Las acciones extendidas se inician en el turno del personaje, y son el único tipo de acción que se realiza durante múltiples asaltos. Cuando el personaje se dedica a completar una acción extendida, se considera que se dedica por completo a finalizarla. Si el personaje abandona la acción, o es interrumpido, pierde el progreso obtenido hasta el momento.

SUBTIPOS DE ACCIÓN

Además de su tipo, cada acción también se categoriza en uno o más subtipos. Los subtipos de acción no hacen nada por sí mismos, pero se usan para aclarar lo que un personaje puede y no puede hacer en ciertas circunstancias especiales. Por ejemplo, un personaje que está inmovilizado no puede realizar ninguna acción con el subtipo Movimiento.

USAR ACCIONES

Durante su turno, un personaje puede realizar una acción completa o dos medias acciones diferentes. Un personaje podría, por ejemplo, realizar una acción de carga (Acción completa) o realizar una acción de apuntar y otra de ataque normal (dos medias reacciones). Es importante recordar que un turno dura pocos segundos, por lo que los personajes solo disponen de unos instantes en su turno.

Cualquier acción se puede combinar con hablar, bromas, gritos de batalla, y otras breves expresiones verbales (se consideran acciones libres), pero se deja decidir al DJ lo que un jugador es capaz de decir en ese tiempo. Una ironía a un compañero o un insulto escueto a un enemigo siempre es razonable, pero contar los detalles íntimos de uno de los legendarios siete duelos a muerte entre los vaivenes de una espada de energía, probablemente debería contar como algo más que una simple acción libre.

La mayoría de acciones se inician y completan en el mismo turno. Por ejemplo, un personaje no comienza una carga en un turno y la termina en otro turno y asalto posteriores; sino que realiza toda la carga (que es una acción completa) durante su turno. Sin embargo, existen dos grandes excepciones: Las reacciones se pueden usar solamente cuando no es el turno del personaje, y las acciones extendidas siempre tardan más de un asalto en completarse.

Los personajes sólo pueden realizar una acción con el subtipo Ataque y una acción con el subtipo Concentración durante su turno. Aun así, pueden realizar reacciones con el subtipo Concentración o Ataque durante el mismo asalto, ya que esto no sucede durante su turno. Hay que tener en cuenta que el mantenimiento de poderes psíquicos (que en su mayoría tienen el subtipo Concentración) no cuenta como realizar acciones.

HUIR Y ABANDONAR EL COMBATE

A veces, el mejor curso de acción en el combate es alejarse del peligro por cualquier medio necesario. Un personaje puede huir voluntariamente de un oponente o ser obligado a huir por miedo, un poder psíquico, o algún otro efecto. Al huir por decisión propia, el personaje puede realizar cualquier acción con el subtipo Movimiento. Si huye en contra de su voluntad, debe correr.

ABANDONAR EL COMBATE

Si un personaje está trabado en cuerpo a cuerpo con uno o más oponentes y realiza una acción con el subtipo Movimiento para dejar de combatir con ellos (como huir o moverse hasta otro objetivo) que no sea la acción de Abandonar combate, cada oponente puede realizar de inmediato una acción de ataque normal contra él como acción gratuita.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACCIONES

Estas acciones ofrecen opciones en tiempo estructurado.

ABANDONAR COMBATE

Tipo: Acción completa.

Subtipo: Movimiento

El personaje se desembaraza del combate cuerpo a cuerpo y puede realizar media acción de movimiento. Los oponentes que estaban enzarzados con el personaje no pueden realizar el ataque normal contra el personaje que se retira como resultado de este movimiento (consulta el recuadro Huida y abandonar el cuerpo a cuerpo para más detalles).



Tabla 7-1: Acciones de combate

ACCIÓN	TIPO	SUBTIPOS	DESCRIPCIÓN
Abandonar combate	Completa	Movimiento	Se desembara de su oponente sin provocar ataques gratuitos.
Afianzar arma pesada	Media	Mixto	Asegura un arma pesada con firmeza para poder usarla apropiadamente.
Apuntar	Varios	Concentración	Bonificación de +10 (Media) o +20 (Completa) al siguiente ataque del personaje.
Ataque localizado	Completa	Ataque, concentración, cuerpo a cuerpo o a distancia	Ataca una localización específica del objetivo con un -20 a la HA o HP.
Ataque normal	Media	Ataque, cuerpo a cuerpo o a distancia	Gana +10 a su HA o HP, realiza un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia.
Ataque relámpago	Media	Ataque, cuerpo a cuerpo	Sufre un -10 a su HA, causa un impacto adicional por cada nivel de éxito.
Ataque total	Completa	Ataque, cuerpo a cuerpo	Renuncia a su reacción de Evasión para ganar un +30 a la HA.
Ataque veloz	Media	Ataque, cuerpo a cuerpo	Causa un impacto adicional por cada dos niveles de éxito.
Aturdir	Completa	Ataque, cuerpo a cuerpo	Intenta aturdir a un enemigo.
Carga	Completa	Ataque, cuerpo a cuerpo, movimiento	Debe moverse al menos 4 metros, gana +20 a la HA.
Concentrar poder	Varios	Varios	Usa un poder psíquico.
Correr	Completa	Movimiento	Te mueves hasta 6 veces tu BAg, los enemigos sufren un -20 a su HP y ganan +20 a su HA para impactarte.
Derribo	Media	Ataque, cuerpo a cuerpo	Intenta arrojar a un oponente contra el suelo.
Equipar	Media	Mixto	Prepara o desenfunda un arma u objeto.
Evasión	Reacción	Movimiento o cuerpo a cuerpo	Se usa la habilidad Esquivar (Movimiento) o Parar (Cuerpo a cuerpo) para eludir ataques.
Finta	Media	Cuerpo a cuerpo	Tirada enfrentada de HA. Si el personaje tiene éxito, su siguiente ataque no puede ser esquivado o parado.
Fuego de contención	Completa	Ataque, a distancia	Sufre un -20 a su HP contra los enemigos que entren en su área de disparo.
Fuego de oportunidad	Completa	Ataque, Concentración, a distancia	Dispara contra cualquier objetivo que entre en la zona cubierta.
Hostigar	Media	Cuerpo a cuerpo, movimiento	Tirada enfrentada de HA; si el personaje la supera, mueve al enemigo 1 metro.
Incorporarse/montar	Media	Movimiento	Abandonas la cobertura, subes o bajas de un animal de monta, entras o sales de un vehículo.
Maniobra cautelosa	Media	Concentración, cuerpo a cuerpo/a distancia	Sufre un -10 a su HA o HP, gana +10 a las tiradas de Evasión hasta el inicio del siguiente turno.
Movimiento	Varios	Movimiento	Te mueves hasta tu BAg como media acción, o el doble de tu BAg como acción completa.
Movimiento táctico	Completa	Concentración, movimiento	Se mueve de una cobertura hasta otra.
Postura defensiva	Completa	Concentración, cuerpo a cuerpo	Gana una Reacción adicional. El oponente sufre un -20 a la HA.
Presa	Varios	Ataque, cuerpo a cuerpo	Aprisa a un oponente, o escapa de una presa.
Ráfaga automática	Media	Ataque, a distancia	Sufre un -10 a su HP. Causa un impacto adicional por cada nivel de éxito.
Ráfaga semiautomática	Media	Ataque, a distancia	Causas un impacto adicional por cada dos niveles de éxito.
Recarga	Varios	Mixto	Recarga un arma a distancia.
Reserva	Completa	Mixto	El personaje puede usar media acción antes de su siguiente turno.
Saltar	Completa	Movimiento	Salta horizontal o verticalmente.
Usar una habilidad	Varios	Concentración, mixto	El personaje usa una habilidad.

AFIANZAR ARMA PESADA

Tipo: Meda acción

Subtipo: Mixto

Las armas pesadas deben ser afianzadas antes de poder ser disparadas con precisión. Esto puede implicar el uso de un bípode o trípode, manteniendo el arma en alto, o tan solo asumir una postura amplia o arrodillada. Cuando un personaje dispara un arma pesada sin soporte, sufre una penalización de -30 a su tirada de Habilidad de proyectiles. Después de afianzarla, no se puede mover sin perder sus beneficios. Sin embargo, el usuario aún puede pivotar 45° (o a veces más), dependiendo del tipo de soporte. Por ejemplo, un arma afianzada sobre una pared rota tendría un limitado campo de disparo, mientras que uno en un trípode completo podría incluso pivotar hasta 180°. Tenga en cuenta que un personaje puede abandonar un arma afianzada sin que esta pierda sus beneficios, suponiendo que el arma no estaba siendo afianzada contra sí mismo.

APUNTAR

Tipo: Meda acción o Acción completa.

Subtipo: Concentración

El personaje activo se toma su tiempo para hacer un ataque más preciso. Apuntar como media acción concede una bonificación de +10 a la siguiente tirada de Habilidad de armas o de Habilidad de proyectiles del personaje, mientras que apuntar como acción completa concede una bonificación de +20 a su siguiente ataque. La siguiente acción que realice el personaje tras apuntar debe ser un ataque (ataque normal, ráfaga semiautomática, ataque relámpago, etc.) o perderá los beneficios por apuntar. Estos beneficios también se pierden si el personaje emplea una reacción antes de realizar su ataque. Se puede apuntar para ataques cuerpo a cuerpo y ataques a distancia, pero no para ataques realizados mediante poderes psíquicos.

ATAQUE LOCALIZADO

Tipo: Acción completa.

Subtipo: Ataque, Concentración, cuerpo a cuerpo o a distancia
El personaje activo intenta golpear un área específica o vulnerable de su objetivo. El atacante declara una ubicación (por ejemplo, cabeza, torso, brazo izquierdo, brazo derecho, pierna izquierda o pierna derecha) y realiza un ataque según las reglas de un ataque normal, solo que se trata de una tirada difícil (-20) de Habilidad de armas o Habilidad de proyectiles (según si el ataque es cuerpo a cuerpo o a distancia). Si tiene éxito, se salta el paso Determinar localización del impacto y en su lugar impacta en la localización declarada. A discreción del DJ, este ataque puede usarse para apuntar a lugares específicos de criaturas o del entorno, como disparar al cerrojo de una puerta desde la habitación o dañar un videograbador montado en la pared. Este ataque no gana la bonificación habitual de +10 para los ataques estándar.

ATAQUE NORMAL

Tipo: Media acción.

Subtipo: Ataque, cuerpo a cuerpo o a distancia
El personaje activo hace un ataque cuerpo a cuerpo o un ataque a distancia mediante una tirada ordinaria (+10) de Habilidad de armas o de Habilidad de proyectiles respectivamente. Si tiene éxito causa un impacto al objetivo. Para más información sobre cómo realizar un ataque, consulta la [página 226](#). Si el atacante está desarmado y enzarzado en combate cuerpo a cuerpo, puede intentar realizar una Presa sin causar daño (consultar la [página 228](#)).

Si el personaje sostiene dos armas, y tiene los talentos adecuados, puede realizar un ataque con su arma secundaria como parte de esta acción (ver las reglas de Combate con dos armas en la [página 228](#)).

ATAQUE RELÁMPAGO

Tipo: Media acción.

Subtipo: Ataque, cuerpo a cuerpo
Esta acción sólo puede ser realizada si el atacante tiene el talento ataque relámpago. Con furia y precisión, el atacante golpea a su objetivo muchas veces. El atacante debe estar armado con un arma cuerpo a cuerpo o ser capaz de ejecutar ataques sin armas para realizar esta acción. Si está armado con dos armas cuerpo a cuerpo, puede atacar con ambas según las reglas de Combate con dos armas ([página 228](#)). No se pueden usar armas cuerpo a cuerpo desequilibradas o aparatosas para realizar un ataque relámpago.

El atacante realiza una tirada Complicada (-10) de Habilidad de armas. Si tiene éxito en la tirada, inflige un golpe en su objetivo con su arma cuerpo a cuerpo por cada grado de éxito que obtuvo en la tirada. El número de éxitos conseguidos no puede superar la bonificación de Habilidad de armas del atacante. Los impactos adicionales se pueden asignar al objetivo original o a cualquier otro objetivo con quien el personaje esté trabado en cuerpo a cuerpo, siempre que ese objetivo no sea más difícil de golpear que el objetivo original. Si los impactos adicionales se asignan al mismo objetivo, usa la **Tabla 7-2: Impactos múltiples** para determinar la localización de los impactos adicionales. Recuerda que el primer impacto siempre se determina invirtiendo los dígitos de los dados al realizar la tirada (consultar **El ataque**, [página 226](#)).

Si el personaje está armado con dos armas, y tiene los talentos adecuados, puede realizar un ataque con su arma secundaria como parte de esta acción.

ATAQUE TOTAL

Tipo: Acción completa.

Subtipo: Ataque, cuerpo a cuerpo
El personaje realiza un ataque furioso a expensas de su propia seguridad. Ataca realizando una tirada Fácil (+30) de Habilidad de armas; si tiene éxito, el personaje causa 1 impacto en su objetivo. Sin embargo, tenga éxito o fracase, el personaje no puede usar reacciones de evasión hasta el comienzo de su siguiente turno. No se puede combinar una acción de apuntar con un ataque total.

ATAQUE VELOZ

Tipo: Media acción.

Subtipo: Ataque, cuerpo a cuerpo
Esta acción sólo puede ser realizada si el atacante tiene el talento ataque veloz. Con furia y precisión, el atacante golpea a su objetivo varias veces. El atacante debe estar armado con un arma cuerpo a cuerpo o ser capaz de ejecutar ataques sin armas para tomar esta acción. Si él está armado con dos armas cuerpo a cuerpo, que puede atacar con ambas según las reglas de Combate con dos armas ([página 228](#)).

ATURDIR

Tipo: Acción completa.

Subtipo: Ataque, cuerpo a cuerpo
Si el personaje activo está desarmado o armado con un arma cuerpo a cuerpo, puede golpear para aturdir en lugar de intentar asestar un golpe mortal. Se realiza una tirada de Habilidad de armas Difícil (-20) contra un enemigo con el que esté enzarzado en combate. Si tiene éxito, tira 1d10 y añade bono de Fuerza del atacante. Este resultado se compara con el total de Resistencia de su objetivo +1 por cada punto de armadura que proteja su cabeza. Si la tirada del atacante es igual o superior a este valor, el objetivo queda aturdido durante tantos asaltos como la diferencia entre los dos valores y gana un nivel de fatiga.

CARGA

Tipo: Acción completa.

Subtipo: Ataque, cuerpo a cuerpo, movimiento
El personaje se precipita contra su enemigo para atacarlo. El objetivo debe estar al menos a cuatro metros de distancia, pero aún al alcance del movimiento de Carga del atacante (consultar la **Tabla 7-23: Movimiento en tiempo estructurado** en la [página 245](#)). Los cuatro últimos metros de la carga deben estar en línea recta para que el atacante pueda aumentar su velocidad. Una vez el atacante alcanza su objetivo, realiza un único ataque cuerpo a cuerpo mediante una tirada Rutinaria (+20) de Habilidad de armas. Si tiene éxito inflige un impacto en el objetivo. Si el personaje que carga no tiene armas u otros objetos preparados, puede intentar hacer una presa a su oponente en vez de causar daños (consultar la [página 228](#)) o derribarlo (ver **Derribo** en la [página 221](#)).

CONCENTRAR PODER

Tipo: Varía en función del poder

Subtipo: Varía en función del poder

Esta acción se utiliza para manifestar poderes psíquicos en combate. Cada poder psíquico especifica un tipo de acción y uno o más subtipos. Para obtener más información, consulte la [página 194](#).

CORRER

Tipo: Acción completa.

Subtipo: Movimiento

El personaje activo corre, cubriendo una distancia de hasta su movimiento de correr (consulta la [página 245](#), [Tabla 7-23: Movimiento en tiempo estructurado](#)). Esto hace al personaje más difícil de acertar con armas de largo alcance, pero más fácil de golpear en cuerpo a cuerpo. Hasta su siguiente turno, los ataques a distancia contra él, sufren una penalización de -20 a las tiradas de Habilidad de proyectiles, pero los ataques cuerpo a cuerpo obtienen una bonificación de +20 a las tiradas de Habilidad de armas.

DERRIBO

Tipo: Media acción.

Subtipo: Ataque, cuerpo a cuerpo

El atacante golpea a su oponente con la esperanza de hacerlo caer a sus pies. El personaje activo hace una tirada enfrentada de Fuerza contra el objetivo, con una bonificación de +10 si utiliza esta acción como parte de una carga o inmediatamente después de usar media acción de movimiento. Si el atacante gana, el objetivo queda derribado y debe utilizar una acción de incorporarse para ponerse en pie. Si el atacante tiene éxito por dos o más niveles de éxito, puede causar 1d5-3+BF (I) puntos de daño y un nivel de fatiga en el objetivo. Si el objetivo gana la tirada, se mantiene en pie. Si el objetivo gana por dos o más niveles de éxito, el atacante es derribado en su lugar.

EQUIPAR

Tipo: Media acción.

Subtipo: Mixto

El personaje activo desenfunda un arma o extrae un objeto guardado de una bolsa o bolsillo. Un arma u objeto también puede ser guardado mediante esta acción (note que dejar caer un objeto se considera una acción libre). Esta acción también se puede usar para hacer cosas tales como aplicar un medi-parche, inyectar un estimulante o alguna otra droga, cubrir una hoja con veneno, y así sucesivamente. La acción Equipar se puede declarar dos veces el mismo turno si se aplica sobre dos armas u objetos diferentes.

EVASIÓN

Tipo: Reacción.

Subtipo: Movimiento (Esquivar) o cuerpo a cuerpo (Parar)

Tras ser impactado por un ataque, pero antes de tirar por el daño, el personaje puede intentar anular el daño mediante una tirada de esquivar o parar. Un personaje debe ser consciente del ataque para realizar la tirada (y no debe ser sorprendido). Si tiene éxito en la tirada, evita el golpe en el último instante; el impacto es negado y se considera que el ataque ha fallado (y no es necesario calcular el daño). Si falla la tirada de Evasión, el ataque golpea y causa daño con normalidad.

Contra un ataque a distancia la tirada debe ser sobre la habilidad esquivar, mientras que si se trata de un ataque cuerpo a cuerpo, la tirada puede ser sobre cualquiera de las habilidades esquivar o parar. La dificultad de la tirada es Moderada (+0) antes de aplicar modificadores (consulte las páginas [104](#) y [112](#) para ver modificadores comunes). No se pueden usar reacciones durante el propio turno, por lo que no se pueden esquivar o parar los ataques de una maniobra de fuego de oportunidad o por huir de un combate durante el propio turno, entre otros.

EVITAR RÁFAGAS AUTOMÁTICAS, ATAQUES MÚLTIPLES Y ATAQUES DE ÁREA DE EFECTO

Algunos ataques, como los realizados con granadas, lanzallamas o ráfagas de fuego automático o semiautomático son especialmente difíciles de evitar. Al esquivar un área de efecto (como un arma la propiedad explosión o rociadora), una tirada exitosa de esquivar mueve al personaje hasta el límite del área de efecto, siempre que no se encuentre más lejos que su bonificación de Agilidad en metros. Si el personaje no puede moverse lo suficiente para salir del área de efecto o debido a una obstrucción de algún tipo (como los límites de un pasillo estrecho), entonces se falla la tirada automáticamente. Al evadir un ataque doble, ataque relámpago, ráfaga automática, ráfaga semiautomática, ataques de armas con la propiedad Acoplada, o cualquier otro ataque que podría ocasionar múltiples impactos, cada nivel de éxito en la tirada de evasión niega un impacto adicional. Al evadir los ataques de armas con la propiedad Asalto, cada nivel de éxito en la tirada niega dos impactos. Si el personaje anula todos los impactos de un ataque, el ataque se considera fallido.



ATACAR A CIEGAS

Pueden darse situaciones donde un personaje es consciente del peligro que lo acecha, pero es incapaz de verlo. En estos casos, un personaje puede usar su ataque para disparar o golpear con la esperanza de golpear a su enemigo oculto. En estos casos, corresponde al Director de Juego determinar un número entre 1 y 100 que representa porcentaje de posibilidades del personaje de golpear a su objetivo, o si el personaje está disparando en la dirección correcta. Luego, durante la etapa dos de ataque, el Director de Juego tira 1d100 y compara el resultado con el porcentaje. Si saca un número igual o inferior, el ataque se realiza normalmente. Si la tirada supera ese número, el ataque falla y no tiene otro efecto que tal vez llamar una atención indeseada sobre el desafortunado personaje y sus acciones.

FINTA

Tipo: Media acción.

Subtipo: Cuerpo a cuerpo

El personaje utiliza su astucia y entrenamiento en combate para forzar a su oponente a cometer un error. El personaje y su objetivo hacen una tirada enfrentada de Habilidad de armas. Si gana el personaje, su próximo ataque normal cuerpo a cuerpo contra ese mismo objetivo durante este turno no puede ser evitado. Si el personaje realiza cualquier otra acción a continuación, pierde la ventaja de la finta.

FUEGO DE CONTENCIÓN

Tipo: Acción completa.

Subtipo: Ataque, a distancia

El personaje activo libera una lluvia de fuego para obligar a sus oponentes a buscar cobertura. Esta acción requiere un arma capaz de disparar en ráfaga automática o semiautomática (consulte la [página 144](#), **Cadencia de fuego**). Al declarar el fuego de contención, el personaje activo establece una zona mortal que puede ser un pasillo o sección despejada que abarque un arco de 30° (si dispara en modo semiautomático) o 45° (si dispara en modo automático) en la dirección que vigila el personaje activo. Entonces, como parte de la acción, el personaje dispara una ráfaga semiautomática o automática (tal cual aparecen en su descripción de acciones) y emplea la munición adecuada. Todos los objetivos dentro de la zona mortal deben hacer una tirada Complicada (-10) de acobardamiento o quedará acobardado como se explica en la [página 229](#). Si el atacante disparó una ráfaga automática, la tirada de acobardamiento es Difícil (-20).

El personaje no realiza la tirada para impactar con las penalizaciones o bonificaciones habituales de la ráfaga automática y semiautomática. En cambio, el personaje hace una tirada Difícil (-20) de Habilidad de proyectiles para ver si sus disparos han impactado a algo. Un resultado de 94-100 en la tirada indica que el arma se ha encasquillado (ver **Armas encasquilladas** más abajo). Si la tirada de Habilidad de proyectiles tiene éxito, el DJ asigna el impacto a un objetivo aleatorio dentro de la zona mortal, además de otro impacto adicional contra otro objetivo aleatorio por cada dos niveles de éxito adicionales. El número de impactos no puede exceder la cadencia de disparo del tipo automático o semiautomático empleado, y usa la **Tabla 7-2: Impactos múltiples** en la [página 224](#) para determinar las localizaciones de impacto contra el mismo objetivo. El personaje activo no puede elegir a fallar esta tirada de Habilidad de proyectiles.

FUEGO DE OPORTUNIDAD

Tipo: Acción completa.

Subtipo: Ataque, concentración, a distancia

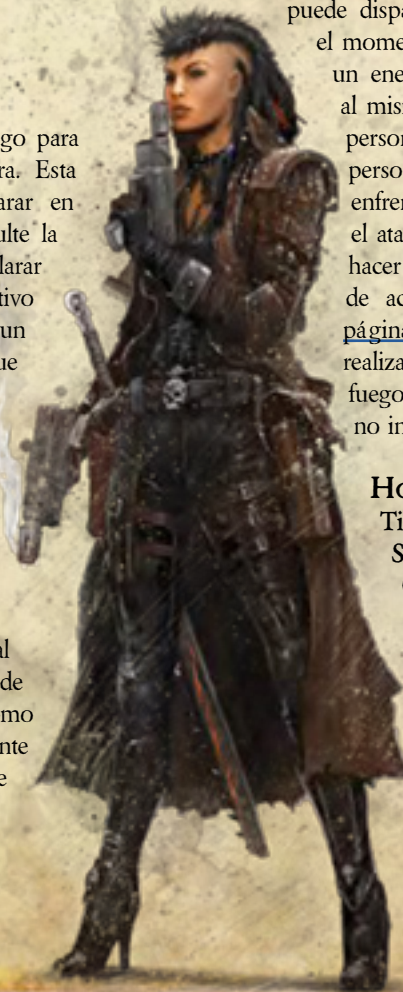
El personaje activo protege una zona u objetivo específicos, preparado para disparar en el momento oportuno. Al declarar fuego de oportunidad, el personaje activo establece una zona mortal que puede ser un pasillo o sección despejada que abarque un arco de 45° en la dirección que vigila el personaje activo. El personaje activo entonces especifica ataque normal, ráfaga automática, o ráfaga semiautomática, junto con las condiciones bajo las que disparará. En cualquier momento que se cumplan las condiciones especificadas antes del inicio del siguiente turno del personaje, puede llevar a cabo ese ataque (también puede disparar voluntariamente). Este ataque se produce el momento en que se cumpla la condición, como que un enemigo entre en la zona mortal. Si se produce al mismo tiempo que la acción de otro personaje, el personaje con mayor agilidad actúa primero. Si ambos personajes tienen la misma agilidad, hacen una tirada enfrentada para ver quién actúa primero. Tras resolver el ataque, incluso si este fracasa, los objetivos deben hacer inmediatamente una tirada Moderada (+0) de acobardamiento o quedarán acobardados (ver [página 229](#)). Si un personaje en fuego de oportunidad realiza otras acciones o reacciones, como evasión, su fuego de oportunidad termina inmediatamente. Esto no incluye acciones libres, como hablar.

HOSTIGAR

Tipo: Media acción.

Subtipo: Cuerpo a cuerpo, movimiento

Con su juego de pies y agresión, el atacante puede forzar a su oponente a moverse mediante una tirada enfrentada de Habilidad de armas. Si tiene éxito, el oponente debe moverse un metro en una dirección a elección del atacante. Si lo desea, el atacante puede avanzar un metro también. El oponente no puede ser empujado contra otro personaje u otro obstáculo (como una pared), pero puede ser empujado fuera de repisas.



ARMAS ENCASQUILLADAS

Las armas pueden encasquillarse a causa de una extrema antigüedad, un uso descuidado, o un mal diseño. Un resultado natural de 96–100 en un ataque a distancia indica que el arma se ha encasquillado. Esto significa que el ataque falla automáticamente, y el arma no puede disparar hasta eliminar el atasco. Eliminar un atasco es una acción completa que requiere una prueba de Habilidad de proyectiles. Si el personaje tiene éxito en la tirada, elimina el atasco, aunque el arma debe ser recargada y la munición previa se pierde. Si falla la tirada, el arma continúa encasquillada, aunque puede volver a intentarlo de nuevo la próxima ronda.

Algunas armas, como pistolas de plasma, granadas y misiles, conllevan riesgos adicionales al encasquillarse. En este caso, consulta la descripción y propiedades especiales de esas armas (consulta el **Capítulo V: Arsenal**). La ráfaga automática y semiautomática también aumenta la probabilidad de encasquillarse; esto se describe en las acciones de ráfaga automática y semiautomática, y fuego de contención.

INCORPORARSE/MONTAR

Tipo: Media acción.

Subtipo: Movimiento

Si el personaje activo está tumbado o sentado en el suelo puede levantarse. Si ya está de pie, puede montar sobre un animal o entrar a un vehículo. Si ya está sobre un animal o dentro de un vehículo, puede desmontar la bestia o abandonar el vehículo y terminar la acción de desmontar a pie.

MANIOBRA CAUTELOSA

Tipo: Media acción.

Subtipo: Concentración, cuerpo a cuerpo (Parar), a distancia (Esquivar)

Los próximos pasos del personaje son precisos y cuidadosos, asegurándose de poder defenderse. Esta acción debe ser la primera acción del turno del personaje. El personaje sufre una penalización de –10 a cualquier tirada de habilidad de armas o habilidad de proyectiles realizada este turno, pero gana una bonificación de +10 a las tiradas de Evasión hasta el comienzo de su siguiente turno.

MOVIMIENTO

Tipo: Varios.

Subtipo: Movimiento

El personaje activo puede gastar media acción para moverse hasta tantos metros como su bonificación de agilidad. Como acción completa, puede moverse hasta el doble de esa distancia según la **Tabla 7–23: Movimiento en tiempo estructurado** en la [página 245](#). Si el personaje activo termina su movimiento junto a un oponente, puede enzarzarse con ese oponente en cuerpo a cuerpo. Si el personaje activo se aleja de un oponente con el que está enzarzado, ese oponente puede inmediatamente hacer una acción libre de ataque normal contra él de acuerdo con las reglas del cuadro **Huir y abandonar el combate** en la [página 218](#).

MOVIMIENTO TÁCTICO

Tipo: Acción completa.

Subtipo: Concentración, movimiento

El personaje activo se mueve con cuidado desde una posición de cobertura hasta otra posición de la cubierta. De este modo, se puede mover hasta tantos metros como la mitad de su distancia de Movimiento. Durante el movimiento, se beneficia de su cobertura original, pese a moverse a la intemperie durante un tiempo.

POSTURA DEFENSIVA

Tipo: Completa.

Subtipo: Concentración, cuerpo a cuerpo

El personaje no hace ningún ataque y en su lugar se concentra por completo en la autodefensa. Hasta su siguiente turno, el personaje sólo puede usar reacciones de evasión, pero obtiene una reacción adicional, y todos sus oponentes sufren una penalización de –20 a las tiradas de Habilidad de armas para atacarlo.

PRESA

Tipo: Varios.

Subtipo: Ataque, cuerpo a cuerpo

Esta acción sólo se utiliza cuando un personaje ya está enzarzado en una presa (consulte la [página 228](#) para ver las reglas completas sobre cómo iniciar una presa). Si el personaje activo está realizando la presa, lo primero que debe hacer en su turno es declarar esta maniobra como acción completa para mantener la presa; si no declara esta maniobra, la presa termina inmediatamente. Después de eso, él puede elegir una de las siguientes opciones de presa:

- **Dañar al oponente:** El controlador de la presa puede intentar dañar a su oponente por fuerza bruta mediante una tirada enfrentada de Fuerza contra el oponente apresado. Si el personaje activo tiene éxito, causa daño sin armas (1d5–3BF) al torso de su oponente, y un nivel de fatiga. Si el oponente gana la tirada enfrentada de fuerza, no se causa ningún daño, pero sigue apresado. Esta tirada puede beneficiarse por asistencia.
- **Derribar al oponente:** El controlador de la presa puede intentar forcejear con su oponente para arrojarle contra el suelo mediante una tirada enfrentada de fuerza. Esta tirada puede beneficiarse por asistencia. Si el personaje activo gana, el oponente lidiado es derribado. El controlador puede elegir terminar la presa en este momento como una acción libre, o puede continuar apresando al oponente derribado, ganando un +10 a todas las tiradas enfrentadas realizadas hasta que el oponente se las arregle para levantarse (asumiendo que es capaz de hacerlo). Esta bonificación se suma al +10 ganado por atacar a un oponente derribado.
- **Empujar al oponente:** El controlador puede intentar forzar a su oponente a moverse. Esto se resuelve con una tirada enfrentada de fuerza, que puede beneficiarse por asistencia. Si el personaje activo tiene éxito, empuja a su oponente un metro en una dirección de su elección, más un metro adicional por cada nivel de éxito. Esta distancia no puede superar la mitad del movimiento del personaje activo. El personaje activo debe moverse con su oponente apresado para mantener la presa, o puede optar por soltar a su oponente como una acción libre, terminando la presa, pero permitiendo al personaje mantener su posición.

Tabla 7-2: Impactos múltiples

PRIMER IMPACTO	SEGUNDO IMPACTO	TERCER IMPACTO	CUARTO IMPACTO	QUINTO IMPACTO	CADA IMPACTO ADICIONAL
Cabeza	Cabeza	Brazo	Cuerpo	Brazo	Cuerpo
Brazo	Brazo	Cuerpo	Cabeza	Cuerpo	Brazo
Cuerpo	Cuerpo	Brazo	Cabeza	Brazo	Cuerpo
Pierna	Pierna	Cuerpo	Brazo	Cabeza	Cuerpo

RÁFAGA AUTOMÁTICA

Tipo: Media.

Subtipo: Ataque, a distancia

El personaje sostiene firmemente su arma y desata una ráfaga de disparos contra sus enemigos. El atacante debe manejar un arma a distancia capaz de disparar en fuego automático para realizar esta acción. Si el personaje tiene un arma en cada mano, ambas capaces de disparar en fuego automático, puede disparar ambas con esta acción (consulte **Combate con dos armas**, página 228). Si maneja un arma pesada, debe ser afianzada normalmente.

El atacante realiza una tirada de Habilidad de proyectiles con una penalización de -10; un resultado de dados de 94 o superior indica que el arma se ha encasquillado (consulta el recuadro **Armas encasquilladas** en la página 223). Si tiene éxito, realiza un impacto con su arma por cada nivel de éxito. El número de impactos obtenidos de este modo no pueden superar la cadencia de fuego automático. Los impactos adicionales se pueden asignar al objetivo original o a cualquier otro objetivo a dos metros de distancia, siempre que ninguno de los objetivos sea más difícil de golpear que el objetivo original. Si se asignan varios impactos al mismo objetivo, usa la **Tabla 7-2: Impactos múltiples** para determinar la ubicación de los impactos adicionales. Recuerde que el primer éxito siempre se determina invirtiendo los números de los dados al realizar la tirada (consulte **El ataque**, página 226).

Si el personaje maneja con dos armas, y tiene los talentos adecuados, puede realizar un ataque con su arma secundaria como parte de esta acción. Ver **Combate con dos armas** en la página 228 para obtener más detalles.

RÁFAGA SEMIAUTOMÁTICA

Tipo: Media.

Subtipo: Ataque, a distancia

Con precisión y disciplina, el personaje activo dispara una corta y controlada ráfaga semiautomática de disparos a sus enemigos. El atacante debe manejar un arma a distancia capaz de disparar en modo semiautomático para realizar esta acción. Si el personaje tiene un arma en cada mano, ambas capaces de disparar en modo semiautomático, puede disparar ambas con esta acción (ver **Combate con dos armas** en la página 228). Si manejando un arma pesada, debe afianzarla normalmente.

El atacante realiza una tirada Moderada (+0) Habilidad de proyectiles. Un resultado de 94 o superior indica que el arma se ha encasquillado (consulta el recuadro **Armas encasquilladas** en la página 223). Si tiene éxito, realiza un impacto por el nivel inicial de éxito, más un impacto adicional por cada dos niveles adicionales de éxito. El de impactos obtenidos de este modo no

puede superar la cadencia de fuego semiautomática del arma. Los impactos adicionales se pueden asignar al objetivo original o a cualquier otro objetivo a dos metros, siempre que ningún objetivo sea más difícil de golpear que el objetivo original. Si se asignan varios impactos al mismo objetivo, usa la **Tabla 7-2: Impactos adicionales** para determinar la ubicación de los impactos adicionales. Recuerde que el primer éxito siempre se determina invirtiendo los números de los dados al realizar la tirada (consulte **El ataque**, página 226).

Si el personaje maneja con dos armas, y tiene los talentos adecuados, puede realizar un ataque con su arma secundaria como parte de esta acción. Ver **Combate con dos armas** en la página 228 para obtener más detalles.

RECARGA

Tipo: Varios.

Subtipo: Mixto

El personaje activo puede recargar un arma a distancia. La cantidad de tiempo que necesita la acción de recarga depende del arma (consulte la página 144). Tenga en cuenta que cualquier acción de Recarga que se extienda durante más de un asalto se considera una acción prolongada (consulte la página 24).

RESERVA

Tipo: Acción completa.

Subtipo: Mixto

En lugar de actuar a toda prisa, el personaje espera una mejor oportunidad. Al elegir reserva, el turno del personaje termina inmediatamente. En cualquier momento antes de su siguiente turno, el personaje puede gastar media acción, a pesar de que no encontrarse en su turno. Sin embargo, esta acción cuenta como parte de su turno, por lo que, por ejemplo, no puede usarla para realizar otra acción con el subtipo ataque o concentración si usó una antes de la acción de retardo. Esta acción no puede interrumpir el turno de otro personaje que ya esté en curso, y si no se usa antes del inicio de su siguiente turno, se pierde. Si dos o más personajes intentan realizar una acción de retardo al mismo tiempo, deben hacer una tirada enfrentada de Agilidad para ver quién actúa primero.

SALTAR

Tipo: Acción completa.

Subtipo: Movimiento

El personaje puede saltar vertical u horizontalmente. Consulte la página 247 para obtener detalles sobre saltar.



USAR UNA HABILIDAD

Tipo: Varios.

Subtipo: Concentración, mixto

El personaje activo puede usar una habilidad. Esto suele consistir en realizar una tirada de habilidad. Esto puede ser una acción extendida, dependiendo de la habilidad y las circunstancias.

OTRAS ACCIONES

Si un jugador quiere hacer algo no contemplado en las acciones habituales, el DJ debe valorar cuánto tiempo podría tomar y qué tipo de acción sería. En general, la mayoría de acciones se deben resolver con algún tipo de tirada: una tirada de característica, de habilidad, o una tirada enfrentada. El DJ debe tener en cuenta que cada turno sólo dura cinco segundos, una cantidad muy limitada de tiempo para realizar una tarea.

EL ATAQUE

La acción más común en combate es atacar; los personajes están luchando, después de todo. Ya esté armado con un arma a distancia o cuerpo a cuerpo, el proceso es el mismo. Antes de realizar un ataque, el DJ debe verificar que el ataque es posible comprobando sus requisitos básicos. Los ataques cuerpo a cuerpo requieren que el atacante esté enzarzado en cuerpo a cuerpo con su objetivo. Los ataques a distancia no se pueden realizar si el atacante está enzarzado en cuerpo a cuerpo, a menos que utilice un arma de clase de pistola. En cualquier caso, el atacante debe ser consciente de su objetivo; consulte el recuadro **Atacar a ciegas** (página 222) para obtener información adicional. Si es posible atacar, siga estos pasos:

- Paso 1: Aplicar modificadores al atacante.
- Paso 2: El atacante realiza una tirada.
- Paso 3: El atacante determina la localización del impacto.
- Paso 4: El atacante determina el daño.
- Paso 5: El objetivo recibe el daño.

PASO 1: APLICAR MODIFICADORES AL ATACANTE

Un ataque cuerpo a cuerpo requiere una tirada de Habilidad de armas. Un ataque a distancia requiere una tirada de Habilidad de proyectiles. Hay muchos casos donde realizar un ataque es más fácil o más difícil. Por ejemplo, emplear la acción de ataque de ráfaga automática impone una penalización de -10 a la tirada de Habilidad de proyectiles del atacante, mientras que un ataque normal concede una bonificación de +10. El DJ también puede imponer penalizadores o bonificadores adicionales a la tirada si la situación lo requiere. Si una situación requiere de dos o más bonificadores o penalizadores, sólo se deben combinar todos los modificadores y aplicar el total a la característica apropiada. El bonificador máximo que se puede aplicar a una tirada es +60. Por el contrario, el penalizador máximo que se puede aplicar a una tirada es -60. Al asignar una dificultad, el sentido común debe prevalecer. Sin importar los límites normales de penalizadores a las tiradas, algunas acciones son simplemente imposibles, y ninguna tirada es válida.

EJEMPLO

El Arbitrador Kol Merlow quiere disparar su rifle automático contra un sectario. La Habilidad de proyectiles de Merlow es de 45 y está a corta distancia, lo que le concede una bonificación de +10. Merlow gasta media acción para apuntar, lo que le concede otra bonificación de +10. Además, el ataque normal confiere una bonificación de +10 a la tirada de ataque. Sin embargo, hay una niebla muy densa en la subcolmena, por lo que Merlow sufre una penalización de -20. Tras sumar todas las bonificaciones y penalizaciones, Merlow necesita un resultado de 55 o menos en su tirada de Habilidad de proyectiles para golpear al sectario ($45 + 10 + 10 + 10 - 20 = 55$).

PASO 2: EL ATACANTE REALIZA UNA TIRADA

Una vez determinada la característica modificada, el atacante realiza una tirada de Habilidad de armas si realiza un ataque cuerpo a cuerpo, o una tirada de Habilidad de proyectiles si realiza un ataque a distancia. Estos se resuelven como cualquier otra tirada. Si la tirada es igual o menor que la característica modificada, el ataque impacta.

EJEMPLO

El Arbitrador Merlow realiza una tirada de Habilidad de proyectiles y obtiene un 14, que es menor que su Habilidad de proyectiles modificada de 55. ¡Su ataque impacta al despreciable sectario!

REACCIONES DE EVASIÓN

Cuando un objetivo es golpeado por un ataque, puede tener la oportunidad de negar el éxito con una reacción de evasión (consulta **Descripción de las acciones**, página 218, para obtener más información sobre cómo resolver estas reacciones). Si tiene éxito en su reacción de evasión y consigue negar todos los impactos, el ataque falla y no causa daños.

EJEMPLO

Después de que el disparo del Arbitrador golpee al sectario, el DJ decide que intentará esquivar el ataque. La agilidad de los sectarios es 30, y tienen Esquivar como una habilidad adquirida, por lo que debe sacar un 30 o menos para evitar el disparo del rifle automático. El DJ tira por el sectario y obtiene un 56. ¡Los volubles dioses del caos no están con él, y el sectario no puede evadir el ataque!

PASO 3: EL ATACANTE DETERMINA LA LOCALIZACIÓN DEL IMPACTO

Con un ataque exitoso, el atacante debe determinar dónde impacta el golpe. Usando el resultado de la tirada de Habilidad de armas o Habilidad de proyectiles del ataque (o de Concentrar poder, en el caso de ataques psíquicos), invierte el orden de los dígitos (por ejemplo, un resultado de 32 se convierte en 23, un resultado de 20 se convierte en 02, y así sucesivamente) y compara este número con la **Tabla 7-3: Localizaciones de impacto**. Cada PNJ contiene un gráfico de localizaciones de impacto, que se debe usar al atacarlos (consulta **Tipos de PNJ** en la página 380).

EJEMPLO

La tirada de Habilidad de proyectiles de Merlow para golpear al sectario tiene un resultado de 14. Al invertir los dígitos obtiene 41. El DJ consulta en el perfil del PNJ la localización del impacto, y determina que el ataque golpea el cuerpo del sectario.

Tabla 7-3: Localizaciones de impacto

Id100	LOCALIZACIÓN
01-10	Cabeza
11-20	Brazo Derecho
21-30	Brazo Izquierdo
31-70	Cuerpo
71-85	Pierna Izquierda
86-100	Pierna Derecha

PASO 4: EL ATACANTE DETERMINA EL DAÑO

Tras determinar la localización del golpe, el atacante calcula el daño causado por cada impacto del ataque. Cada arma indica su daño, que es generalmente una tirada con un modificador. Tira el dado apropiado y aplica los modificadores indicados a cada impacto. Por último, si se trataba de un ataque cuerpo a cuerpo, suma el bonificador de Fuerza del atacante. El resultado es el daño total.

Para todas las tiradas de ataque, cuenta los niveles de éxito. El atacante puede sustituir el resultado de una única tirada de daño por los niveles de éxito de su tirada de ataque. Si el ataque causa más de un impacto o más de un dado de daño, el atacante puede sustituir el resultado en un dado de su elección por los niveles de éxito de la tirada de ataque. Si se obtiene un 10 natural en cualquier dado de daño de un impacto, el impacto se beneficia de furia virtuosa.

FURIA VIRTUOSA

Al calcular el daño tras impactar un golpe, si el resultado de cualquier dado es un 10 natural (sacar el número 10 en un dado de 10 caras), se causa un impacto especialmente sangriento y espectacular. Esto también incluye un resultado de 10 al calcular 1d5 de daño. Tras resolver los efectos del golpe, pueden ocurrir dos cosas.

Si el impacto causa daños tras ser reducido por el blindaje y la bonificación de Resistencia (ver **Paso 5: El objetivo recibe el daño** más adelante en esta página), entonces el impacto se vuelve más severo. El atacante tira entonces 1d5 y consulta la tabla de efectos críticos apropiada para el tipo de daño y localización del ataque. El objetivo sufre la suma de esos efectos. Sin embargo, no se considera que el objetivo haya sufrido daños críticos. En otras palabras, si sufre daño durante los turnos posteriores, afecta a sus heridas, no se suma directamente a los efectos críticos ya recibidos. Los talentos que modifican el daño crítico (como precisión mortífera y duro de pelar) no modifican los efectos críticos generados por furia virtuosa, y estos efectos no se acumulan si un objetivo sufre furia virtuosa varias veces. Cada tirada se aplica como un efecto independiente.

Como alternativa, si el golpe no causa ningún daño una vez reducido por el blindaje y la bonificación de Resistencia, en su lugar el golpe causa 1 punto de daño que no se reduce por el blindaje o Resistencia. Este es el efecto completo de la furia virtuosa; no se realiza una tirada para calcular efectos críticos. Esto representa que algunas armas simplemente no tienen potencia suficientemente como para causar daños graves, pero aún es capaz de hacer daño por un “golpe de suerte”.

FURIA VIRTUOSA PARA

PERSONAJES JUGADORES Y PNJs

En DARK HERESY, la furia virtuosa es algo que tanto personajes jugadores y como PNJs importantes pueden causar y sufrir. Esto significa que si un brujo sectario ataca a un personaje jugador y saca un 10 al calcular el daño, entonces el personaje jugador sufre un resultado de 1d5 de efectos críticos. Esto hace el combate más duro, peligroso, y dinámico, ya que los personajes pueden sufrir múltiples (y a menudo horribles) daños críticos, y pueden dejar el combate con nuevas cicatrices. Sin embargo, para asegurar que el combate no se complique demasiado, cuando un PNJ de bajo nivel (un soldado raso o un subordinado, normalmente un PNJ sin nombre que no es importante para la historia) sufre furia virtuosa, simplemente muere. Estos PNJs por lo general no pueden beneficiarse de esta regla cuando causen daño a los Acólitos. Consulta la [página 380](#) para más información sobre los tipos de PNJ y sus normas especiales.

BALAS PERDIDAS

Los DJs que deseen reforzar el carácter implacable del 41º Milenio pueden establecer que si un personaje dispara a un combate cuerpo a cuerpo y falla a su objetivo por un pequeño margen (un nivel de fracaso), el ataque impacta a otro objetivo enzarzado en el mismo combate. El DJ también podría establecer que cualquier ráfaga automática y semiautomática disparada a un combate cuerpo a cuerpo que provoque varios impactos, debe repartirlos entre los diferentes objetivos que participan en el combate.

Estas reglas hacen el juego más rápido, pero si los jugadores están de acuerdo, todos los tipos de PNJ pueden emplear las reglas de furia virtuosa. Esto puede ralentizar el juego, pero también permite a los jugadores demostrar sus habilidades en combate. El Emperador sabe el valor de un acólito por sus cicatrices, y cuando se juega de este modo, los acólitos ganarán unas cuantas.

EJEMPLO

El Arbitrador Merlow ha impactado al sectario con su rifle automático y procede a hacer su tirada de daño. Un rifle automático causa 1d10+3 puntos de daño. Merlow lanza 1d10 y obtiene un 8, un buen golpe. Y suma esto al 3 para un total de 11 daños infligidos al sectario. Si Merlow hubiera tenido la suerte de sacar un 10 en lugar de los 8, hubiera añadido furia virtuosa a su impacto, y también hubiera podido lanzar 1d5 en la [Tabla 7-16: Efectos de impactos críticos – Cuerpo](#), y aplicar esos efectos al sectario.

PASO 5: EL OBJETIVO RECIBE EL DAÑO

De los daños totales, el objetivo resta su bonificación de Resistencia y los puntos de cualquier blindaje que proteja la localización golpeada. Si esto reduce el daño a cero o menos, el objetivo ignora el ataque. El objetivo anota cualquier daño restante, añadiéndolo a cualquier daño sufrido previamente, y luego compara esta cantidad con su total de heridas. Si el daño del objetivo es igual o superior a sus heridas, se considera cualquier daño excesivo como daño crítico, y el DJ consulta la tabla adecuada en función del tipo de daño, la localización del impacto y la cantidad de daño crítico acumulada. Consulta el [daño crítico en la página 232](#) para obtener más información.

EJEMPLO

El disparo de Merlow ha golpeado el cuerpo del sectario para un total de 11 puntos de daño. El DJ comprueba que la bonificación de Resistencia del objetivo es 3 y que lleva puesto un manto de malla de combate, que ofrece 4 puntos de blindaje. El rifle automático no tiene ningún valor de penetración, por lo que el sectario puede aplicar la reducción total de 7 puntos de daños. Esto significa que sólo sufre 4 puntos de daño, y como tiene 10 heridas, podría sufrir 6 daños más antes de estar en grave peligro. Gritando una maldición y suplicando a sus terribles dioses, el sectario saca su hacha con inscripciones rúnicas y carga contra el Arbitrador, en busca de una retribución sangrienta.

COMBATE DESARMADO

No todos los combates en **DARK HERESY** requieren rifles láser y espadas sierra. Algunos conflictos pueden resolverse a la antigua usanza, con los puños o dientes. Los ataques sin armas se tratan como cualquier otro arma cuerpo a cuerpo, y los impactos con éxito infligen 1d5-3 + BF daños de Impacto sin penetración. Si esto causa un daño igual o mayor que la bonificación por Resistencia del objetivo, también inflige un nivel de fatiga. Si un personaje desarmado ataca a (o intenta Parar los ataques de) un enemigo armado (con una pistola o arma cuerpo a cuerpo), sufre una penalización de -20 a sus tiradas de Habilidad de armas.

PRESA

En vez de infligir daño con un ataque sin armas, un personaje puede intentar apresar (consulta la [página 223](#)) a su oponente. Intentar una presa es un ataque cuerpo a cuerpo usando o una acción de carga o de ataque normal. El atacante realiza una tirada de Habilidad de armas de forma normal. El objetivo de la presa puede usar una reacción, si es capaz, para evitar el ataque. Si el ataque tiene éxito, el atacante y el objetivo comienzan una presa, con el atacante controlando la presa.

En una presa, se aplican todos los casos siguientes:

- Los participantes de una presa no pueden usar reacciones.
- Los participantes de una presa se consideran enzarzados en combate cuerpo a cuerpo.
- Los participantes de una presa solo pueden usar la acción presa.
- El controlador de la presa puede terminarla voluntariamente en su turno como una acción libre.
- Otros jugadores ganan una bonificación de +20 a las tiradas de Habilidad de armas para atacar a los enzarzados en una presa.
- Solo dos personajes pueden estar enzarzados en la misma presa, pero hasta 2 asistentes pueden ayudar a cada objetivo de la presa.

COMBATE CON DOS ARMAS

Muchos guerreros luchan con un arma en cada mano, y hay ventajas y desventajas en ese estilo de lucha. Aunque ofrece algunas oportunidades para hacer mejores ataques, también reduce las probabilidades de golpear con éxito a un objetivo. El personaje puede usar cualquier arma cuerpo a cuerpo o armas a distancia que pueden utilizarse razonablemente a una mano. Esta clase de armas a distancia son de la clase pistola (aunque algunas armas básicas pueden tener modificaciones que les permiten ser usadas a una mano con una penalización según la [página 144](#)), y las armas cuerpo a cuerpo que se manejen a una sola mano.

- El personaje puede usar los puños para atacar.
- Si el personaje tiene el talento Combate con dos armas, puede atacar con ambas, pero cada ataque sufre una penalización de -20 a la Habilidad de armas y de proyectiles.
- Si el personaje tiene el talento Ambidiestro, la penalización al ataque es reducida. La penalización por combatir con dos armas pasa a ser -10, pero hay otras penalizaciones que aún podrían afectar a estos modificadores.
- Si el personaje maneja al menos un arma cuerpo a cuerpo, puede usar la habilidad Parar para llevar a cabo una reacción de evasión una vez cada asalto de forma normal con ese arma, aunque aún no puede usar más de una evasión cada asalto.

- Si un personaje con el talento Combate con dos armas (cuerpo a cuerpo) está armado con dos armas cuerpo a cuerpo, puede realizar una acción de ataque (ya sea un ataque normal, ataque veloz o ataque relámpago) con una de estas armas. A continuación, puede realizar una acción de ataque (ya sea un ataque normal, ataque veloz o ataque relámpago) con la otra arma, con cualquier modificador a la tirada. Estos ataques se pueden hacer contra cualquier objetivo en cuerpo a cuerpo.
- Si un personaje con el talento Combate con dos armas (a distancia) está armado con dos pistolas (u otras armas que razonablemente pueda empuñar a una mano), puede realizar una acción de ataque (ya sea un ataque normal, ráfaga automática o ráfaga semiautomática) con una de estas armas. Si lo hace, entonces puede realizar otra acción de ataque (ya sea un ataque normal, ráfaga automática o ráfaga semiautomática) con su segunda arma.
- Al disparar un arma a distancia con cada mano, el personaje puede disparar cada arma en un modo diferente, por ejemplo, una en automático y otra en semiautomático. Cuando se dispara una ráfaga automática con cada mano, el personaje sólo puede establecer un área de fuego de contención.
- Si un personaje con el con los talentos Combate con dos armas (cuerpo a cuerpo, a distancia) está armado con un arma cuerpo a cuerpo en una mano y un arma a distancia en la otra, puede realizar una acción de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia con un arma. A continuación, puede realizar una segunda acción de ataque con su arma secundaria. Si el jugador está trabado en combate cuerpo a cuerpo, los impactos del arma a distancia deben ir dirigidos a objetivos en cuerpo a cuerpo. Cada ataque se resuelve por separado mediante tiradas de Habilidad de armas para el arma cuerpo a cuerpo y Habilidad de proyectiles para el arma a distancia.
- El personaje puede disparar dos armas a distancia contra diferentes objetivos, pero los objetivos deben estar a menos de 10 metros entre ellos.

MAPAS DE COMBATE TÁCTICO (OPCIONAL)

En combates a gran escala, algunos jugadores podrían querer referencias para visualizar las posiciones enemigas y las propias. El DJ puede lograr esto mediante mapas sencillos en papel, o tapetes de terreno precreados sobre los que situar marcadores. Los mapas tácticos de combate pueden ser de cualquier tamaño, y a algunos roleros combinan mapas a gran escala con miniaturas, donde cada recuadrado del mapa representa un metro de largo. Aunque los mapas tácticos pueden ser muy útiles, no son necesarios para jugar a **DARK HERESY**. Muchos roleros prefieren utilizar descripciones narrativas detalladas para que los jugadores simplemente se imaginen toda la acción. Esto no solo requiere que los jugadores mantengan una imagen mental de la posición relativa de los combatientes en sus cabezas, sino que también permite mayor libertad al detallar los acontecimientos de un combate. No hay un método "correcto"; lo mejor es buscar aquello a lo que el grupo se adapte.

CIRCUNSTANCIAS DE COMBATE

No hay dos combates que se desarrollen del mismo modo; cada uno es una experiencia única con diferentes terrenos, entornos, clima, y muchos otros factores. Las circunstancias de combate cubren eventuales y efectos circunstanciales que afectan al combate más allá de las acciones de los personajes.

Muchas circunstancias ofrecen modificaciones a las tiradas, haciéndolas más fáciles o difíciles de superar, y con frecuencia pueden aplicar múltiples modificaciones como luchar en una tormenta nocturna, o en un campo fangoso en un mundo de alta gravedad. Cuando se producen estas combinaciones, sólo se deben sumar los modificadores (los modificadores positivos y negativos se anulan entre sí). Esto podría provocar un modificador final muy elevado, lo que vuelve la tirada ridículamente fácil o prácticamente imposible, y en estos casos el DJ puede simplemente declarar que la tirada tiene éxito o fracasa sin una tirada de dados. Las siguientes circunstancias de combate son algunas de las más comunes. Para las situaciones no cubiertas aquí, pueden ser usadas como una guía. Recuerde que el DJ tiene la última palabra sobre la dificultad de cualquier tirada, o el resultado de cualquier situación inusual.

ACOBARDAMIENTO

Ser disparado es una experiencia aterradora en el mejor de los casos, e incluso los más inexpertos acólitos saben agachar la cabeza cuando los proyectiles comienzan a volar. El acobardamiento representa el instinto de supervivencia de un personaje que le obliga a permanecer a cubierto. Ciertas acciones de combate u otras circunstancias requieren que sus objetivos realicen una tirada de acobardamiento; esta es una tirada Moderada (+0) de Voluntad. Si el personaje tiene éxito, puede actuar normalmente. Si fracasa, queda acobardado.

SER ACOBARDADO

Un personaje acobardado intenta evitar ser alcanzado, por lo que sólo dispone de media acción cada turno, aunque dispone de acciones libres y reacciones. Además, sufre una penalización de -20 a las tiradas de Habilidad de proyectiles. Si un personaje acobardado está tras cobertura respecto a su atacante, no puede abandonarla salvo para huir (siempre que permanezca a cubierto mientras lo hace). Si no está a cubierto, debe emplear su siguiente turno para ponerse tras cobertura. Si no hay ninguna cobertura cercana, debe alejarse de su atacante. Un personaje puede hacer una tirada Moderada (+0) de Voluntad al final de su turno para librarse del acobardamiento, en cuyo caso podrá actuar normalmente a partir de su siguiente turno. Si el personaje no ha sido disparado desde su último turno, o está tras cobertura, gana una bonificación de +30 a esta tirada. Un personaje en combate cuerpo a cuerpo se libra automáticamente del acobardamiento. Los personajes acobardados no pueden iniciar un combate cuerpo a cuerpo voluntariamente.

ALCANCE EXTREMO

Los objetivos que se encuentran a una distancia tres veces mayor al alcance del arma del personaje están a alcance extremo. Las tiradas de Habilidad de proyectiles realizadas para impactar a esos objetivos sufren una penalización de -30.

Tabla 7-4: Ejemplos de cobertura

TIPO DE COBERTURA	PUNTOS DE BLINDAJE
Cristal blindado, tuberías de genatorium, placas de madera	4
Placa antifragsión, cajas de almacenaje, sacos terreros, hielo grueso, árboles	8
Cogitador, cápsula de estasis, barricada	12
Rococemento, escotilla, hierro grueso, piedra	16
Plastiblandaje, plásticero, casco de una nave de vacío	32

A QUEMARROPA

Cuando un personaje realiza un ataque a distancia contra un objetivo que a menos de dos metros de distancia, ese objetivo está a quemarropa. Las tiradas de Habilidad de proyectiles realizadas para atacar un objetivo a esta distancia ganan una bonificación de +30. Esta bonificación no se aplica cuando el atacante y el objetivo están enzarzados en combate cuerpo a cuerpo. Para armas con un corto alcance menor a tres metros, quemarropa es un metro menos que el corto alcance del arma.

ATAQUES EN GRUPO

Un personaje tiene ventaja al enfrentarse con aliados a un enemigo en combate cuerpo a cuerpo. Si un grupo de personajes superan en número a sus oponentes en proporción de dos a uno, sus tiradas de Habilidad de armas contra los enemigos ganan una bonificación de +10. Si un grupo de personajes superan en número a sus oponentes en proporción de tres a uno o más, esa bonificación es de +20.

CLIMA Y CONDICIONES ADVERSAS

Las tiradas de Habilidad de armas y Habilidad de proyectiles realizadas para atacar en condiciones adversas, como fuertes lluvias, una tormenta de ceniza, o de pie hasta las rodillas en un mar de hongos, sufren una penalización de -20 a no ser que se indique otra cosa para esa situación.

COBERTURA

Dada la extrema letalidad de las armas en el 41º Milenio, tomar cobertura en combate es un excelente modo de sobrevivir. Al esconderse tras cobertura en un tiroteo, el personaje se oculta parcialmente, protegiéndose del fuego enemigo. No hay penalizaciones a tiradas de Habilidad de proyectiles realizadas a los objetivos tras cobertura. Sin embargo, existe la posibilidad de que el disparo impacte en la cobertura en lugar de sobre el objetivo. Corresponde al acólito decidir qué partes de su cuerpo expone, pero como regla general, un personaje disparando desde una cobertura tendrá solo su torso y piernas ocultas. Si el disparo fuera a golpear una localización oculta tras cobertura, se resuelve el daño contra los puntos de blindaje de la cobertura, aplicando el exceso de daño al objetivo de la forma habitual (consulta la Tabla 7-4: Ejemplos de cobertura como guía para los puntos de blindaje de diferentes tipos de cobertura).

Si una localización está protegida por múltiples coberturas, sólo obtiene los beneficios de aquella que le ofrezca más protección.

CORTO ALCANCE

Los objetivos que están a una distancia menor a la mitad del alcance del arma de un personaje están a corta distancia. Las tiradas de Habilidad de proyectiles realizadas para atacar a objetivos a corto alcance ganan una bonificación de +10.

DAÑAR LA COBERTURA

Cuando los ataques impactan la cobertura, pueden deteriorarla, reducir su eficacia, y, finalmente, incluso destruirla. Siempre que un impacto golpea una pieza de cobertura y excede sus puntos de blindaje, esa cobertura reduce su blindaje en 1 punto. Si la cobertura ve sus puntos de blindaje reducidos a 0, la cobertura es destruida y no ofrece ninguna protección.

ENZARZADO EN CUERPO A CUERPO

Si un personaje atacante se encuentra junto a su objetivo, ambos se consideran enzarzados en cuerpo a cuerpo.

DISPARAR A UN COMBATE CUERPO A CUERPO

Las tiradas de Habilidad de proyectiles realizadas para alcanzar a objetivos enzarzados en combate cuerpo a cuerpo sufren una penalización de -20. Si uno o más personajes de ese combate está aturdido, indefenso, o inconsciente, esta penalización se anula.

FALLOS Y DISPERSIÓN

En ocasiones es importante saber dónde cae un arma arrojada si el atacante falla su tirada de Habilidad de proyectiles. Cuando un personaje falla esta tirada, el DJ tira 1d10 y consulta el diagrama de dispersión. Tira 1d5 para determinar el número de metros que se desplaza en la dirección indicada. Esto también sirve para armas con la propiedad explosión. Estas afectan a un área tan grande como para dañar algo, incluso si no es el objetivo original.

DISPERSIÓN EN GRAVEDAD CERO

Las consecuencias de arrojar objetos peligrosos en un entorno de gravedad cero pueden ser a la vez increíble y mortífero. Un modo de determinar exactamente adonde flota una granada de fragmentación errante después de rebotar en la pared es tirar dos veces en el diagrama de dispersión, una vez para el eje X y otra para el eje Y. Si el DJ lo desea, puede hacer una tercera rodillo para el eje Z si se produce una dispersión en un gran área con techos anexos o varias cubiertas abiertas, por ejemplo.

LARGO ALCANCE

Los objetivos que se encuentran a más del doble de distancia del alcance del arma de un personaje están a larga distancia. Las tiradas de Habilidad de proyectiles realizadas para impactar a objetivos a larga distancia sufrirán una penalización de -10.

NIEBLA, BRUMA, SOMBRAS O HUMO

Las tiradas de Habilidad de proyectiles realizadas para atacar a objetivos ocultos por un ligero humo o sombras, sufren una penalización de -20. En esta situación, el personaje obtiene una bonificación de +10 a las tiradas de esconderse.

OBJETIVOS ATURDIDOS

Las tiradas de Habilidad de armas y Habilidad de proyectiles para atacar objetivos aturdidos ganan una bonificación de +20.

DIAGRAMA DE DISPERSIÓN



OBJETIVOS DESPREVENIDOS

Cuando un personaje no puede saber desde donde será atacado, se le considera desprevenido. Por lo general, esto sucede al comenzar un combate, cuando uno o más personajes son sorprendidos (consulte la [página 216](#)). Las tiradas de Habilidad de armas o habilidad de proyectiles hechas para atacar objetivos desprevenidos ganan una bonificación de +30.

OBJETIVOS INDEFENSOS

Las tiradas de Habilidad de armas realizadas para atacar objetivos inconscientes o vulnerables tienen éxito automáticamente con tantos niveles de éxito como la bonificación de Habilidad de armas del atacante. Al calcular los daños contra ese objetivo, se tiran los dados de daño dos veces y se suman los resultados. Los objetivos derribados y aturdidos no se consideran indefensos de forma automática.

OBJETIVOS TUMBADOS

Las tiradas de Habilidad de armas realizadas para atacar objetivos tumbados obtienen una bonificación de +10, pero las tiradas de Habilidad de proyectiles realizadas para atacar objetivos tumbados sufren una penalización de -10 a menos que el atacante dispare a quemarropa. Un personaje tumbado sufre una penalización de -10 a las tiradas de Habilidad de armas y una penalización de -20 a las tiradas de evasión.

OSCURIDAD

Las tiradas de Habilidad de armas realizadas en la oscuridad sufren una penalización de -20, mientras que las tiradas de Habilidad de proyectiles sufren una penalización de -30. Mientras un personaje está oculto por la oscuridad, gana una bonificación de +20 a las tiradas de habilidad de Esconderse.

TAMAÑO

El tamaño es un factor importante al atacar enemigos ya que es más fácil impactar a un objetivo más grande. Todos los personajes y criaturas en **DARK HERESY** tienen definido su rasgo Tamaño, y debería ser relativamente fácil para el DJ asignar un tamaño apropiado a otros objetos según sea necesario. Use la **Tabla 4-6: Tamaño** (consulte la [página 138](#)) para determinar las bonificaciones y penalizaciones del rasgo Tamaño.

Tabla 7-5: Resumen de circunstancias de combate

DIFICULTAD	MODIFICADOR A LA TIRADA	EJEMPLO
Fácil	+30 Bonificación	<p>Atacar a un objetivo desprevenido, o por sorpresa.</p> <p>Atacar a un objetivo Descomunal (Tamaño (7)).</p> <p>Disparar a un objetivo a quemarropa.</p> <p>Evadir un ataque que se ha anticipado desde, al menos, un turno.</p>
Rutinaria	+20 Bonificación	<p>Atacar cuerpo a cuerpo a un enemigo superado en número en una proporción de 3 a 1.</p> <p>Atacar a un enemigo aturdido.</p> <p>Atacar a un enemigo Enorme (Tamaño (6)).</p> <p>Evadir un ataque completamente a cubierto del atacante.</p>
Ordinaria	+10 Bonificación	<p>Atacar a un oponente en el suelo con un arma cuerpo a cuerpo.</p> <p>Atacar desde una posición elevada.</p> <p>Atacar a un enemigo Voluminoso (Tamaño (5)).</p> <p>Disparar a un objetivo a corto alcance.</p> <p>Realizar una acción de ataque normal.</p> <p>Atacar cuerpo a cuerpo a un enemigo superado en número en una proporción de 2 a 1.</p> <p>Evadir un ataque parcialmente a cubierto del atacante.</p>
Moderada	+0 Bonificación	<p>Atacar a un enemigo Normal (Tamaño (4)).</p> <p>Realizar una acción de ataque veloz.</p>
Complicada	-10 Penalización	<p>Disparar a un objetivo a largo alcance.</p> <p>Disparar a un objetivo en el suelo.</p> <p>Atacar a un objetivo Menudo (Tamaño (3)).</p> <p>Atacar a un enemigo cuerpo a cuerpo desde el suelo.</p> <p>Realizar una acción de ataque relámpago.</p> <p>Realizar una acción de ráfaga automática.</p>
Difícil	-20 Penalización	<p>Disparar a un combate cuerpo a cuerpo.</p> <p>Realizar una acción de ataque localizado.</p> <p>Esquivar desde el suelo.</p> <p>Atacar cuerpo a cuerpo en la oscuridad.</p> <p>Disparar a un objetivo envuelto en sombras o niebla.</p> <p>Atacar a un objetivo Diminuto (Tamaño (2)).</p> <p>Usar un arma sin el talento de Entrenamiento con arma correspondiente.</p>
Muy Difícil	-30 Penalización	<p>Atacar o esquivar sobre una capa profunda de nieve.</p> <p>Disparar un arma pesada sin afianzar.</p> <p>Atacar a un objetivo Minúsculo (Tamaño (1)).</p> <p>Disparar a un objetivo a alcance extremo.</p> <p>Disparar a un objetivo totalmente oculto.</p> <p>Evadir un ataque sin ver de donde proviene.</p> <p>Disparar a un objetivo en la oscuridad.</p>

TERRENO DIFÍCIL

Las tiradas de evasión y Habilidad de armas realizadas sobre terreno complicado, como barro, sufren una penalización de -10. Las tiradas realizadas sobre terreno difícil, como nieve profunda o hielo resbaladizo, sufre una penalización de -30, o aún mayor si el DJ lo considera oportuno.

TERRENO ELEVADO

Los personajes en pie sobre un terreno elevado, como por ejemplo sobre una mesa, colina o montículo de herejes muertos, tienen ventaja en combate cuerpo a cuerpo. Las tiradas de Habilidad de armas realizadas por los personajes sobre terreno elevado ganan una bonificación de +10.

LESIONES

La vida de un Acólito está llena de estrés físico. Los efectos devastadores de las armas, ataques de horribles criaturas, torturas mentales, y otros pueden reducir un personaje a un bulto de carne sanguinolenta en desesperada necesidad de asistencia de medicae. Otras acciones, como correr a través de un campo de minas, también pueden afectar a un personaje. Las lesiones físicas comunes de los acólitos las representan los daños y la fatiga. Además, los personajes también pueden experimentar varias condiciones y daños especiales, como el fuego, la asfixia y la pérdida de extremidades. En **DARK HERESY**, es importante saber cuántas lesiones físicas puede soportar un personaje, y una medida de esto es el número de heridas que posee.

HERIDAS

Las heridas son una medida de cuantos daños puede recibir un personaje antes de comenzar a debilitarse y finalmente morir. Los personajes de **DARK HERESY** tienen un número determinado de heridas. Incluso cuando un personaje recibe daño, ese daño no disminuye su total de heridas. En cambio, las heridas de un personaje sirven como un umbral, y cada lesión se anota en su hoja de personaje como daño recibido. Sin embargo, cuando el daño de un personaje supera sus heridas su vida está en peligro.

DAÑO

El daño son las lesiones físicas causadas a un personaje. Los acólitos pueden sufrir daños de diferentes maneras, incluyendo recibir un disparo de un rifle automático, ser apuñalado por el cuchillo oxidado de un sectario, ser atropellado por un tanque, ser expuesto al vacío del espacio, y así sucesivamente. Cuando un personaje jugador sufre daños, anota la cantidad en su hoja de personaje. El personaje mantiene el daño hasta eliminarlo con el tiempo mediante curación natural, o hasta recibir atención médica (consulta la [página 244](#)). El daño es acumulativo; cada vez que un personaje sufre daños, la cantidad se suma a su daño previo.

Siempre que un personaje recibe daño, hay factores que podrían reducirlo. Por defecto, un personaje reduce el daño de cada impacto en una cantidad igual a su bonificación de Resistencia. El blindaje también puede ayudar a reducir aún más el daño. Si la fuente del daño impacta en un lugar protegido por el blindaje, el daño recibido se reduce en una cantidad igual a los puntos de blindaje proporcionados por su armadura. Es importante tener en cuenta que algunas fuentes de daño ignoran el blindaje y/o la Resistencia; estos casos siempre se detallan en la descripción de la fuente de daños. Mientras el daño total de un personaje sea igual o menor a sus heridas, su cuerpo sigue actuando con normalidad. Si el daño de un personaje excede sus heridas, comienza a recibir daño crítico.

TIPOS DE DAÑO

Todo el daño es dividido en cuatro tipos:

- Acerado (espadas, cuchillas, garras)
- Energía (láser, fuego, plasma)
- Explosivo (granadas, proyectiles bólder)
- Impacto (porras, balas, caídas)

Si una fuente de daño no especifica un tipo, se tratan como daño de impacto. El tipo de daño causado por lo general sólo es importante para determinar los efectos de daños críticos.

DAÑO CRÍTICO

Mientras el daño total de un personaje supere sus heridas, comienza a recibir daño crítico. Cada vez que un personaje sufre daños críticos, también sufre uno o más efectos críticos. Estos se determinan consultando la tabla adecuada de efectos críticos en función de la localización afectada (brazos, torso, cabeza, o piernas) y el tipo de daño (Acerado, Energía, Explosivo o Impacto). Al igual que con el daño normal, el daño crítico es acumulativo y el personaje lo mantiene hasta, o bien se cura de forma natural con el tiempo, o recibe atención médica (consulta la [página 244](#)). Cada efecto crítico también tiene su propia duración (a veces permanente). Si un personaje con daños críticos sufre más daño, la cantidad se añade a su daño crítico actual y aplica nuevos efectos críticos en función de su daño crítico total (suponiendo que aún esté vivo). Tenga en cuenta que este nuevo daño crítico no anula los anteriores efectos críticos a menos que sean mutuamente excluyentes, en cuyo caso, se utiliza el efecto crítico más reciente.



ELIMINAR EL DAÑO

Los personajes eliminan automáticamente sus daños (normales y críticos) con el tiempo mediante curación natural. La atención médica y algunos poderes psíquicos también pueden eliminar el daño. La cantidad de daño eliminado depende de varios factores y se explica completamente en la curación ([página 244](#)).

FATIGA

No todas las lesiones en **DARK HERESY** son letales. El agotamiento, trauma de combate, o intercambio de puñetazos, todos pueden dejar a un personaje agotado pero más o menos intacto. La fatiga representa la cantidad de daño no letal que puede resistir un personaje. Los personajes sufren fatiga por ciertos tipos de ataques, apresamiento, algunos efectos críticos, y otras acciones que los empujan más allá de sus límites. La fatiga se mide en niveles.

Cuando un personaje gana o pierde niveles de fatiga, compara su fatiga total con sus bonificaciones de características. Cualquier característica con una bonificación menor a su nivel de fatiga actual se vuelve “fatigada”. Las características fatigadas afectan al personaje de diferente manera dependiendo de si el juego se encuentra actualmente en tiempo narrativo o tiempo estructurado:

- **Tiempo estructurado:** Una característica fatigada ve reducido su valor a la mitad (redondeando hacia arriba) cuando el personaje desea realizar una acción que incluye una tirada basada en esa característica, o cualquier otro uso de esa característica.
- **Tiempo narrativo:** Siempre que el personaje intente una tarea que incluya una tirada de una característica fatigada, esa tarea tarda el doble del tiempo normal en realizarse.

UMBRAL DE FATIGA

El umbral de fatiga de un personaje es igual a la suma de su bonificación de Resistencia y Voluntad. Si el nivel de fatiga de un personaje supera este umbral, el personaje se desmaya y cae inconsciente durante 10–BR minutos; después de ese tiempo, despierta con un nivel de fatiga igual a su bonificación de Resistencia. Si la fatiga de un personaje supera el doble de su umbral de fatiga, el personaje muere.

ELIMINAR FATIGA

La fatiga desaparece con el tiempo. Cada hora de descanso (pero no el tiempo que permanece inconsciente) sin combatir, usar poderes psíquicos, o realizar actividades extenuantes, elimina un nivel de fatiga. Seis horas de descanso eliminan toda la fatiga.

DAÑO A LAS CARACTERÍSTICAS

Algunos poderes psíquicos, venenos, enfermedades y otros peligros no provocan heridas a un personaje y causan daño directamente a una característica. Los daños a las características no pueden reducir una característica por debajo de cero. También puede afectar a la bonificación de la característica correspondiente. La **Tabla 7–6: Efectos de características cero** resume lo que ocurre cuando una característica específica se reduce a cero.

ELIMINAR DAÑO A LAS CARACTERÍSTICAS

A menos que se especifique lo contrario, el daño a las características nunca es permanente. Un personaje elimina automáticamente un punto de daño a las características cada hora, sin necesidad de descansar. El DJ puede permitir ciertos tipos de atención médica para eliminar el daño a las características más rápido.

Tabla 7–6: Efectos de características cero

CARACTERÍSTICA	EFEECTO
Habilidad de armas cero	El personaje no puede realizar tiradas basadas en esta característica.
Habilidad de proyectiles cero	El personaje no puede realizar tiradas basadas en esta característica.
Fuerza cero	El personaje colapsa y cae inconsciente.
Resistencia cero	El personaje muere.
Agilidad cero	El personaje está paralizado. Indefenso y no puede realizar acciones.
Inteligencia cero	El personaje cae en un coma silencioso. Se le considera indefenso.
Percepción cero	El personaje queda despojado de sus sentidos y sufre una penalización de –30 a todas sus tiradas (salvo Resistencia) hasta recuperarse.
Voluntad cero	El personaje cae inconsciente en un sueño repleto de pesadillas.
Empatía cero	El personaje se retira a un estado de quietud catatónica. No puede comunicarse o hacer tiradas basadas en esta característica.

EFECTOS NARRATIVOS DE LAS HERIDAS

Además de los efectos mecánicos de recibir una herida, algunos jugadores podrían querer relatar los efectos narrativos de algunas de las lesiones más brutales de su personaje. Tal vez la violenta herida de una espada sierra en la pierna de un acólito lo deje con una leve cojera, o una explosión de fuego en la cabeza queme la mitad de su cabello. Agregar detalles como este pueden añadir personalidad a un personaje, y hacer encuentros importantes mucho más memorables.

EFECTOS CRÍTICOS DE ENERGÍA

Tabla 7-7: Efectos críticos de energía — Brazo

DAÑO CRÍTICO	EFEECTO CRÍTICO
1	El ataque roza el brazo del objetivo, provocando un espasmo incontrolable de dolor. Todas las tiradas que implican el uso del brazo sufren una penalización de -30 durante 1d5 asaltos.
2	El ataque golpea el brazo, enviando corrientes de crepitante energía por el hombro hasta los dedos. El objetivo sufre 1 nivel de fatiga, y el brazo queda inutilizado durante 1d5 asaltos.
3	El brazo sufre quemaduras superficiales que causan un gran dolor. El objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga, y puede usar sólo media acción durante su siguiente turno.
4	El impacto del ataque hace que el personaje pierda temporalmente el control de sus funciones corporales. El personaje queda aturdido durante 1 asalto y cae derribado. El brazo queda inutilizado durante 1d10 asaltos.
5	El ataque hace que la energía recorra el brazo del objetivo. El objetivo queda aturdido durante 1 asalto, y el brazo queda inutilizado hasta recibir tratamiento médico.
6	El ataque envuelve el brazo en llamas, quemando la ropa y el blindaje, y fusionando temporalmente los dedos del objetivo. El objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga y 1d5 puntos de daño a su Habilidad de armas y Habilidad de proyectiles, y tiene que hacer una tirada moderada (+0) de Resistencia o sufrir la condición mano amputada (consulta la página 242).
7	Con un chasquido terrible, el calor del ataque evapora la médula ósea en el brazo del objetivo, haciendo que se agriete o incluso se haga añicos. El objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga y queda aturdido durante 1 asalto. Su brazo queda inutilizado hasta que sea reparado.
8	Ondas de energía recorren el brazo del objetivo, causando que la piel y el músculo se desprendan desagradablemente del miembro, revelando un caos rojo de tendones y hueso. El objetivo sufre 1d10 niveles de fatiga y debe realizar una tirada moderada (+0) de Resistencia o quedará aturdido durante 1d5 asaltos. Ahora sufre de la condición pérdida del brazo (ver página 242).
9	El fuego consume el brazo del objetivo, quemando la carne hasta el hueso. El objetivo debe realizar de una de inmediato una tirada moderada (+0) de Resistencia o morirá a causa del impacto. Si sobrevive, el objetivo sufre 1d10 niveles de fatiga y queda aturdido durante 1 asalto. El objetivo ahora sufre la condición brazo amputado (consulta la página 242).
10+	El ataque reduce el brazo a una nube de ceniza carmesí y envía el objetivo contra el suelo. Él muere inmediatamente por el shock, agarrándose el muñón humeante.

Tabla 7-8: Efectos críticos de energía — Torso

DAÑO CRÍTICO	EFEECTO CRÍTICO
1	Un golpe en el torso del objetivo le hace expulsar el aire de sus pulmones. El objetivo puede realizar sólo media acción en su siguiente turno.
2	La descarga golpea el cuerpo del objetivo. Debe realizar una tirada moderada (+0) de resistencia o será derribado.
3	El ataque calcina la carne del pecho y el abdomen. Sufre 2 niveles de fatiga y 1d5 puntos de daño de Resistencia.
4	La energía cubre todo el personaje, quemando su cuerpo con horribles quemaduras de tercer grado. El objetivo sufre 1d10 niveles de fatiga, y sólo puede realizar media acción en su siguiente turno.
5	La furia del ataque arroja al objetivo al suelo, cubriendo su rostro con impotencia y lamentos de agonía. El objetivo queda derribado y debe hacer una tirada moderada (+0) de Agilidad o se prenderá en llamas (consulta la página 243). El objetivo también debe realizar una tirada moderada (+0) de Resistencia o quedará aturdido durante 1 asalto.
6	Golpeado por la fuerza del ataque, el objetivo cae tambaleante al suelo; expulsando humo de la herida. El objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga, cae derribado, y queda aturdido durante 1d10 asaltos. Además, debe realizar una tirada moderada (+0) de Agilidad o se prenderá en llamas (consulta la página 243).
7	La intensa energía del ataque calcina los órganos del objetivo, quemando sus pulmones y corazón con un calor intenso. El objetivo queda aturdido durante 2d10 asaltos, y reduce permanentemente su característica de Resistencia en 1d10.
8	A medida que la energía recorre al objetivo, su piel se vuelve negra y se cae, mientras que la grasa derretida se filtra por su ropa y blindaje. El objetivo queda aturdido durante 2d10 asaltos. Sus características de Fuerza, Resistencia y Agilidad se reducen a la mitad (redondeando hacia arriba) hasta recibir tratamiento médico. Reduce permanentemente su característica de Empatía en 2d5.
9	El objetivo está completamente cubierto de fuego, fundiendo su piel y abrasando sus ojos como huevos sobrecalentados. Él cae al suelo como un cuerpo inerte, ennegrecido, carbonizado, y con quemaduras horribles.
10+	Como el anterior, pero si el objetivo lleva cualquier munición, tira 1d10: con un resultado de 6 o superior, explota. Cualquier objetivo a 1d5 metros sufre un impacto de 1d10+5 de daño explosivo a una localización determinada al azar. Si el objetivo llevaba granadas o misiles, estos detonan sobre el cadáver del personaje de forma normal un asalto después de su muerte.

EFFECTOS CRÍTICOS DE ENERGÍA

Tabla 7-9: Efectos críticos de energía — Cabeza

DAÑO CRÍTICO	EFFECTO CRÍTICO
1	Un golpe a la cabeza desorienta al objetivo. Sufre una penalización de -10 a todas las tiradas (excepto tiradas de Resistencia) durante 1 asalto.
2	La explosión de energía deslumbra al objetivo. Él está cegado durante 1 asalto.
3	El ataque calcina la oreja del objetivo, dejándolo con un muñón parcialmente quemado del cartilago. Él es ensordecido durante 1d5 horas (o hasta recibir atención médica).
4	El ataque de energía quema los cabellos de la cabeza del objetivo, y lo deja aturdido por la lesión. El objetivo sufre 2 niveles de fatiga y queda cegado durante 1d5 asaltos.
5	Una ráfaga de energía envuelve la cabeza del objetivo, quemándole la cara, el pelo, y parte de su piel, lo que le hace gritar como un Grox. Además de perder todo el pelo del cuero cabelludo y la cara, queda cegado durante 1d10 asaltos y aturdido durante 1 asalto. Reduce permanentemente su característica de Empatía en 1.
6	El ataque calcina la cara del objetivo, derritiendo sus rasgos y dañando sus ojos. El objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga y está cegado durante 1d10 horas. Reduce permanentemente sus características de Empatía y Percepción en 1d5.
7	En un espectáculo horrible, la carne arde en la cabeza del objetivo, dejando al descubierto el músculo y el hueso carbonizados. El objetivo sufre 1d10 niveles de fatiga. Está cegado permanentemente. Tira 1d10; esto es nuevo valor de la característica Empatía del objetivo. Si su valor de Empatía ya era de 10 o inferior no es necesario este último paso, ya que nadie notaría ninguna diferencia en su apariencia y comportamiento.
8	La cabeza del objetivo es destruida en una conflagración de fuego abrasado. Él no sobrevive.
9	Sobrecalentado por el ataque, el cerebro del objetivo explota, destrozando su cráneo y enviando de trozos de carne en llamas por los aires. El objetivo está muy, muy muerto.
10+	Como el anterior, salvo que todo el cuerpo del objetivo se incendia y corre 2d10 metros sin cabeza en una dirección aleatoria (utiliza el diagrama de dispersión en la página 230). Cualquier material inflamable a su paso, incluyendo los personajes, deben hacer una tirada moderada (+0) de Agilidad o se prenderán en llamas (consulta la página 243).

Tabla 7-10: Efectos críticos de energía — Pierna

DAÑO CRÍTICO	EFFECTO CRÍTICO
1	La explosión de energía abrasa la carne y hueso de la pierna del objetivo, dejando la desagradable cicatriz de una quemadura. El objetivo no puede usar las acciones de correr o cargar durante 2 asaltos.
2	El ataque de rápidamente abrasa la pierna del objetivo, carbonizando trozos de carne. El objetivo debe superar una tirada moderada (+0) de Resistencia o sufrirá 1 nivel de fatiga.
3	Un sólido golpe a la pierna envía corrientes de dolor que recorren al objetivo. El objetivo sufre 1 nivel de fatiga y queda derribado. Reduce su Movimiento a la mitad (redondeando hacia arriba) durante 1d10 asaltos.
4	La descarga provoca una desagradable fractura en la pierna del objetivo. Hasta que el objetivo reciba atención médica, reduce su movimiento a la mitad (redondeando hacia arriba), y no puede usar las acciones de correr o cargar.
5	La pierna del objetivo soporta un terrible daño por quemaduras, la ropa y el blindaje se fusionan con la carne y hueso. El objetivo sufre 1 nivel de fatiga y queda derribado. Reduce su Movimiento a la mitad (redondeando hacia arriba) durante 2d10 asaltos.
6	El ataque calcina el pie del objetivo, carbonizando la carne y emitiendo un siniestro aroma. El objetivo sufre 2 niveles de fatiga. También debe hacer una tirada moderada (+0) de Resistencia. Si tiene éxito, reduce su movimiento a la mitad (redondeando hacia arriba) hasta recibir atención médica; si falla, sufre la condición pie amputado (consulta la página 243).
7	El ataque de energía calcina la pierna, dejando una mezcla de carne ennegrecida. El objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga. También debe realizar una tirada moderada (+0) de Resistencia o quedará aturdido durante 1 asalto. Ahora sufre la condición pierna amputada (consulta la página 243).
8	La energía calcina el hueso, provocando que la pierna se separe del cuerpo. El objetivo sufre 1d10 niveles de fatiga y sufre desangramiento. También debe realizar una tirada moderada (+0) de Resistencia o será aturdido durante 1 asalto. Ahora sufre la condición pierna amputada (consulta la página 243).
9	La fuerza del ataque reduce la pierna a poco más que un trozo de cartilago chisporroteante. El objetivo debe realizar una tirada moderada (+0) de Resistencia o morirá a causa del golpe. Ahora sufre la condición pierna amputada (consulta la página 243).
10+	En una aterradora muestra de poder, la pierna arde y el denso fuego consume al objetivo por completo. Él muere en cuestión de segundos de agonía, su cadáver quemado queda rodeado por el humo y las llamas.

EFECTOS CRÍTICOS DE EXPLOSIÓN

Tabla 7-11: Efectos críticos de explosión — Brazo

DAÑO CRÍTICO	EFFECTO CRÍTICO
1	El ataque lanza la extremidad hacia atrás con una dolorosa sacudida. El objetivo sufre 1 nivel de fatiga.
2	La fuerza de la explosión parte los huesos del brazo en dos. El objetivo deja caer lo que llevase en el brazo y debe superar una tirada moderada (+0) de Resistencia o será aturrido durante 1 asalto.
3	La explosión arranca 1 dedo (y las puntas de hasta 1d5 más) de la mano del objetivo. El objetivo sufre 1d10 puntos de daño a la Habilidad de armas y 1d10 puntos de daño a la Habilidad de proyectiles, y todo lo que llevaba en la mano es destruido. Si se trata de un explosivo, como una granada; resuelve inmediatamente el efecto n° 9 de esta tabla.
4	La explosión rompe el tendón del brazo directamente del hueso. El objetivo queda aturrido durante 1 asalto y debe hacer una tirada moderada (+0) de Resistencia o sufrirá desangramiento. La extremidad es inutilizada hasta recibir atención médica.
5	Los fragmentos de la explosión desgarran la mano del objetivo, arrancando carne y músculo por igual. De inmediato debe hacer una tirada ordinaria (+10) de Resistencia. Si tiene éxito, reduce permanentemente sus características de Habilidad de armas y Habilidad de proyectiles en 1; si fracasa, sufre la condición mano amputada (consulta la página 242).
6	El ataque explosivo destruye el hueso y destroza la carne, convirtiendo el brazo del objetivo en una masa rojiza. El objetivo sufre desangramiento y 1d5 niveles de fatiga. El brazo queda inutilizado hasta recibir atención médica.
7	En una violenta lluvia de carne, el brazo queda hecho pedazos. El objetivo debe realizar una tirada moderada (+0) de Resistencia o morirá a causa de los golpes. Si sobrevive, sufre 1d10 niveles de fatiga, queda aturrido durante 1d10 asaltos, y sufre desangramiento. El objetivo ahora sufre la condición brazo amputado (consulta la página 242).
8	El brazo se desintegra por la fuerza de la explosión, junto con buena parte de los hombros y el pecho. El objetivo cae gritando al suelo, donde muere en un charco de su propia sangre y órganos.
9	Con un poderoso golpe el brazo es arrancado del cuerpo del objetivo, matándolo al instante en una lluvia de sangre. Además, si el objetivo llevaba un arma con una fuente de alimentación en la mano (como una espada de energía o espada sierra), entonces estalla con violencia, causando un impacto de 1d10+5 puntos de daño de impacto en una localización determinada al azar sobre cada objetivo a menos de dos metros.
10+	Como el anterior, solo que si el objetivo llevaba cualquier munición, explota, causando un impacto de 1d10+5 puntos de daño de impacto en una localización determinada al azar sobre cada objetivo a menos de 1d10 metros (además del impacto indicado anteriormente). Si el objetivo lleva alguna granada o misil, estos también detonan inmediatamente con sus efectos normales.

Tabla 7-12: Efectos críticos de explosión — Torso

DAÑO CRÍTICO	EFFECTO CRÍTICO
1	La explosión arroja al objetivo 1d5 metros hacia atrás. El objetivo queda derribado.
2	El objetivo es impulsado hacia atrás 1d5 metros por una terrible explosión, sufriendo 1 nivel de fatiga por cada metro recorrido. El objetivo queda derribado.
3	La fuerza de la explosión arroja al objetivo al suelo. El objetivo es impulsado hacia atrás 1d5 metros, queda aturrido durante 1 asalto, y cae derribado.
4	La potencia de la explosión desgarrar carne y hueso con terribles resultados. El objetivo debe realizar una tirada moderada (+0) Resistencia desafiante o sufre desangramiento y queda aturrido durante 1 asalto.
5	La conmoción cerebral por la explosión derriba al objetivo al suelo y la tierra queda cubierta con sus entrañas. El objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga y queda derribado. De inmediato debe realizar una tirada moderada (+0) Resistencia; si falla, sufre desangramiento y su característica de Resistencia se reduce de forma permanente en 1.
6	Trozos de carne del objetivo son arrancados por la fuerza del ataque, dejando grandes heridas supurantes. El objetivo queda aturrido durante 1 asalto y sufre desangramiento.
7	La fuerza explosiva del ataque rompe la carne del objetivo y afecta a su sistema nervioso, derribándolo. El objetivo queda aturrido durante 1d10 asaltos y queda derribado. También sufre desangramiento, y debe hacer una tirada moderada (+0) de Resistencia o caerá inconsciente.
8	El pecho del objetivo explota hacia afuera, desperdigando un río de órganos parcialmente calcinados al suelo, causándole una muerte instantánea.
9	Partes del cuerpo del objetivo vuelan en todas direcciones mientras se deshace en trocitos con sangre. Si el objetivo lleva cualquier munición, explota y causa un impacto de 1d10+5 puntos de daño de impacto en una localización determinada al azar sobre cada objetivo a menos de 1d10 metros. Si el objetivo lleva alguna granada o misil, estos detonan inmediatamente.
10+	Como el anterior, salvo que cualquier persona a menos de 1d10 metros del objetivo queda empapado por la sangre derramada. Cada personaje afectado debe realizar una tirada moderada (+0) de Agilidad o sufrirá una penalización de -10 a las tiradas de Habilidad de armas y Habilidad de proyectiles durante 1 asalto, mientras la sangre les obstaculiza la visión.

EFECTOS CRÍTICOS DE EXPLOSIÓN

Tabla 7-13: Efectos críticos de explosión — Cabeza

DAÑO CRÍTICO	EFEECTO CRÍTICO
1	La explosión deja al objetivo confundido. Él solo puede realizar media acción en su siguiente turno mientras recupera sus sentidos.
2	El destello y el ruido dejan al objetivo cegado y ensordecido durante 1 asalto.
3	La detonación convierte la cara del objetivo de una ruina sangrienta de arañazos y cortes. Es muy probable que le queden cicatrices permanentes. El objetivo sufre 2 niveles de fatiga y debe realizar una tirada moderada (+0) de Resistencia o sufrirá 1d10 puntos de daño a su Percepción y Empatía.
4	La fuerza de la explosión derriba al objetivo al suelo y lo deja sin sentido. El objetivo sufre 1d10 puntos de daño a su Inteligencia y queda derribado. También debe superar una tirada moderada (+0) de resistencia; si fracasa, queda aturrido durante 2 asaltos y su característica de Inteligencia se reduce en 1 de forma permanente.
5	La explosión arranca la carne de la cara del objetivo y revienta sus tímpanos. El objetivo queda aturrido durante 1d10 asaltos y es ensordecido de forma permanente. Reduce de forma permanente su característica de Empatía en 1d5.
6	La cabeza del objetivo explota bajo la fuerza del ataque, dejando su cuerpo cubierto de sangre que se derrama desde el cuello durante los próximos minutos. Sobra decir que este está instantáneamente y totalmente muerto.
7	La cabeza y el cuerpo se funden se desperdigan en un revoltijo desordenado, matando instantáneamente al objetivo. Si llevaba cualquier munición, explota e inflige un impacto de 1d10+5 puntos de daño de impacto en una localización determinada al azar en cada objetivo a menos de 1d5 metros. Si el objetivo llevaba alguna granada o misil, estos también detonan inmediatamente con sus efectos normales.
8	En una serie de desagradables explosiones, la cabeza y torso del objetivo se hacen pedazos, dejando una masa sanguinolenta en el suelo. Durante el resto del combate, cualquiera que se mueva sobre este punto debe realizar una tirada moderada (+0) de Agilidad o caerá derribado.
9	El objetivo deja de existir en cualquier forma tangible, convertido por completo en una especie de niebla roja brillante que cubre los alrededores. Él difícilmente podría estar más muerto que esto...
10+	Como el anterior, salvo que es tan indeciblemente atroz el modo en que el objetivo ha muerto que cada uno de los aliados del objetivo a menos de dos metros del objetivo debe realizar una tirada moderada (+0) de Voluntad. Si un aliado no supera la tirada, debe pasar su siguiente turno huyendo del atacante.

Tabla 7-14: Efectos críticos de explosión — Pierna

DAÑO CRÍTICO	EFEECTO CRÍTICO
1	Un estallido cercano hace retroceder un metro al personaje. El objetivo debe realizar una tirada moderada (+0) de Resistencia o será derribado.
2	La fuerza de la explosión afecta a los pies del objetivo. Él queda derribado y solo puede utilizar media acción de movimiento durante 1d5 asaltos.
3	La contusión provoca la fractura de la pierna del objetivo. El objetivo sufre 2d10 puntos de daño a su Agilidad.
4	La explosión envía al objetivo por los aires. Él es arrojado 1d5 metros de distancia en una dirección aleatoria empleando el diagrama de dispersión. El objetivo necesita una acción completa para ponerse en pie, y su movimiento se reduce a la mitad (redondeando hacia arriba) durante 1d10 asaltos.
5	La fuerza de la explosión elimina parte del pie del objetivo y esparce sus irregulares restos sobre un amplia área. El objetivo debe realizar una tirada complicada (-10) de Resistencia o sufrirá 1d5 niveles de fatiga. Reduce permanentemente su característica de Agilidad en 1d5.
6	La fuerza de la explosión rompe los huesos del objetivo y desgarrar su carne. El objetivo sufre 1d10 niveles de fatiga. La pierna queda inutilizada hasta recibir atención médica. El objetivo debe realizar una tirada moderada (+0) de resistencia; si falla, sufre la condición pie amputado (consulta la página 198).
7	La explosión reduce la pierna del objetivo a un pedazo de carne humeante. El objetivo debe hacer una tirada moderada (+0) de Resistencia o morirá a causa de los golpes. Si sobrevive, sufre 1d10 niveles de fatiga, queda aturrido durante 1d10 asaltos, y sufre desangramiento. Ahora sufre la condición pierna amputada (consulta la página 198).
8	La explosión desgarrar la pierna del cuerpo en un géiser de sangre, arrojándolo contra el suelo con sangre bombeando de su muñón desigual. Esta gravísima herida resulta fatal.
9	La pierna explota en una erupción de sangre, matando al objetivo de inmediato y el enviando pequeños fragmentos de hueso, ropa, y blindaje a toda velocidad en todas las direcciones. Cada objetivo a menos de 2 metros sufre un impacto de 1d10+2 puntos de daño de impacto en una localización determinada al azar.
10+	Como el anterior, pero si el objetivo lleva cualquier munición, explota, y causa un impacto de 1d10+5 puntos de daño de impacto en una localización determinada al azar a cada objetivo a menos de 1d10 metros (además del impacto anterior). Si el objetivo lleva alguna granada o misil, estos detonan inmediatamente con sus efectos normales.

EFFECTOS CRÍTICOS DE IMPACTO

Tabla 7-15: Efectos críticos de impacto — Brazo

DAÑO CRÍTICO	EFFECTO CRÍTICO
1	El ataque golpea a la extremidad del objetivo con un poderoso golpe. Deja caer cualquier cosa que sostuviera en la mano.
2	La impacto deja una herida profunda, lo que puede causar fracturas menores en el brazo. El objetivo sufre 1 nivel de fatiga.
3	El impacto golpea el brazo o lo que sea que llevase el objetivo, arrancándolo y dejando al objetivo aturdido por el dolor. Él queda aturdido durante 1 asalto y deja caer cualquier cosa que sostuviera en la mano. Tira 1d10; Con un resultado de 1, cualquier objeto que llevase en esa mano queda muy dañada e inutilizable hasta ser reparada.
4	El impacto aplasta carne y hueso. El objetivo deja caer cualquier cosa que sostuviera en la mano, y debe realizar una tirada moderada (+0) de Resistencia o sufrirá 1d10 puntos de daño a su Habilidad de armas y 1d10 puntos de daño a su Habilidad de proyectiles.
5	Los músculos y huesos sufren el impacto que alcanza de lleno el brazo. La extremidad queda inutilizada hasta recibir atención médica.
6	El ataque hace añicos la mano del objetivo, aplastando y rompiendo 1d5 dedos. El objetivo sufre 1 nivel de fatiga. Debe realizar una tirada moderada (+0) de Resistencia; si falla, reduce permanentemente sus características de Habilidad de armas y Habilidad de proyectiles en 2.
7	Con un fuerte chasquido, el hueso del brazo se rompe y queda colgando inerte del objetivo, goteando sangre hasta el suelo. El objetivo sufre desangramiento. El brazo queda inutilizado hasta recibir atención médica.
8	La fuerza del ataque impacta directamente bajo el hombro, esparciendo sangre y vísceras por el suelo. El objetivo debe realizar una tirada moderada (+0) de Resistencia o morirá a causa de los golpes. Si sobrevive, sufre 1d5 niveles de fatiga, queda aturdido durante 1d10 asaltos, y sufre desangramiento. Ahora también sufre la condición brazo amputado (consulta la página 242).
9	En una lluvia de sangre y carne derramada, el brazo del objetivo se desprende de su cuerpo. Gritando incoherentemente, se retuerce sobre en agonía durante unos segundos antes de caer al suelo y morir.
10+	Igual que el efecto superior, solo que huesos, trozos de carne, ropa, y fragmentos de blindaje vuelan como metralla empapada de sangre. Cada objetivo a menos de 2 metros sufre un impacto de 1d5-3 puntos de daño de impacto en una localización determinada al azar.

Tabla 7-16: Efectos críticos de impacto — Torso

DAÑO CRÍTICO	EFFECTO CRÍTICO
1	Un impacto en el torso del objetivo roba el aire de los pulmones. El objetivo puede realizar sólo media acción en su siguiente turno.
2	El impacto expulsa el aire de los pulmones del objetivo. Sufre 1 nivel de fatiga y queda derribado.
3	El ataque rompe una costilla con un sonoro crujido. El objetivo queda aturdido y derribado durante 1 asalto.
4	El golpe azota el objetivo, rompiéndole una costilla. El objetivo sufre 1d10 puntos de daño a su Resistencia y debe realizar una tirada moderada (+0) de Agilidad o será derribado.
5	Un gran golpe en el pecho pulveriza las entrañas del objetivo, que momentáneamente se arrodilla, agarrándose el vientre y llorando de dolor. El objetivo queda aturdido durante 2 asaltos y debe hacer una tirada moderada (+0) de Resistencia o sufrirá 1d5 niveles de fatiga.
6	El ataque arroja al objetivo contra el suelo. El objetivo sufre 1d5 niveles de fatiga, es arrojado a 1d5 metros de distancia del atacante (se detiene si choca con un objeto sólido), y queda derribado. Él queda aturdido durante 2 asaltos.
7	Con un estruendoso crujido, se rompen 1d5 costillas del objetivo. Reduce permanentemente la característica de Resistencia del objetivo en 1d5. Hasta recibir atención médica, al final de cada asalto en que el personaje realizó alguna acción, tira 1d10. Con un resultado de 1 o 2, el personaje muere instantáneamente cuando un órgano vital es perforado por una costilla.
8	La fuerza del ataque rompe varios órganos del objetivo y lo derriba, jadeando de dolor. El objetivo sufre desangramiento. Reduce permanentemente su característica de Resistencia en 1d10.
9	El objetivo retrocede por la fuerza del ataque, escupiendo un chorro de sangre antes de caer muerto al suelo.
10+	Igual que el efecto superior, solo que el cuerpo sin vida del objetivo es arrojado 1d10 metros en dirección opuesta al ataque. Cualquier objetivo en la trayectoria del cadáver debe realizar una tirada moderada (+0) de Agilidad o será derribado.

EFECTOS CRÍTICOS DE IMPACTO

Tabla 7–17: Efectos críticos de impacto — Cabeza

DAÑO CRÍTICO	EFEECTO CRÍTICO
1	El impacto provoca un zumbido terrible en la cabeza del objetivo. El objetivo debe realizar una tirada moderada (+0) de Resistencia o sufrirá 1 nivel de fatiga.
2	El impacto distorsiona la vista del objetivo y todo comienza a girar a su alrededor. El objetivo sufre una penalización de –10 a las tiradas de Percepción e Inteligencia durante 1d5 asaltos.
3	La nariz del objetivo rompe en un torrente de sangre, cegándolo durante 1 asalto. El objetivo debe hacer una tirada moderada (+0) de Resistencia o quedará aturdido durante 1 asalto.
4	El poderoso impacto hace tambalearse al objetivo. El objetivo debe realizar una tirada moderada (+0) de Resistencia o quedará derribado y aturdido durante 1 asalto.
5	La fuerza del golpe hace temblar al objetivo de dolor. El objetivo sufre 1 nivel de fatiga, queda aturdido durante 1 asalto, y se tambalea hacia atrás 1d5 metros. Reduce permanentemente su característica de Inteligencia en 1.
6	La cabeza del objetivo da un latigazo por el ataque, dejándolo desorientado tratando de controlar el dolor que adormece su mente. El objetivo queda aturdido durante 1d5 asaltos, retrocede 1d5 metros, y debe realizar una tirada moderada (+0) Agilidad o será derribado.
7	El ataque golpea la cabeza del objetivo, le fractura el cráneo y abre una larga fisura en su cuero cabelludo. El objetivo queda aturdido durante 1d10 asaltos. Su movimiento se reduce a la mitad (redondeando hacia arriba) durante 1d10 horas.
8	Con un crujido repugnante, la cabeza del objetivo se retuerce hasta mirar en dirección opuesta. Las vértebras trenzadas cortan inmediatamente las conexiones dentro del cuello del objetivo, y su muerte es instantánea.
9	La cabeza del objetivo estalla como una fruta madura y rocía su sangre, huesos y cerebro en todas las direcciones. Cada objetivo a menos de 4 metros del difunto debe realizar una tirada (+0) de Agilidad o sufrirá una penalización de –10 a sus tiradas de Habilidad de armas y Habilidad de proyectiles en su siguiente turno, mientras la sangre se mete en sus ojos o le obstruye el visor.
10+	Como el anterior, salvo que el ataque es tan poderoso que atraviesa al objetivo y golpea a otro objetivo cercano. Si el impacto fue de un arma cuerpo a cuerpo, el atacante puede realizar de inmediato un nuevo ataque (con la misma arma) contra cualquier otro objetivo que pueda alcanzar sin moverse. Si el impacto fue de un arma a distancia, puede realizar de inmediato un nuevo ataque (con la misma arma) contra cualquier objetivo inmediatamente tras el objetivo original y dentro del alcance del arma.

Tabla 7–18: Efectos críticos de impacto — Pierna

DAÑO CRÍTICO	EFEECTO CRÍTICO
1	Un impacto en la pierna provoca graves contusiones y un dolor lacerante. El objetivo sufre 1 nivel de fatiga.
2	El impacto contra la pierna ralentiza al objetivo. El movimiento del objetivo se reduce a la mitad (redondeando hacia arriba) durante 1 asalto. Debe realizar una tirada moderada (+0) de Resistencia o quedará derribado y aturdido durante 1 asalto.
3	Un sólido golpe a la pierna envía una sensación de agonía que recorre al objetivo. Él queda derribado y sufre 1d10 puntos de daño a su Agilidad.
4	Un poderoso impacto provoca microfracturas en los huesos del objetivo, causando una considerable agonía. El objetivo queda derribado y sufre 2d10 puntos de daño a su Agilidad.
5	El impacto rompe la pierna del objetivo con un chasquido agonizante. Él queda derribado y aturdido durante 1 asalto. Reduce su Movimiento en 1 metro hasta recibir atención médica.
6	Con un sonoro chasquido, varios de los pequeños huesos del pie del objetivo son apastados como ramas. El objetivo sufre 2 niveles de fatiga, y su movimiento se reduce a la mitad (redondeando hacia arriba) hasta recibir atención médica. Debe realizar una tirada moderada (+0) de Resistencia o sufrirá la condición pie amputado (consulta la página 243).
7	Con un desagradable crujido, la pierna se rompe y el objetivo comienza a gemir de dolor. Él queda aturdido durante 2 asaltos y cae derribado. La pierna está inutilizada hasta que recibe atención médica.
8	La fuerza del ataque arranca la mitad inferior de la pierna que expulsa un gran chorro de sangre. El objetivo debe realizar una tirada moderada (+0) de Resistencia o morirá a causa de los golpes. Si sobrevive, sufre desangramiento y sufre la condición pierna amputada (consulta la página 243). Reduce permanentemente su característica de Agilidad en 1d5.
9	El golpe desgarrar la carne de la pierna, haciendo que la sangre salpique en todas las direcciones. A pesar de que el objetivo intenta inútilmente detener el flujo repentino del fluido vital, cae al suelo y muere en un charco de sangre.
10+	Como el anterior, pero tal es la agonía de la muerte del objetivo que sus terribles gritos ensordecen todas las conversaciones a menos de 2d10 metros durante el resto del asalto.

EFFECTOS CRÍTICOS ACERADOS

Tabla 7-19: Efectos críticos acerados — Brazo

DAÑO CRÍTICO	EFFECTO CRÍTICO
1	El tajo arranca de sus manos lo que sea que llevase el objetivo. Deja caer lo que sostenía en sus manos.
2	Los profundos cortes provocan que el objetivo deje caer su arma. Sufre 1 nivel de fatiga y deja caer lo que llevase en sus manos.
3	El ataque hace jirones el brazo del objetivo, provocando que grite de dolor. Deja caer todo lo que tuviera en las manos, y debe realizar una tirada moderada (+0) de Resistencia o sufrirá desangramiento.
4	El ataque desuella la piel de la extremidad, llenando el aire de sangre y el sonido de sus gritos. El objetivo sufre 2 niveles de fatiga y queda derribado. El brazo queda inutilizado durante 1d10 asaltos.
5	Un surco sangriento y de aspecto muy doloroso se abre en el brazo del objetivo. Él sufre desangramiento y deja caer lo que sea que sostuviera en la mano. El brazo queda inutilizado hasta recibir atención médica.
6	El golpe destroza la carne y el músculo al desgarrar la mano del objetivo, arrancándole 1d5 dedos en el proceso (un resultado de 5 significa que pierde todos los dedos de una sola mano). El objetivo queda aturrido durante 1 asalto y debe realizar una tirada moderada (+0) de Resistencia o sufre la condición mano amputada (consulta la página 242).
7	El ataque desgarrar la piel, músculos, huesos y tendones con facilidad, convirtiendo el brazo del objetivo en una ruina colgante con las venas cortadas de la que borbotea sangre. Él sufre desangramiento y 1d10 puntos de daños a su Fuerza. El brazo queda inutilizado hasta recibir atención médica.
8	Con una variedad antinatural de sonidos desgarradores, el brazo es separado del cuerpo al tiempo que deja un arco de sangre carmesí tras él. El objetivo debe realizar una tirada moderada (+0) de Resistencia o morirá a causa de los golpes. Si sobrevive, queda aturrido durante 1d10 asaltos y sufre desangramiento. Él sufre la condición brazo amputado (consulta la página 242).
9	El ataque rebana limpiamente el brazo y el torso, empapando el suelo con su sangre y vísceras. El objetivo muere al instante, dejando un ruinoso cadáver en el suelo.
10+	Como el anterior, salvo que a medida que el brazo cae al suelo sus dedos sufren un espasmo incontrolable, apretando el gatillo de un arma celebrada. Si el objetivo portaba un arma a distancia, tira 1d100. Con un resultado de 96 o superior, un solo objetivo determinado al azar a menos de 2d10 metros sufre un impactado de esa arma en una localización determinada al azar.

Tabla 7-20: Efectos críticos acerados— Torso

DAÑO CRÍTICO	EFFECTO CRÍTICO
1	Si el objetivo no lleva blindaje en esta ubicación, sufre 1 nivel de fatiga de una por una dolorosa laceración. Si se lleva blindaje, no hay ningún efecto, y agradece al Emperador por su previsión.
2	Un potente tajo abre un doloroso corte en el torso del objetivo. Sufre 1 nivel de fatiga y debe realizar una tirada moderada (+0) de Resistencia o quedará aturrido durante 1 asalto.
3	El ataque secciona una capa de piel al torso del objetivo, dejándolo jadeante de dolor. El objetivo queda aturrido durante 1 asalto y debe realizar una tirada moderada (+0) de Resistencia o sufrirá desangramiento.
4	El golpe abre una larga herida en el torso del objetivo, lo que le hace arrodillarse en un terrible dolor. El objetivo queda aturrido durante 1 asalto y sufre desangramiento.
5	Un torrente de sangre se derrama de los profundos cortes, manchando la tierra. El objetivo sufre desangramiento y sufre 1d10 puntos de daño a su Resistencia. Cualquier personaje que intente moverse sobre este charco de sangre debe realizar una tirada moderada (+0) de Agilidad o será derribado.
6	El poderoso ataque arranca un considerable pedazo del objetivo, y lo arroja al suelo mientras se agarra la herida rezumante, chillando de dolor. El objetivo queda derribado, sufre desangramiento, y sufre 1d10 puntos de daño a su Resistencia.
7	Los cortes abren el abdomen del objetivo, amenazando con exponer sus entrañas. El objetivo sufre desangramiento. Reduce permanentemente su característica de Resistencia en 1d5. Hasta recibir atención médica, y al final de cada asalto, si ha realizado cualquier acción (aparte de sostener sus entrañas a la espera de un médico), tira 1d10. Con un resultado de 1 ó 2, sufre un 2d10 puntos de daño acerado adicionales.
8	Con un ruido desgarrador, la piel sobre el pecho del objetivo se aparta para revelar su ruinoso músculo rojo. Debe tener éxito en una tirada moderada (+0) de Resistencia o morirá. Si sobrevive, queda aturrido durante 1 asalto y sufre desangramiento. Reduce permanentemente su característica de Resistencia en 1d10.
9	El poderosos golpe atraviesa al objetivo desde la garganta hasta la ingle, dejando al descubierto sus órganos internos y derramándolos en el suelo ante él. El objetivo ahora está muerto.
10+	Como el anterior, salvo que la zona y el objetivo quedan inundados de sangre resbaladiza. Durante el resto de la pelea, cualquier personaje que se mueva a menos de cuatro metros del cadáver del objetivo debe realizar una tirada moderada (+0) de Agilidad o quedará derribado.

EFFECTOS CRÍTICOS ACERADOS

Tabla 7-21: Efectos críticos acerados — Cabeza

DAÑO CRÍTICO	EFFECTO CRÍTICO
1	El ataque causa un doloroso tajo en la cara del objetivo. Si lleva un casco, no ningún efecto negativo; de lo contrario, sufre 1 nivel de fatiga.
2	El ataque abre el cuero cabelludo del objetivo, que comienza a sangrar profusamente, derramándose sobre sus ojos. El objetivo sufre una penalización de -10 a las tiradas de Habilidad de armas y de Habilidad de proyectiles durante los siguientes 1d10 asaltos. Debe superar una tirada moderada (+0) de Resistencia o sufrirá desangramiento.
3	El ataque desgarrar la cara del objetivo con un sonido de trituración. Él queda aturrido durante 1 asalto y sufre desangramiento. Si lleva un casco, se desprende de su cabeza.
4	El ataque rebana una de las cuencas de los ojos del objetivo, probablemente dañando el ojo. El objetivo sufre 1d10 puntos de daño a su Percepción. Debe realizar una tirada Rutinaria (+20) de Resistencia; si falla, sufre la condición ojo amputado (consulta la página 242).
5	El ataque arranca el casco del objetivo de su cabeza. Si no lleva un casco, el objetivo en su lugar pierde una oreja y queda ensordecido hasta recibir atención médica. Si pierde una oreja, también debe superar una tirada moderada (+0) de Resistencia o su característica de Empatía se reduce de forma permanente en 1. El objetivo queda aturrido durante 1d5 asaltos.
6	El golpe arranca violentamente parte de la cara del objetivo, borrando algunos de sus rasgos. Él sufre 1d5 niveles de fatiga y sufre desangramiento. Tira 1d10 para ver lo que ha perdido el objetivo. 1-3: Ojo (consulta la condición ojo amputado en la página 242), 4-7: Nariz (reduce permanentemente su característica de Empatía en 1d10), 8-10: Oído (el objetivo queda ensordecido hasta recibir atención médica).
7	En una salpicadura de piel y dientes, el ataque elimina la mayor parte de la cara del objetivo. La herida podría no haberlo matado, pero el habla del objetivo se ve afectada para siempre como resultado de esta lesión. El objetivo queda aturrido durante 1 asalto y sufre desangramiento. Queda cegado permanentemente. Reduce permanentemente su característica de Empatía en 1d10.
8	El tajo atraviesa un extremo de la cabeza del objetivo, desprendiendo sus ojos y derramando su cerebro por su mejilla como gelatina. Él está muerto antes de tocar el suelo.
9	Con un sonido no muy diferente a una esponja húmeda cortada por la mitad, la cabeza del objetivo vuela lejos de su cuerpo, aterrizando inofensiva a 2d10 metros de distancia con un golpe seco. El objetivo muere al instante.
10+	Como el anterior, salvo el cuello de la meta arroja la sangre a borbotones, empapando a todos aquellos a menos de 1d5 metros y obligando a cada objetivo a realizar una tirada moderada (+0) de Agilidad. Cada personaje que no supere la tirada sufre una penalización de -10 a las tiradas de Habilidad de armas y Habilidad de proyectiles durante 1 asalto, mientras la sangre cubre sus ojos o su visor.

Tabla 7-22: Efectos críticos acerados— Pierna

DAÑO CRÍTICO	EFFECTO CRÍTICO
1	El ataque golpea la pierna desde atrás, retorciéndola dolorosamente. El objetivo sufre 1 nivel de fatiga.
2	La rótula del objetivo se fractura. Debe realizar una tirada moderada (+0) de Agilidad o quedará derribado y sufrirá desangramiento tan pronto como la extremidad lesionada golpee el suelo.
3	El ataque arranca un trozo de carne de la pierna. El objetivo sufre desangramiento y sufre 1d5 puntos de daño a su Agilidad.
4	El ataque parte la rótula del objetivo, y él cae al suelo. El objetivo queda derribado y sufre 1d10 puntos de daño a su Agilidad. Su valor de movimiento se reduce a la mitad (redondeando hacia arriba) hasta recibir atención médica.
5	Con un chorro de sangre, la pierna del objetivo es cortada profundamente, exponiendo hueso, tendón, y músculo. El objetivo sufre desangramiento. Debe realizar una tirada moderada (+0) de Resistencia; si falla, reduce permanentemente su característica de Agilidad en 1.
6	El golpe secciona unos centímetros de los pies del objetivo. El objetivo sufre desangramiento. Debe realizar una tirada moderada (+0) de Resistencia. Si tiene éxito, su movimiento se reduce a la mitad (redondeando hacia arriba) hasta recibir atención médica. Si falla, sufre la condición pie amputado (consulta la página 243).
7	La fuerza del golpe corta profundamente en el interior de la pierna, rozando el hueso y seccionando ligamentos. El objetivo queda aturrido durante 1 asalto, cae derribado, y sufre desangramiento. La pierna queda inutilizada hasta recibir atención médica.
8	De un solo y sangriento tajo, la pierna del objetivo es cortada, expulsando a borbotones sus fluidos vitales por el suelo. El objetivo debe realizar una tirada moderada (+0) de Resistencia o morirá a causa de los golpes. Si sobrevive, queda aturrido durante 1d10 asaltos y sufre desangramiento. Ahora sufre la condición pierna amputada (consulta página 243).
9	Con un ruido de succión, la pierna se despega de la cadera. El objetivo se arroja al suelo aullando de dolor antes de morir.
10+	Como el anterior, salvo que la corriente de la sangre es tan intensa que, durante el resto del encuentro, cualquier personaje que realice una acción de correr o cargar a menos de 6 metros del cadáver debe realizar una tirada moderada (+0) de Agilidad o caerá derribado.

CONDICIONES Y DAÑO ESPECIAL

Las heridas comunes están lejos de ser las únicas formas de daño corporal que afrontan aquellos que luchan para preservar a la humanidad a través de los campos de batalla u oscuras subcolmenas de la galaxia. Los acólitos podrían arder en llamas, o sufrir horribles heridas sangrantes, huesos rotos, o la pérdida permanente de las extremidades. Todos ellos, y más, se conocen colectivamente como condiciones y daño especial.

EXTREMIDADES AMPUTADAS

Cuando un personaje pierde una extremidad (salvo la cabeza, lo que suele significar la muerte instantánea), también sufre desangramiento. Si sobrevive a la experiencia, él (u otro personaje) debe tratar el muñón. Esto no requiere una tirada, pero el personaje que lo realiza debe tener entrenamiento en la habilidad *Medicae*. De este modo se cura correctamente y ya no está en peligro inmediato. Sin embargo, si no recibe tratamiento tira 1d10; Con un resultado de 8 o menos, sufre una muerte horrible por la infección en los próximos 1d10 días 1d10. Tras perder una extremidad, un personaje no elimina daños mediante curación natural durante 1d10+2 días.

MANO AMPUTADA

El personaje sufre una penalización de -20 a todas las tiradas de habilidad y características basadas en el uso de esa o ambas manos, y no puede manejar armas a dos manos. Puede, sin embargo, atar un escudo al brazo lesionado para ofrecer cierto uso en combate.

BRAZO AMPUTADO

Igual que con mano amputada, solo que el personaje no puede atarse un escudo al brazo ya que no tiene uno. A menos que adquiriera un reemplazo biónico, su capacidad de servir al emperador se reduce considerablemente.

OJO AMPUTADO

La pérdida permanente de un ojo reduce la Habilidad de proyectiles del personaje en 10. Además, sufre una penalización de -20 a todas las tiradas de habilidades y características que dependan de la vista. En caso de que un personaje tenga la desgracia de perder ambos ojos, queda ciego.



PIE AMPUTADO

El personaje ve reducido su movimiento a la mitad (redondeando hacia arriba) y sufre una penalización de -20 a todas las tiradas para acciones de Movimiento, así como tiradas de habilidades y características que dependen de la movilidad, como el Sigilo.

PIERNA AMPUTADA

Igual que pie amputado, pero el personaje no puede usar la habilidad Esquivar. Perder ambas piernas significa que no puede caminar a menos que se implante reemplazos cibernéticos adecuados.

ASFIXIA

Hay muchas formas de asfixiarse, como ahogarse, inhalar humo, y exponerse a ciertas toxinas. El nivel de asfixia depende del nivel de actividad del personaje. Si un personaje intenta activamente conservar el oxígeno, puede contener la respiración durante tantos minutos como su bonificación de Resistencia. Si en su lugar el personaje realiza actividades extenuantes (combate, natación, etc.) sólo puede contener la respiración durante tantos asaltos como el doble de su bonificación de Resistencia. Mientras mantiene el aliento, un personaje debe realizar una tirada moderada (+0) de Resistencia cada minuto (si conserva el oxígeno) o cada ronda (si realiza actividades extenuantes). Si falla, sufre un nivel de fatiga (consulta la [página 233](#)). Si el personaje no ha obtenido una nueva fuente de oxígeno al final del tiempo asignado, cae inconsciente sin importar sus niveles de fatiga. Si un personaje queda al mismo tiempo inconsciente y privado de oxígeno, muere tras tantos asaltos como su bonificación de Resistencia.

ATURDIMIENTO

Además de los daños y la fatiga, los personajes también pueden ser aturridos debido a ciertos ataques o efectos. Las tiradas de Habilidad de armas y Habilidad de proyectiles para atacar personajes aturridos ganan una bonificación de +20. Los personajes aturridos no pueden realizar acciones o reacciones, como evasión, pero no se consideran objetivos indefensos o inconscientes.

CAÍDAS

Los acólitos pueden caerse por multitud de razones. Cuando un personaje cae de una altura peligrosa (según lo determine el DJ), sufre daño por caída. El personaje sufre 1d10 puntos de daño de impacto, más 1 punto de daño adicional por cada metro de caída, en una localización determinada al azar. Los daños provocados por una caída ignoran el blindaje (pero no la Resistencia). El DJ puede ajustar el daño en función del tipo de superficie en que aterrice, condiciones de gravedad, y otros factores.

CEGADO

Un personaje cegado falla automáticamente todas las tiradas basadas en la visión, y todas las tiradas de Habilidad de proyectiles. También sufre una penalización de -30 a las tiradas de Habilidad de armas y la mayoría de otras tiradas que normalmente se benefician de la visión. Por suerte, los ojos biónicos son un reemplazo cibernético relativamente común en el Imperio.

DESANGRAMIENTO

El desangramiento es una consecuencia de los daños críticos. Al comienzo de su turno, el personaje sufre 1 nivel de fatiga. Una vez por asalto como acción gratuita, él (u otro personaje) puede intentar una tirada complicada (-10) de *Medicae* para eliminar esta condición. El DJ debería modificar la tirada en función de si el personaje está bajo ataque, o está realizando una actividad extenuante. El desangramiento no se acumula varias veces.

ENSORDECIDO

El personaje no puede oír en absoluto, o al menos no lo suficiente como para comunicarse con los demás. Hasta recuperarse o reparar el daño, se falla automáticamente cualquier tirada de habilidad o característica que se base en la audición. Aparte de tener problemas para comunicarse con sus compañeros acólitos, el DJ es libre de decidir otros efectos para la sordera del personaje.

EXTREMIDADES INUTILIZADAS

Aunque la forma humana es muy vulnerable, las extremidades a menudo son rotas, aplastadas, y desmenuzadas antes de perderlas por completo. Las extremidades pueden ser inutilizadas por ciertos efectos críticos. Una extremidad inutilizada concede las mismas penalizaciones que si hubiera perdido esa extremidad (consulta las condiciones mano amputada, brazo amputado, ojo amputado, pie amputado y pierna amputada a partir de la [página 242](#)). La extremidad no está rota, por lo que su propietario no sufre desangramiento u otros efectos que acompañan a un miembro amputado (como se describe en la [página 242](#)).

FUEGO

Un personaje puede arder en llamas de diferentes y horribles maneras. En primer lugar, las armas con la propiedad lanzallamas y algunos efectos críticos de energía pueden prender a un personaje en llamas. También, un personaje puede arder a causa de fuego del entorno; en este caso, cada asalto después del primero en que el personaje esté expuesto a las llamas, debe realizar una tirada moderada (+0) de Agilidad o arderá.

Un personaje en llamas sufre 1d10 puntos de daño de energía (que ignoran el blindaje) y sufre 1 nivel de fatiga cada asalto hasta extinguir el fuego. Si no se especifica la localización, ese daño se aplica en el torso. Mientras esté en llamas, también debe realizar una tirada moderada (+0) de Voluntad al comienzo de cada turno para poder realizar acciones normalmente; de lo contrario, sólo es capaz de correr gritando de agonía. El personaje puede intentar extinguir las llamas arrojándose al suelo y realizando una tirada difícil (-20) de Agilidad como acción completa. El DJ puede facilitar o dificultar la tirada según las condiciones ambientales y si el personaje puede recibir la ayuda aliados cercanos.

INCONSCIENCIA

La inconsciencia es un estado temporal causado por exceso de fatiga o daños críticos. La duración de la inconsciencia se encuentra en la descripción del efecto que la causó, pero si no se da ninguna duración, la inconsciencia dura 10 minutos. Un personaje inconsciente es totalmente ajeno a su entorno y no puede realizar ninguna acción. También se le considera un objetivo indefenso (consulta la [página 230](#)). Si un personaje cae inconsciente debido al exceso de fatiga, recupera parte de esa fatiga al despertar (según las reglas de la [página 233](#)).

VACÍO

No hay nada agradable en ser expuesto al vacío. Hay dos formas principales donde se produciría este desafortunado evento:

- Un personaje puede encontrarse de repente en un entorno sin aire y sin presión (al ser expulsado inesperadamente de un bolsa de aire al espacio).
- Un personaje puede verse afectado lentamente (si se encuentra en una nave de vacío dañada que filtra su atmósfera al espacio).

Un personaje expuesto al vacío puede sobrevivir indemne tantos asaltos como su bonificación de Resistencia. Después de eso, al final de cada asalto sufre 1d10 puntos de daño de explosión (que ignora el blindaje y la bonificación de Resistencia). El vacío es la falta de aire por definición, por lo que un personaje en el vacío también sufre los efectos de la asfixia a menos que tenga una fuente de oxígeno. Si un personaje está en el vacío del espacio, al final de cada asalto se debe realizar una tirada moderada (+0) de Resistencia o sufrirá 1d10 puntos de daño de energía por el frío extremo (que ignora el blindaje y la bonificación de Resistencia). Si un personaje muere en el espacio, su cadáver tarda cinco asaltos en congelarse. Si un cadáver congelado sufre algún daño, se rompe en pedazos de hielo color rojo sangre. Un personaje atrapado en un ambiente que empeora gradualmente, puede sobrevivir indemne tantos asaltos como el doble de su bonificación de Resistencia. Después de este tiempo, comienza a experimentar la asfixia y el vacío (como se detalla más arriba). Sin embargo, el daño por vacío es solo de 1d5 en lugar de 1d10.

CURACIÓN

Un personaje inevitablemente sufre daños durante sus batallas en el nombre del Emperador. A medida que el personaje acumula daños, progresa a través de tres estados diferentes: heridas leves, heridas graves, y heridas críticas.

HERIDAS LEVES

Un personaje tiene heridas leves si ha recibido un daño igual o inferior al doble de su bonificación de Resistencia. Un personaje con heridas leves elimina 1 punto de daño cada día mediante curación natural. Si un personaje con heridas leves dedica un día entero a descansar en cama, elimina una cantidad de daño igual a su bonificación de Resistencia. Una vez elimina todo el daño, el personaje deja de tener heridas leves.

HERIDAS GRAVES

Un personaje sufre heridas graves cuando recibe más del doble de daño que su bonificación de Resistencia. Un personaje con heridas graves no elimina el daño a menos que se dedique por completo a descansar (como cuando recibe cuidados médicos extendidos, según la habilidad *Medicae* en la [página 107](#)). Si lo hace, el personaje elimina 1 punto de daño al final de cada período de 24 horas. Cuando el daño de un personaje con heridas graves es igual o inferior al doble de su bonificación de Resistencia, para a tener heridas leves.

HERIDAS CRÍTICAS

Un personaje sufre heridas críticas cuando recibe más daños que su total de heridas. Un personaje con heridas críticas no elimina el daño a menos que se dedique por completo a descansar (como cuando se recibe cuidados médicos extendidos, según la habilidad *Medicae* en la [página 107](#)). Si lo hace, el personaje realiza una tirada moderada (+0) de Resistencia al final de cada período de 24 horas. Si tiene éxito, elimina 1 punto de daño crítico. Cuando se elimina todo su daño crítico, para a tener heridas graves.

ATENCIÓN MÉDICA

La atención médica puede variar desde la aplicación de drogas curativas mediante una tirada exitosa de *Medicae*. La atención médica puede proporcionar una recuperación inmediata o puede acelerar el proceso de curación natural. Para obtener información adicional, consulta la habilidad *Medicae* en la [página 107](#). La atención médica también puede ser concedida por el DJ entre sesiones de juego, y no necesariamente ligada a una tirada de *Medicae* u otra habilidad que pueda tener un personaje. Esto depende del DJ, y por lo general implica el paso del tiempo narrativo, aunque debe hacerse para ayudar a acelerar el juego. Un DJ debe evitar dejar jugadores en situaciones donde su personaje quede con heridas graves o críticas y no pueda participar en el juego.

PRÓTESIS BIÓNICAS

Es posible, y a menudo una buena idea, restaurar miembros perdidos con reemplazos biónicos. De hecho, a veces un acólito podría preferir cortar un brazo sano para obtener los beneficios de una prótesis cibernética para honrar al Ommissiah. Consulta en el **Capítulo V: Armería** cómo funcionan las prótesis cibernéticas y biónicas, así como el procedimiento para obtenerlas.

MOVIMIENTO

“¡A formar! Será un vuelo difícil si vamos a atraparlos antes de que se oculten los soles”.

—Merritt Hadrax, piloto de la lanzadera *Grox de bronce*

El movimiento es un factor importante en DARK HERESY, ya que los acólitos suelen encontrarse en constante movimiento mientras investigan herejías, descubren pistas, y (a menudo con violencia) sofocan aquellos que pondrían en peligro la humanidad, ya sea siguiendo órdenes o mediante acciones imprudentes. Como se ha discutido al comienzo del capítulo, existen dos métodos diferentes de manejar el tiempo en DARK HERESY; tiempo narrativo y tiempo estructurado; y cada uno tiene sus propias reglas en relación con el movimiento.

TIEMPO ESTRUCTURADO

Y TIEMPO NARRATIVO

Durante el tiempo estructurado; normalmente en combate; un personaje puede realizar una acción durante un asalto para moverse a una de cuatro velocidades: media acción de movimiento, acción completa de movimiento, carga, o correr. La cantidad de metros que se mueve un personaje está determinado por su bonificación de Agilidad, y puede verse modificado por algunos talentos o rasgos. La **Tabla 7-23: Movimiento en tiempo estructurado** proporciona más detalles sobre las distintas velocidades.

Durante el tiempo narrativo, cuando un personaje no participa activamente en combate o alguna otra actividad que consume todo su tiempo, saber hasta qué punto puede moverse un personaje en una determinada cantidad de tiempo a menudo sigue siendo importante para la historia. El movimiento en tiempo narrativo describe la velocidad normal a la que un personaje puede moverse en circunstancias ideales. El medio ambiente y el terreno, discutidos más adelante, pueden afectar a esta velocidad. La **Tabla 7-24: Movimiento en tiempo narrativo** da más detalles sobre las distintas velocidades.

Tabla 7-23: Movimiento en tiempo estructurado (en metros por asalto)

B. AG	MEDIA ACCIÓN	ACCIÓN COMPL.	CARGA	CORRER
0	1/2	1	2	3
1	1	2	3	6
2	2	4	6	12
3	3	6	9	18
4	4	8	12	24
5	5	10	15	30
6	6	12	18	36
7	7	14	21	42
8	8	16	24	48
9	9	18	27	54
10	10	20	30	60

TERRENO Y MOVIMIENTO NARRATIVO

Las condiciones del terreno afectan a la rapidez con que un personaje puede moverse durante el tiempo narrativo. Arrastrarse por un campo lleno de nieve hasta la cintura es mucho más difícil que caminar a través de un amplio patio pavimentado de baldosas. Al atravesar follaje espeso, densas multitudes, arena suelta, barro profundo, y otros terrenos similares, el movimiento de un personaje se reduce a la mitad. Además, el director de juego determina qué modificadores aplica al tiempo narrativo debidos al medio ambiente.

APRESURARSE EN TIEMPO NARRATIVO

Durante las investigaciones de un acólito, el tiempo es esencial, ya que el destino de mundos puede colgar de un hilo. Al moverse en el tiempo narrativo, un personaje puede apresurarse para duplicar su movimiento en tiempo narrativo. Si lo hace, un personaje sufre una penalización de -10 a las tiradas basadas en la percepción debido su distracción por apresurarse.

Un personaje puede apresurarse durante tantas horas seguidas como su bonificación de Resistencia antes de comenzar a sentir sus efectos. Al terminar este período, debe realizar una tirada moderada (+0) de Resistencia o sufrirá 1 nivel de fatiga. Además, al terminar cada período consecutivo de la misma duración, debe hacer otra tirada de Resistencia con una penalización acumulativa de -10 o sufrirá 1 nivel de fatiga. Por ejemplo, sufre una penalización de -10 a su tirada de Resistencia al final del segundo período, un -20 después del tercero, y así sucesivamente.

CORRER EN TIEMPO NARRATIVO

Un personaje puede correr hasta el triple de su tipo de movimiento narrativo. Mientras lo hace, el personaje sufre una penalización de -20 a las tiradas basadas en Percepción.

Tras la primera hora corriendo, un personaje debe hacer una tirada moderada (+0) de Resistencia o sufrirá 1 nivel de fatiga. Al final de cada siguiente hora, debe hacer otra tirada de Resistencia con una penalización acumulativa de -10 o sufrirá 1 nivel de fatiga.

Tabla 7-24: Movimiento en tiempo narrativo

B. AG	POR MINUTO	A LA HORA	AL DÍA
0	12m	0,75km	7km
1	24m	1,5km	15km
2	48m	3m	30km
3	72m	4km	40km
4	96m	6km	60km
5	120m	7km	70km
6	144m	9km	90km
7	168m	10km	100km
8	192m	12km	120km
9	216m	13km	130km
10	240m	14km	140km

Tabla 7–25: Modificadores a Agilidad por entorno traicionero.

CONDICIÓN	MODIFICADOR
Humo o niebla	+10
Barro	+0
Agua poco profunda	+0
Oscuridad	–10
Nieve gruesa	–10
Maleza	–10
Multitudes densas	–20
Gravedad cero	–20
Escombros	–20
Temblores	–20

MARCHA FORZADA

Mientras que el tiempo estándar para la marcha es de diez horas al día, nada impide a los personajes continuar después de ese tiempo. Tras diez horas de una marcha, un personaje puede forzar la marcha de manera segura durante un tantas horas como su bonificación de Resistencia. Tras la primera hora después de ese período, el personaje debe realizar una tirada moderada (+0) de Resistencia o sufrirá 1 nivel de fatiga, y debe repetir esta tirada con una penalización acumulativa de –10 al final de cada hora consecutivo de marchar a partir de entonces. La fatiga obtenida por la marcha forzada se retira a una velocidad de un nivel por cada dos horas de descanso.

MOVIMIENTO Y ENTORNO

Las cantidades que figuran en la **Tabla 7–23: Movimiento en tiempo estructurado** tienen un valor relativamente claro y ordenado. Sin embargo, es raro el caso donde los combates tienen lugar en un día claro y soleado, en grandes complejos de hábitáculos colmena vacíos o en campo abierto, y no hay muchos obstáculos presentes para dificultar los movimientos de un personaje. Pasillos estrechos, nieve profunda, niebla espesa, arena suelta, densa maleza; estos son sólo algunos ejemplos de las condiciones que pueden complicar el movimiento. En tales condiciones, la velocidad de movimiento de tiempo estructurado de un personaje se reduce a la mitad (redondeando hacia arriba).

Con el tiempo estructurado, si un personaje realiza una acción de correr o cargar en un entorno traicionero, debe hacer una tirada moderada (+0) de Agilidad. Un fallo significa que cae derribado en un punto de su movimiento determinado por el DJ y en base a sus niveles de fracaso. La dificultad de esta tirada se puede modificar a discreción del DJ según cualquier número de factores. Consulta la **Tabla 7–25: Modificadores a Agilidad por entorno traicionero** más arriba como guía de estos modificadores.

TREPAR

Hay muchas ocasiones donde la experiencia de un personaje dicta que el mejor modo de llegar a un destino o superar un obstáculo es mediante la escalada. Trepas por una valla, escalar una pared de la ciudad, descender una grieta, y escalar una pared hasta una posición ideal para un francotirador en la azotea son todos los casos en que se requiere la escalada. La escalada se divide en dos categorías generales dependiendo de la naturaleza del terreno: escaladas sencillas y superficies verticales.

ESCALADAS SENCILLAS

Las escaladas sencillas incluyen paredes bajas, colinas escarpadas, pilas de escombros, árboles o cualquier otra cosa que requiera esfuerzo y concentración, pero no auténtica habilidad. Cualquier personaje con las manos libres pueden superar de forma automática una escalada sencilla, siempre y cuando se tome su tiempo y no esté distraído (recibiendo disparos, por ejemplo).

Si un personaje se apresura mientras está siendo perseguido, recibiendo disparos, o distraído de otro modo, debe realizar una tirada moderada (+0) de Fuerza o de Atletismo para realizar una escalada sencilla. Con un nivel de éxito, el personaje realiza su escalada a la mitad de su velocidad. Por cada nivel adicional de éxito, el personaje suma un metro adicional. Si falla la tirada, el personaje cae hasta su posición de partida de la escalada. A su discreción, el director de juego puede ajustar la dificultad de la escalada a la según cualquier otro factor que considere apropiado. Algunos tipos de escalada, como subir una escalera resistente, son tan simples que no requieren ninguna tirada, incluso estando distraído.

SUPERFICIES VERTICALES

Muchas superficies están fuera del alcance de personajes ordinarios, y con frecuencia requieren entrenamiento y equipo especializado. Un acantilado totalmente liso con salientes y asideros, una grieta helada, las paredes de los edificios, o los arbotantes de una ciudad colmena, son ejemplos de este tipo de escaladas, e intentar una subida como esta requiere una tirada complicada (–10) de Atletismo. Con un nivel de éxito, el personaje termina su subida a razón de la mitad de su velocidad. Por cada nivel adicional de éxito, el personaje suma un metro adicional. Si falla, el personaje cae de su posición de partida de la escalada. Artículos especializados como rezones y arneses añaden una bonificación a las tiradas de Atletismo y se describen en el **Capítulo V: Arsenal**.

RÁPEL

Si un personaje tiene que descender una superficie escarpada con rapidez, puede intentar hacer rápel en lugar de descender en escalada. Hacer rápel requiere material de escalada, un arnés, o al menos una buena y robusta cuerda, y requiere una tirada moderada (+0) de Agilidad. Con un nivel de éxito, el personaje desciende a una velocidad de 10 metros por asalto, además de un metro adicional por cada nivel adicional de éxito. Con un nivel de fracaso, la velocidad de descenso se reduce a 5 metros por asalto. Fallar por dos o más niveles requiere que el personaje haga una tirada moderada (+0) de Resistencia o perderá su agarre, y si el personaje no está usando un arnés o se sujeta de otro modo, cae hasta el suelo sin remedio.

SALTAR

Un salto es un ascenso o descenso vertical controlado en el que un personaje intenta saltar tan alto como pueda, o saltar con seguridad hacia abajo desde una superficie elevada sin sufrir daños. Si un personaje es empujado desde una cornisa, o de otro modo no tiene el control de su descenso, no es un salto, sino una caída (consulta la [página 243](#)). Si el personaje intenta realizar un salto horizontal para cubrir tanto terreno como sea posible. Cualquier salto se puede beneficiar de una carrera inicial, y requiere de una acción completa.

SALTOS VERTICALES INMÓVILES

Un personaje puede saltar desde una posición estática, aproximadamente medio metro hacia arriba desde el suelo. La distancia de salto depende de la masa corporal de un personaje así como su Agilidad y Fuerza, por lo que esta distancia varía ligeramente entre personajes. Un personaje puede saltar hasta alcanzar una repisa u otro asidero tan elevado como su propia altura más aproximadamente un metro de longitud de sus brazos y medio metro adicional por el salto inmóvil. Normalmente no se requiere una tirada para este salto, aunque el DJ podría pedir una tirada de Agilidad si el personaje lleva objetos pesados. Alzar el propio peso para subirse a agarrado requiere una tirada moderada (+0) de Fuerza.

Un personaje puede intentar saltar con seguridad distancias cortas. Cuando un personaje intenta esto, debe realizar una tirada moderada (+0) de Agilidad. Si tiene éxito, se puede caer sin daños tantos metros como su bonificación de Agilidad, más 1 metro por cada nivel de éxito que obtuvo en la tirada. Si falla, cae derribado y sufre daño por caída equivalente a la distancia completa (consulta la [página 243](#)). Si tiene éxito, pero no anota suficientes niveles de éxito para caer de forma segura, cae derribado y sufre daño por caída equivalente a un número de metros igual a la distancia que cayó menos su bonificación de Agilidad.

SALTOS VERTICALES CON IMPULSO

Con una carrera inicial de al menos cuatro metros en línea recta, un personaje puede aumentar la altura de sus saltos. Tras el salto, el personaje debe realizar una tirada moderada (+0) de Agilidad. Si tiene éxito, añade tantos metros como la mitad de su bonificación de Fuerza (redondeando hacia arriba), más otro medio metro por cada nivel de éxito por encima del primero, a su distancia normal de salto vertical. Si el personaje no supera la tirada, se tropieza y debe tener éxito en una tirada moderada (+0) de Agilidad adicional o quedará derribado. Con cualquier resultado termina el turno del personaje. Por cada cuatro metros adicionales más allá de los cuatro primeros que el personaje corra antes de realizar el salto, recibe una bonificación de +10 a su tirada de Agilidad (hasta un máximo de +30).

SALTOS HORIZONTALES INMÓVILES

Para hacer un salto horizontal inmóvil, el personaje debe realizar una tirada moderada (+0) de Agilidad. Si tiene éxito, salta tantos metros como su bonificación de Fuerza, más medio metro por cada nivel de éxito adicional por encima del primero. Si falla, el personaje sólo salta tantos metros como la mitad de su bonificación de Fuerza (redondeado hacia arriba); cada nivel adicional de fracaso por encima del primero reduce esta distancia en otro medio metro (hasta un mínimo de medio metro). Si es importante, la altura alcanzada durante este salto es igual a un cuarto de la distancia saltada, redondeado hacia arriba.

SALTOS HORIZONTALES CON IMPULSO

Al igual que los saltos verticales con impulso, para dar un salto horizontal con impulso el personaje debe correr al menos cuatro metros en línea recta. Al final del movimiento, el personaje realiza una tirada moderada (+0) de Agilidad. Si tiene éxito, salta tantos metros como su bonificación de Fuerza, más otro medio metro por cada nivel de éxito por encima del primero. Si fracasa, el personaje sólo salta tantos metros como la mitad de su bonificación de Fuerza (redondeado hacia arriba); cada nivel de fracaso por encima del primero reduce la distancia de salto en otro medio metro (hasta un mínimo de medio metro). Por cada cuatro metros adicionales que el personaje corra antes de saltar, recibe una bonificación de +10 a su tirada de Agilidad (hasta un máximo de +30). Si es importante, la altura alcanzada durante el salto es igual a un cuarto de la distancia saltada redondeado hacia arriba.

NADAR

En circunstancias ideales, un personaje no necesita hacer una tirada para nadar, pero las circunstancias ideales son raras en DARK HERESY. Mar picada, manos atadas, cargas pesadas, luchar mientras nadan, y similares son todas condiciones peligrosas, y requieren que el personaje realice una tirada moderada (+0) de Atletismo como una acción completa para moverse. Si el personaje tiene éxito, se mueve un tantos metros como la mitad de su bonificación de Fuerza (redondeando hacia arriba) en cualquier dirección. También puede simplemente avanzar en el agua. Si falla, el personaje no avanza y no puede moverse. Un personaje también puede bucear, pero debe contener la respiración para hacerlo. Un personaje físicamente incapaz de nadar (inconsciente, paralizado, atado, etc.) se hunde de forma automática. Bajo el agua, un personaje corre el riesgo de ahogarse (consulta la asfixia en la [página 243](#)).

El equipo pesado, especialmente el blindaje, hace muy difícil nadar. Si un personaje lleva un blindaje o es arrastrado hacia abajo (a discreción del DJ), todas las tiradas de Atletismo se realizan con una penalización de -30. Si un personaje tan abrumado falla una tirada de atletismo para nadar, sufre 1 nivel de fatiga.

NADAR EN TIEMPO NARRATIVO

La natación prolongada, sin importar las circunstancias, es agotadora y potencialmente peligrosa. Un personaje puede nadar sin consecuencias durante tantas horas como su bonificación de Resistencia. Después de ese punto, debe realizar una tirada moderada (+0) de Resistencia al final de cada hora consecutiva de natación con una penalización acumulativa de -10 en cada tirada después de la primera. Si un personaje falla su chequeo de Resistencia, obtiene un nivel de fatiga. Si un personaje nadando cae inconsciente debido a la fatiga, se hunde inmediatamente bajo la superficie y comienza a asfixiarse como se indica en la [página 243](#). Para determinar la distancia recorrida por cada hora de nado, usa la **Tabla 7-24: Movimiento en tiempo narrativo** (consulta la [página 245](#)) y usa la bonificación de Fuerza del personaje en lugar de su bonificación de Agilidad.

TRANSPORTAR Y EMPUJAR OBJETOS

En circunstancias normales, no es necesario conocer exactamente cuanto peso puede llevar un personaje, y confiar en el sentido común es suficiente en la mayoría de los casos. En general, un personaje puede llevar razonablemente un arma principal, como un rifle láser, rifle automático, o lanzallamas, junto a una o dos armas secundarias como una pistola o arma cuerpo a cuerpo, junto con un par de cargadores de munición extra y varias piezas de equipo diverso en una mochila, maletín o recipiente similar. Sin embargo, no es en absoluto razonable, que un personaje, incluso uno muy fuerte, camine por ahí con tres armas pesadas y varios miles de cargadores de munición para cada uno, o que el personaje tenga una mochila con todos los accesorios del Arsenal. Sin embargo, hay momentos donde es crucial saber cuanto peso puede transportar un personaje. La cantidad de peso que un personaje puede moverse depende de la suma de sus bonificaciones de Fuerza y Resistencia. Compara este total con la **Tabla 7-26: Transportar, levantar y empujar** para averiguar los límites a la fuerza de un personaje. Es importante tener en cuenta que ciertos rasgos y talentos pueden aumentar estos valores.

Tabla 7-26: Transportar, levantar y empujar

SUMA DE BF Y BR	MÁXIMO PESO CARGADO	MÁXIMO PESO LEVANTADO	MÁXIMO PESO EMPUJADO
0	0,9kg	2,25kg	4,5kg
1	2,25kg	4,5kg	9kg
2	4,5kg	9kg	18kg
3	9kg	18kg	36kg
4	18kg	36kg	72kg
5	27kg	54kg	108kg
6	36kg	72kg	144kg
7	45kg	90kg	180kg
8	56kg	112kg	224kg
9	67kg	134kg	268kg
10	78kg	156kg	312kg
11	90kg	180kg	360kg
12	112kg	224kg	448kg
13	225kg	450kg	900kg
14	337kg	674kg	1.348kg
15	450kg	900kg	1.800kg
16	675kg	1.350kg	2.700kg
17	900kg	1.800kg	3.600kg
18	1.350kg	2.700kg	5.400kg
19	1.800kg	3.600kg	7.200kg
20	2.250kg	4.500kg	9.000kg

PESO TRANSPORTADO

El peso transportado de un personaje es la cantidad que puede llevar cómodamente sin sufrir fatiga o penalizaciones a su movimiento. Si un personaje lleva más de este peso queda entorpecido.

PESO LEVANTADO

El peso levantado de un personaje de peso representa la cantidad máxima de peso que puede alzar en vilo. Un personaje puede intentar moverse mientras levanta una carga pesada, pero si esa carga excede su peso transportado, queda entorpecido. Levantar una carga pesada se considera una acción completa. Un personaje puede intentar superar su límite de peso levantado mediante una tirada moderada (+0) de Fuerza. Por cada nivel de éxito que anote, el personaje añade +1 a la suma de sus bonificaciones de Fuerza y Resistencia para determinar su límite. Si el personaje obtuvo dos o más niveles de fracaso, sufre un nivel de fatiga.

PESO EMPUJADO

El peso empujado es la cantidad máxima de peso que un personaje puede empujar sobre una superficie lisa, como un pasillo o el suelo de piedra pulida de un templo oscuro. El terreno difícil puede hacer más difícil o incluso imposible empujar objetos. Empujar un objeto es una acción completa, y empujar peso hasta el límite no requiere ninguna tirada. Empujar un peso superior a este límite requiere una tirada moderada (+0) de Fuerza. Por cada nivel de éxito que anote el personaje añade +1 a la suma de bonificaciones de Fuerza y Resistencia para determinar sus límites. Si el personaje obtiene dos o más grados de fracaso, sufre un nivel de fatiga.

PERSONAJES ENTORPECIDOS

Un personaje que intente llevar más peso que su límite transportado, pero menos que su límite levantado, se considera entorpecido. Si se encuentra entorpecido, el personaje sufre una penalización de -10 a las tiradas de Agilidad. Además, tras pasar una cantidad de horas igual a su bonificación de Resistencia mientras se encuentra entorpecido, el personaje debe realizar una tirada moderada (+0) de Resistencia o sufre un nivel de fatiga.

OBJETOS ARROJADIZOS

Muchas armas, como granadas y cuchillos, son diseñadas para ser lanzadas, pero un personaje puede intentar arrojar casi cualquier objeto que pese hasta la mitad de su límite de peso levantado normal como se indica en la **Tabla 7-26: Transportar, levantar y empujar**. Arrojar un objeto que no sea un arma (es decir, ni una granada ni un cuchillo), requiere una tirada moderada (+0) de Fuerza. Si tiene éxito, el objeto vuela tantos metros como su bonificación de Fuerza. Por cada nivel de éxito, esta distancia se multiplica (un nivel adicional de éxito por encima del primero duplica la distancia, dos niveles adicionales de éxito por encima del primero la triplica, y así sucesivamente). Si falla, el objeto cae a poca distancia, volando tantos metros como la mitad de su bonificación de Fuerza (redondeando hacia abajo). Si esta distancia es de 0 metros, cae a sus pies. Si el objeto golpea una superficie dura, como una pared o un vehículo, la superficie sufre 1d10+BF puntos de daño de impacto más 1 punto de daño adicional por cada nivel de éxito por encima del primero. Si el objeto es lanzado contra un objetivo específico, se trata como un arma improvisada, y el personaje realiza una tirada de Habilidad de proyectiles en lugar de una tirada de Fuerza. Un personaje puede intentar arrojar un objeto que pese más de la mitad de su peso levantado, pero debe realizar una tirada complicada (-10) de Fuerza para arrojarlo con éxito. Consulta el **Capítulo V: Arsenal** para más datos sobre el uso de granadas y otras armas arrojadas, además de las reglas completas para armas improvisadas.

ILUMINACIÓN

Los acólitos en **DARK HERESY** pueden participar en incursiones nocturnas, bajo cielos negros sin luna, o infiltrarse a través húmedas, o pozos fétidos. Como resultado, la opresiva oscuridad se convierte en un enemigo por derecho propio, ocultando incontables amenazas y terrores sin nombre en sus oscuras profundidades. Un personaje con experiencia sabe que una fuente de luz portátil y fiable como una esfera o lámpara incandescente es tan importante como su arma. Para facilitar el juego, en **DARK HERESY** existen tres niveles de iluminación: brillante, sombrío, y oscuro.

Se considera brillante cualquier luz que permita una visión normal, como la luz solar, una cámara bien iluminada, o la luz de una linterna. Un ambiente sombrío se produce horas antes del amanecer y el crepúsculo en mundos como Terra, cuando un personaje se encuentra al límite del alcance de una fuente de luz, o cuando una fuente de luz es oscurecida por un efecto del medio ambiente como humo o niebla. La oscuridad es la ausencia de luz. Aparte de entorpecer la visión, las condiciones de sombras y oscuridad afectan a la capacidad de movimiento y combate de un personaje. Los personajes pueden moverse por terreno sombrío sin problemas, pero si un personaje intenta moverse a más de la mitad de su velocidad de movimiento en la oscuridad, debe realizar una tirada difícil de Percepción (-20) para no extraviarse. Si falla, se desorienta y deambula en una dirección aleatoria. Los efectos de la iluminación en combate se describen en la [página 229](#).

VOLAR

En la siguiente sección se describen las reglas que cubren todo en **DARK HERESY** bendecido (o maldito) con el poder de volar, desde criaturas y dispositivos voladores, hasta personajes y PNJ con tecnología específica con capacidad de vuelo.

ALTITUD

En un típico planeta similar a Terra hay tres grandes altitudes: levitación, baja altitud y gran altitud. Un personaje que realiza una acción de movimiento completo durante el vuelo puede moverse hacia arriba o hacia abajo un nivel de altitud. Moverse hacia arriba o hacia abajo más de un nivel de altitud en un solo turno, requiere una acción de carga o correr.

LEVITACIÓN

Un personaje o criatura levitando flota sobre el suelo, normalmente a no más de dos metros, y se pueden mover sobre obstáculos pequeños con facilidad. Pueden atacar y ser atacados por criaturas y personajes en tierra. A menudo, una criatura flotante no puede volar a otras altitudes, como es el caso cuando una criatura posee el rasgo Levitador (consulta la [página 137](#)). Una criatura con este rasgo se mantiene aproximadamente a la misma altura, unos dos metros por encima del suelo, incluso si se desciende a un terreno más bajo como un cráter o un valle. En general, las criaturas que levitan no descienden de buen grado a lugares de los que no pueden escapar, como dicta el sentido común.

BAJA ALTITUD

Un personaje o criatura volando a baja altura está fuera del alcance de los ataques cuerpo a cuerpo desde tierra, pero aún así al alcance de la mayoría de ataques a distancia o de otras criaturas voladoras. Una criatura volando a baja altitud no tiene penalizadores para atacar a objetivos en tierra, pero los enemigos que atacan desde el suelo sufren una penalización de -10 a sus tiradas de Habilidad de proyectiles (además de cualquier penalización normal por la distancia u otros factores).

GRAN ALTITUD

Un personaje o criatura volando a gran altitud está mucho más allá del alcance de los ataques procedentes de la tierra o de baja altitud. Los personajes o criaturas a gran altitud sólo pueden atacar o ser atacados por otros a la misma altitud.

MOVIMIENTO DE VUELO

Los personajes y criaturas voladoras se dividen en dos categorías: Levitador y Volador (consulta el **Capítulo IV: Talentos y rasgos** para obtener información sobre estos rasgos). Los levitadores se mueven por el aire, pero a una altura de dos metros. Un volador no se limita al nivel del suelo, y puede ascender o descender a voluntad. Si se incluye en el perfil de una criatura, cada rasgo tiene un número asociado que dicta su movimiento de vuelo.

El movimiento de vuelo funciona como el movimiento normal, pero sólo cuando la criatura está en el aire. Durante el vuelo, una criatura debe hacer por lo menos una acción de movimiento (como media acción de movimiento, acción completa de movimiento, carga y correr) durante cada uno de sus turnos para permanecer en el aire. Si un levitador de repente deja de volar por ser aturcido o no dedicar una acción de movimiento, por ejemplo, simplemente aterriza a salvo en el suelo. Si se encuentra a baja altitud en cambio, cae al suelo y sufre daño por caída (consulta la [página 243](#)) como si cayera desde 15 metros de altura. Una criatura que cae en picado desde gran altitud sufre daño por caída como si cayera 25 metros o más, a discreción del DJ.

LOS EFECTOS DE LA GRAVEDAD

En los mundos habitados del Imperio la gravedad apenas varía, y sus efectos en el juego suelen ser mínimos. Sólo en los mundos de alta o baja gravedad, o atrapados en gravedad cero, su movimiento, carga transportada y otros factores son afectados.

MUNDOS DE BAJA GRAVEDAD

En los mundos con baja gravedad, la bonificación de Agilidad de los personajes aumenta en 2 a efectos de movimiento e Iniciativa. También, la suma de bonificaciones de Fuerza y Resistencia de los personajes aumenta en 4 a la hora de determinar el peso transportado, levantado y empujado. En mundos de baja gravedad, al arrojar objetos (y armas), la bonificación de Fuerza de los personajes aumenta en 2, y las distancias de salto se duplican.

MUNDOS DE ALTA GRAVEDAD

En los mundos con alta gravedad, la bonificación de Agilidad de los personajes se reduce en 2 (hasta un mínimo de 1) a efectos del movimiento e Iniciativa. También, la suma de bonificaciones de Fuerza y Resistencia de los personajes se reduce en 4 a la hora de determinar el peso transportado, levantado y empujado. En mundos con alta gravedad, al arrojar objetos la bonificación de Fuerza de los personajes se reduce en 2 (hasta un mínimo de 0), y las distancias de salto se reducen a la mitad (redondeando hacia arriba).

GRAVEDAD CERO

Los personajes de **DARK HERESY** tienen más probabilidades de encontrarse en gravedad cero en el espacio, especialmente cuando si se produce un fallo tecnológico significativo. La gravedad cero se considera terreno difícil para determinar el movimiento, y realizar una acción de carga o de correr requiere una tirada difícil (-20) de Agilidad para evitar ir la deriva en una dirección aleatoria. Los personajes que no superen la tirada de Agilidad se consideran en derribados. Para iniciar una acción de movimiento en gravedad cero, el personaje debe estar adyacente al suelo, pared, techo, cubierta, o cualquier otro objeto para poder darse impulso.

VEHÍCULOS DE COMBATE

“¡Preparad las armas; estamos a punto de embestir!”

—Hermes Dag, momentos antes del impacto

El combate no se limita a batallas personales. En campos de batalla por igual en toda la galaxia, vehículos de todos los tamaños y potencia participan en la lucha de la humanidad por la supervivencia. En esta sección se describe cómo se usan los vehículos en situaciones de combate, incluyendo disparar sus armas, embestir, y resolver los daños del vehículo.

Los vehículos en **DARK HERESY** están diseñados para ser manejados completamente en tiempo estructurado. Los personajes que usan vehículos en combate mantienen una posición normal en el orden de iniciativa, aún actúan durante su turno, y aún realizan acciones como media acción, acción completa, reacción, y similar. Un personaje transportado en un vehículo puede llevar a cabo muchas de sus acciones normales, y también puede realizar varias acciones exclusivas como se describe en la [página 251](#). Las acciones dirigidas a controlar el vehículo por lo general requieren que el personaje sea el operador del vehículo (el conductor principal), mientras que otras acciones, como disparar un arma pueden ser realizadas por un pasajero.

CONducir UN VEHÍCULO

Para conducir un vehículo, el personaje debe tener la habilidad Pilotar correspondiente. Los PJs podrían conducir vehículos terrestres simples sin entrenamiento a discreción del DJ (con una penalización adecuada), pero conducir un bípode o pilotar un aerodeslizador estaría más allá de su capacidad.

Al conducir un vehículo, un personaje con entrenamiento en la habilidad adecuada no necesita realizar tiradas de habilidad para conducir normalmente. Se supone que el personaje sabe cómo encender el vehículo, dirigirlo, y obedecer cualquier costumbre o norma local de conducción relevante.

Las tiradas de habilidad se usan cuando el personaje intenta algo especialmente difícil, o intenta dirigir el vehículo durante el combate u otra situación de estrés similar. Embestir a otro vehículo fuera de la carretera durante una persecución a alta velocidad, por ejemplo, requeriría una tirada de habilidad. Zigzaguear sobre una motocicleta a reacción Eldar entre las torres caídas de una colmena derrumbándose mientras esquivo los impactos de un bombardeo orbital requeriría varias.

Estas tiradas de habilidad pueden ser tiradas estándar o enfrentadas, según la situación. Por ejemplo, el ejemplo anterior de conducción agresiva requeriría una tirada enfrentada contra los otros conductores, mientras que el último ejemplo podría necesitar varias tiradas estándar de habilidad. Al igual que otras formas de tiradas de habilidad, las tiradas de Pilotar para el uso de vehículos pueden ser modificadas por varias circunstancias.

Tabla 7-27: **Terreno difícil y otros peligros** en la [página 251](#) resume algunas de las diferentes condiciones con las que un vehículo puede viajar, y las penalizaciones que esas condiciones impone a las tiradas de Pilotar. Estas penalizaciones son acumulables con cualesquier otra penalización o bonificación que el vehículo o conductor puedan sufrir, como el tipo de vehículo o cualquier rasgo aplicable al vehículo.

ACCIONES DE VEHÍCULOS DE COMBATE

Un operador puede pilotar o dirigir su vehículo de otro modo en una amplia clase de maniobras o ataques, los mejores para perseguir (o escapar de los herejes) y otros enemigos. Como regla general, un vehículo debe moverse directamente hacia delante o hacia atrás al menos su propia longitud antes de girar 90° en cualquier dirección. Puede girar más de una vez, a condición de moverse una distancia suficiente cada vez.

Las siguientes acciones están disponibles para los tripulantes:

MANIOBRA EVASIVA

Tipo: Acción completa

Subtipos: Concentración, movimiento

El vehículo zigzaguea y esquiva, volviéndose un objetivo más escurridizo. Como parte de esta acción, el operador debe realizar una tirada moderada (+0) de Pilotar. El vehículo se mueve a su velocidad táctica, siguiendo las restricciones normales de movimiento. Si el operador tuvo éxito en su tirada, el vehículo impone una penalización de -10 a los ataques realizados contra él por cada nivel de éxito que obtuvo en la tirada hasta el comienzo del siguiente turno del operador (los ataques a distancia realizados por el vehículo durante ese tiempo sufren la misma penalización). Si el operador falla la tirada por cinco o más niveles de fracaso, el vehículo queda **Fuera de control** (consulta la [página 255](#)).

¡PISA A FONDO!

Tipo: Acción completa

Subtipos: Concentración, movimiento

El operador presiona el pedal (o equivalente), y el vehículo sale disparado hacia adelante a toda velocidad. Como parte de esta acción, el operador realiza una tirada complicada (-10) de Pilotar. Si tiene éxito, el vehículo se mueve al doble de su velocidad táctica, más cinco metros adicionales por cada nivel de éxito que el operador obtuvo en su tirada. El vehículo impone una penalización de -20 a todos los ataques realizados contra él hasta el comienzo del siguiente turno del operador (los ataques a distancia realizados por el vehículo durante este tiempo sufren la misma penalización). Si el operador falló la tirada por cinco o más niveles de fracaso, el vehículo queda **Fuera de control** (consulta la [página 255](#)). Esta acción no puede ser usada con un Bípode, a menos que tenga el rasgo Viviente.

Tabla 7-27: Terreno difícil y otros peligros

MODIFICADOR	TIPOS DE TERRENOS
+0	Plaza, terreno abierto, carretera pavimentada
-5	Carretera de grava, campo seco despejado
-10	Lodo profundo o agua de menos de 20 cm de profundidad, arena suelta, densa maleza.
-15	Agua fluyendo de 1 metro de profundidad, terreno rocoso e inestable, espesos bosques o paisajes urbanos en ruinas. Una tirada fallida de Pilotar en este terreno por cuatro o más niveles de fracaso hace que el vehículo quede atascado, y que deba ser liberado antes de continuar.

GOLPEA Y CORRE

Tipo: Acción completa

Subtipos: Ataque, cuerpo a cuerpo, movimiento

Algunos vehículos son tan pequeños que actúan más como transportes personales. Estos incluyen no solo motocicletas y motocicletas a reacción Eldar, sino también monturas vivientes. Sus conductores pueden acercarse a los enemigos a gran velocidad, embistiéndolos con armas cuerpo a cuerpo al pasar a su lado. El ataque es rápido y brutal, y el conductor a menudo convierte a su oponente en simples restos sangrientos tras él.

El operador del vehículo realiza una tirada complicada (-10) de Habilidad de armas y el vehículo se mueve hasta una distancia máxima de su velocidad táctica. Si el operador tuvo éxito en su tirada, causa un impacto a un objetivo al alcance con un arma cuerpo a cuerpo apropiado. Si falla la tirada de Habilidad de armas por tres o más niveles de fracaso, el vehículo queda **Fuera de control** (consulta la [página 255](#)).

Tras resolver el ataque, el operador debe mover el vehículo su velocidad táctica en dirección opuesta al objetivo como parte de esta acción. El objetivo no puede realizar un ataque gratuito contra el vehículo o sus pasajeros a causa de este movimiento.

Un personaje solo puede usar esta acción si está operando un vehículo con el rasgo Descubierto. No puede ser usado con un bípode a menos que posea el rasgo Viviente.

QUIEBRO

Tipo: Reacción

Subtipos: Movimiento

El conductor ve una amenaza y tuerce las ruedas o activa los propulsores de súbito, esperando apartar su vehículo de la línea de fuego. A menos que esté pilotando un bípode, sólo se puede utilizar esta reacción si el vehículo se movió a menos su velocidad táctica durante la ronda anterior. En respuesta a un ataque del que sea consciente, el operador puede realizar una tirada moderada (+0) de Pilotar con una penalización equivalente al rasgo Tamaño del vehículo. Si tiene éxito, anula un solo impacto de un ataque, además de un impacto adicional por cada nivel de éxito que obtenga además del primero. Si el conductor no supera la tirada por cinco o más niveles de fracaso, el vehículo queda fuera de control (consulta la [página 255](#)).

¡EMBESTIDA!

Tipo: Acción completa

Subtipos: Ataque, cuerpo a cuerpo, movimiento

Una de las formas más letales de usar un vehículo es como arma contundente. Muchos enemigos de la humanidad han muerto bajo las orugas de los tanques del Imperio.

Como parte de esta acción, el operador realiza una tirada moderada (+0) de Pilotar. El vehículo se mueve en línea un mínimo de metros como su velocidad táctica, y hasta un máximo del doble de su velocidad táctica. Si el operador tiene éxito, puede chocar el vehículo contra un objeto a menos de 3 del final de su movimiento. Se causa un único impacto al objetivo, que causa 1d10 puntos de daño de impacto, además de un daño adicional igual a los puntos de blindaje (PB) de la parte del vehículo que golpeó al objetivo. Por cada 10 metros que el vehículo se movió por encima de su velocidad táctica como parte de esta acción, causa 1d10 puntos de daño adicional. Por cada punto de daño que causa la embestida del vehículo, se mueve al objetivo 1 metro. Este ataque no puede ser parado. Si el objetivo es golpeado, pero impide el daño (por ejemplo, gracias a un campo de fuerza), aún se mueve tantos metros como el daño que hubiera sufrido.

Si el vehículo choca contra otro vehículo (o algo de un tamaño y densidad similar), también sufre un daño igual a los PB del vehículo u objeto al que golpeó más 1d5.

MOVIMIENTO Y MONTURAS VIVIENTES

Los personajes que montan vehículos con el rasgo Viviente pueden realizar muchas acciones como vehículos normales, pero los siguientes efectos reemplazan a los habituales:

Maniobra evasiva: La montura realiza un movimiento completo en un patrón irregular. Esto requiere una tirada difícil (-20) de Supervivencia con una bonificación equivalente a la característica de Agilidad de la montura.

¡Pisa a fondo! La montura se mueve su distancia de correr, y el jinete hace una tirada complicada (-10) de Supervivencia.

Golpea y corre: La montura se mueve hasta su distancia de carga, a continuación, después de atacar, puede hacer un segundo movimiento hasta su distancia de carga.

Quiebro: Los jinetes realizan una tirada ardua (-40) de Supervivencia con una bonificación equivalente a la característica de Agilidad de la montura.

¡Embestida! Los vehículos con el rasgo viviente no pueden realizar una embestida a menos que tengan reglas especiales que se lo permitan.

Maniobra táctica: La montura se mueve media acción o una acción completa de movimiento.

Coz

Tipo: Media acción

Subtipos: Ataque, concentración, movimiento

Esta acción sólo se puede usar con un vehículo con el rasgo Viviente. Se incita a la montura a atacar, aplastando a sus bajo sus cascos herrados, destrozándolos con sus garras o con sus colmillos, e incluso arrojando un fluido tóxico sobre ellos, dependiendo de la criatura. La montura realiza un ataque cuerpo a cuerpo o ataque a distancia, por lo que el piloto realiza una tirada difícil (-20) de Supervivencia con una bonificación igual a la característica de Habilidad de armas de su montura para un ataque cuerpo a cuerpo o su característica de Habilidad de proyectiles para un ataque a distancia. Si tiene éxito, la montura causa un impacto al objetivo con el arma adecuada.

Tabla 7–28: Acciones de vehículos de combate

ACCIÓN	TIPO	SUBTIPO(S)	DESCRIPCIÓN
Coz	Media	Ataque, concentración, movimiento	El piloto hace que una tirada difícil (-20) de Supervivencia con una bonificación igual a la HA/HP de la montura para causar un impacto con su arma.
¡Embestida!	Completa	Ataque, cuerpo a cuerpo, movimiento	Debe moverse al menos a su velocidad táctica, causa 1d10+PB puntos de daño.
Golpea y corre	Completa	Ataque, cuerpo a cuerpo, movimiento	Se mueve a su velocidad táctica y atacar con una penalización de -10 a su HA. Entonces, vuelve a moverse a su velocidad táctica de nuevo.
Maniobra evasiva	Completa	Concentración, movimiento	Se mueve a su velocidad táctica, los enemigos sufren una penalización de -10 para golpear al vehículo por NdE hasta su siguiente asalto.
Maniobra táctica	Varía	Movimiento	Se mueve a su velocidad táctica (media acción) o al doble de su velocidad táctica (acción completa), y gira 90°.
¡Pisa a fondo!	Completa	Concentración, movimiento	Se mueve al doble de su velocidad táctica más 5m adicionales por cada NdE, los enemigos sufren un -20 para disparar al vehículo hasta su siguiente asalto.
Quiebro	Reacción	Movimiento	Evita un ataque inmediato con una penalización equivalente al modificador por Tamaño del vehículo.

MANIOBRA TÁCTICA

Tipo: Media acción o acción completa (ver más adelante)

Subtipos: Movimiento

El operador conduce el vehículo con cuidado hasta su destino empleando una acción de movimiento normal. El vehículo se mueve a su velocidad táctica (medio acción) o el doble de su velocidad táctica (acción completa), siguiendo las restricciones movimiento.

VEHÍCULOS EN COMBATE

Los personajes que operan vehículos pueden realizar acciones normales durante el tiempo estructurado. Algunas de estas acciones varían entre las disponibles para personajes que no operan vehículos, pero aún así tienen las mismas categorías básicas: medias acciones, acciones completas, reacciones, acciones libres, y acciones extendidas, y tienen los mismos subtipos (movimiento, concentración, etc.).

Algunos vehículos tienen varios tripulantes. En tales casos, la tirada de iniciativa del comandante del vehículo determina la Iniciativa de la tripulación restante (si no hay nadie a cargo de la tripulación, se usa iniciativa del operador). El orden de Iniciativa debe ser reorganizado por lo que el miembro de la tripulación que obtuvo la mayor iniciativa toma su turno inmediatamente después del comandante (o el conductor), después el miembro de la tripulación con la siguiente Iniciativa más alta, y así sucesivamente. Cada miembro de la tripulación puede realizar una acción diferente, pero aún tienen el número normal de acciones durante su turno (consulta la [página 215](#)). Por ejemplo, un conductor puede mover el vehículo, mientras que los pasajeros pueden utilizar armas montados o armas personales para cubrir de disparos a sus objetivos o realizar otras acciones que pudieran ejecutar razonablemente dentro de un vehículo.

ATAQUES DE VEHÍCULOS

Un artillero o pasajero de un vehículo puede realizar las acciones de ataque enumeradas en la **Tabla 7-1: Acciones de combate** (consulta la [página 219](#)), con las siguientes notas:

- Los disparos desde un vehículo sufren un -10 si el vehículo se movió a su velocidad táctica en su último asalto.
- Los disparos desde un vehículo sufren un -20 si el vehículo se movió al doble de su velocidad táctica en su último asalto.
- Los artilleros y pasajeros pueden realizar acciones completas incluso si el vehículo se ha movido.
- Los pasajeros sólo pueden disparar desde un vehículo si están en condiciones de hacerlo (por ejemplo, si el vehículo es descapotable, o tiene escotillas o aperturas que podrían ser usadas como puestos de tiro). El tipo de vehículo desde el que disparan determina la dirección en que pueden apuntar los pasajeros al disparar sus propias armas.
- Los efectos críticos que dificultan la capacidad de la tripulación para atacar estorba a los pasajeros del mismo modo.
- Un personaje con la habilidad para manejar un vehículo no necesita competencias específicas de armas para disparar las armas montadas en ese tipo de vehículo sin penalización, ya que su experiencia abarca el uso de armas también.
- Se asume que las armas montadas en un vehículo, incluidas las armas montadas, tienen un soporte. Las armas personales disparadas por los pasajeros que requieran soporte deben ser afianzadas normalmente antes de ser utilizadas.

VEHÍCULOS ATACANTES

Atacar a un vehículo sigue un proceso similar a los ataques normales, cuyos procedimientos y normas aparecen en la [página 226](#). Hay algunas diferencias fundamentales, como el encaramiento y las localizaciones de impacto, que se describen a continuación. Al igual que los ataques normales, no se puede atacar a un vehículo hasta que el DJ haya comprobado que se cumplen los requisitos del ataque. Los ataques cuerpo a cuerpo contra los vehículos requieren que el atacante entre en combate cuerpo a cuerpo contra su objetivo. Las penalizaciones habituales para ataques a distancia realizados contra enemigos enzarzados en combate cuerpo a cuerpo se aplican a los vehículos (consulta las **clases de armas** en la [página 144](#)). El recuadro **Atacar a ciegas** de la [página 222](#) se puede aplicar también a los ataques contra vehículos.

Si es posible atacar, siga estos pasos:

- Paso uno: Aplica los modificadores al ataque
- Paso dos: El atacante determina la orientación
- Paso tres: El atacante hace una tirada
- Paso cuatro: El atacante determina la localización del impacto
- Paso cinco: El atacante determina los daños
- Paso seis: El objetivo aplica los daños

PASO UNO: APLICA LOS MODIFICADORES AL ATAQUE

Los ataques contra vehículos determinan sus modificadores como los ataques normales en la [página 226](#), salvo por lo indicado a continuación. Por ejemplo, el modificador de Tamaño que proporciona una bonificación para golpear a los vehículos.

PASO DOS: EL ATACANTE DETERMINA LA ORIENTACIÓN

A diferencia de la mayoría de personajes, criaturas, y PNJs normales, la dirección por la que se ataca a un vehículo es atacado es importante. Los vehículos están protegidos por un blindaje pesado, pero este recubrimiento suele ser más grueso o delgado, dependiendo de en qué parte del vehículo se encuentre. En términos generales, el blindaje más grueso se coloca sobre el frontal de un vehículo y, si tiene, sobre su torreta. El blindaje más débil a menudo se coloca en la parte trasera de un vehículo. Estas áreas de un vehículo se conocen como orientaciones.

Al realizar cualquier tipo de ataque contra un vehículo, el atacante debe saber a qué orientación golpea. Un vehículo se divide aproximadamente en cuatro partes, cada una en un ángulo de 90°. El ángulo de la parte delantera del vehículo es la orientación frontal. Los dos ángulos a la derecha e izquierda del vehículo son las orientaciones laterales izquierda y derecha. El ángulo restante es la orientación trasera (consulta el diagrama **7-1: Arcos del vehículo** en la [página 254](#)).

La orientación de los ataques determina la cantidad de blindaje que el ataque debe superar para causar daño al vehículo. Si es necesario, para los ataques sobre la zona superior o inferior del vehículo, usa la orientación trasera para resolver el blindaje y el daño.

PASO TRES: EL ATACANTE HACE UNA TIRADA

Tras determinar la característica modificada y la orientación, el atacante realiza una tirada de Habilidad de armas si realiza un ataque cuerpo a cuerpo, o una tirada de Habilidad de proyectiles si realiza un ataque a distancia. Si el resultado de la tirada es igual o menor que la característica modificada, el ataque impacta.

DIAGRAMA 7-1: ARCOS DEL VEHÍCULO



REACCIONES EVASIVAS

Como se ha indicado en la sección anterior, los vehículos disponen de la acción Quiebro que pueden usar como una reacción. Los vehículos no pueden esquivar, y sólo los bipodes pueden parar (si disponen de brazos para ello). Consulta la acción Quiebro en la [página 252](#) para más detalles sobre cómo funciona esta acción.

PASO CUATRO: EL ATACANTE DETERMINA LA LOCALIZACIÓN DEL IMPACTO

El atacante ya sabe la orientación donde golpea su ataque al determinar desde dónde realizó su ataque en relación al vehículo. En la mayoría de los casos, los ataques vienen directamente del atacante, pero con explosivos y armas de fuego indirecto se pueden golpear otras zonas de un vehículo. Con un impacto exitoso, un personaje también debe determinar dónde golpea exactamente. El uso de los dados percentiles son el resultado de la tirada de Habilidad de armas o Habilidad de proyectiles

del atacante, invirtiendo el orden de los dígitos (por ejemplo, un resultado de 32 se convierte en 23, un resultado de 20 se convierte en 02, y así sucesivamente) y compara este número con la [Tabla 7-29: Localizaciones de impacto de vehículos](#).

Como se mencionó anteriormente, cada vez que se impacta sobre una torreta, el ataque se trata como si hubiese impactado sobre la orientación Frontal.

Cuando un personaje golpea un vehículo con un ataque que causa múltiples impactos (por ejemplo, una acción de ataque rápido o ráfaga automática), anota cada impacto después del primero como lo haría con cualquier otro objetivo. Los impactos adicionales pueden ser asignados al objetivo original o a cualquier otro objetivo dentro de su alcance, siempre y cuando ninguno de los nuevos objetivos sea más difícil de golpear que el objetivo original. Si se asignan impactos adicionales al mismo objetivo, utiliza la [Tabla 7-29: Localizaciones de impacto de vehículos](#) para determinar las ubicaciones de estos ataques adicionales.

Tabla 7-29: Localizaciones de impacto de vehículos

1d100	LOCALIZACIÓN	DESCRIPCIÓN
00-20	Sistema motriz	Estas podrían ser las orugas, ruedas, piernas mecánicas, piernas reales, placas gravitatorias, motores, bobinas de potencia y así sucesivamente. Estos sistemas suelen ser frágiles, independientemente del tipo de vehículo, y como tal, la mayoría de vehículos quedan inmovilizados en lugar de sufrir una destrucción absoluta.
21-60	Casco	El ataque afecta al casco o cuerpo principal del vehículo. Un poderoso impacto aquí podrían matar a miembros de la tripulación o detonar depósitos de combustible y munición.
61-80	Armamento	El ataque afecta a una de las armas montadas en el casco del vehículo. Podría ser un estabilizador, o un arma fija sobre la parte delantera del vehículo. Si hay varias armas en esta orientación, el DJ debería elegir aleatoriamente cual es impactada. Si el vehículo no tiene ningún arma frontal, se trata como un impacto sobre la coraza. Estos ataques a menudo destruyen el sistema de armas, pero algunos ataques pueden afectar también al casco principal del vehículo, causando daños secundarios.
81-100	Torreta	El ataque afecta a la torreta del vehículo. Si un vehículo tiene más de una torreta, solo es afectada la más cercana al atacante. Si hay varias armas en esta orientación, el DJ debería elegir aleatoriamente cual es impactada. Si un vehículo no tiene torreta, se trata como un impacto sobre la coraza. Destruir la torreta es tan peligroso como penetrar el casco, ya que suele haber tripulantes importantes y munición volátiles a menudo dentro de la torreta.

PASO CINCO: EL ATACANTE

DETERMINA LOS DAÑOS

Este proceso funciona del mismo modo que los ataques normales salvo por el funcionamiento de la Furia virtuosa contra vehículos. Consulta en la [página 227](#) las reglas completas para determinar el daño.

FURIA VIRTUOSA Y VEHÍCULOS

Los ataques contra los vehículos también se benefician de las reglas de furia virtuosa. La furia virtuosa contra vehículos se provoca del mismo modo que contra otros objetivos (consulta la [página 227](#)). En lugar de hacer una tirada sobre una de las tablas de efectos críticos para heridas personales, el atacante tira 1d5 en la tabla apropiada de efectos críticos de vehículos, según la localización impactada del vehículo. El vehículo sufre el efecto indicado. Sin embargo, no se considera que el vehículo haya sufrido heridas críticas de este modo, y el efecto crítico que sufre el vehículo no es acumulativo con sus daños críticos reales.

PASO SEIS: EL OBJETIVO APLICA LOS DAÑOS

Los vehículos tienen dos características defensivas primarias: Sus puntos de blindaje (o PB) y su integridad.

El blindaje representa tanto la dureza innata de los materiales utilizados para construir un vehículo, así como la protección física integrada en un vehículo para repeler los ataques. El espeso casco de ceramita de un Lemman Russ Demolisher, por ejemplo, tiene muy buena armadura, mientras que el casco de un destartelado karro de guerra Orko tiene un blindaje extremadamente pobre. Los vehículos a menudo tienen diferentes puntos de blindaje para cada orientación. El frontal de un tanque de batalla Lemman Russ es casi invulnerable, por ejemplo, pero un disparo en la débil orientación trasera puede tener un efecto devastador. Los puntos de blindaje funcionan del mismo modo que para una persona o criatura (consulta la [página 227](#)). Cuando un impacto causa daños a un vehículo, calcula los daños y luego resta los PB del vehículo a los daños (teniendo en cuenta la penetración del arma).

La integridad es una representación de la cantidad de daño que un vehículo puede soportar antes de explotar. Puede verse afectada por un gran número de cosas, desde la robustez de los materiales usados para construir el vehículo hasta la cantidad de sub-sistemas redundantes incorporados en componentes críticos.

La integridad funciona del mismo modo para los vehículos que las heridas para los personajes. Tras reducir los daños de un impacto por los PB de un vehículo, el daño restante se aplica a la integridad del vehículo, reduciéndolo en esa cantidad.

DAÑOS CRÍTICOS A VEHÍCULOS

Cuando un vehículo sufre una cantidad de daño igual a su integridad, todo el daño adicional se trata como daño crítico del mismo modo que se aplica el daño crítico a las personas y criaturas. Consulta la tabla apropiada de efectos críticos de vehículos (según donde fue impactado el vehículo por el ataque que causó el daño crítico) y aplica el resultado. Al igual que las tablas de efectos críticos para individuos, los resultados en las tablas de efectos críticos de vehículos son acumulativos. Por ejemplo, si un vehículo sufre 2 puntos de daño en su casco después de haber sufrido daños iguales a su integridad, sufre el resultado número “2” en la tabla de efectos críticos del casco. Si después sufre 4 puntos de daño más de un golpe que impactó en sus sistemas motrices, sufre el resultado número “6” en la tabla de efectos críticos del sistema motriz.

FUERA DE CONTROL, COLISIONES Y CAÍDAS

Hay casos donde el conductor es incapaz de controlar el movimiento de un vehículo. Algunos vehículos se salen de control de diferente manera que los vehículos con ruedas; por ejemplo, los aerodeslizadores colisionan (consulta la [página 256](#)), y los bipodes se caen (consulta la [página 257](#)).

FUERA DE CONTROL (VEHÍCULOS TERRESTRES Y A TRACCIÓN)

Siempre que un vehículo queda fuera de control, ya sea debido a las circunstancias o a los daños críticos, el vehículo debe moverse durante su próximo asalto (el operador no tiene elección). Para determinar la dirección, tira 1d10 en la [Tabla 7-30: Dirección fuera de control](#).

Una vez se ha determinado la dirección, el vehículo se mueve su velocidad táctica más 1d10 metros en esa dirección. Cualquier cosa a la que golpee sufre un impacto, como si el vehículo hubiera realizado una embestida contra él (consulta la [página 252](#)). El vehículo sufre las consecuencias de esta acción de forma normal. La tripulación y los pasajeros tienen que hacer una tirada moderada (+0) de resistencia o quedarán aturdidos durante 1 asalto si el vehículo choca con algo de este modo.

Tabla 7-30: Dirección fuera de control

MODIFICADOR	TIPOS DE TERRENOS
1-4	45° hacia la izquierda del vehículo
5-6	Hacia adelante
7-10	45° hacia la derecha del vehículo

Tabla 7-31: Efectos de impactos críticos en el armamento

Id100	DESCRIPCIÓN
1	Un fuerte impacto deja intacto el arma, pero arroja al artillero lejos de su puesto. El artillero queda aturrido durante 1 asalto.
2	Un golpe oblicuo golpea sobre el arma, rompiendo una ristra de munición, abollando una presilla, o cortocircuitando un sistema de energía. Es un problema menor, pero tomará tiempo arreglarlo. El arma se atasca inmediatamente. Puede desencasquillarse normalmente.
3	El golpe extingue el sistema de apuntado del arma, bloquea una ranura visión o causa que un fragmento del casco se desprenda golpeando al artillero en los ojos. Todos los ataques realizados con el arma sufren una penalización de -10 durante 1d5 asaltos.
4	Con un sonido metálico, el arma queda encajada en su posición. El arma sufre la condición arma/torreta bloqueada (consulta la página 262). El arma ahora solo es capaz de disparar en línea recta hacia la última dirección a la que disparó última (o hacia delante si no hubiera disparado aún). Si el arma era un arma fija, sufre el efecto del número 5 de esta misma tabla.
5	La cinta de munición o el sistema de control es destruido, impidiendo que el arma cargue su munición. El arma sufre la condición arma inhabilitada (consulta la página 263) hasta ser reparada.
6	Los sistemas de apuntado del arma son destruidos por la explosión. El arma gana la condición sistemas de apuntado destruidos condición de daños (consulta la página 262).
7	La cinta de munición o el sistema de control del arma es gravemente dañado, o tal vez el cañón del arma sea agrietado por el impacto. El arma aún puede disparar, pero con riesgo de causar una explosión en la munición. Cada vez que se dispara el arma, tira 1d10. Con un resultado de 3 o más, calcula el daño contra el tirador y cualquier artillero manejando el arma como si el arma destruida le hubiera impactado, reduciendo ese daño a la mitad. Si esto ocurre, el arma gana la condición de arma destruida (consulta la página 263), y toda la munición que quedase en el cargador es destruida.
8	El arma explota y es arrancada de su posición. Los daños causados por la explosión causan aún más destrozos en el casco del vehículo, posiblemente hiriendo al artillero. Por cada artillero que opera ese arma, tira 1d10; Con un resultado de 1 ó 2, el personaje recibe un impacto con el mismo tipo de daño que el golpe que causó este efecto y daño igual a una cuarta parte (redondeando hacia arriba) del daño que el impacto causó al vehículo al vehículo.
9	Como el anterior, solo que la explosión alcanza de lleno el compartimiento de la tripulación. Cada personaje en el interior sufre 1 nivel de fatiga, sufre 1d10+6 de daño explosivo en el torso, y debe hacer una tirada moderada (+0) de Agilidad o se prenderá en llamas. Si esto ocurre, consulta el en la barra lateral ¡Fuego! en la página 263. Cualquier persona que se prenda en llamas puede intentar apagarlas como se describe en las reglas sobre el fuego en la página 243.
10+	La fuerza del ataque destruye el arma, y penetra el casco del vehículo, detonando el depósito de munición o la fuente de energía del arma. El vehículo explota inmediatamente. No se puede reparar y ningún equipo interno vehículo se puede salvar. Cada personaje en el interior sufre 2d10+18 puntos de daño explosivo en una localización determinada al azar. Cada personaje a 2d10 metros del vehículo sufre un impacto de 1d10+6 puntos de daño explosivo en una localización determinada al azar. Si el vehículo tiene el rasgo Descubierta o Motocicleta, cada personaje en el interior puede hacer una tirada moderada (+0) de Esquivar para escapar en el último segundo, evitando la mayor crudeza de la explosión. Cada personaje que tenga éxito en la tirada de evasión sufre 1d10+6 de daño de la explosión del vehículo.

COLISIONES (AERODESLIZADORES)

Uno de los principales inconvenientes para los aerodeslizadores es lo frágiles que suelen ser sus sistemas de propulsión. Un tanque inmovilizado por lo general se detiene, pero un aerodeslizador puede terminar chocando directamente contra el suelo y estallar en una bola de fuego matando a todos a bordo.

Si un efecto fuera a causar que un aerodeslizador quedase fuera de control, este colisiona. El aerodeslizador se estrella abriendo un surco de 10 metros en el suelo y sufre los siguientes efectos:

- Si la distancia a la que se movió el aerodeslizador (o estaba intentando moverse) durante ese turno era igual a su velocidad táctica o menos, se mueve la mitad de la distancia que estaba intentando moverse en esa dirección. A continuación, se para por completo. Tira 1d5 en la **Tabla 7-34: Efectos críticos en el casco**; el vehículo sufre ese resultado. Cualquier cosa que golpee sufre un impacto, como si hubiera realizado una embestida contra ello (consulta la [página 252](#)), y el vehículo sufre las consecuencias de esa acción.
- Si la distancia a la que se movió el aerodeslizador (o estaba tratando moverse) es mayor que su velocidad táctica, se mueve tantos metros como su velocidad táctica en una dirección determinada por el DJ, entonces se desvía 1d10 metros en una dirección aleatoria (consulta el [diagrama de dispersión en la página 230](#)) antes de estrellarse y detenerse por completo. Tira 1d10 en la **Tabla 7-32 Efectos de**

impactos críticos en el casco y sufre ese resultado. Cualquier cosa que golpee sufre un impacto, como si hubiera realizado una embestida (consulta la [página 252](#)).

- Si un aerodeslizador se estrella mientras se movía a su velocidad táctica o más rápido, también podría volcar por el impacto. En este caso, tira 1d10; con un 6 o más, vuelca sobre el techo (o, si se estuviera moviendo a gran velocidad podría incluso rodar varias veces). Al calcular el efecto crítico, suma +4 a la tirada. Si sobrevive, pierde la mitad de su integridad, y debe ser reparado antes de poder ser usado de nuevo. A discreción del DJ, podría quedar completamente destruido e inutilizable.

Si un aerodeslizador se movió más de 10 metros sobre el suelo al estrellarse, los resultados son mucho peores. El piloto tiene tiempo para hacer una única tirada muy difícil (-30) de Pilotar. Si tiene éxito, el vehículo realiza un aterrizaje forzoso. El vehículo queda destruido, y cualquier persona en el interior sufre 2d10 puntos de daños de impacto que ignoran el blindaje y queda aturrida durante tantos asaltos como el daño sufrido (tras la reducción de su bonificación de Resistencia). Si falla la tirada, el vehículo abre un surco en el suelo y explota, como si hubiera obtenido un resultado de 10+ en la **Tabla 7-34: Efectos críticos en el casco en la página 259**. Los pasajeros pueden escapar en el último segundo de acuerdo a las normas, aunque se considera que caen desde la altura a la que se encontraba el vehículo antes de estrellarse.

Tabla 7-32: Efectos de impactos críticos en el sistema motriz

Id100	DESCRIPCIÓN
1	Un golpe salvaje al mecanismo de conducción o las piernas del vehículo obliga al operador a forcejear para mantener el control. Sufrir 1 nivel de fatiga y debe realizar una tirada moderada (+0) de Pilotar; si falla, usa el diagrama de dispersión (consulta la página 230) para determinar la nueva dirección del vehículo.
2	El vehículo es golpeado violentamente lejos de su posición actual, pero por lo demás no sufre ningún daño importante. No se puede mover por sus propios medios más allá de su distancia de movimiento completo hasta el final del siguiente asalto. Aún puede quedar fuera de control o ser forzado de otro modo por efectos secundarios para moverse más allá de esta distancia.
3	Una de las ruedas, piernas o ejes del vehículo ha recibido un gran golpe, y ahora uno de los lados del vehículo responde más lentamente que el otro. El vehículo gana la condición sistemas motrices dispares (consulta la página 261).
4	Los sistemas de combustible o energía del vehículo han recibido un impacto superficial. El vehículo no corre peligro de estallar, pero es mucho más difícil alcanzar su velocidad punta. Si el operador intenta realizar una acción que mueva el vehículo más allá de su distancia de movimiento completo, debe realizar una tirada complicada (-10) de Pilotar. Si falla por tres o más grados de fracaso, el motor del vehículo se detiene de repente; si es un aerodeslizador, el vehículo colisiona de inmediato (consulte la página 256).
5	El conductor descubre que los sistemas de control del vehículo no responden... ¡Pero el vehículo está en movimiento! Los vehículos de oruga y con ruedas quedan fuera de control (página 255), Los aerodeslizadores colisionan (página 256), y los bípodes avanzan la mitad de su velocidad táctica o movimiento completo antes de caer derribado (página 257). Si el vehículo no se movió durante el asalto anterior, este resultado no tiene ningún efecto (aunque un aerodeslizador en el aire sigue colisionando).
6	El golpe le arranca una rueda o una oruga, daña una articulación, o desgarrar el generador de antigraavedad, causándole graves daños. El vehículo gana la condición sistemas motrices dañados (consulta la página 261). Si esto reduce la velocidad táctica a 0, se considera que el vehículo ha sufrido la condición sistemas motrices destruidos. El vehículo queda paralizado; si se trataba de un aerodeslizador en pleno vuelo, colisiona como se describe en la página 256.
7	Una pequeña explosión interna hace que la metralla rebotar cerca de los controles del conductor, o tal vez un panel de control explote frente al rostro del conductor. Sufrir 1 nivel de fatiga, además de Id10 puntos de daño de impacto en la cabeza, y debe realizar una tirada complicada (-10) de Pilotar para poder mover el vehículo en el siguiente turno. Si el vehículo ya estaba en movimiento cuando se produjo este resultado y el operador del vehículo no es capaz de recuperar el control, el vehículo queda fuera de control si se trataba de un vehículo oruga o con ruedas, colisiona si se trataba de un aerodeslizador, o se mueve hacia delante la mitad de su velocidad táctica o su distancia completa de movimiento antes de caer si se trataba de un bípode.
8	Los sistemas motrices del vehículo quedan destrozados por una explosión que los detiene de inmediato. El vehículo sufre la condición sistemas motrices destruidos (consulta la página 261). Los aerodeslizadores que sufren este resultado colisionan (consulta página 256).
9	Los sistemas de energía del vehículo o los tanques de combustible son perforados. El vehículo se detiene e inmediatamente se prende en llamas. El vehículo sufre la condición sistemas motrices destruidos (consulta la página 261) y ahora está en llamas (consulta el recuadro ¡En llamas! en la página 263). Los aerodeslizadores que sufren este resultado colisionan como se describe en la página 256.
10+	El impacto rompe el motor del vehículo o envía una oleada de energía a través de sus sistemas. El vehículo se tambalea antes de volcar por completo. Los vehículos oruga, vehículos con ruedas, y aerodeslizadores se mueven hacia delante la mitad de su velocidad táctica y vuelcan en una colisión (consulta la página 256). Los bípodes avanzan la mitad de su velocidad táctica antes de caer. Cualquier objeto montado en la parte superior del vehículo (torretas, equipo, y especialmente armas montadas) es destruido. La tripulación y los pasajeros expuestos son arrojados. Otras armas montadas en el casco de un vehículo se pueden seguir usando, asumiendo que quede tripulación para usarlas. El vehículo está completamente inmovilizado (y volcado boca abajo), y no puede moverse por sus propios medios hasta ser reparado. Sufrir la condición sistemas motrices destruidos (consulta la página 261); además no puede ser reparado hasta volver a estar boca arriba.

CAÍDAS (BÍPODES)

Si un efecto fuera a causar que un bípode quedase fuera de control, cae al suelo. Siempre que un caminante cae, el conductor o jinete realiza una tirada en el **diagrama de dispersión** (consulta la **página 230**) para determinar en qué dirección cae; esto también determina sobre qué lado cae. El bípode sufre Id10 puntos de daño en ese encaramiento y una localización de impacto aleatoria. Si el bípode cae una distancia peligrosa, sufre Id10 puntos de daño de impacto más 1 daños por cada metro que cayó en una localización determinada al azar. Este daño ignora el blindaje en ambos casos. El operador debe realizar una tirada moderada (+0) de Resistencia o quedará aturdido durante un asalto. Suponiendo que el bípode aún sea capaz de moverse, puede levantarse como una acción completa.

DAÑO Y REPARACIÓN

Al igual que las lesiones tardan un tiempo en sanar, los vehículos tardan un tiempo en ser reparados. Una cadena de carga de munición rota puede tardar unas pocas horas en reemplazarse, mientras que una torreta dañada podría mantener al vehículo estacionado en un muelle de reparación durante semanas. Del mismo modo que los jugadores manejan a sus personajes, también deben controlar el estado de sus vehículos para mantenerlos en plenas condiciones.

REPARAR VEHÍCULOS

A diferencia de los seres vivos, los vehículos no se curan de forma natural con el tiempo y deben ser reparados manualmente. Algunas reparaciones son más fáciles, otras requieren más tiempo, y en ocasiones las condiciones podrían hacer la reparación casi imposible. Las reglas a continuación cubren los tipos de daños a vehículos, las habilidades necesarias para su reparación, y la dificultad y tiempo de la reparación.

Tabla 7-33: Efectos de impactos críticos en la torreta

Id100	DESCRIPCIÓN
1	Un fuerte golpe deja intacta el arma, pero hace temblar a todos los que se encontraban cerca suyo. Cada personaje dentro de la torreta queda aturdido durante 1 asalto.
2	Un duro golpe golpea un lado de la torreta, pero no se aprecia la magnitud del daño que ha recibido el arma. El arma está ahora encasquillada (consulta la página 224).
3	El golpe desconecta el sistema de apuntado del arma, bloqueando parte de su visor o causando que el blindaje interno se desprenda y golpee el artillero en los ojos. Los ataques a distancia realizados con el arma sufren una penalización de -10 durante 1d5 asaltos.
4	Con un sonido metálico, la torreta queda encajada en su posición. El arma gana la condición arma/torreta bloqueada (consulta la página 262). El arma ahora sólo es capaz de disparar en línea recta en la dirección que disparó por última vez (o directamente hacia delante si no hubiera disparado aún). Las armas pivotantes mantienen sus arcos de disparo incluso si una torreta ha quedado atascada en su posición.
5	La torreta pierde energía, y deja de funcionar. La torreta y las armas contenidas en su interior están en buen estado, pero nada tiene energía y por lo tanto solo las armas pivotantes pueden disparar; la torreta tampoco puede girar hasta reparar los sistemas de energía. Si la torreta tenía ningún otro equipo acoplado al mismo (como reflectores adicionales, equipos de comunicaciones, etc.), estos dejan de funcionar. A efectos de reparación de daños, esto se considera como la condición armas destruidas, pero las armas dentro de la torreta no necesitan ser reemplazadas antes de que un personaje puede hacer la tirada de reparación (consulta la página 258).
6	Los sistemas de apuntado de la torreta son aniquilados por la explosión. Cada arma no pivotante montada en la torreta sufre los la condición sistemas de apuntado destruidos (consulta la página 262).
7	El impacto se abre paso a través del blindaje de la torreta, dejando sólo fragmentos de metal. A partir de ahora, los impactos sobre la torreta del vehículo ahora calculan su daño contra el blindaje de la orientación trasera del vehículo en lugar de la parte frontal, independientemente de la dirección del disparo. A la hora de reparar el vehículo, se considera que ha perdido 2d10 PB (consulta blindaje reducido, página 262). Si el impacto provenía de un ataque a distancia, tira 1d10 por cada miembro de la tripulación. Con un resultado de 1 o 2, el personaje afectado es golpeado por un impacto con el mismo tipo de daño que el golpe que causó este efecto, con una cantidad de daño igual a una cuarta parte de los daños originales (redondeado hacia arriba). El vehículo gana el rasgo Descubierto, que podría ser un problema si el vehículo se encuentra en una atmósfera venenosa, bajo el agua o en el vacío.
8	Varias áreas de la torreta son expulsadas en la distancia mientras la torreta se incendia. Todas las armas montadas en o sobre la torreta sufren la condición de arma destruida. Cualquier equipo en la torreta es destruido, y la torreta adquiere la condición arma/torreta bloqueada. Además, ahora la torreta está en llamas (consulta el recuadro ¡En llamas! en la página 263).
9	Como el anterior, salvo que el fuego se vierte sobre el casco principal del vehículo, prendiéndolo todo en llamas. Cada personaje dentro de las secciones afectadas del vehículo, según determinado por el DJ, debe realizar una tirada moderada (+0) de Agilidad o se incendiará (consulta el recuadro ¡En llamas! en la página 263). Cualquier persona que se incendie puede intentar apagar el fuego como se describe en las normas para el fuego en la página 243.
10+	Una colosal explosión desgarra la torreta lejos del vehículo, dejando restos retorcidos en el aire al tiempo que el propio vehículo queda destrozado por explosiones secundarias. El vehículo es destruido. No se puede reparar y ningún equipo dentro del vehículo se puede salvar. Cada personaje dentro de la torreta muere en el acto. Cada otro personaje embarcado en el vehículo recibe 2d10+18 puntos de daño explosivo. Los personajes a menos de 2d10 metros del vehículo sufren 1d10+6 de daño explosivo. Si el vehículo tiene el rasgo Descubierto o Motocicleta, cada personaje en el interior puede realizar una tirada moderada (+0) de Esquivar para escapar en el último segundo. Cualquier personaje que tenga éxito en esta tirada sobrevive, pero sufre 1d10+6 E puntos de daño causados por la explosión del vehículo. La torreta vuela 3d10 metros en una dirección aleatoria, y causa un impacto en cualquier cosa que golpee como si el vehículo hubiera usado la acción ¡Embostida! sobre ese objetivo tras moverse a su velocidad táctica (consulta la página 252).

LA TIRADA DE REPARACIÓN

Reparar los diferentes tipos de daño del vehículo (consulta las **Condiciones de avería** en la [página 260](#)) requiere de una tirada de reparación. Esta es una tirada de habilidad (consulta el **Capítulo I: Reglas de Juego** en la [página 23](#)), con la excepción de que los jugadores pueden usar diferentes habilidades en lugar de una específica (como Competencia tecnológica). Esto es así para dar a los acólitos la oportunidad de reparar daños menores, sin embargo, requiere un habilidad técnica apropiada, como Saber prohibido (Adeptus Mechanicus) y Competencia tecnológica, para reparar los daños más graves.

Un personaje debe poseer al menos una de las siguientes habilidades para intentar una tirada de reparación:

- Saber popular (Adeptus mechanicus)
- Saber popular (Tecnología)
- Saber prohibido (Adeptus mechanicus)

En conjunto, estas tres son las habilidades esenciales de reparación, y son necesarias para incluso la tirada más simple de reparación. Un personaje no debe poseer las tres para intentar una tirada de reparación, pero debe tener al menos una como adquirida (rango 1). Algunas tiradas de reparación también requieren habilidades adicionales antes de poder ser usadas; los requisitos de habilidad adicionales figuran en cada condición de avería.

Un resultado con éxito anula la condición de avería o repara la integridad o daño crítico que el personaje intentó arreglar.

Algunas tiradas de reparación tienen habilidades como requisitos previos, pero el personaje no necesita hacer la tirada de reparación usando esa habilidad concreta. Por ejemplo, la reparación de un vehículo con daños críticos requiere que el personaje posea Competencia tecnológica u Oficio (armero) como habilidad adquirida (rango 1) o superior, pero si el personaje posee Saber prohibido (Adeptus mechanicus) +20 y tiene mayores posibilidades de éxito en la tirada, entonces él puede hacer la tirada usando esa habilidad. Esto representa cómo el acólito usa sus conocimientos durante las reparaciones.

Tabla 7-34: Efectos de impactos críticos en el casco

Id100	DESCRIPCIÓN
1	El vehículo es sacudido por un fuerte impacto, obligando a todos a bordo a sujetarse para permanecer en sus asientos. Cualquier pasajero que no esté atado o asegurado de otro modo debe hacer una tirada ordinaria (+10) de Resistencia o quedará aturdido durante 1 asalto.
2	Una tubería de gas interna estalla, liberando una nube opaca pero no letal en el compartimento de la tripulación. Hasta que la fuga sea sellada, la tripulación sufre una penalización de -20 a todas las tiradas para realizar acciones en el vehículo. Cualquier persona en el interior del vehículo puede gastar una acción completa en su turno para cerrar la fuga sin ninguna tirada.
3	Un golpe sacude el vehículo alrededor, desperdigando los objetos por el interior. Cualquier miembro de la tripulación que no está atado o asegurado de otro modo debe hacer una tirada ordinaria (+10) Resistencia o quedarán aturdidos durante 1d5 asaltos. Cualquier persona a bordo del vehículo sufre una penalización de -10 a los ataques a distancia hasta el final del siguiente asalto.
4	Parte del cableado eléctrico o alimentación del vehículo queda arruinado por el impacto, provocando una lluvia de chispas sobre la tripulación. Un tripulante aleatorio sufre 1 nivel de fatiga y un impacto de 1d10+6 puntos de daño de impacto en el torso.
5	Varias placas del casco colapsan, debilitando el vehículo. Reduce los puntos de blindaje de la orientación golpeada por el ataque en 1d10 hasta que el vehículo sea reparado.
6	Una pequeña explosión afecta al compartimiento de la tripulación, dañando los sistemas internos e hiriendo a la tripulación. Cada personaje en la localización afectada del vehículo (según determine el DJ) sufre 1 nivel de fatiga, sufre un impacto de 1d10+6 puntos de daño explosivo en el torso, y debe realizar una tirada moderada (+0) de Agilidad o se prenderá en llamas (consulta la página 198). Si esto ocurre, consulta el recuadro ¡En llamas! en la página 263.
7	El impacto atraviesa el blindaje del vehículo, dejando sólo fragmentos de metal. Reduce los puntos de blindaje de la orientación golpeado por el ataque a la mitad (redondeando hacia arriba) hasta que el vehículo sea reparado. Si el golpe provenía de un ataque a distancia, tira 1d10 por cada miembro de la tripulación. Con un resultado de 1 o 2, el miembro de la tripulación afectado es golpeado por un impacto con el mismo tipo de daño que el golpe que causó este efecto, con una cantidad de daño igual a una cuarta parte de los daños originales (redondeado hacia arriba). Además, el vehículo gana el rasgo Descubierto, que podría ser un problema si el vehículo se encuentra en una atmósfera venenosa, bajo el agua o en el vacío.
8	Igual que el efecto anterior, pero el vehículo también se prende en llamas. Consulta el recuadro ¡En llamas! en la página 263.
9	Una breve explosión, provoca grandes llamaradas hacia el exterior del vehículo. Los paneles de blindaje se desprenden, las armas son arrojadas, y los mecanismos de conducción del vehículo son dañados, haciendo que se detenga. El vehículo es ahora un casco roto y sufre la condición vehículo destruido (consulta la página 262). Tira 1d10 por cada arma restante en el vehículo; Con un resultado de 5 o menos, el arma en cuestión sufre la condición arma destruida (consulta la página 263). Cada personaje en el interior del vehículo sufre 1d10+6 puntos de daño explosivo en una localización determinada al azar, y debe realizar una tirada difícil (-10) de Resistencia o quedará aturdido durante 1d10 asaltos. Los aerodeslizadores colisionan de forma automática según la página 256.
10+	El suministro de munición, energía o combustible del vehículo recibe un golpe directo, y el vehículo estalla desde el interior. Fragmentos de metal fundido vuelan en todas direcciones cuando el vehículo se ve reducido a un cráter humeante. El vehículo es destruido y no puede repararse. Ningún equipo dentro del vehículo puede salvarse. Cada personaje en el interior sufre 2d10+18 puntos de daño explosivo en una localización determinada al azar. Cualquier persona a menos de 2d10 metros del vehículo sufre 1d10+6 puntos de daño explosivo. Si el vehículo tiene el rasgo Descubierto o Motocicleta, los pasajeros o tripulación pueden realizar una tirada moderada (+0) de Esquivar para escapar en el último segundo. Cualquier personaje que tenga éxito en esta tirada sufre 1d10+6 puntos de daño por la explosión del vehículo.

DIFICULTAD DE LA REPARACIÓN

La dificultad de una tirada de reparación depende de su complejidad y las condiciones locales: talleres de reparación, problemas ambientales como tormentas o ventiscas, etcétera. También es posible disminuir la dificultad de la tirada por poseer habilidades avanzadas. Cada condición de avería tiene su propio nivel de dificultad asociado, pero además, los modificadores de la **Tabla 7-35: Localización y condiciones de la reparación** pueden ayudar u obstaculizar las tiradas de reparación.

TIEMPO DE REPARACIÓN

Otro elemento importante en una tirada de reparación es su duración. Soldar tuberías rotas, golpear las abolladuras del blindaje, o arreglar un arma bloqueada por lo general requiere menos tiempo que sustituir un sistema de apuntado o instalar un nuevo motor antigravitatorio. Cada condición de avería tiene asociado un tiempo de reparación en horas, días, semanas o incluso meses, y los personajes deben determinar si tienen el tiempo necesario antes de intentar la tirada de reparación.

Los niveles de éxito en la tirada reducen el tiempo de reparación, pero los niveles de fracaso pueden aumentarlo. En caso de fallar, eso puede significar reintentar la tirada (ya desperdiciado el tiempo transcurrido) o incluso causar aún más daños al vehículo. Cada condición de avería sigue unas reglas específicas, pero la **Tabla 7-36: Modificadores al tiempo de reparación por éxito y fracaso** enumera las formas básicas en que los niveles de éxito y fracaso de cualquier tirada pueden reducir o aumentar su tiempo de reparación.

TRABAJOS URGENTES

Se puede acelerar una reparación de forma urgente. El tiempo requerido se reduce a la mitad (una reparación de 12 horas tardaría 6 horas), pero la tirada de reparación sufre una penalización de -30.

REPARACIONES CUIDADOSAS

Los acólitos también pueden emplear más tiempo para llevar a cabo reparaciones cuidadosas. Esto aumenta el tiempo requerido en la mitad (una reparación de 12 horas tardaría 18 horas), pero la tirada gana una bonificación de +30.

TIEMPOS DE REPARACIÓN DEMASIADO LARGOS

Algunas reparaciones complejas o que consuman mucho tiempo podrían ocupar a los acólitos durante meses (en tiempo narrativo). En estas situaciones, el DJ y los jugadores pueden determinar cuántas tiradas de reparación deberían realizar durante este tiempo, o simplificar las distintas tiradas requeridas en solo unas pocas, e incluso una única tirada. Durante períodos prolongados el DJ necesita consultar la **Tabla 7-36: Modificadores al tiempo de reparación por éxito y fracaso** en la [página 261](#), extrapolando sus ejemplos para crear mayores escalas de tiempo.

CONDICIONES DE AVERÍA

Paneles quemados y abolladuras en la carrocería son cuestiones menores. Un daño más sustancial puede tener efectos muy específicos sobre un vehículo, y estos se conocen como condiciones de avería. En todos los casos se necesitan equipo y piezas de repuesto adecuadas para estas reparaciones. Los personajes no pueden acoplar el blindaje que falta o un arma destruida si no poseen repuestos. El DJ tiene la última palabra sobre quién puede intentar las reparaciones, si los PJs están en condiciones de hacer una reparación, y si la reparación es posible en primer lugar.

Esta sección contiene las reglas para diversas condiciones de avería, y sus reparaciones. Cada sección contiene las habilidades requeridas (es decir, además de las habilidades esenciales de reparación), además de la dificultad de la tirada de reparación y el tiempo de reparación (los cuales pueden variar dependiendo de qué habilidades posea el personaje que realiza la tirada). Los modificadores adicionales por niveles de éxito o de fracaso en la prueba de reparación, también se incluyen aquí.

DAÑOS LEVES

Habilidades requeridas: Habilidades esenciales de reparación.

Dificultad de la reparación: Moderada (+0). Ordinaria (+10) si posee Competencia tecnológica, Oficio (armero), u Oficio (tecnomante).

Tiempo de reparación: 1 hora por punto de integridad reparado.

Reparar vehículos con daños leves es sencillo y puede hacerlo la propia tripulación con un conocimiento básico de tecnología. Un vehículo con menos daños que la mitad de su integridad (redondeando hacia arriba), sufre daños leves. Un vehículo con daños leves puede combatir sin ninguna penalización.

Reparar toda la integridad de un vehículo con daños leves requiere que un personaje realice una única tirada de reparación y no una tirada por cada punto de integridad.

DAÑOS GRAVES

Habilidades requeridas: Habilidades esenciales de reparación.

Dificultad de la reparación: Ardua (-40). Difícil (-20) si el personaje posee Oficio (tecnomante), moderada (+0) si el personaje posee Competencia tecnológica u Oficio (armero).

Tiempo de reparación: 4 horas por punto de integridad reparado.

Reparar los vehículos con daños graves requiere de una gran cantidad de tiempo y esfuerzo, y mayores obligaciones cuanto más tiempo pase sin reparar. Un vehículo con más daños que la mitad de integridad (redondeando hacia arriba), pero menos que su integridad total, sufre daños graves. Los vehículos con daños graves sufren una penalización de -10 a sus tiradas de Pilotar, aparte de otras bonificaciones o penalizaciones que tener.

Tabla 7-35: Condiciones y localización de la reparación

MODIFICADOR	EJEMPLO
A LA TIRADA	
+30	Antiguo y venerado mundo forja. Centro de reparación bien surtido.
+20	Base con gran variedad de suministros. Mundo colmena con gran destreza industrial.
+10	Zona libre de fuego enemigo. Campamento con suministros básicos. Mundo colmena con destreza industrial normal.
+0	Herramientas y suministros necesarios. Clima tranquilo o alejado del fuego enemigo.
-10	Herramientas de reparación rudimentarias. Cerca de un campo de batalla. Mundo forja desgastado o abandonado. Espacio abierto sin las instalaciones apropiadas. Clima áspero y molesto.
-20	Mundo forja en ruinas. Diluvios, ventiscas y tormentas de arena. Interminables enjambres de insectos. Bajo artillería o bombardeo aéreo. Base industrial primitiva.
-30	Desierto abrasador o tundra helada. Jungla densa (y posiblemente carnívora). Base o campamento con pocos recursos. En mitad de una fiera batalla. Bajo bombardeo orbital. Atrapado en una región dominada por un culto.

Reparar toda la integridad de un vehículo con daños graves requiere una tirada de reparación por cada 5 puntos de daño de integridad (o fracción). Cuando la integridad de un vehículo con daños graves sea reparado hasta la mitad de su valor inicial, el vehículo sufre entonces daños leves.

DAÑOS CRÍTICOS

Habilidades requeridas: Competencia tecnológica u Oficio (armero)

Dificultad de la reparación: Moderada (+0). Ordinaria (+10) si el personaje posee Competencia tecnológica y Oficio (tecnomante).

Tiempo de reparación: 1 día por punto de daño crítico reparado.

Reparar vehículos con daños críticos requiere de un tiempo excepcionalmente largo, y raros individuos inmersos en el conocimiento prohibido del Omnisiah son realmente capaces de calmar al espíritu máquina herido e insuflarle vida una vez más. Si un vehículo ha sufrido algún daño crítico (sin incluir el daño causado por la furia virtuosa), sufre daños críticos. Es raro que un comandante envíe un vehículo tan dañado al combate, pero si un vehículo con daños críticos se ve obligado a combatir, su operador sufre una penalización de -20 a todas las tiradas, que se añaden a otras posibles bonificaciones o penalizaciones.

El daño crítico debe ser reparado antes de poder realizar reparaciones a la integridad, y cada punto de daño crítico en un vehículo debe ser reparado de forma individual. Una vez que un vehículo ha reparado todos sus daños críticos, entonces sufre daños graves. Reparar los daños críticos no anula las condiciones de avería persistentes, como armas destruidas o vehículo inmovilizado.

CONSTRUCCIÓN DE VEHÍCULOS

Cada especie construye sus vehículos a partir de una base tecnológica diferente, y hay muchos tipos de técnicas de construcción simples o complejas. Aunque ambos de origen imperial, hay una gran diferencia en la complejidad y sofisticación de los automóviles civiles y motocicletas comparados con las poderosas máquinas de guerra de la Guardia Imperial. Algunos tipos, como los carruajes de la subcolmena o los buggies de guerra orkos, son una masa destartalada del material creados en lugar de un diseño adecuadamente consagrado. Otros, en particular la herética tecnología xenos de los antiguos Eldar, es tan avanzada que es incomprensible para los simples humanos. En estos casos, el DJ debe modificar las habilidades requeridas, la dificultad de la reparación, y el tiempo de reparación para reflejar mejor las técnicas de construcción alternativas que se ajustan a este tipo de vehículos.

DAÑOS POR FUEGO

Habilidades requeridas: Habilidades esenciales de reparación.

Dificultad de la reparación: Rutinaria (+20).

Tiempo de reparación: 1 hora por cada 6 asaltos/30 segundos (o una fracción) que el vehículo pasó en llamas o con un pasajero o tripulante en llamas en su interior.

El fuego es tan peligroso para los vehículos como para las personas. Los cables expuestos pueden derretirse, los sistemas de combustible pueden explotar, e incluso algo tan simple como un asiento o un panel de control puede ser destruido por el fuego, entorpeciendo o bloqueando su funcionamiento. Los vehículos que han pasado cualquier cantidad de tiempo en llamas debido al daño crítico, o hayan contenido tripulación o pasajeros prendidos en llamas, se consideran dañados por el fuego. Todas las tiradas realizadas para operar un vehículo dañado por el fuego sufren una penalización de -10. Ver el recuadro ¡En llamas! en la [página 263](#) para obtener información sobre lo que ocurre con un vehículo que se ha prendido fuego.

SISTEMAS MOTRICES DISPARES

Habilidades requeridas: Habilidades esenciales de reparación.

Dificultad de la reparación: Moderada (+0). Ordinaria (+10) si el personaje posee Competencia tecnológica, Oficio (armero) u Oficio (tecnómata).

Tiempo de reparación: 4 horas (este tiempo puede verse aumentado o disminuido debido a rasgos específicos del vehículo consulta la [página 187](#)).

Un vehículo que sufre la condición sistemas motrices dispares reduce su velocidad táctica en 1d10, y el conductor debe superar una tirada moderada (+0) de Pilotar al inicio de su turno si quiere girar el vehículo más de una vez durante ese turno. Si el operador no supera la tirada de reparación por tres o más niveles, entonces ha ocurrido un error durante las reparaciones. Se considera que el vehículo sufre la condición sistemas motrices dañados.

SISTEMAS MOTRICES DAÑADOS

Habilidades requeridas: Oficio (tecnómata).

Dificultad de la reparación: Muy difícil (-30). Difícil (-20) si el personaje posee Competencia tecnológica u Oficio (armero).

Tiempo de reparación: 16 horas (este tiempo puede verse aumentado o disminuido debido a rasgos específicos del vehículo consulta la [página 187](#)).

Un vehículo que sufre la condición sistemas motrices dañados reduce su velocidad táctica en 2d10 y su velocidad de crucero a la mitad. Si el operador falla la tirada por tres o más niveles, entonces algo ha ido mal durante las reparaciones. Se considera que el vehículo sufre la condición sistemas motrices destruidos.

SISTEMAS MOTRICES DESTRUIDOS

Habilidades requeridas: Competencia tecnológica u Oficio (armero).

Dificultad de la reparación: Ardua (-40). Difícil (-20) si el personaje posee Competencia tecnológica y Oficio (armero).

Tiempo de reparación: 2 días (este tiempo puede verse aumentado o disminuido debido a rasgos específicos del vehículo consulta la [página 187](#)).

Un vehículo que sufre la condición sistemas motrices destruidos no puede moverse por sus propios medios. Si el personaje no supera la tirada de reparación por tres o más niveles de fracaso, entonces ha cometido una equivocación y debe reintentar la reparación desde cero. El tiempo empleado para reparar los sistemas motrices del vehículo, incluyendo el tiempo adicional debido a los niveles de fracaso, se desperdicia.

Tabla 7-36: Modificadores al tiempo de reparación por éxito y fracaso

TIEMPO DE REPARACIÓN NECESARIO	NIVELES DE ÉXITO (CADA UNO ADICIONAL)	NIVELES DE FRACASO (CADA UNO ADICIONAL)
Hasta 4 horas	-10 minutos	+10 minutos
Entre 4 y 8 horas	-20 minutos	+20 minutos
Entre 8 y 16 horas	-30 minutos	+30 minutos
Entre 16 y 48 horas	-1 hora	+1 hora
Entre 2 y 7 días	-4 horas	+4 horas
Entre 1 y 2 semanas	-12 horas	+12 horas
Entre 2 y 4 semanas	-1 día	+1 día
Entre 1 y 2 meses	-4 días	+4 días
Entre 2 y 4 meses	-12 días	+12 días

BLINDAJE REDUCIDO

Habilidades requeridas: Habilidades esenciales de reparación.

Dificultad de la reparación: Difícil (-20). Moderada (+0) si el personaje posee Oficio (armero).

Tiempo de reparación: 4 horas por cada 5 puntos (o una fracción) PB reparados.

Siempre que un vehículo sufre una reducción de su blindaje debido al daño crítico, este puede ser reparado dividiendo el blindaje que le falta en grupos de 5 PB y realizar una tirada de reparación para cada grupo. Si el personaje falla una tirada de reparación por tres o más niveles de fracaso, el blindaje no se ha instalado correctamente y se debe reintentar esa tirada de reparación.

SISTEMAS DE APUNTADO DESTRUIDOS

Habilidades requeridas: Competencia tecnológica u Oficio (armero), y Saber prohibido (Adeptus Mechanicus) o Saber popular (Adeptus Mechanicus).

Dificultad de la reparación: Muy difícil (-20).

Tiempo de reparación: 1 semana (2 semanas si tiene el rasgo Superpesado).

Cuando un arma sufre la condición sistemas de apuntado destruidos, sufre una penalización de -20 a todos sus disparos con ese arma (o localización, como una torreta, si se destruye la ubicación del sistema de apuntado). La reparación del sistema de apuntado de un arma es a menudo un proceso complejo y laborioso que implica instalar cogitadores de apuntado y apaciguar a los sagrados espíritus máquina, y por tanto sólo los más versados en las leyes y rituales del dios máquina poseen los conocimientos necesarios para emprender una tarea tan difícil. Fallar la tirada de reparación para restaurar el sistema de apuntado provoca que el espíritu máquina rechace su nuevo hogar y se deba reintentar la tirada de reparación. Además, el personaje que intenta la reparación debe pasar un día meditando en silencio y reflexión sobre las grandes obras de Omnissiah por cada nivel de fracaso en la tirada de reparación. Se puede volver a intentar la tirada de reparación cuando haya terminado la contemplación del modo en que podría haber ofendido al espíritu máquina que trababa de instalar.

VEHÍCULO DESTRUIDO

Habilidades requeridas: N/A

Dificultad de la reparación: N/A

Tiempo de reparación: N/A

Varios resultados en las tablas efectos críticos de vehículos indican que un vehículo ha sido destruido sin una explosión interna. Esta condición no puede ser reparada, pero los artículos internos aún pueden ser recuperados a discreción del DJ. Las armas montadas en vehículos que no han sido destruidas pueden ser separadas; esto requiere una tirada de reparación, como si se intentara reparar un resultado de arma destruida (consulta la [página 263](#)). Si el personaje tiene éxito en esta tirada, el arma se retira, y probablemente pueda volverse a montar en otro vehículo. En cualquier caso, el DJ tiene la última palabra sobre lo que puede ser salvado y lo que ocurra con cualquier equipo especialmente pesado o voluminoso.

ARMA/TORRETA BLOQUEADA

Habilidades requeridas: Oficio (tecnómata)

Dificultad de la reparación: Difícil (-20) para torretas montadas. Moderada (+0) para otras armas montadas. Si el personaje posee Competencia tecnológica u Oficio (armero) gana una bonificación de +10 a la tirada.

Tiempo de reparación: 48 horas para torretas montadas. 16 horas para otras armas montadas.

A veces, el montaje de un arma puede ser dañado incluso si el arma en sí permanece intacta. Las armas que sufren la condición arma/torreta bloqueada aún pueden hacer ataques a distancia, pero pierden sus arcos de disparo y son tratadas como armas fijas hasta que esta condición de avería haya sido reparada. Si el personaje no supera la tirada de reparación por tres o más niveles de fracaso, ocurre un error grave y se debe volver a intentar la reparación desde el principio.

¡EN LLAMAS!

Un vehículo en llamas supone un enorme peligro. A diferencia de los seres vivos, los vehículos tienen la mala costumbre de explotar si permanecen en llamas durante demasiado tiempo, ya que los tanques de combustible, núcleos de los reactores, y las depósitos de munición detonan. Cuando esto ocurre, quedan pocos restos del vehículo (o equipo) para salvar.

VEHÍCULOS EN LLAMAS

Cada segundo que un vehículo permanece en llamas es un momento más en el que algo inestable podría incendiarse y explotar. Cuando un vehículo se incendia, el DJ debería tirar 1d10 para al final de cada asalto y consultar la siguiente tabla:

Tabla 7-37: Vehículos en llamas

1d10	EFFECTO
1-9	Tira otra vez al final del siguiente turno.
10	Algo explosivo se incendia, y el vehículo sufre 8 puntos de daño crítico al casco (ignorando blindaje).

La posibilidad de explotar aumenta cada asalto. Cada asalto que un vehículo se mantenga en llamas, el DJ debería sumar +1 a la tirada (por ejemplo, al final del cuarto asalto que el vehículo ha pasado en llamas, el GM suma +3 a la tirada).

DENTRO DE UN VEHÍCULO EN LLAMAS

Si estar cerca de un vehículo en llamas es malo, estar dentro es mucho peor. La tripulación y pasajeros del vehículo tienen un tiempo limitado para extinguir las llamas antes de que destruyan equipo vital (y explosivo). Al comenzar el turno de cualquier pasajero, puede intentar apagar el fuego mediante el uso de sistemas de supresión de incendios, extintores internos o cualquier cosa que tenga a mano. Esto se hace como una acción completa mediante una tirada difícil (-20) de Agilidad. Si el personaje tiene éxito, apaga los fuegos, y la tripulación dispone de un suspiro de alivio (aunque el vehículo puede prenderse de nuevo). Si el personaje no supera la tirada, el vehículo permanece en llamas hasta que el fuego se apaga o el vehículo explota.

El DJ puede aumentar o disminuir la dificultad de esta tirada debido a condiciones especiales (apagar un fuego en mitad de la lluvia es más fácil que apagar un fuego en mitad de un desierto abrasador). La tripulación dentro de un vehículo en llamas sufre una penalización de -20 a todas las tiradas (este -20 ya está incluido en la tirada de agilidad de más arriba).

Si el fuego se apaga con éxito, la tripulación y los pasajeros pueden actuar normalmente a partir de ese momento, sin sufrir la penalización de -20. El vehículo adquiere la condición de Daños por fuego de la página 261.

TRIPULACIÓN Y PASAJEROS EN LLAMAS

Como se ha observado en varios resultados en las tablas de efectos críticos a vehículos, es posible que los miembros de la tripulación y los pasajeros también se prendan en llamas incluso cuando el vehículo en sí no está en llamas. Cuando un miembro de la tripulación o pasajero se prende fuego, sigue las reglas normales para estos casos (consulta la página 243). Al final de cada asalto, el DJ debería tirar 1d10 por cada persona en llamas en el interior de un vehículo.

Con un resultado de 10, el vehículo también se incendia.

ARMA DESTRUIDA

Habilidades requeridas: Habilidades esenciales de reparación.

Dificultad de la reparación: Moderada (+0) en armas montadas sobre estabilizadores/pivotantes. Difícil (-20) en armas montadas sobre el casco/fijas/torretas. Bonificación de +10 si posee Competencia tecnológica u Oficio (armero).

Tiempo de reparación: 8 horas en armas montadas sobre estabilizadores/pivotantes. 16 horas en armas montadas sobre el casco/fijas/torretas.

Las armas con la condición de arma destruida no pueden repararse y deben ser sustituidas. El acólito primero debe obtener un nuevo arma para reemplazar la destruida (mediante una tirada de solicitud como describe la [página 142](#)). Una vez se dispone del arma de reemplazo, se realiza una tirada de reparación para instalar el nuevo arma. Si el personaje falla la tirada de reparación por dos o más niveles de fracaso, el personaje ha instalado el arma incorrectamente y debe reintentar la reparación.

ARMA INHABILITADA

Habilidades requeridas: Habilidades esenciales de reparación.

Dificultad de la reparación: Ordinaria (-10) en armas montadas sobre estabilizadores/pivotantes. Difícil (-20) en armas montadas sobre el casco/fijas/torretas. Bonificación de +10 si posee Competencia tecnológica u Oficio (armero).

Tiempo de reparación: 4 horas en armas montadas sobre estabilizadores/pivotantes. 8 horas en armas montadas sobre el casco/fijas/torretas.

Un arma que sufre un resultado de arma inhabilitada no puede realizar ataques a distancia (y en casos raros, ataques cuerpo a cuerpo con armas diseñadas para el combate cercano) hasta ser reparada mediante una tirada de reparación. Si el personaje falla la tirada de reparación por tres o más niveles de fracaso, ocurre algún inconveniente; el arma queda demasiado dañada para repararla y debe ser reemplazada (ver Arma destruida).



CAPÍTULO VIII: HERRAMIENTAS NARRATIVAS

Aunque los combates emocionantes son un componente importante en **DARK HERESY**, representan sólo una fracción de los eventos que los acólitos experimentan durante sus aventuras. Este capítulo trata sobre esos hechos, como viajar por tierras peligrosas, participar en delicadas intrigas sociales y exponerse a eventos aterradores y a la corrupción de la disformidad; además de las normas y directrices para investigaciones, los personajes de refuerzo, y los usos de puntos de Destino.

TIEMPO NARRATIVO

“Combatimos contra fuerzas demasiado terribles para comprender. No podemos permitirnos misericordia. Nos destruye, debilita y socava nuestra determinación. Abandona esos pensamientos. No son dignos de inquisidores al servicio del Emperador. En nuestra resolución, reflejamos su Voluntad”.

—Los versos del inquisidor Enoch, Canto XLVII

En el torbellino frenético del combate, cada momento puede significar la vida o muerte de los involucrados. Por lo tanto, en combate y otras circunstancias sensibles al tiempo, el juego se maneja en un tiempo estructurado, con eventos desglosados en asaltos durante los cuales cada personaje tiene un turno para actuar. Fuera del combate, esta estructura es innecesaria y entorpecería, en lugar de mejorar, el juego. Cuando los acólitos no están en combate, **DARK HERESY** se maneja de manera más

libre. El Director de Juego describe escenas y acontecimientos, y los jugadores declaran sus reacciones y realizan tiradas en los momentos críticos para avanzar y guiar la historia que el grupo está creando. Este enfoque se denomina tiempo narrativo. El tiempo narrativo es una categoría amplia que incluye casi todos los eventos que no son de combate en los que participan los acólitos. Esto abarca muchas actividades, que se pueden descomponer en encuentros.

ENCUENTROS

En tiempo narrativo, el Director de Juego es libre de cambiar el enfoque de la partida de acuerdo a las tareas y actividades que realicen los acólitos. Lo distingue que, a diferencia del tiempo estructurado, no establece unidades de tiempo o un orden para realizar las actividades. Según necesite la historia, el DJ podría describir en detalle el entorno de los acólitos, los PNJs y eventos que ocurren a su alrededor, o a grandes rasgos para avanzar en la historia hacia un momento más importante. Por ejemplo, un DJ podría describir en detalle cada habitación que los acólitos atravesaran cuidadosamente a través de las ruinas de un complejo de templos xenos, revisando en busca de antiguas trampas y otros peligros. En el otro extremo, el DJ podría usar sólo unas pocas frases para describir semanas o meses de viaje de disformidad sin incidentes a bordo de una nave del vacío (algo por lo que cualquier ciudadano temeroso del Emperador suspiraría de alivio junto a una oración de gratitud).

La acción en un juego de rol se desarrolla en segmentos llamados encuentros, que cubren desde unos pocos minutos hasta varias horas o más. Por lo general están limitados por el intento de los acólitos de alcanzar un objetivo específico.

Volviendo a los ejemplos anteriores, cada habitación del templo xenos podría ser tratada como un encuentro individual, tal vez conduzca a un nuevo encuentro cuando los acólitos se encuentren con un enemigo o trampa especialmente diabólica, mientras que un viaje interestelar completo puede tratarse como un único encuentro, con el objetivo de llegar a su destino sin causar demasiados problemas en el camino.

El DJ determina cuando termina un encuentro y comienza otro, lo que suele ocurrir de manera natural y sin necesidad de anunciarlo. Como norma general, un encuentro termina y comienza otro cuando los acólitos se trasladan a un nuevo lugar (aunque la definición del lugar depende de las necesidades de la historia), o cuando el tipo de encuentro cambie de acuerdo a las acciones de los acólitos. Por ejemplo, desenfundar un arma es una buena forma de comenzar un encuentro de combate. Es seguro que los acólitos participarán en todo tipo de actividades durante su tiempo al servicio del Trono, pero para simplificar, los encuentros se consideran incluidos en una de cinco categorías principales: social, exploración, viaje, combate, o inactividad.

ENCUENTROS SOCIALES

Durante encuentros sociales, los acólitos interactúan con PNJs. Estas interacciones pueden ser positivas o negativas, y van desde gastar bromas hasta amenazas apenas disimuladas. Un encuentro social podría involucrar convencer a un guardia de aceptar las identificaciones falsas de los acólitos y concederles acceso a un área restringida, o interrogar al patrón de una taberna de la colmena en busca de información sobre un notorio señor del crimen. Un encuentro social puede ser tan importante como un combate, con el destino de un mundo en manos del éxito de los acólitos al interrogar al líder de una poderosa secta, o los acólitos podrían ser ejecutados a menos que defiendan adecuadamente sus acciones ante los magistrados planetarios en un tribunal formal.

Los encuentros sociales juegan un papel importante en las investigaciones. Aunque husmear e investigar tomos mohosos puede ser igual de válido, casi todas las investigaciones requieren que los acólitos pregunten o conversen con otra persona (o algo similar). Muchas investigaciones se inician preguntando por los alrededores, tal vez a los lugareños, o discutiendo los detalles de un crimen con las autoridades. Como siervos de un inquisidor, la mayoría de acólitos no son ajenos a los interrogatorios. En combate, los acólitos inteligentes buscan tomar prisioneros cuando sea posible. Los prisioneros vivos pueden proporcionar información importante, avanzando la investigación de forma significativa.

Los encuentros sociales suelen terminar de forma amigable, con todas las partes involucradas excusándose y separándose (tal vez planeando una venganza), o alterándose hasta que comienza un combate. Puedes encontrar más detalles sobre la [Interacción social](#) en la [página 277](#).

ENCUENTROS DE EXPLORACIÓN

Los encuentros de exploración se producen cuando el objetivo pasa a ser la interacción de los acólitos con el entorno, como navegar a través de una marisma peligrosa, o buscar pistas en la escena de un asesinato. Como siempre, el DJ prepara el escenario para los jugadores al comenzar un encuentro de exploración, para que los jugadores puedan tomar decisiones informadas en cuanto a las acciones de sus acólitos. Según la situación, el DJ puede pedir tiradas—caminar hasta el otro lado de una capilla se puede lograr fácilmente, pero maniobrar a través de la fronda de árboles de un mundo letal sobre un pantano tóxico puede necesitar varias tiradas basadas en Agilidad. Una vez terminadas las tiradas, si es necesario, el DJ narra los resultados y describe los cambios en el entorno debido a las acciones de los acólitos, o describe una ubicación diferente recién revelada. Es probable que los encuentros de exploración surjan con frecuencia en las investigaciones de los acólitos, a menudo como un preludio para el combate u otro tipo de encuentro.

Los encuentros de exploración casi siempre se completan en tiempo narrativo, ya que el curso de acción suele ser dirigido por los acólitos. Esto no quiere decir que el tiempo no sea esencial; los encuentros de exploración pueden ser tan mortales como un combate, desde intentar evitar una avalancha, hasta estar atrapados en la bodega de carga de una nave del vacío que pierde atmósfera. Sin embargo, estas situaciones por lo general dependen de cómo responden los acólitos, en vez de en qué orden, y no cuentan con la movilidad de un combate. En algunos casos raros, el DJ puede encontrar apropiado usar tiempo estructurado si el orden de las acciones es necesario. Mientras el entorno no entorpezca activamente a los acólitos (al menos no por lo general), las tiradas enfrentadas de habilidad se usan muy poco durante los encuentros de exploración.

ENCUENTROS DE VIAJE

Los encuentros de viaje se producen cuando los acólitos se mueven de un lugar a otro. Algunos son tan simples como declarar su destino previsto, mientras otros pueden ser encuentros por derecho propio. Este es el caso cuando el viaje involucra elementos de riesgo, ya sea daño físico o solo perderse o retrasarse. Los encuentros de viajes pueden requerir que los acólitos se muevan por terreno desconocido, como un bosque denso o una subcolmena en ruinas. Muchas habilidades pueden ser útiles durante los encuentros de viaje. En concreto, muchos encuentros de viaje requieren tiradas de Navegación para leer un mapa, mantener el rumbo, y juzgar la dirección a seguir cuando no hay un rastro fiable. Las tiradas de Perspicacia pueden ser necesarias para determinar si los acólitos son capaces de detectar el peligro a tiempo, como criaturas o PNJs hostiles, trampas, o peligros naturales.

La naturaleza de los desafíos en un encuentro de viaje está muy influenciada por el entorno a través del cual los acólitos intentan viajar. Los encuentros de viaje son susceptibles de ser interrumpidos por otros tipos de encuentros, que los acólitos deben completar antes de regresar a su viaje. Estos pueden ir desde pedir direcciones en el laberíntico interior de una ciudad colmena, luchar contra un depredador xenos, o detenerse para explorar un lugar especialmente interesante.

Consulta [Movimiento](#) en la [página 245](#) para las reglas completas del movimiento en tiempo estructurado y narrativo.

NAVEGACIÓN Y EXPLORACIÓN

Viajar es más que ir de un lugar a otro. Para acólitos en entornos desconocidos, puede ser difícil incluso conociendo su destino. Tan solo vivir el tiempo suficiente para realizar el viaje puede ser un problema, si las investigaciones ocurren en zonas hostiles donde el propio terreno es un peligro. En estas situaciones, los personajes tendrán que usar sus habilidades para atravesar con éxito un páramo entre ciudades colmena, u orientarse en el bosque de ácido de un mundo letal. Estas acciones se suelen realizar en tiempo narrativo, aunque en ciertos casos el DJ puede emplear tiempo estructurado para acontecimientos especialmente tensos.

Navegación entra en juego en muchos mundos y entornos, sobre todo con acólitos que aún deben visitar muchos lugares fuera de su mundo natal. Las tiradas de Navegación permiten a los personajes determinar su ubicación después de que su lanzadera aquila se estrelle de camino a un punto de reunión, o al escapar con éxito de una bestia de la subcolmena tras horas corriendo en la oscuridad. También se puede fijar el rumbo en un océano interminable hasta un puerto antes de agotar las raciones de emergencia, o establecer una ruta por varios valles sinuosos para llegar a un alijo de reliquias xenos fruto del comercio anónimo. Esta habilidad también sirve para evitar perderse y mantener el camino o ruta correcta, una vez establecida. Los entornos desconocidos pueden provocar desvíos que aparten a los personajes de su lugar de destino, especialmente en un gran bosque salvaje o en las interminables y engañosas ruinas de una antigua ciudad xenos.

Los entornos desconocidos y desafiantes también pueden requerir tiradas como las que podrían usarse para descubrir pistas u otros objetos de una investigación. La habilidad de Supervivencia permite a los personajes buscar elementos vitales como agua potable y alimentos no contaminados. Esto puede ser desde recolectar entre los restos de un enorme tanque de batalla paquetes de raciones aún comestibles, o localizar bolsas de agua de lluvia en las cavidades de flora carnívora. Si las tiradas de Navegación aseguran que el grupo mantiene su curso durante el viaje, tiradas periódicas de Supervivencia pueden asegurar que los acólitos conserven la salud si no tienen suministros. Si están siguiendo a alguien, Perspicacia se puede usar para recoger pistas y perseguir a su presa, y se podría necesitar más de una tirada para asegurar que no pierden su objetivo. El uso activo de Supervivencia puede convertir fauna nativa en bestias para el viaje, un proceso que puede llevar días o más tiempo, pero que puede resultar un medio muy útil para cruzar entornos peligrosos. Esas bestias incluso podrían ser vendidas o regaladas tras completar la misión, tal vez aumentando la influencia del acólito allí y formando contactos útiles si regresan.

ENCUENTROS DE COMBATE

Los encuentros de combate se producen cuando los acólitos se involucran en conflictos sensibles al tiempo, donde cada instante cuenta y las acciones de cada personaje tienen gran importancia. A menudo, estos encuentros son luchas a vida o muerte con pistolas, espadas, o simplemente los puños. También pueden incluir persecuciones en transportes de alta velocidad o una carrera contra el tiempo para detener la caída en picado de un transbordador dañado.

En un encuentro de combate, el juego pasa de tiempo narrativo a estructurado. Una señal de que ha comenzado un encuentro de combate, por ejemplo, es que el Director de Juego pida una tirada de iniciativa. Los detalles sobre encuentros de combate se pueden encontrar en la [página 215](#) en el **Capítulo VII: Combate**.

INACTIVIDAD

Los jugadores intervienen en todo tipo de eventos emocionantes durante una partida de DARK HERESY, pero entre los combates, argumentos dramáticos y exploración intrépida, a menudo hay pausas. Con frecuencia, los acólitos deben viajar a bordo de un vehículo o nave del vacío de un lugar a otro para que se produzca el próximo encuentro importante. La diferencia entre este escenario y un encuentro de viaje es que durante la inactividad, los acólitos son simples pasajeros, y sus acciones no afectan al viaje. La historia también puede requerir que los acólitos esperen cierto tiempo, tal vez tras organizar una reunión clandestina con un informante, o preparar una emboscada a sus enemigos. La inactividad abarca esos momentos de respiro.

La mayoría de encuentros de inactividad se pueden completar rápidamente, ya que no suelen necesitar tiradas. El DJ tan solo describe el viaje, la espera, o crea eventos en tanto detalle como crea apropiado. Los jugadores pueden describir las actividades que realizan sus acólitos durante este intermedio; esta es una excelente oportunidad para explorar las personalidades de los personajes, mostrando cómo pasan su tiempo cuando no participan en las actividades relacionadas con la investigación. Para ellos, a menudo significa estudiar detenidamente la información relacionada con la investigación, entrenar o mantener sus armas, o asegurar de otra forma que estén preparados para lo que venga después.

INANICIÓN

Si bien se suele suponer que los acólitos pueden encontrar alimentos básicos y agua en la mayoría de planetas imperiales con cierto grado de civilización, a menudo se encuentran en ambientes hostiles, como los desechos de la colmena o mundos letales. En un entorno donde la comida y el agua escasean, el DJ puede hacer que los PJs distribuyan sus provisiones.

Cuando un personaje se queda sin comida ni agua, comienza a morir de inanición. Un personaje puede soportar tantos días como su bonificación de Resistencia antes de sufrir efectos negativos. A partir de ese momento, el personaje ya no puede recuperar la fatiga de ningún modo y comienza a sufrir 1 nivel de fatiga cada día hasta que consuma suficiente agua y alimentos.

Por lo general, los acólitos no pasan directamente de una aventura o investigación a otra, aunque sea por la necesidad de descansar y recuperarse de sus heridas. Ya sean días, meses o años, estos periodos “fuera de partida” entre aventuras entran en la categoría de inactividad. Al igual que en otros periodos de inactividad, es una buena idea que los jugadores y el DJ trabajen juntos para describir, en términos generales, la forma en que los acólitos pasan su tiempo de inactividad, y cualquier evento notable. Esto ayuda a reforzar las distintas personalidades de los acólitos, y ayuda a sumergir a los jugadores en la campaña y el universo del 41º Milenio.

DECISIONES, TIRADAS, Y CONSECUENCIAS

La historia desarrolla cada partida de DARK HERESY mediante un proceso de colaboración, con el DJ guiando la narración y los jugadores decidiendo las acciones de sus acólitos—los protagonistas de la historia. Cuando esas decisiones tienen consecuencias importantes para la historia y el resultado no es seguro, las tiradas se usan para determinar los resultados de las acciones de los acólitos. Estas decisiones y tiradas son las que determinan la resolución de un encuentro, y dirigen, directa o indirectamente, a los encuentros posteriores. Fundamentalmente, los encuentros se desarrollan mediante la repetición de tres pasos:

- **Definir la situación:** Antes de que los jugadores decidan qué acciones toman sus personajes, deben ser conscientes del entorno y la situación a la que se enfrentan. El Director de Juego describe los alrededores, incluyendo detalles sobre el entorno, cualquier PNJ presente, y lo que los acólitos perciben por sus sentidos. Estos detalles pueden incluir la aparición de manchas en las paredes de rococó a su alrededor, una pistola bórter enfundada en el cinturón del PNJ cazarrecompensas, o el olor a carne podrida tras una reja de hierro oxidado. Algunos detalles tienen un impacto directo en las acciones de los acólitos, mientras que otros sirven para ayudar a sumergir a los jugadores en el futuro sombrío de DARK HERESY.

- **Decisiones del jugador y acciones del personaje:** Una vez los acólitos entiendan la situación a la que se enfrentan, los jugadores deciden cómo actúan sus personajes. Esto puede incluir examinar el entorno más detenidamente, desenfundar un arma, tomar cobertura, hacer un comentario irónico, y más. Los jugadores también pueden preguntar al DJ para conocer más detalles sobre el entorno, los PNJs presentes, o cualquier evento en curso, para asegurarse de que están bien informados para tomar buenas decisiones.
- **Resultados:** Una vez los jugadores determinan cómo quieren proceder, el DJ narra los resultados de sus acciones, pidiendo todas las tiradas necesarias. Según la situación y las acciones que decidan los jugadores, pueden necesitar tiradas para determinar como de bien realizan los acólitos sus tareas elegidas, o si son capaces de completarlas en absoluto. Si las acciones no son difíciles o no tienen ninguna utilidad real en la historia, las tiradas no son necesarias, y el DJ simplemente informa a los jugadores de los resultados de sus acciones. El grupo repite estos pasos hasta resolver el encuentro.

EJEMPLO

Tras un tenso combate con un grupo de sectarios, los jugadores deciden explorar la cámara, comenzando un encuentro de exploración. El DJ ha descrito la cámara antes de la pelea, pero ahora que no hay peligro inminente, repite la explicación, con más tiempo para responder a las preguntas de los jugadores sobre los detalles de la fría cámara de piedra iluminada por velas. Jeanine y Tom declaran que sus personajes buscan en la habitación, y el DJ les pide tiradas de Perspicacia. El personaje de Tom, Iosef, descubre un bloque de piedra suelta que se aparta fácilmente, revelando en un compartimiento oculto un pequeño cofre de hierro con inscripciones de marcas ocultistas. El DJ explica que el cofre está cerrado, y Joe dice que va a utilizar la habilidad de Seguridad de su personaje para forzar la cerradura. Abrir el cofre revela un cráneo humanoide deformado cubierto de sangre seca. Los acólitos deciden guardar el cráneo por ahora, y que sería más seguro dejarlo en el cofre. El DJ hace una tirada de Psiniscencia con el personaje psíquico de Harry, pero falla, por lo que no dice a los jugadores nada sobre la presencia de la disformidad que emana del cráneo. Convencidos de que no queda nada para ellos en la habitación, los acólitos salen por la puerta y siguen investigando la torre.

¡NO TAN RÁPIDO!

Durante una partida de DARK HERESY, los acólitos se enfrentarán a muchas situaciones intensas y emocionantes, y los eventos pueden desarrollarse muy rápidamente a medida que el DJ describe la acción que ocurre a su alrededor. Así, a veces puede ser fácil quedar atrapado en la acción sin asegurar que todos hayan tenido la oportunidad de actuar, si quisieran. Cuando un jugador vea una oportunidad de actuar, no debe dudar en declarar sus acciones antes de que la oportunidad desaparezca. DJ y jugadores deben hacer lo posible para dar cabida a esas peticiones, aunque de vez en cuando implique “rebobinar” unos segundos atrás.

INFLUENCIA Y SUTILEZA

“Es sólo palabrería, ignoradlo. No hay forma en que los lacayos de la Inquisición puedan haber llegado hasta aquí sin que lo sepamos”.

–“Podrido” Crokken,
alias Kalepha Ummentine, acólito inquisitorial

Aunque un inquisidor puede ser un psíquico temible, un manipulador astuto, y un guerrero mortal, la herramienta más importante de que dispone no es su arma o su mente, sino su influencia sobre las gentes del Imperio. Cada inquisidor está investido de la máxima autoridad para cumplir su misión de salvaguardar la humanidad, pero su forma de utilizar los recursos y la imagen que presenta para el Imperio influye en gran medida en su eficacia. Esto es cierto al menos para los acólitos que sirven a un inquisidor, que no siempre pueden confiar en el nombre de la Inquisición para garantizar la cooperación. Estas consideraciones están representadas en **DARK HERESY** mediante la influencia y la sutileza, que, respectivamente, indican cuánta autoridad tienen los acólitos con los ciudadanos y las instituciones del Imperio, y cómo de conocidas son sus actividades para sus aliados y enemigos.

INFLUENCIA

La influencia es una característica, y como otras características se mide en una escala de 0–100. La influencia representa reputación, conexiones, recursos y otros factores de un acólito que le permiten obtener los resultados deseados de los ciudadanos e instituciones del Imperio. Cuanto mayor sea la influencia de un personaje, es capaz de ejercer mejor control sobre los demás, y por lo tanto más fácil será para él conseguir objetos, servicios, y otras acciones que solicite. Todos los acólitos comienzan con cierta cantidad de influencia, que puede aumentar a través del juego.

USOS DE LA INFLUENCIA

Cuando un acólito intenta emplear su reputación o recursos en del Imperio, el DJ puede pedir una tirada de Influencia. Al igual que con otras características, hay muchas maneras en las que un personaje puede emplear su influencia, pero aquí se incluyen algunos de los usos más comunes:

- **Solicitud:** Cuando un acólito intenta obtener equipo, suministros o servicios, es su influencia la que determina si tiene los recursos, contactos, o fondos para localizar y adquirir o comprar el artículo. Este uso de influencia representa a un acólito llamando a sus contactos, sobornando o presionando a los comerciantes, confiando en su reputación con la organización Imperial relevante, o incluso reuniendo el dinero necesario. Las reglas completas para usar la influencia para solicitar equipo se pueden encontrar en la [página 141](#).
- **Interacción Social:** Nombrar a las personas correctas o tener una reputación temible puede ser muy efectivo para convencer a otros de revelar información o cumplir los deseos de un personaje. De hecho, sólo usar el nombre de la Inquisición es suficiente para que muchos ciudadanos leales se inclinen a obedecer. Un acólito puede usar su influencia para que otros hagan su voluntad, revelen información, u ofrezcan ayuda de otras formas. También puede usar esto para emplear dinero local según sea necesario en sobornos u otras acciones sociales

donde la “lubricación monetaria” sea beneficiosa. Esto puede afectar a la sutileza si se hace abiertamente, aunque puede ser deseable cuando el grupo desea que su presencia sea conocida para hacer salir a sus presas, por ejemplo.

- **Investigación:** Durante una investigación, los acólitos necesitan acceso a recursos e información más allá de su capacidad y recursos personales. Los personajes pueden usar su influencia para acceder a una red mayor y acelerar la investigación. Esto incluye apoyarse en contactos para obtener información, archivos restringidos, o asegurar la cooperación de las autoridades locales. Usar la influencia puede facilitar la investigación, aunque su uso frecuente puede reducir la sutileza.

GANAR INFLUENCIA

A diferencia de otras características, los jugadores no pueden aumentar la influencia de su acólito gastando pe. La influencia sólo se puede aumentar mediante las acciones del acólito. La influencia de un acólito aumenta cuando el personaje tiene éxito en su deber, o como resultado de acciones específicas para aumentar su reputación y recursos. Las siguientes son algunas de las razones más comunes para que la influencia de un acólito aumente:

- **Conexiones:** Es fundamental conocer a las personas correctas. Solicitar algo a la persona más adecuada, atravesando las capas burocráticas y evitando retrasos en la comunicación, puede lograr resultados más rápidos y eficaces. Ya sea buscando una ciudad colmena o un subsector, los acólitos descubren una y otra vez que los lazos de lealtad, responsabilidad y autoridad construyen una red enmarañada y una inercia casi paralizante. Para un acólito, contactar con la persona adecuada puede significar la diferencia entre la salvación del mundo y su condenación. Las conexiones pueden venir de experiencias compartidas antes, como el servicio común en la Guardia Imperial o a bordo de la misma nave del vacío, o pueden ocurrir durante las investigaciones cuando un acólito se reúne con gente nueva y establece relaciones. Las organizaciones para las que un acólito tiene el talento Protocolo también indican conexiones fuertes. Corresponde al DJ determinar el grado de Influencia de una conexión. Formar un estrecho vínculo con un grupo mercantil que opera en un solo planeta podría valer aproximadamente un punto de influencia, mientras que simplemente conocer el nombre de un conocido del Lord Sector puede valer varios.
- **Deudas y favores:** Quizás la forma más eficaz de obtener ayuda consiste en pedir un favor o saldar una deuda. Hacerlo ofrece un incentivo inmediato a la persona u organización para satisfacer los deseos del acólito. Esto es especialmente cierto cuando no es deseable o resulta imposible explicar las razones de la solicitud, una situación en la que los acólitos se encuentran a menudo. Realizar tareas para un individuo u organización, o beneficiarlos de otra manera mediante sus acciones, puede incrementar la influencia de un acólito. La cantidad depende del poder e influencia de la persona u organización, así como de la importancia o beneficio de la tarea.
- **Reputación:** Los acólitos a menudo alcanzan sus deseos empleando su reputación. Al desempeñar sus funciones y realizar hazañas impresionantes, un acólito puede aumentar su influencia de forma que los grandes y poderosos conozcan su nombre, así como las masas trabajadoras del gobierno

Tabla 8-1: Aumento de Influencia

INFLUENCIA	
GANADA	EJEMPLO
1	Enjuiciar a un tecnohereje menor y detener su producción de armas no autorizadas; interrumpir una operación menor de comercio anónimo de artefactos heréticos menores.
2	Descubrir y purgar un aquelarre de nobles xenófilos; ganar la estima de un alto mariscal del adeptus arbites.
3	Salvar la vida de un lord almirante; detectar y alertar a un mundo imperial importante de un inminente ataque xenos.
4	Impresionar a un importante lord sector en un banquete formal; investigar con éxito y denunciar a un inquisidor radical.
5	Salvar la capital mundial de un subsector de una destrucción segura; desterrar a un gran demonio a la disformidad.

imperial. Descubrir y frustrar un complot de sectarios del caos, salvar a un poderoso noble de la perdición, o incluso sentenciar a un mundo al Exterminatus, son acciones que pueden elevar la influencia de un acólito. El nivel del aumento depende de la importancia de la acción, y de la forma abierta o sutil en la que se actúe. Ejecutar a un hereje en un gran espectáculo puede propagar el nombre de un acólito, pero salvar un planeta de una destrucción segura apenas podría aumentar la reputación de un personaje entre los pocos al tanto del hecho.

PERDER INFLUENCIA

Al igual que ciertas acciones y resultados pueden aumentar la influencia de un acólito, sus decisiones e incluso el simple azar pueden reducirla. La reputación es voluble, y los acólitos deben proteger a los suyos. A discreción del DJ, la influencia de un acólito puede disminuir cuando ocurra algo que debilite su red de recursos y su reputación, ya sea por su culpa o por causa externa. Los siguientes son sólo algunos ejemplos de eventos que podrían disminuir la influencia de un acólito:

- **Fracaso:** Así como el éxito aumenta la influencia, el fracaso la disminuye. Fallar al detener a los enemigos del Imperio daña la reputación de los acólitos a los ojos de los gobernantes y líderes del Imperio, y también puede reducir la confianza del inquisidor en sus habilidades. En los casos más extremos, incluso puede llevar a sospechar de la traición de los acólitos. Del mismo modo, al realizar una tarea para un individuo u organización que se traduciría en un aumento de la influencia del acólito, el fracaso puede tener el efecto contrario, sobre todo en el caso de un fracaso que perjudique los intereses de sus benefactores. La cantidad en la que el fracaso reduce la influencia de un acólito depende de la gravedad del fracaso, y de la forma abierta o sutil de las acciones del acólito.
- **Uso excesivo o imprudente:** La influencia refleja la posición de un acólito en el Imperio y su reputación. El abuso o mal uso de su autoridad puede cambiar la opinión en su contra. Al fallar una tirada de Influencia por más niveles de fracaso que su bonificación de Empatía, su influencia se reduce por la diferencia entre los dos.

Tabla 8-2: Reducción de Influencia

INFLUENCIA	
PERDIDA	EJEMPLO
1	Verse envuelto en un tiroteo con los sancionadores de la colmena Desoleum; no exhibir el decoro apropiado en una reunión formal con la nobleza del sector.
2	Fallar al evitar que los esbirros de los Convocadores del Dolor liberen un patógeno mortal en los niveles inferiores de la colmena Desoleum.
3	Destruir el sagrado hueso de san Koriel mientras luchaban para defender su basílica.
4	Dirigir una compañía de la Guardia Imperial, perdiendo como consecuencia un mundo importante a manos de una invasión orka.
5	Declarar Exterminatus en un mundo sin causa justificada.

- **Sacrificio:** En situaciones desesperadas, un acólito puede ser obligado a sacrificar recursos o reputación para lograr un objetivo. Esto puede ser pedir un favor importante, solicitar una tarea difícil y de forma hostil a un aliado, o incluso enviar aliados o criados en una misión suicida. Antes de realizar una tirada de Influencia, un acólito puede reducir su influencia en 1d5 para tener éxito de forma automática. Si los niveles de éxito son necesarios, se considera que ha obtenido un número igual a su bonificación de Empatía. Sin embargo, en situaciones donde las tiradas no son posibles, no se puede emplear este uso de la influencia: la situación está más allá de la capacidad del acólito, o el artículo es imposible adquirir.
- **Atrofia:** Un acólito debe ocuparse continuamente de su influencia, para que no se desvanezca con el tiempo. Si un acólito permanece suficiente tiempo sin realizar nuevos logros para reforzar su reputación, se arriesga a que su nombre sea olvidado por sus contactos, sus logros eclipsados por otros, y su reputación empañada, mientras quienes recuerdan su nombre reflexionan sobre su ausencia. Cada año durante el cual el acólito no realice ningún trabajo para su inquisidor, su influencia se reduce en 1.
- **Refuerzos:** La influencia también se pierde cuando el grupo solicita a un personaje de refuerzo luchar a su lado. Esto representa a los acólitos pidiendo favores, deudas u otros medios para que uno de estos individuos poderosos venga en su ayuda. Consulte la [página 294](#) para obtener más información sobre el sistema de refuerzo.

La pérdida de influencia representa cambios reales en la actitud hacia el acólito, o la pérdida de recursos. Aunque puede ser un simple contratiempo, la pérdida de influencia también puede impulsar emocionantes encuentros o sesiones enteras de juego. Si un jugador desea recuperar la influencia perdida con actividades en el juego, el DJ debe tratar de acomodar esto. Por ejemplo, un acólito que pierde influencia por no poder salvar a un predicador respetado podría ir tras el Ministorum para buscar la expiación. Esto puede representar un encuentro social en profundidad, o el DJ podría aprovechar la oportunidad para una nueva aventura, dando al acólito una oportunidad de redimirse realizando una tarea peligrosa para el diácono.

LA INFLUENCIA DEL INQUISIDOR

Por muy poderosos que sean, es casi imposible para los acólitos ejercer una influencia similar a la del inquisidor que los dirige. Lo que hace al inquisidor digno del título son sus logros y capacidad para conseguir resultados, pero es un hecho que un inquisidor ejerce una autoridad sin límites. Sólo los temerarios, desesperados, o traidores se atreven a desafiar su voluntad. Al desempeñar sus funciones, los acólitos a menudo invocan la autoridad de su amo para tener éxito. Usar la influencia del inquisidor puede ser muy beneficioso para un acólito, concediéndole acceso a recursos de otra forma lejos de su alcance.

Antes de intentar una tirada de Influencia, un acólito puede optar por reducir la sutileza del grupo en 2 para usar el valor de influencia del inquisidor en lugar del suyo propio. El DJ debería determinar primero la influencia del inquisidor. Esta podría ser alterada según los últimos éxitos y fracasos del grupo, así como su sutileza; el DJ puede utilizar la guía en la [página 361](#)

para esto. Si los resultados de la tirada provocan la pérdida de influencia, se reduce la influencia del inquisidor en lugar de la del acólito, con posibles consecuencias para los acólitos.



NO USES EL NOMBRE DE TU MAESTRO A LA LIGERA...

Usar la influencia de su inquisidor puede ser beneficioso, pero tiene el riesgo de enojar al inquisidor. Algunos prefieren que sus acólitos tengan éxito con sus propios méritos, pero incluso quien anima a sus siervos a ejercer su autoridad abiertamente, no puede soportar que dañen su reputación, que habrá tardado décadas—o más—en construir. Si los acólitos hacen un mal uso o perjudican su influencia en varias ocasiones, el inquisidor debe tomar medidas para mostrar su desaprobación y recordarles las consecuencias del incumplimiento reiterado. Esto tiene formas tan variadas como inquisidores existen, pero algunos castigos posibles incluyen:

- Excluir a uno o más acólitos de la capacidad de usar la influencia del inquisidor.
- Cesar toda comunicación directa y apoyo.
- Extraer un dedo del pie, un ojo, una extremidad u otra parte del cuerpo, tal vez con la promesa de recuperarlo cuando se haya redimido.
- Enviar a un asesino o una escuadra tras el acólito como advertencia para mejorar su servicio.
- Asignar al acólito a excruciación o a un acto de penitencia.

SUTILEZA

La sutileza representa la forma abierta o sutil en la que actúan los acólitos a medida que realizan una investigación. Su valor varía entre 0–100 y se puede usar como base para una tirada, igual que una característica. A diferencia de las características, hay un solo valor de sutileza para todo el grupo de acólitos, que el DJ mantiene en secreto, por lo que los jugadores nunca saben exactamente cuál es su puntuación de sutileza. Cuanto mayor es su sutileza, menos enemigos y aliados potenciales saben de sus acciones. A medida que disminuye, sus acciones se vuelven más transparentes. Los inquisidores y sus acólitos toman muchos enfoques diferentes para llevar a cabo sus funciones, y una gran sutileza no es necesariamente lo mejor. Aunque muchos inquisidores prefieren moverse sin ser vistos por todo el Imperio, para tomar a tus enemigos por sorpresa, algunos actúan abiertamente, confiando en que el temor de la población hacia la Inquisición haga aparecer a los herejes entre ellos. Ambos grados de sutileza tienen ventajas y desventajas, dependiendo de la situación y los métodos de los acólitos.

SEGUIMIENTO DE LA SUTILEZA

Cada grupo comienza con una sutileza de 50. Durante el juego, las acciones de los acólitos aumentan o reducen la sutileza del grupo. Cuanto más obvios y directos son, menor es su sutileza, mientras que cuanto más cautelosos y reservados, mayor será el valor. Es probable que la sutileza cambie durante una investigación en función de las decisiones de los acólitos y el azar. La [Tabla 8–3: Seguimiento de la sutileza](#) en la [página 271](#) proporciona ejemplos de la conducta de un grupo con diferentes valores de sutileza.

EFECTOS DE LA SUTILEZA

La sutileza es una preocupación crucial para los acólitos que sirven a un inquisidor, con varios efectos de largo alcance, sin embargo, un valor alto o bajo no es necesariamente “mejor”, ya que ambos pueden ser beneficiosos en diferentes circunstancias. Ya sea bajo o alto, la sutileza afecta al juego de dos formas. En primer lugar afecta de forma narrativa, a las reacciones de los PNJs, a qué recursos pueden acceder los acólitos, y a la cantidad de enemigos y aliados que saben de sus actividades. En segundo lugar, la sutileza puede modificar ciertas tiradas, aumentando o disminuyendo su dificultad según su valor actual y el propósito de la tirada. Algunas tareas se logran más fácilmente si los acólitos no son conocidos o se han disfrazado con eficacia, mientras que otras se benefician de un conocimiento general de las actividades de los acólitos.

EFECTOS NARRATIVOS

La transparencia y secretismo de los acólitos pueden tener varios efectos sobre una partida de **DARK HERESY**. Un grupo que actúe demasiado abiertamente puede delatar su presencia al culto que buscan, concediendo a los herejes tiempo para huir o preparar una emboscada. Por el contrario, si los acólitos son demasiado sutiles en su investigación, cuando llegue el momento, podrían tener dificultades al convencer a las autoridades locales de la gravedad de la amenaza o incluso del poder que los acólitos representan.

Cuando surge un encuentro que depende de la forma abierta o sutil en la que actúen los acólitos, el DJ hace una tirada de Sutileza usando el valor del grupo. Si la tirada tiene éxito, los acólitos se consideran sutiles para los objetivos del evento o encuentro, sin ser detectados por el culto o los agentes de la ley, por ejemplo. Si falla, las acciones de los acólitos se revelan a un culto, en las tabernas circulan rumores sobre misteriosos extranjeros en la zona, o su reputación es revelada a los agentes de la ley locales.

Según las posibles consecuencias narrativas, el DJ puede realizar la tirada de Sutileza cuando los acólitos tomen una acción en particular, o sólo una vez que los resultados sean evidentes. Por ejemplo, si los acólitos se disfrazan de estudiosos para investigar un gremio sospechoso de comerciar con textos prohibidos, el DJ podría realizar una tirada de sutileza cuando se presenten, para determinar si los miembros del gremio han oído rumores sobre acólitos en la zona, o de personas desconocidas que investiguen sus operaciones. Los miembros del gremio podrían ofrecer una ronda de amasec añejo a los acólitos, pero si la falla tirada de Sutileza, quizás mezclen el amasec con veneno, o alerten a sus secuaces para interceptar a los acólitos. Cuándo debe hacerse una tirada de Sutileza depende de la preferencia y el instinto del DJ. Al igual que con otras tiradas, una tirada de Sutileza sólo es necesaria si el resultado tiene impacto en la historia.

A pesar de sus efectos narrativos, la sutileza puede ofrecer grandes oportunidades para las partidas. Si actúan abiertamente como acólitos, incluso los individuos poderosos e influyentes intentarán mostrar el máximo respeto y deferencia (al menos frente a ellos), mientras que los mismos PNJs pueden responder a los acólitos con desdén o desprecio absoluto si desconocen su autoridad. Incluso en el caso de un PNJ que ofrezca los mismos servicios e información, sin importar la sutileza de los acólitos, la naturaleza de su interacción puede ser muy diferente. Un camarero sirve bebidas para los acólitos y ofrece los últimos rumores en cualquier caso, pero si el grupo es sutil, podría aguar las bebidas y hacer bromas a expensas de los acólitos. Si sabe quiénes son, podría comportarse de una manera demasiado servicial mientras sirve el mejor amasec de la casa y se niega a aceptar el pago, revelando claramente lo que podría haber sido un disfraz cuidadosamente elaborado. Los acólitos pueden entonces o intentar seguir con la farsa, o emplear su reputación en su beneficio.

Tabla 8-3: Seguimiento de la sutileza

SUTILEZA	EJEMPLO
----------	---------

01-10	Los acólitos llevan armaduras y trajes ostentosos, adornados con los iconos de la Inquisición, y un trío de diminutos sirvientes alados proclaman la entrada del grupo. El grupo cumple la mayoría de tareas dando órdenes directas a los demás en nombre de la Inquisición, amenazando en voz alta a cualquiera que se atreva a oponerse a ellos.
11-20	Los acólitos se basan en su reputación para lograr sus objetivos, usando abiertamente símbolos de sus afiliaciones y lealtades. Al interrogar a los sospechosos o la población en general, los acólitos son contundentes y directos, y dispuestos a responder con violencia si alguien intenta huir o engañarlos.
21-30	Cuando tratan con un presunto sectario, los acólitos le atacan abiertamente con el objetivo de someterlo a un interrogatorio posterior.
31-40	Aunque no invocan el nombre de la Inquisición, los acólitos prefieren un acercamiento directo y responden a la violencia con violencia. El armamento pesado que portan llama algo la atención, sobre todo a los agentes de la ley locales.
41-50	Los acólitos no se preocupan demasiado por esconder sus armas y armaduras, ni por ocultar sus negocios. Sin embargo, no llaman demasiado la atención sobre ellos mismos ni anuncian su verdadera lealtad.
51-60	Cuando tratan con un presunto sectario, los acólitos le rastrean, observando su comportamiento desde lejos y preguntando por él entre sus conocidos.
61-70	Los acólitos hacen todo lo posible para ocultar su presencia, y para evitar llamar la atención de las autoridades locales. Hacen todo lo posible para evitar enfrentamientos violentos, incluso entrar en los rangos inferiores de organizaciones heréticas.
71-80	Los acólitos llevan a cabo la investigación de incógnito. Incluso antes de su llegada al sistema, los acólitos actúan bajo identidades falsas minuciosamente detalladas para infiltrarse entre las filas de los herejes y hundirlos desde dentro.
81-90	La sorpresa es una de las principales armas de los acólitos. Actúan con gran sigilo, ocultando su presencia o identidad hasta que sea el momento de atacar.
91-100	Los acólitos no son vistos ni oídos, o son tan perfectos en sus disfraces que nadie sospecha de su verdadera naturaleza.

MODIFICADORES A LAS TIRADAS DE SUTILEZA

A menudo, el éxito de las acciones de un acólito depende de la forma abierta o sutil en la que el grupo ha actuado. Infiltrarse en el hampa local puede ser mucho más difícil si todo el mundo está mirando por encima del hombro en busca de signos de la Inquisición. Cuando un acólito intenta una tirada y el resultado depende de cuánto se sabe sobre el grupo, el DJ puede optar por modificar la tirada de Sutileza del grupo. Para ello, el DJ decide primero si la acción del acólito intenta beneficiarse de su reputación o su sutileza. Los siguientes ejemplos muestran las tareas que se benefician de la sutileza y de la reputación:

Ejemplo de tareas beneficiadas por la sutileza:

- Emplear el uso especial Disfraz de la habilidad Engañar para ocultar la identidad de un acólito.
- Usar la habilidad Indagar para preguntar por los bajos fondos, o cuestionar a otros individuos desconfiados.
- Aplicar el uso especial Seguimiento de la habilidad Sigilo para seguir en secreto a un presunto sectario.
- Emplear el uso especial Rastrear de la habilidad Supervivencia para localizar a un presunto asesino.

Ejemplo de tareas beneficiadas por la reputación:

- Usar la habilidad Carisma para impresionar a un Juez del Adeptus Arbitus.
- Emplear el uso especial Aterrorizar de la habilidad Mando para detener a un escuadrón de agentes de la ley que persiguen a una monstruosidad xenos.
- Aplicar la habilidad Indagar sobre ciudadanos temerosos del Emperador.
- Emplear la habilidad Interrogar para extraer información de un sectario.

El DJ realiza entonces una tirada con la sutileza del grupo. Si tiene éxito, el acólito gana una bonificación de +20 a las tiradas pertinentes a una tarea que se beneficia de la sutileza, o una penalización de -20 si se beneficia de la reputación. Por el contrario, si la tirada de Sutileza falla, el acólito sufre una penalización de -20 si la tarea se beneficia de la sutileza, o una bonificación de +20 si se beneficia de la reputación. Según las circunstancias y la naturaleza de la tarea, este modificador podría aplicarse a una sola tirada, o a varias tiradas con diferentes habilidades.

Por supuesto, no todas las tiradas deben verse afectadas por la Sutileza. Antes de realizar una tirada de sutileza para modificar el uso de habilidades de un acólito, el DJ debe considerar si el PNJ objetivo podría ser consciente de los acólitos, y si es así, si esto es una diferencia significativa. Si se usa apropiadamente, este efecto de la sutileza refuerza la importancia de las elecciones de los acólitos. Recuerda a los jugadores que cada acción tiene consecuencias, y que el mundo responde a las decisiones que toman.

GANAR SUTILEZA

Como ya se ha dicho, la sutileza de un grupo cambia en función de las acciones de los acólitos. A diferencia de las características, la sutileza fluctúa con frecuencia, y por lo general cambia varias veces durante una aventura en respuesta a las decisiones de los jugadores y el curso de acción emprendido por los acólitos. Los acólitos aumentan su sutileza al actuar de forma que oculten su presencia o confundan a sus enemigos. Al emplear el sigilo, astucia, y en general ser discretos, los acólitos alcanzan un alto valor de sutileza, y los efectos—beneficiosos y perjudiciales—que conlleva.

Los acólitos ganan sutileza a discreción del DJ. Cuando un acólito actúa para ocultar su presencia o para proporcionar información errónea sobre el grupo y sus planes, el DJ puede aumentar la sutileza del grupo. Aunque los acólitos a veces actúan con la intención de aumentar su sutileza, también puede ocurrir como efecto secundario de sus acciones. Al decidir cómo hacer una tarea, los acólitos deben considerar las ramificaciones potenciales para futuros encuentros; ocultar su presencia e identidad podría impedir a las autoridades locales interferir en una investigación, pero esas mismas autoridades podrían no creer la historia de los acólitos si los atrapan irrumpiendo en la mansión de un noble corrupto. Hay muchas formas en las que la sutileza de un grupo podría aumentar, como en los siguientes ejemplos:

- **Engaño:** Mentiras, disfraces e identidades falsas pueden ayudar a ocultar la presencia de los acólitos y confundir a sus enemigos. Con demasiada frecuencia, los acólitos tienen poco o ningún conocimiento sobre sus verdaderos enemigos al comenzar una investigación, y pueden obtener cierta ventaja al asegurar sus enemigos no están en mejor posición. Como los inquisidores saben, la información es poder. Cuando un acólito lleva a cabo con éxito un engaño, el DJ puede aumentar la sutileza del grupo. La cantidad obtenida depende del nivel del engaño y de quién está siendo engañado. Si el objetivo del engaño es crucial para la investigación, la sutileza del grupo podría aumentar. Si, por el contrario, el objetivo apenas está relacionado con la historia principal, el efecto debe ser mínimo. El DJ también puede considerar la personalidad y la reputación de los PNJ involucrados. Si la persona tiene una reputación de exagerado y mentiroso, tal vez nadie le crea cuando empiece a despotricar sobre los acólitos de la Inquisición que lo visitaron.

UNIFICACIÓN DE LA SUTILEZA Y LA INFLUENCIA

En muchos sentidos, sutileza e influencia están conectadas. Mientras que la influencia representa, en parte, la carrera y logros del acólito a nivel del sector, la sutileza representa el conocimiento de las actividades y el paradero actual del grupo a nivel local. En general, los efectos de la sutileza son a corto plazo, mientras que la influencia es de larga duración y más permanente. La influencia cambia más lentamente y con poca frecuencia, con cambios importantes que ocurren con el tiempo, mientras que la sutileza puede fluctuar en un plazo relativamente corto. Influencia y sutileza tienen efectos diferentes en el juego y por lo general entran en juego en situaciones diferentes. Sin embargo, a veces ambas pueden ser relevantes para una sola tirada o encuentro. Del mismo modo, hay formas en las que la sutileza puede afectar a la influencia y viceversa. Corresponde al DJ determinar cuándo sutileza e influencia son pertinentes, o cuando una afecta a la otra. En esta sección, algunos recuadros ofrecen ejemplos y sugerencias para el DJ sobre cómo manejar la combinación de sutileza e influencia.

SUTILEZA Y CAMBIOS EN LA INFLUENCIA

A menudo, los eventos que aumentan o reducen la influencia ocurren durante una investigación o tarea. Un acólito puede realizar una hazaña impresionante, pero el impacto sobre su reputación será mucho menor si sólo sus compañeros saben de ello. Del mismo modo, incluso un fracaso abismal puede afectar poco a la reputación de un acólito si nadie lo puede relacionar con el incidente. Cuando un acólito gana o pierde mucha influencia, el DJ puede decidir que la sutileza actual del grupo es capaz de mitigar el cambio. Si es así, hace una tirada con la sutileza actual del grupo. Si la tirada tiene éxito, el DJ reduce la cantidad de influencia ganada o perdida en 1 por cada 2 niveles de éxito. La sutileza de un grupo es temporal comparado con la influencia; si un evento puede ser relacionado fácilmente con el acólito después de los hechos, la sutileza del grupo no debería verse afectada.

- **Sigilo y subterfugio:** La mejor forma de ser discreto es simplemente no ser visto. Al completar una tarea relevante sin ser percibido, la sutileza del grupo puede aumentar. Del mismo modo, una acción que pretenda ocultar su presencia también podría aumentar la sutileza. Mientras los acólitos cubran sus huellas y en general actúen ocultando sus actividades, pueden evitar ser avistados por sus enemigos. Crear una base de operaciones en un hábitaculo solitario y abandonado en vez de en un hotel conocido, actuar empleando disfraces, e incluso usar poderes psíquicos para ocultar su presencia de las mentes de los demás son distintas formas posibles en que los acólitos podrían aumentar su sutileza.

Las acciones de los acólitos juegan un gran papel al determinar su sutileza, pero los factores que escapan a su control también pueden contribuir, por ejemplo, las formas de comunicación disponibles de sus enemigos y aliados, o la tendencia local hacia el chismorreo. Cuando la sutileza del grupo aumenta, lo hace en una cantidad aleatoria que el DJ determina en secreto. Recordemos que el DJ realiza un seguimiento de la sutileza de los jugadores en secreto. En consecuencia, aunque los jugadores conocen su sutileza al comienzo del juego, en cuanto los acontecimientos la modifican no pueden estar seguros del valor exacto. Cuando el DJ decide que ha ocurrido algo que aumenta la sutileza de los acólitos, suele aumentar en 1d5. Sin embargo, para logros importantes o acontecimientos relevantes, los acólitos pueden ganar 1d10 de sutileza. El DJ puede añadir modificadores positivos o

negativos a estas tiradas en base a las circunstancias y las acciones de los acólitos. Por ejemplo, un acólito asegurando el hospedaje para el grupo con un nombre falso podría ganar 1d5-2 de sutileza, mientras que realizar negocios bajo una identidad completa con una historia detallada, un disfraz minucioso y documentos cuidadosamente falsificados podría aumentar sutileza del grupo en 1d10+1.

EJEMPLO

Los acólitos se encuentran en la cúspide de la colmena Desoleum investigando signos de actividad psíquica no autorizada en las inmediaciones de la finca de la familia Nellos. David decide que su personaje, Lorr, actuará como un pariente lejano, de visita desde otro mundo, con los demás acólitos como sus sirvientes y guardaespaldas. Al presentarse como Carbon Hrave, David hace una tirada de Engañar, logrando cuatro grados de éxito en la tirada enfrentada. El DJ decide que el disfraz y la historia de Lorr convencer a la familia sin que nadie sospeche (al menos en este momento). El DJ tira en secreto 1d5+1 y aumenta la sutileza del grupo en 3.

TIRADAS DE SUTILEZA E INFLUENCIA

El uso eficaz de la influencia requiere que un acólito use su nombre y reputación. Aunque es posible usar la influencia de incógnito, como dejando caer nombres o hacer vagas amenazas, pero es más difícil. Del mismo modo, si un acólito actúa de forma sutil, podrían no creerle cuando finalmente revela su verdadera identidad. Cuando un acólito intenta usar su influencia mientras realiza una investigación, el DJ debe determinar si la sutileza del grupo le entorpece de algún modo. Si es así, entonces el DJ puede hacer una tirada de Sutileza para determinar el modificador a la tirada de influencia del acólito, al igual que para cualquier otra tirada cuyo resultado dependa de la sutileza.

PERDER SUTILEZA

Igual que las acciones de los acólitos pueden aumentar su sutileza, también pueden reducirla. Cuando los acólitos actúan de forma que revelan su presencia o intenciones, el DJ puede reducir la sutileza del mismo modo que aumenta por sus acciones encubiertas. Es difícil mantener la sutileza si los acólitos realizan su investigación mediante confrontación directa, solicitudes excesivas, blandiendo sus magníficas armas, confiando en su reputación y autoridad, y en general divulgando su presencia. Estas tácticas pueden ser eficaces a corto plazo, pero los acólitos deben evitar que obstaculicen sus objetivos finales. Cuando el comportamiento de los acólitos llama la atención sobre su presencia, actividades o planes, el DJ reduce en secreto su valor de sutileza en una cantidad aleatoria adecuada a la situación. Los siguientes ejemplos ilustran algunas de las acciones comunes que disminuyen la sutileza:

- **Usar su autoridad:** Desde el mundo salvaje más primitivo hasta una ciudad colmena, los rumores sobre presencia inquisitorial se propagan rápido. Si los acólitos usan su conexión con la Inquisición para abrir puertas, conseguir información, o detener sospechosos, pueden revelar su presencia a la población y a sus enemigos, incluso realizando estas acciones en privado. La cantidad de sutileza perdida al ejercer su autoridad es afectada por la confianza y discreción de las personas a las que se revelan, así como la forma pública en la que ocurren las circunstancias de esa revelación.
- **Intimidación:** Ya sea amenazando con ira del Emperador o simplemente rompiéndole un labio, la intimidación tiende a hacer que un acólito destaque, sepa o no el objetivo quién es el acólito en realidad. La cantidad de sutileza perdida por intimidar depende de factores como la gravedad de la amenaza, la importancia y reputación de la parte amenazada, y si el acólito cumple la amenaza, así como cualquier otra cosa que el DJ crea pertinente.
- **Combate:** Cuando los personajes se involucran en un conflicto, su sutileza puede reducirse. Incluso si los acólitos no dejan testigos directos y no pueden ser vinculados a la lucha, la gente hablará sobre los cadáveres y daños colaterales, lo que hace más difícil pasar desapercibidos. Esto ocurre si los lugareños ven a los acólitos como representantes de la Inquisición o como simples forasteros. La cantidad en que

se reduce la sutileza de los acólitos depende de la escala del conflicto, así como la probabilidad de que algún testigo hable. Las armas que los acólitos usan y si son apropiadas en su entorno también pueden contribuir. Un tiroteo con pistolas láser y ametralladoras en la subcolmena no es nada especial, pero con pistolas grav y espadas de energía no lo es.

Cuando los acólitos pierden sutileza, la cantidad que se pierde es aleatoria, al igual que al ganar sutileza. Según la importancia y el alcance de la acción, la sutileza de los acólitos puede disminuir en 1d5 o 1d10, modificado a discreción del DJ. Mientras los acólitos participan en acciones secretas y abiertas, su sutileza fluctúa. Pequeños pasos dirigidos a ocultar su presencia se pueden desvanecer al comenzar una pelea. Un grupo que llega clamando el nombre de la Inquisición, y de pronto se desvanece en las sombras, puede hacer creer a sus enemigos erróneamente que los acólitos se han rendido y han seguido adelante. Como consecuencia, la sutileza es fluida y, hasta cierto punto, autónoma. Mientras los acólitos actúan abiertamente, se hace más difícil para ellos ocultar acciones futuras. Del mismo modo, un grupo que hasta ahora ha actuado de forma furtiva o engañosa podría tener problemas para hacerse notar, incluso si quieren.

EJEMPLO

Mientras Lorr interroga sutilmente al patriarca de la familia Nellos, el resto del grupo se escabulle para entrar en una mansión vecina. Su intento de sigilo va desastrosamente mal, y los acólitos terminan huyendo armas en mano, matando o hiriendo a varios guardias en el proceso. El DJ decide que el incidente llama mucho la atención y pone todos los hogares de la zona en estado de alerta. Se reduce la sutileza del grupo en 1d10+3. El DJ hace la tirada en secreto, pero los jugadores están bastante seguros de que su intento fallido ha reducido su sutileza.

DETERMINAR LA SUTILEZA

Lo que distingue la sutileza de otras características y recursos de los jugadores es el hecho de que, cuando los acontecimientos modifican la sutileza inicial del grupo, no son conscientes de su valor exacto. Los jugadores suelen ser conscientes cuando su sutileza cambia, y si aumenta o disminuye, pero no saben en qué cantidad. En algunos casos, sin embargo, el DJ puede modificar la sutileza del grupo sin que los jugadores se den cuenta—por ejemplo, si los acólitos no perciben que un enemigo intercepta sus comunicaciones. A medida que los eventos modifican aún más su sutileza, se hace más difícil para los jugadores adivinar su valor actual. Esto refleja la naturaleza incierta de las investigaciones encubiertas, y ayuda a reforzar el aire de misterio y paranoia que forman parte de DARK HERESY. Aunque los acólitos no pueden estar seguros de exactamente cuánto conocen sobre su presencia sus enemigos y aliados potenciales, esta información es un factor importante en muchas decisiones. Por ejemplo, si los acólitos quieren decidir si acercarse a la guarida de un culto a hurtadillas o por la fuerza, es útil saber si el culto está esperando intrusos y ha aumentado la seguridad. Los acólitos pueden tener una idea aproximada del éxito de sus esfuerzos sin ser detectados preguntando alrededor, observando la población, o rastreando las comunicaciones enemigas. En términos de juego, mediante acciones como ésta, los jugadores pueden obtener información limitada del DJ sobre la sutileza actual del grupo.

Tabla 8–4: Ejemplos para determinar la sutileza

TIRADA DE HABILIDAD	RESULTADO DE LA TIRADA			
<i>Los acólitos intentan...</i>	3 niveles de fracaso:	1 nivel de fracaso:	1 nivel de éxito:	3 niveles de éxito:
Monitorear a presuntos miembros del culto de la Mano Amatista para determinar si el culto se da cuenta de que está siendo investigado. (Tirada de Perspicacia)	El acólito accidentalmente persigue a la persona equivocada. Los jugadores (erróneamente) creen que el culto no es consciente de ellos, por lo que no están preparados para el ataque del día siguiente.	El acólito termina su intento de vigilancia antes de tiempo, al creer de forma incorrecta que está a punto de ser descubierto o incluso atacado.	El acólito sigue al sectario hasta una reunión de la Mano Amatista y descubre que el culto es de hecho consciente de que alguien los está investigando. La bonificación de sutileza es 2.	Además, el acólito escucha a los sectarios hacer planes para atacar preventivamente a los acólitos.
Preguntar por las tabernas y mercados locales para comprobar si alguien es consciente de su presencia. (Tirada de Indagar)	El DJ dice a los jugadores que su bonificación de sutileza es 1 (en realidad es 4); los acólitos creen que sus actividades son evidentes, y actúan de forma apresurada e imprudente.	Un día después, los acólitos no tienen nueva información. Por desgracia, su reputación como derrochadores y bebedores se extiende, disminuyendo su sutileza.	Tras un día rondando por las tabernas locales, los acólitos determinan que su presencia es en su mayoría desconocida. Su bonificación de sutileza actual es 4.	Los acólitos también descubren el nombre de una cierta persona que les está buscando, una nueva ventaja potencial.

REALIZAR EL INTENTO

Al intentar averiguar su sutileza actual, los jugadores deben decidir primero lo que los acólitos intentan descubrir exactamente, y cómo van a averiguarlo. Por ejemplo, los acólitos podrían determinar si los habitantes locales cotillean sobre los nuevos forasteros, o si un señor del crimen sabe que varios de sus lugartenientes murieron en un tiroteo reciente. Basado en las acciones de los acólitos, el DJ decide una tirada de la habilidad apropiada para determinar el resultado. Hay muchas maneras en que los acólitos pueden intentar descubrir su sutileza, pero los más probables incluyen las habilidades Perspicacia o Indagar. Los siguientes son ejemplos de métodos que los acólitos pueden emplear en un intento por descubrir la sutileza de su grupo:

- **Preguntar alrededor:** A menudo, la mejor forma de determinar si las actividades del grupo son conocidas es simplemente preguntar por ahí. Sin embargo, los acólitos caminan por una línea muy fina al seguir un curso de acción. Si no tienen cuidado, podrían llamar la atención sobre sí mismos mediante sus preguntas; a las personas a las que preguntan les puede picar la curiosidad y empezar a hacer sus propias conjeturas. Por esta razón, los acólitos deben hacer preguntas generales o vagas. Esta precaución, sin embargo, corre el riesgo obtener información inexacta. Este enfoque se basa principalmente en el uso de la habilidad Indagar.
- **Observación:** Los acólitos pueden intentar determinar su sutileza observando a los demás. Esto puede ser desde exámenes y escuchar a la población en general, hasta rastrear a un presunto hereje para ver si su comportamiento revela algo. Esta estrategia plantea menos riesgo de fallo, ya que los acólitos no se involucran directamente. Del mismo modo, si los acólitos seleccionan a las personas o lugares equivocados para examinar, habrán gastado gran cantidad de tiempo con poca recompensa. Este enfoque necesita tiradas de Perspicacia.

- **Inspección:** Especialmente en los mundos más avanzados, los acólitos pueden obtener gran cantidad de información sobre el conocimiento de sus actividades mediante la inspección de registros y datos. Este enfoque abarca todo, desde la infiltración de forma remota a una red de datos hasta examinar los registros del Administratum local. Acceder o comprender dicha información requiere de habilidades y conocimientos especializados, y los acólitos a menudo deben eludir medidas de seguridad o descifrar información codificada. Como tal, requiere de un grupo conciliador con habilidades como Competencia tecnológica, Seguridad, o Lingüística.

Intentar determinar la sutileza no es algo que tomar a la ligera. Se necesita que los acólitos destilen información de varias fuentes, que normalmente toma una cantidad considerable de tiempo. Cuánto tiempo se tarda lo decide el DJ, pero en general debe ser la mayor parte de un día, o más. Además, los acólitos deben proceder con cautela, no sea que sus esfuerzos para verificar el éxito de sus intentos encubiertos resulten contraproducentes y alerten a sus enemigos de la presencia del grupo. En algunos casos, los acólitos pueden gastar más tiempo en este intento, o, alternativamente, completarlo en menos tiempo del que establece el DJ. Emplear tiempo extra concede una bonificación para la tirada de habilidad, mientras que al acelerarlo se sufre una penalización.

A menos que el DJ determine lo contrario, sólo un acólito hace la tirada de habilidad para determinar la sutileza, aunque puede beneficiarse de la ayuda de otros acólitos, si las circunstancias lo permiten. Tener a demasiados acólitos trabajando para determinar la sutileza puede ser contraproducente, haciendo imposible obtener una imagen precisa mientras los diversos esfuerzos crean una especie de “caja de resonancia” en la que la propia investigación de los acólitos se vuelve contra ellos, dando la falsa impresión de que otros preguntan sobre los acólitos. Como guía aproximada, los acólitos pueden intentar determinar su sutileza en sólo la mitad del tiempo que establece el DJ, pero con una penalización de –30 a las tiradas pertinentes, mientras que gastar el doble de tiempo otorga una bonificación de +20.

CAMBIAR LOCALIZACIONES

El Imperio está fracturado, extenso en la inmensidad de la galaxia. Aunque los mundos de un mismo sistema pueden comunicarse mediante varios métodos convencionales, la comunicación interestelar requiere mensajeros o astrópatas, métodos que son costosos, lentos o poco fiables, a veces los tres. Además, sea por transmisión astropática o por transporte de mensajería a bordo de una nave del vacío, la comunicación interestelar depende de los caprichos de la disformidad, con toda la imprevisibilidad y peligro que conlleva. Por estas razones, es difícil para la reputación de un grupo propagarse de un sistema estelar a otro con mucha rapidez. De hecho, los acólitos pueden muy bien llegar a un destino antes de las noticias de sus últimas hazañas.

Si el grupo viaja a un nuevo sistema, tira 2d10. Si la sutileza de los acólitos es superior a 50, resta el resultado de la tirada de su sutileza, hasta un mínimo de 50. Si la sutileza del grupo es inferior a 50, añade el resultado de la tirada a su sutileza, hasta un máximo de 50.

El DJ puede modificar esta tirada según la situación. Por ejemplo, si los acólitos viajan a un sistema que mantiene contacto frecuente con su mundo de partida, el DJ podría modificar la tirada en -5, mientras que si viajan a un mundo salvaje que sólo tiene contacto esporádico con el Imperio, puede añadir +10 o más al resultado. Además, a discreción del DJ, las opciones de creación de personajes que afectan a la sutileza inicial pueden aplicarse durante un cambio de localización.

Normalmente, los acólitos hacen solo una tirada de habilidad cuando intentan determinar la sutileza. Dependiendo de las circunstancias y el plan de los acólitos, sin embargo, el DJ puede requerir varias tiradas, quizás de diferentes acólitos. Además, el intento podría ocurrir durante varios encuentros. Por ejemplo, si los acólitos deciden examinar los registros de la comisaría local para ver lo que las autoridades locales saben sobre sus actividades, primero deben acceder a los registros sin ser capturados, lo que podría ir contra su propósito. Esto puede incluir varios encuentros, como irrumpir en el recinto, buscar los documentos adecuados, evitar una patrulla, e intentar escapar sin ser vistos. De este modo, determinar la sutileza puede convertirse en el objetivo de una partida nocturna y convertirse una aventura emocionante por derecho propio.

El Director de Juego hace las tiradas de habilidad en secreto para determinar la sutileza, de modo que los jugadores no conocen el resultado. Si la tirada de habilidad tiene éxito, el DJ describe de forma narrativa información sobre la sutileza de los jugadores. Además, el DJ revela la bonificación de sutileza actual del grupo (el primer dígito de su puntuación de sutileza).

LOS RIESGOS DEL FRACASO

Si la tirada de habilidad falla, el DJ aún realiza una descripción narrativa de los resultados. Si se falla por menos de dos niveles, el DJ puede declarar que los intentos de los acólitos no son concluyentes. Sin embargo, si los resultados de la tirada tienen dos o más niveles de fracaso, los intentos provocan resultados engañosos, y el DJ ofrece un número impreciso de la bonificación de sutileza del grupo. Como de engañosos son los resultados depende de los niveles de fracaso y los detalles de la situación. El número que el DJ dice a los acólitos es diferente de su bonificación de sutileza real en una cantidad igual a los niveles de fracaso de la tirada. El DJ decide si el resultado falso es mayor o menor que el número real, que corresponde a la descripción narrativa que ofrece. Hay muchos posibles resultados dependiendo del método que usen. La **Tabla 8-4 Ejemplos para determinar la sutileza** en la [página 275](#) proporciona algunos ejemplos basados en el resultado de la tirada y las circunstancias.

El DJ describe los resultados de un intento fallido del mismo modo que uno exitoso, por lo que los jugadores no sean suspicaces. Esta falta de certeza para los jugadores añade un grado interesante de tensión al juego, y puede provocar algunos giros dramáticos si los acólitos actúan basados en una interpretación errónea de la situación.



INTERACCIÓN SOCIAL

“Tu arma puede matar a un hombre, pero mis palabras puede influir en un mundo”.

—Clérigo Leedo Phrexin

Aunque los acólitos pueden ser fieros guerreros, la conversación e interacción no violenta es una parte importante de DARK HERESY. Hacer preguntas es una gran parte de la mayoría de investigaciones, y un grupo que habla mediante sus armas es probable que termine con muchos cadáveres, pero pocas respuestas. Inevitablemente, los acólitos interactúan con habitantes variados y a menudo extraños del Imperio, sea por elección o necesidad. Para el DJ, la responsabilidad de representar a los numerosos PNJs puede parecer desalentadora. Para ayudar al DJ a determinar cómo los personajes responden los personajes a los acólitos, cada PNJ tiene una disposición y personalidad. Sirven como directrices útiles para el DJ cuando retrata a un PNJ, pero también proporcionan un modo de determinar su reacción a las preguntas, sobornos y amenazas de los acólitos. Disposición representa la opinión de un PNJ hacia los acólitos, mientras que la personalidad afecta a su comportamiento durante la conversación y define los efectos de las habilidades de interacción usadas por los acólitos.

DISPOSICIÓN

Disposición es una característica que solo poseen los PNJs. Al igual que otras características, se mide con un valor entre 0-100, y representa el temperamento de un PNJ y sus sentimientos hacia los acólitos. Cuanto mayor sea el valor, mayor será su probabilidad de confiar o ayudar a los acólitos. A la inversa, un PNJ con baja disposición es probable que sea inútil o incluso hostil hacia los acólitos. Al comenzar una conversación, la disposición de un PNJ se basa más en su estado de ánimo general y en su reacción inicial hacia los acólitos. Durante la conversación, la disposición se modifica según lo que los acólitos dicen y cómo se presentan.

El DJ usa la disposición generalmente de dos formas. Primero y más importante, la disposición determina el comportamiento de un PNJ hacia los acólitos en la conversación, por lo que sirven para guiar al DJ en la narración del personaje. El DJ representa la disposición al retratar un PNJ, así como sus palabras y tono. Una disposición baja significa que el PNJ podría ser grosero, distante, o brusco, mientras que el DJ podría representar a un PNJ con una alta disposición como amable, abierto y honesto.

En segundo lugar, la disposición puede ser usada como base para una tirada, al igual que otras características. La disposición puede ser empleada por varias razones para determinar cómo reacciona el PNJ ante los acólitos. El DJ puede realizar una tirada de Disposición para determinar la decisión del PNJ cuando los acólitos le plantean una opción, o para descubrir si está harto de los acólitos y listo para terminar la conversación.

TIRADAS DE DISPOSICIÓN

Durante una conversación, un PNJ suele tomar decisiones basadas en sus sentimientos y opiniones respecto a los acólitos. En estas situaciones, el DJ puede realizar una tirada de Disposición para el personaje. Si la tirada tiene éxito, el PNJ apoya a los acólitos, pero si

falla la tirada, el personaje toma la decisión en su contra. La decisión responde a una elección directa ofrecida por los acólitos, o puede surgir de la conversación y pensamientos del PNJ. Por ejemplo, si el PNJ es en secreto un miembro de un aquelarre del Caos que los acólitos están investigando, el DJ podría realizar tiradas periódicas de disposición en respuesta a las preguntas de los acólitos, para determinar si el PNJ sigue fingiendo cooperación o decide terminar con ello y correr antes de los acólitos se percaten.

DETERMINAR LA DISPOSICIÓN INICIAL

La mayoría de los PNJs son indiferentes hacia los acólitos cuando les encuentran por primera vez, reflejando una disposición entre 40 y 60, según el estado de ánimo del personaje. Sin embargo, en el caso de algunos PNJs hay factores específicos que pueden modificar su disposición inicial:

- **Siervos del Imperio:** Un PNJ aliado con el Adeptus Terra o la Inquisición comienza con una disposición igual a la mayor influencia entre los acólitos. Si los acólitos han tomado medidas para ocultar su identidad, el Director de Juego primero puede hacer una tirada de Sutileza para determinar si el PNJ sabe que son acólitos.
- **Odiados por la Inquisición:** Cuando los acólitos encuentran a un PNJ hostil hacia la Inquisición, el DJ hace una tirada de Sutileza. Si falla la tirada, la disposición inicial del PNJ se reduce en 20, o más, a discreción del DJ.
- **Reverencia a la Inquisición:** Cuando los acólitos se encuentran con un PNJ amistoso o respetuoso hacia la Inquisición—como debe ser todo buen ciudadano imperial—el DJ hace una tirada de Sutileza. Con una tirada fallida, su disposición inicial aumenta en 20 o más, a discreción del DJ.

PERSONALIDAD

No hay dos personas que se comporten igual. Una podría ser un conversador bullicioso que responde bien a la adulación, y otra puede ser alguien introvertido que es intimidada fácilmente. La respuesta de un PNJ a la interacción social se basa en su personalidad. La personalidad es un perfil que proporciona reglas generales para el DJ sobre cómo se comporta un personaje durante la conversación, responde a diferentes habilidades, y actúa cuando su disposición llega a cero.

La personalidad es una herramienta para ayudar al DJ en los encuentros sociales, y no debe sentirse limitado por ella. Los DJs deben sentirse libres para alterar cualquier aspecto de la personalidad de un personaje basado en su situación, su interpretación de este personaje en particular, o las necesidades de la historia.

PERSONALIDAD Y HABILIDADES SOCIALES

La personalidad determina la eficacia de diferentes habilidades de interacción en un PNJ, y su respuesta al uso de esas habilidades. Cada personalidad incluye una tabla con entradas para las habilidades de interacción. La columna modificadora muestra el modificador aplicado a los usos de esa habilidad sobre el PNJ, además de modificadores por situación. La columna efecto muestra cómo usar la habilidad afecta a la disposición del PNJ al intentar obtener información o persuadirle de un determinado curso de acción. El efecto aumenta o disminuye la disposición del PNJ en cierta cantidad según los niveles de éxito (NdE) o niveles de fracaso (NdF) de la tirada de habilidad.

Estas personalidades de muestra incluyen una descripción de las medidas adoptadas por el PNJ una vez su disposición llegue a cero. Esta es sólo una sugerencia, y el DJ debe sentirse libre para modificarla o seleccionar una respuesta diferente por completo si lo estima oportuno para el PNJ o en circunstancias específicas.

EJEMPLOS DE PERSONALIDAD

Los ejemplos incluidos aquí son bastante generales y representan sólo un pequeño número de los posibles tipos que los PNJs podrían mostrar. Si el DJ necesita una personalidad de un PNJ en un encuentro social inesperado, podría usar uno de estos. También ofrecen un buen punto de partida para un DJ al diseñar personalidades únicas para sus propios PNJs. Se anima a los DJs a modificar estas personalidades como mejor les parezca y crear otras nuevas como deseen en sus campañas.

AGRESIVO

El personaje es abiertamente hostil, elude sin rodeos las preguntas y otros intentos de obtener recursos o información de él. Este PNJ podría ser muy exigente, y puede convertir rápidamente el debate en una disputa para cumplir sus propias metas, incluso si eso es simplemente negar lo que los acólitos quieren. Esta personalidad se adapta bien a los PNJ con una alta Resistencia o Voluntad, pero baja Empatía.

Disposición cero: Una vez reducido a disposición cero, este PNJ arremete contra los acólitos. El objetivo de su ataque es probablemente hacer huir a los acólitos asustados, pero bajo ciertas condiciones puede ser para herir o matar.

Tabla 8-5: Personalidad agresiva

HABILIDAD	MODIFICADOR	EFFECTO
Carisma	-20	+5 x NdE
Engañar	+10	+10 x NdE
Escrutinio	+20	N/A
Indagar	+10	-10 x NdF
Intimidar	-10	+5 x NdF
Mando	+0	+5 x NdF

INTELIGENTE

Un PNJ con esta personalidad es evasivo y engañoso, y suele hablar con muchas bromas e ironías. Incluso en medio de una conversación seria, el personaje a menudo responde con sarcasmo e ingenio, que usa para evitar responder a las preguntas no deseadas. Los acólitos perspicaces consiguen respuestas positivas por su parte, mientras que conversadores aburridos reciben solo desaires ingeniosos. El PNJ inteligente sucumbe fácilmente a la intimidación y a la fuerza bruta, lo que destruye su muro de jocosidad. Por lo general ve a través de las mentiras y engaños.

Esta personalidad es apropiada para PNJs con alta Inteligencia o Empatía, pero baja Resistencia. Esto no quiere decir que el personaje no pueda ser un digno adversario, pero este tipo de PNJ en general considera la violencia como un resultado no deseable.

Disposición cero: Cuando la disposición del PNJ llega a cero, termina la conversación con un comentario cortante, tras lo cual se muestra desdenoso, negándose a darles información útil o incluso interactuar con ellos. Incluso podría intentar irse y evitarlos. Se esfuerza por evitar cualquier interacción futura con los acólitos, haciendo grandes esfuerzos para evadir su encuentro.

Tabla 8-6: Personalidad inteligente

HABILIDAD	MODIFICADOR	EFFECTO
Carisma	+20	+5 x NdE
Engañar	-20	+10 x NdE
Escrutinio	-10	N/A
Indagar	-10	-10 x NdF
Intimidar	+10	-5 x NdF
Mando	+10	-10 x NdE

CONFIADO

Este PNJ está seguro de la rectitud de sus acciones, y refleja su convicción en su habla fuerte y decidida. Las amenazas y las órdenes normalmente sólo aumentan su oposición, pero a menudo no ve los engaños o manipulación sutil. Esta personalidad es ideal para PNJs con gran Voluntad o Resistencia.

Disposición cero: Cuando la disposición del PNJ se reduce a cero, termina la conversación con contundencia, diciendo directamente a los acólitos que lo dejen solo. En futuros encuentros, el PNJ se niega rotundamente a hablar con ellos.

Tabla 8-7: Personalidad confiada

HABILIDAD	MODIFICADOR	EFFECTO
Carisma	+0	+5 x NdE
Engañar	+20	+5 x NdF
Escrutinio	+20	N/A
Indagar	+10	+10 x NdE
Intimidar	-20	-10 x NdF
Mando	-10	+5 x NdE

SUMISO

El PNJ habla con voz baja e indecisa, siempre dando la impresión de que espera que alguien le interrumpa en cualquier momento. Se muestra amable con casi cualquier cosa que le pregunten, e intenta apaciguar a todos, diciéndoles lo que piensa que quieren oír. El PNJ es fácilmente manipulado, pero es difícil que actúe u obtener información útil de él. Esta personalidad es apropiada para PNJs con baja Voluntad o Empatía.

Disposición cero: Cuando la disposición del PNJ llega a cero, intenta huir de los acólitos, gimoteando o con otro comportamiento tímido. En futuros encuentros, el personaje huye de nuevo al verlos. Si está arrinconado, el PNJ balbucea a los acólitos apelaciones inútiles de misericordia, perdón, o lo que crea apropiado.

Tabla 8–8: Personalidad sumisa

HABILIDAD	MODIFICADOR	EFEECTO
Carisma	–20	–5 x NdE
Engañar	+0	N/A
Escrutinio	+0	N/A
Indagar	+10	+5 x NdE
Intimidar	+20	+5 x NdF
Mando	+20	+5 x NdE

TRASTORNADO

Este PNJ es totalmente impredecible en una conversación. Sus respuestas a menudo son crípticas y confusas, y constantemente se desvía y confunde la conversación con frases sin relación que son difíciles de seguir.

Esta personalidad es apropiada para PNJs con muchos puntos de locura o que sufren demencia, pero también sirve para genios excéntricos u otros personajes “extravagantes”. Con algunas modificaciones, esta personalidad puede usarse para representar a un xenos incomprensible, cuyas respuestas son impredecibles y extrañas a ojos de los seres humanos.

Disposición cero:

Cuando la disposición del PNJ llega a cero, puede hacer infinidad de cosas inesperadas. Podría entrar en estado catatónico, atacar los PJs, o adoptar otra personalidad con su disposición inicial. El DJ debería examinar la naturaleza del PNJ y decidir una respuesta original que encaje temáticamente.

Tabla 8–8: Personalidad trastornada

HABILIDAD	MODIFICADOR	EFEECTO
Carisma	+2d10	+1d5 x NdE
Engañar	+2d10	+1d5 x NdE
Escrutinio	–2d10	–1d5 x NdF
Indagar	–2d10	+1d5 x NdE
Intimidar	+2d10	–1d5 x NdF
Mando	+2d10	–1d5 x NdF

ESTRUCTURA DE UNA CONVERSACIÓN

Una conversación en DARK HERESY suele ser muy natural, y una sesión de juego puede cambiar de narración a conversación y viceversa. En una conversación, el DJ asume el papel de todos los PNJs, realizando su diálogo (algunos DJs incluso emplean diferentes voces para ayudar a distinguir los diferentes PNJs). Los jugadores, retratan sus propios personajes, respondiendo a los PNJs y entre ellos, así como describiendo sus acciones.

A diferencia del tiempo estructurado, no hay un orden concreto en la conversación, y la acción no se divide en turnos. Como en cualquier conversación, cada uno hace su propia contribución. Algunas conversaciones pueden llegar a ser bastante intensas y los personajes podrían terminar discutiendo. En esos casos, el DJ puede “pausar” la acción y permitir a cada jugador replantear su contribución, para asegurarse de que no se pierde nada importante por descuido. El DJ podría necesitar alguna breve pausa para resolver acontecimientos durante la conversación, como un jugador narrando los movimientos y lenguaje corporal de su acólito, el DJ describiendo cambios en el entorno o las acciones de los PNJs. Una razón común para interrumpir la conversación es que uno de los participantes realice una tirada de habilidad social. Esto no quiere decir que los personajes estén realmente haciendo una pausa en la conversación (aunque podría, en momentos dramáticos), pero es una concesión necesaria para la mecánica del juego.

TIRADAS DE HABILIDADES SOCIALES

Los acólitos rara vez se toman el tiempo para detenerse y tener una pequeña charla—casi siempre hay un objetivo en mente para una conversación. A medida que los personajes hablan, pueden intentar influir, coaccionar, convencer o engañar a otro personaje de forma significativa. En estos casos, los resultados son determinados por tiradas de habilidades sociales. Al igual que otras actividades, solo se necesita una tirada si existe la posibilidad de fallar y el resultado tiene algún impacto en la historia. Un acólito diciendo a un bribón que no tiene dinero de sobra no requiere una tirada de Engañar, a menos que el DJ planea que el bribón demente intente vengarse de los mentirosos.

Antes de realizar una tirada de habilidad social, el jugador describe cómo pretende realizar su apelación, truco, o amenaza. Si el DJ considera que se necesita una tirada para determinar el resultado, ambos determinan juntos la habilidad y característica más apropiadas para las circunstancias (como siempre, el DJ tiene la última palabra). El DJ establece la dificultad de la tirada, afectada por la disposición del PNJ y otros modificadores aplicables según la situación, al igual que con cualquier otra tirada.

Se suelen usar cinco habilidades de interacción en una conversación: Carisma, Engañar, Escrutinio, Intimidar, y Mando. Un personaje usa Carisma para causar una buena impresión o convencer a un PNJ para que le ayude, Engañar para mentir o confundir, Intimidar para asustar o coaccionar a un objetivo y Mando para emitir órdenes. Escrutinio se usa como respuesta a las acciones de otro personaje; por ejemplo, para detectar si un personaje miente, o para estudiar sutilmente una conversación para encontrar detalles que le concedan ventaja. Los anteriores son sólo algunos ejemplos; cada habilidad tiene varios usos diferentes en función de su característica, situación y personajes involucrados. Como siempre, se recomienda a los jugadores buscar nuevos y creativos usos para las habilidades, y no limitarse

a los descritos aquí. Por ejemplo, para impresionar a un pistolero experimentado, se podría hacer una tirada de Habilidad de Proyectiles para disparar a una moneda lanzada al aire o realizar algún otro truco complicado, y sus niveles de éxito o fracaso influyen en la disposición del PNJ como el DJ crea apropiado. Aunque Habilidad de Proyectiles se usa normalmente en combate, en este caso el acólito la usa para influir en un PNJ durante un encuentro social, y no para herir o matar a un enemigo.

Las tiradas de habilidad sociales se usan en una conversación para representar puntos de inflexión y momentos clave, y sólo deben usarse cuando su éxito o fracaso tiene efectos que permiten avanzar en la narrativa de alguna manera. Si la mentira, amenaza o engaño de un acólito no puede tener un efecto significativo, el DJ puede simplemente interpretar la respuesta del PNJ de acuerdo a su personalidad y disposición, como de costumbre.

PNJs Y TIRADAS DE HABILIDADES SOCIALES

Los PNJs no suelen hacer tiradas de habilidades sociales. Muchos jugadores no disfrutan que las acciones de sus personajes sean decididas por una tirada de dados. Si un jugador interpreta a su acólito como un severo arbitrador, no le gustará que una tirada provoque que su personaje sea intimidado por un granuja adicto a la oscura. Sin embargo, en algunos casos puede ser apropiado y útil. Por ejemplo, si un jugador sospecha que un PNJ está mintiendo a su personaje, el DJ podría hacer una tirada enfrentada de Engañar por el PNJ, contra la habilidad Escrutinio del acólito. Incluso si el jugador no sospecha del engaño (algunos DJs desarrollan una buena cara de póquer), el DJ puede pedir una tirada enfrentada para determinar si el acólito sí lo sospecha. Los jugadores pueden tener diferentes preferencias cuando se trata de usar habilidades sociales con PNJs, y el DJ y los jugadores deben trabajar juntos para averiguar lo que funciona mejor para ellos. El éxito o fracaso de la tirada determina el cambio en la disposición del PNJ sobre en base a su personalidad. La personalidad del PNJ también ayuda al DJ para determinar la reacción del PNJ, ya sea un respuesta ingeniosa para un personaje inteligente, o una amenaza sutil para un PNJ confiado.

INTERACCIONES Y GRUPOS

A menudo, un acólito debe convencer, engañar, o mandar a múltiples PNJs simultáneamente. Cuando se usa una habilidad social para afectar a un grupo, el jugador resuelve la tirada normalmente, con los siguientes cambios:

- La tirada sólo se modifica una vez por la personalidad. Es raro que un grupo entero posea la misma personalidad, por lo que el DJ debe elegir cuál usar. Esta suele ser la del portavoz o líder del grupo, pero también podría ser un respetado anciano, o un personaje con una posición de autoridad dentro del grupo.
- La tirada afecta a tantos PNJs como la bonificación de Empatía del acólito. Independientemente de la personalidad usada para modificar la tirada, cada PNJ reacciona de acuerdo a su personalidad individual.

INVESTIGACIÓN

“El hereje no puede ser perfecto, porque ha rechazado al Emperador. Al ser imperfecto, no puede ocultar perfectamente sus acciones. Eso significa que no podemos fallar al detectarlos. Una vez detectado, está muerto. La lógica es absolutamente irrefutable”.

—Arbitrador Gynt Rapphus

Como acólitos de un inquisidor, el ímpetu tras la mayoría de aventuras de DARK HERESY es la investigación. A medida que el juego avanza, la historia la guían los acólitos al encontrar evidencias y seguir pistas mientras trabajan para acabar con los enemigos del Imperio y detener sus planes siniestros. Esto suele ser un proceso natural, con el DJ estableciendo la escena y proporcionando pistas para que los acólitos las encuentren, y los jugadores guiando la investigación a medida que descubren y analizan pistas, y luego decidiendo cual deben seguir y cómo hacerlo.

Una investigación puede dividirse en dos componentes fundamentales: pistas y rutas. Las pistas son la evidencia física o información que se relaciona directamente con lo que los acólitos están investigando. Las rutas son las direcciones en las que cada pista dirige a los acólitos durante su investigación. Cada pista que encuentran a menudo ofrece múltiples rutas. Unas podrían ser callejones sin salida, mientras que otras llevan a otras pistas. A medida que los acólitos siguen pistas y descubren pistas adicionales, crean una red que forma la estructura de la investigación, y revelan lo que realmente está sucediendo en la historia, o al menos lo suficiente para llevarlos hasta su presa.

PISTAS

Las pistas representan las evidencias que los acólitos encuentran durante una investigación, ya sean físicas o informativas. Las pistas son la parte más importante de una investigación, ya que responden a las preguntas de los acólitos, y plantean nuevas preguntas que llevan a los acólitos más cerca de resolver el misterio, detener a los herejes, y completar la investigación. Una pista puede ser cualquier cosa, desde un casquillo de bólter en la escena de un crimen, hasta un nombre extraído telepáticamente de la mente de un hereje capturado, o incluso la ausencia de la cantidad correcta de sangre de un noble brutalmente asesinado. Todo puede ser una pista, por lo que corresponde a los acólitos no sólo reunir las, sino también examinarlas cuidadosamente para determinar cuáles son relevantes para la investigación. Algunas incluso podrían dirigirlos en otras direcciones y convertirse en la base para nuevas aventuras.

Cada pista relevante crea al menos una nueva ruta para seguir por los acólitos. Algunas rutas son muy evidentes, mientras que otras pueden ser descubiertas al usar varias habilidades para inspeccionar la pista en mayor profundidad.

TIPOS DE PISTAS

Las pistas se pueden dividir en tres categorías: físicas, informativas y vinculantes. Cada pista se describe a continuación, junto con la posible habilidad usada para adquirir pistas de cada tipo. Para obtener más información sobre los usos de habilidades y la forma en que se pueden aplicar a una investigación, consulta el Capítulo III: Habilidades.

FÍSICA

Las pistas físicas son pruebas tangibles que se encuentran durante una investigación. Las pistas físicas suelen ser más fiables para el avance de la investigación, ya que son menos abiertas a interpretación, más difíciles de falsificar, y fáciles de compartir con aliados y someter a un examen más detallado. Los testigos pueden mentir o equivocarse, y las deducciones pueden ser incorrectas, pero las evidencias físicas no. Los acólitos pueden confiar en sus habilidades o las de los demás para autenticar una evidencia física.

Quizás tan importante como la presencia de pistas físicas es su ausencia en algunas situaciones. Cuando un objeto que se espera encontrar en un lugar determinado no se encuentra, a menudo es de importancia para la investigación.

Las siguientes habilidades son útiles para encontrar pistas físicas, o verificar la falta de las mismas:

- **Engañar:** El engaño puede permitir acceder a pistas imposibles de otro modo. Por ejemplo, un acólito podría hacerse pasar por un magistrado para acceder al almacén de pruebas de los agentes de la ley locales, de modo que los acólitos puedan examinar una extraña estatua confiscada durante una redada. Aunque invocar la autoridad de su amo o emplear su propia influencia puede tener los mismos resultados, esto reduciría la sutileza del grupo.
- **Perspiciacia:** Tal vez el método básico para encontrar pistas es buscar cuidadosamente en la escena de un crimen o herejía. Los investigadores cualificados pueden encontrar pistas ocultas o encubiertas que otros pasarían por alto, como al buscar en una habitación y descubrir un amuleto rúnico escondido bajo una tabla suelta.
- **Escrutinio:** Los acólitos perspicaces pueden identificar detalles aparentemente inocuos, como huellas en un suelo polvoriento, o arañazos en el brazo de un ciudadano. La herejía acecha en todas partes, y deben estar siempre alerta en busca de objetos o comportamientos sospechosos. Con una vigilancia constante, los acólitos pueden descubrir pistas sobre la investigación actual, o incluso semillas de una herejía no relacionada.
- **Trucos de manos:** Actuando de forma sutil, los acólitos pueden necesitar obtener pistas sin poner sobre aviso a otras personas presentes. Los acólitos pueden usar trucos de manos para cambiar objetos de posición y conseguir más tiempo, o guardar una evidencia de un propietario desprevenido. Por ejemplo, un acólito hablando con un noble sospechoso de comerciar con productos xenos podría tomar disimuladamente una placa de datos del escritorio del noble.
- **Supervivencia:** Los acólitos entrenados en entornos naturales pueden detectar pistas que otros ignorarían; por ejemplo, descubrir huellas de garras que no pertenecen a especies nativas junto a un cadáver mutilado, revelando lo que aparenta ser un simple ataque de un animal como algo diferente.

INFORMATIVAS

Las pistas informativas incluyen conocimientos o información sobre la investigación. Los acólitos pueden obtener pistas informativas de muchas formas, como interrogando testigos o sospechosos, y leyendo tomos viejos y mohosos. Estas pistas son más fáciles de falsificar, y los acólitos a menudo deben autenticar estas pistas mediante pruebas físicas o verificarlas antes de actuar.

Como con las pistas físicas, la ausencia de información puede ser una pista en sí mismo. Si una placa de datos ha sido borrada, o una persona se niega a dar cierta información, los acólitos pueden sospechar. El conocimiento de que alguien ha ocultado o destruido información puede ser usado con en una investigación, conduciendo a nuevas rutas.

Las siguientes son algunas de las habilidades más usadas para encontrar pistas informativas:

- **Carisma:** Durante una investigación, los acólitos a menudo necesitan información de personas que, sin ser herejes o enemigos reales, son reticentes a revelar mucho. Si esto es debido al miedo, la codicia, la hostilidad o el simple desinterés, los acólitos pueden aprender mucho al ganar la buena voluntad de estos PNJs.
- **Engañar:** Para los acólitos que actúan de forma encubierta, interrogar sospechosos no es una opción. Al fingir ser aliados, los acólitos pueden engañar a herejes para que revelen información concluyente. Por ejemplo, los acólitos pueden actuar como matones criminales para engañar a un reincidente y que revele la identidad de su jefe.
- **Lógica:** Para localizar pistas informativas, los acólitos deben filtrar a menudo grandes cantidades de datos. Los acólitos pueden usar Lógica al examinar cartas estelares para determinar el tiempo de una conjunción celeste que profetiza el regreso de un poderoso príncipe demonio, o escuchar horas de registros de audio para identificar un código.



- **Interrogar:** Amenazar e interrogar a sospechosos y testigos es una táctica común para acólitos al servicio de un inquisidor, sobre todo cuando termina el tiempo de la sutileza. Cuando las amenazas de la ira del Emperador no son suficientes, la aplicación de los principios de excruciación puede aflojar incluso la lengua del hereje más obstinado, igual que el interrogatorio de un sectario para descubrir donde se reúnen.
- **Saber (académico, popular y prohibido):** A menudo el conocimiento muestra la relevancia o significado de ciertas pistas. Por ejemplo, un acólito puede hacer una tirada de Saber prohibido para reconocer palabras escritas con sangre en referencia a la leyenda del acechante carmesí y por lo tanto abrir una nueva ruta importante.

VINCULANTES

Las pistas vinculantes son un tipo especial de pista informativa que se descubre al sacar conclusiones basadas en la comparación de varias pistas. Al observar las relaciones y conexiones de otros indicios, un acólito puede llegar a conclusiones importantes con respecto a la investigación. Recoger múltiples pistas físicas e informativas y examinarlas produce pistas vinculantes que pueden crear algunas de las rutas más eficaces. De hecho, las pistas vinculantes son a menudo esos “avances” de la investigación que preceden a los encuentros finales y culminantes.

Los siguientes usos de habilidades suelen ser útiles para descubrir pistas vinculantes:

- **Lógica:** Cuando los acólitos recogen múltiples pistas, a menudo necesitan deducir las conexiones y “llenar los espacios en blanco”. Los acólitos pueden examinar los detalles de varios asesinatos rituales y concluir que hay más de un grupo maléfico. Un acólito podría usar esta habilidad para comparar su conocimiento sobre las actividades de un culto del Caos con una declaración aparentemente inocua de un predicador local, dándose cuenta de que es un sectario oculto.
- **Escrutinio:** Antes de poder dar sentido a las pistas que adquieren, los acólitos a menudo deben realizar una investigación o estudio intensivo. Podrían, por ejemplo, examinar décadas de registros del Administratum para encontrar discrepancias sobre la dinastía del comerciante independiente Luftius, cuyo nombre aparece repetidamente durante una investigación de contrabando de armas xenos.

PISTAS ANTINATURALES

Además de los tres tipos básicos de pistas, hay una cuarta variedad, más rara: las pistas antinaturales. Son un tipo de pista informativa. Estas pistas se adquieren al mirar más allá del mundo material para determinar información inalcanzable por medios normales. Esto generalmente implica a un psíquico utilizando poderes de adivinación, o también podrían obtenerse por medios como la lectura de tarot del Emperador. Ya que a menudo aprovechan el poder de la disformidad, las pistas antinaturales pueden ser las más peligrosas de seguir.

RUTAS

Las rutas son las que hacen avanzar una investigación, señalando a los acólitos varios caminos y soluciones posibles. Una ruta indica a los acólitos dónde y cómo buscar las siguientes pistas durante su investigación. Cada pista que descubran revela una o más nuevas pistas. Algunas podrían ser callejones sin salida o pistas irrelevantes, pero otras revelan nuevas pistas, con lo que los acólitos se acercan más a finalizar con éxito su investigación.

Las rutas pueden ser uno de los aspectos más difíciles de seguir en una investigación. Una sola pista puede presentar múltiples rutas, los agentes podrían tener dificultades al decidir qué camino tomar. Algunas pistas pueden producir muchas rutas, de las cuales sólo una conecta de nuevo con la investigación, por lo que es fácil para los acólitos seguir un curso de acción en el que no existen más pistas (consulta el recuadro Rutas sin salida en la [página 283](#)). Para retroceder en la investigación hacia la dirección correcta, los acólitos pueden emplear diversas habilidades para determinar qué rutas son las más prometedoras.

Los siguientes son ejemplos de las habilidades que pueden ayudar a los acólitos a determinar rutas y elegir la que perseguir:

- **Perspiciacia:** Esta habilidad es, por supuesto, de gran valor para descubrir y seguir rutas. Por ejemplo, su uso con éxito puede hacer que un acólito tome un crono de bolsillo de la escena de un asesinato. Preguntando entre los conocidos del fallecido revela que no era suyo, por lo que el acólito deduce que debió perderlo el asesino durante el forcejeo; si encuentra al propietario del crono, encontrará al asesino.
- **Lógica:** Aplicar los principios de la lógica puede revelar muchas rutas derivadas de una pista, ya sea física o informativa. Por ejemplo, tras interceptar un mensaje codificado enviado por herejes, los acólitos deben utilizar esta habilidad para descifrar su significado antes de que puedan actuar en consecuencia. Si no son capaces de descifrar el código, los acólitos se dan cuenta de que su enemigo es una persona muy inteligente y educada, lo que lleva su investigación hacia el universitariat cercano.
- **Escrutinio y Comerciar:** La observación es un modo eficaz para dirigir las rutas de una pista física. Un acólito podría usar Comerciar para determinar que un relicario encontrado en el templo de un clérigo asesinado es en realidad una falsificación. Esto podría llevar a los acólitos a investigar el pasado del clérigo—tal vez no era el hombre honrado y piadoso que parecía.

TIPOS DE RUTAS

Las rutas pueden tener cualquier aspecto, pero los siguientes son los tipos más comunes que se pueden seguir en una investigación. Estas descripciones son amplias, y muchas pistas ofrecen varios tipos de rutas. De hecho, los acólitos pueden tomar muchos enfoques, aunque sean inesperados para el DJ, que incorporan varios tipos de rutas. Las rutas son un recurso para ayudar a los DJs a crear sus propios misterios, y los DJs nunca deben sentirse limitados en este aspecto. A veces, una ruta puede aparecer por las acciones imprevistas de los jugadores o mientras el DJ despliega un encuentro, y podría no encajar en una sola categoría. En esos casos, no es estrictamente necesario clasificar las rutas, mientras el DJ sepa cómo puede hacer avanzar la historia.

ASOCIACIÓN

Casi todas las pistas encontradas durante una investigación están asociadas a alguien. Tal vez no sea quien los acólitos están buscando, o nadie involucrado en la investigación, pero esa persona casi siempre tiene información nueva para contribuir en la investigación, aun cuando no se den cuenta de su importancia. Descubrir quién fue dueño de un objeto, originó cierta información, o conocía a una víctima, puede variar mucho en función del planeta en el que se lleve la investigación. En un mundo imperial desarrollado podría haber extensos registros del Administratum para buscar, mientras que en un mundo fronterizo no desarrollado podría requerir días de trabajo puerta por puerta. Por supuesto, esto también puede variar según el lugar; buscar una fuente en los principales niveles de la colmena Desoleum podría involucrar registros adecuados y testigos cooperativos, mientras que hacerlo en niveles inferiores podría involucrar peligros como buscar entre montañas de basura y pasillos colapsados.

Estas personas podrían ser totalmente ignorantes de la herejía que investigan los acólitos, pero esto puede no detener a los acólitos de sospechar sobre el vínculo del personaje con el caso. Si el individuo es importante o influyente, puede ser un problema, pero en general una buena dosis de sospecha es apropiada. Si unos pocos inocentes arden durante una investigación, que así sea.

AUTENTIFICACIÓN

No todas las pistas son lo que parecen. Muchas pueden estar falsificadas, tal vez por alguien intentando evadir la justicia o confundir a los acólitos. Las pistas informativas, son las más fáciles de falsificar, y los personajes pueden mentir por muchas razones; para ocultar la culpa, por miedo o por malicia. Las pistas físicas, aunque es más difícil, aún pueden ser falsificadas. Sin embargo, los acólitos pueden distinguir una falsificación, apoyándose en sus diversas habilidades, especialmente Escrutinio o Comerciar.

Incluso una pista falsa puede proporcionar rutas valiosas en la dirección correcta—si los acólitos perciben el engaño. Descubrir al responsable puede llevar a los acólitos mucho más cerca de completar su investigación, ya que sea quien sea, estará involucrado. Por contra, confirmar que una pista es auténtica puede verificar a los acólitos que están en el camino correcto.

SEGUIMIENTO

Algunas pistas informan a los acólitos de la siguiente pista que necesitan, pero no cómo localizarla. Encontrar un objeto o información particular en las profundidades de una ciudad colmena en expansión o un paisaje hostil y desconocido (por supuesto, podrían coincidir) puede ser uno de los aspectos más difíciles y costosos de una investigación. Los acólitos pueden adoptar muchos enfoques para esta tarea, y gran variedad de habilidades. Un acólito podría usar su habilidad de Supervivencia para seguir un rastro físico de nuevo hasta su origen, otro podría salir a la calle y preguntar alrededor para obtener información. Un acólito con comprensión sobre los misterios de la tecnología podría acceder a una pila de cogitadores deteriorados o usar instrumentos arcanos para localizar la siguiente pista. Estudiar detenidamente los tomos de un antiguo librarium, interrogar a un sospechoso de herejía, e incluso solicitar las habilidades esotéricas de un psíquico, son sólo algunos de los métodos que los acólitos pueden usar para encontrar la siguiente pista.

RUTAS SIN SALIDA

Aunque algunos jugadores pueden disfrutar el desafío y la emoción de los callejones sin salida, pistas falsas, y las rutas contraproducentes, otros simplemente lo encuentran frustrante. Los DJs deben estar preparados para trabajar con sus jugadores en este tema, ya que es importante que todos disfruten. Para los grupos que no disfrutan las rutas sin salida, los DJs deben trabajar para asegurarse de que cualquier ruta que sigan los acólitos haga avanzar la historia de alguna forma, incluso si es simplemente un indicio de menor importancia que apunta de nuevo a la ruta “correcta”. A menudo, algunos ajustes menores en la trama sirven para que la investigación siga adelante, incluso cuando los jugadores toman la ruta “equivocada”, o en una dirección que el DJ no había previsto. Esto también puede aplicarse a las pistas. Tal vez los acólitos se centren en un objeto o información que el DJ incluyó tan solo para ayudar a establecer la escena y sumergir a los jugadores en la partida de **Dark Heresy**. Los jugadores, sobre todo en grupo, tienen tendencia a aferrarse a algo insignificante y convencerse a sí mismos de su importancia. En estos casos, puede ser más divertido para todos si el DJ modifica la aventura para que una de las rutas de esta pista “falsa” sirva para continuar la investigación de alguna forma, ya sea llevando a la siguiente pista, o conduzca de nuevo a la pista “correcta” que los jugadores inicialmente ignoraron.

HISTORIA

Aprender la historia de una pista es una forma efectiva de descubrir información para avanzar en la investigación. Sea física o informativa, saber cómo se originó una pista y llegó a estar en posesión de los acólitos puede servir de ayuda a la investigación. Desvelar estos detalles puede ser muy difícil. Rastrear un rumor hasta su fuente puede tardar muchos días de indagar entre la población en todo tipo de lugares. Descubrir el origen de un objeto puede requerir que los acólitos consulten a expertos de artículos similares, o incluso acceder a la sabiduría secreta del Adeptus Mechanicus. Los poderes psíquicos también pueden ser un modo eficaz y rápido para descubrir esa información, pero como siempre, confiar en el poder de la disformidad es peligroso en sí mismo.

MOTIVACIÓN

Aprender a pensar como el sospechoso de una investigación para entender su motivación es una herramienta potente, pero peligrosa. Por su naturaleza, los enemigos de los acólitos son herejes e incluso inhumanos, y al reflexionar demasiado en cómo piensan estas personas te acercas a la corrupción y herejía. Sin embargo, detener los planes de sus enemigos puede requerir cierto grado de comprensión, ya que si los acólitos pueden predecir el siguiente movimiento de su oponente, será más fácil capturarlos. Al comparar las pistas físicas conectadas a su objetivo, o las pistas informativas que lo describen, pueden desarrollar un perfil aproximado destacando las motivaciones y objetivos del enemigo. Los acólitos pueden usar este perfil para orientar mejor sus propios esfuerzos, haciendo conjeturas sobre sus futuros movimientos. Si sus predicciones son ciertas, los acólitos podrían detener a su enemigo antes de que finalice su plan.

MÉTODO

Muchas investigaciones se inician con los acólitos en un evento que ya se ha producido e intentando determinar cómo se llevó a cabo. Esto puede significar localizar pistas individuales y averiguar cómo estaban involucradas y participaron en el evento. Este proceso está estrechamente ligado a la historia de una pista, y estos dos tipos de rutas a menudo van de la mano.

REALIZAR LA INVESTIGACIÓN

Las investigaciones pueden tener muchas formas. Algunas siguen una progresión lineal, donde una pista se convierte en una ruta, que conduce a una nueva pista, continuando de ese modo hasta que un enfrentamiento final resuelve la investigación. Esto se puede ampliar con múltiples pistas y rutas paralelas, donde varios caminos pueden apuntar al mismo destino. Algunos incluyen una sola pista importante, como un tomo herético, desde el que se ramifican múltiples rutas, y cada ruta ofrece nuevas pistas e información, como el origen del tomo o formas de descifrar su misterioso texto. Una vez que la pista original es completamente desenmarañada, el grupo podría saber lo suficiente para terminar la investigación.

Mientras los acólitos recopilan más información, empiezan a formar hipótesis para explicar lo que han aprendido, lo que puede dirigir sus acciones a resolver el asunto (a menudo con violencia). Sin embargo, deben tener cuidado de no actuar demasiado pronto. Una incursión rápida contra un traficante de armas xenos podría terminar con él de forma permanente, pero vigilarle durante más tiempo puede hacer que descubran a su proveedor y rastreen más artículos ilegales. Esperar demasiado tiempo podría permitir que se propaguen más allá, e incluso introducir reliquias impías que corrompan las almas. Elegir el momento para actuar para obtener el mayor beneficio es la marca de un grupo veterano, pero incluso los acólitos cualificados podrían verse forzados a actuar pronto. En el mismo ejemplo, si un culto planeaba asaltar al distribuidor de reliquias xenos para robar sus armas y lanzar un gran ataque, los acólitos podrían querer apresarse al distribuidor antes de que el culto se haga demasiado poderoso.

Los acólitos suelen comenzar una investigación mediante la dirección de su inquisidor, ya sea por un mensaje o su asignación directa. En esos casos, a menos que sean consumidos por una preocupación apremiante (como una incursión demoníaca inminente u otro evento extraordinario), este decide generalmente el objetivo y dirección de sus siguientes acciones, como por dónde empezar sus investigaciones. Los acólitos a menudo descubren conspiraciones y posibles herejías durante otras indagaciones, permitiéndoles considerar otras opciones. Esto podría requerir la aprobación de su inquisidor o al menos su notificación, en función de su personalidad y de cómo el DJ desea orientar la campaña en curso. Permitir a los acólitos elegir sus investigaciones puede crear interesantes nuevas aventuras, y siempre se anima a los DJs a plantar las semillas para nuevas aventuras en el curso de su historia actual. Esto también se puede hacer para una buena interpretación del grupo que, frente a varias posibles nuevas investigaciones, podrían tener que determinar por cuál empezar. Podrían decidirse por la que parece más directa, para resolverla rápido, pero que tal vez represente la menor amenaza. En su lugar, podrían seguir simples rumores y humo, pero que podrían ser una gran conspiración que podría influenciar a todo el sector. Investigaciones menores, aparentemente no relacionadas podrían incluso convertirse en una gran red de herejías conectadas e introducir un nuevo archienemigo que lo ha liderado durante años.

Cada grupo desarrolla su propio estilo a medida que trabajan juntos y desarrollan sus puntos fuertes. Algunos prefieren actuar de forma evidente, aprovechando eso para evaluar la reacción de los sospechosos. Otros prefieren la cautela, quizás infiltrándose entre los sospechosos. Algunos apoyan a las autoridades locales, usando sus conexiones e influencia para ayudarlos; otros podrían trabajar solos, desconfiando de cualquier desconocido. No hay estilo correcto o incorrecto, solo cambia su efectividad, pero por encima de todo, para la Inquisición el fin justifica los medios.

MIEDO, LOCURA Y CONDENACIÓN

“Sólo los locos tienen la fuerza suficiente para prosperar; sólo aquellos que prosperan pueden juzgar realmente lo que es cuerdo”.

—Anónimo

En su servicio a la humanidad, los acólitos se enfrentan a incontables horrores, suficientes para destruir la cordura y alma de un hombre normal. En la lucha contra los siervos del Caos, los acólitos se arriesgan a corromperse por las mismas fuerzas que intentan derrotar. Estar presente en ceremonias profanas, leer textos prohibidos, y exponerse a los poderes de la disformidad puede corromper el cuerpo y el alma. Los acólitos encuentran muchos lugares horribles, espeluznantes asesinatos y aterradoras criaturas xenos. El miedo puede ser un poderoso obstáculo a superar, y la exposición a estas experiencias poco a poco erosiona la cordura de incluso la más fuerte de las voluntades. Más que la inteligencia o la habilidad con las armas, es quizá la capacidad de hacer frente a tales horrores con la cordura y el alma intacta lo que más distingue a un acólito de los innumerables siervos del Imperio. De hecho, es tal vez la capacidad de comprender y luchar contra este tipo de amenazas lo que engendra a un inquisidor.

Las siguientes reglas establecen la mecánica del juego para representar las amenazas a la mente y el alma que los acólitos deben enfrentar. Estas reglas se dividen en dos secciones principales: hacer frente al miedo, y hacer frente a la locura y la corrupción. El miedo es una respuesta inmediata y visceral de los acólitos a eventos, criaturas y experiencias horribles. La locura explora los efectos a largo plazo de los temores; incluso después de que un acólito supere el miedo, el daño a su psique permanece, y a medida que se acumula, puede llegar a sucumbir a la locura. Aún más insidiosa, la corrupción representa los efectos duraderos de la exposición al Caos, la disformidad, y revelaciones de conocimientos prohibidos que pueden arruinar un alma. Incluso el corazón más valiente no puede hacer frente a la exposición de tales terrores antinaturales sin cambios, y aunque los efectos pueden permanecer ocultos durante muchos años, con el tiempo la corrupción lentamente condena a un acólito con tanta seguridad como un impío pacto demoníaco.

PUNTOS DE LOCURA Y CORRUPCIÓN

Los puntos de locura (PL) y los puntos de corrupción (PC) son características que aumentan para el PJ durante el juego. Ambos tienen un valor de 0 cuando un PJ comienza el juego y aumenta a medida que se daña el estado mental del personaje (como muestran los puntos de locura) y la pureza de su alma (como muestran los puntos de corrupción). Cuanto más altos son estos valores, más contaminado, dañado y debilitado está ese personaje, y si cualquiera de estas puntuaciones llegara a 100, el personaje termina asesinado por su inquisidor o compañeros acólitos para su propio bien, o se convierte en un enemigo de la humanidad. En cualquier caso, ya no puede servir a su inquisidor—está perdido a ojos del Emperador y debe ser retirado del juego.

MIEDO

La galaxia de pesadilla de **Dark Heresy** es enemiga de la humanidad, y los acólitos lucharán contra terroríficos alienígenas, perversiones de la ciencia, entidades impías de más allá del velo, e incontables horrores en el ejercicio de sus funciones. El mero conocimiento de que tales cosas existen es mortalmente aterrador para el ciudadano imperial medio. Durante sus investigaciones, los acólitos se encuentran cara a cara con horribles criaturas y eventos, desde sacrificios sangrientos masivos en el nombre de los dioses oscuros hasta monstruosidades xenos imposibles del oscuro vacío. Superar el miedo para luchar en contra de tales horrores puede estar entre los más grandes desafíos que deban enfrentar los acólitos.

Cuando un PJ se enfrenta a tan temible evento o adversario, debe hacer una tirada de Miedo; esta es una tirada de Voluntad, modificada por lo aterrador que es el horror al que se enfrenta. Si el PJ supera esta tirada, entonces sigue actuando normalmente. Si no lo logra, sin embargo, sucumbe al miedo.

GRADOS DE MIEDO

El miedo tiene muchas formas, pero algunas son claramente más aterradoras que otras. El sacrificio de un culto podría fracturar la moral de un acólito novato, pero la aparición de un devorador de almas podría destruir por completo su mente. La **Tabla 8–10: Dificultad de la tirada de Miedo** muestra las penalizaciones que tienen las tiradas basadas en el grado de miedo de la fuente.

Tabla 8–10: Dificultad de la tirada de Miedo

GRADO DE MIEDO	MODIFICADOR A LA TIRADA
Miedo (1) Inquietante	+0
Miedo (2) Temible	–10
Miedo (3) Horripilante	–20
Miedo (4) Aterrador	–30

FALLAR LA TIRADA DE MIEDO

Si un personaje falla una tirada de miedo en una situación de combate, debe tirar en la **Tabla 8–11: Conmoción** en la [página 287](#), y sumar +10 al resultado por cada nivel de fracaso por encima del primero. Los efectos se aplican de inmediato al personaje. A discreción del DJ, también se puede asignar puntos de locura de los personajes que no superan una tirada de miedo.

Si el personaje falla una tirada de Miedo en una situación fuera de combate, queda perturbado y sufre una penalización de –10 a cualquier habilidad o tirada que requiera concentración. Esta penalización dura mientras el personaje se mantenga cerca de la fuente de su miedo (irse y volver no soluciona nada). Cada vez que un personaje falla una tirada de miedo por 3 o más niveles de fracaso, también gana 1d5 puntos de locura. En situaciones especiales, el director de juego debe sentirse libre de aplicar también efectos alternativos, como niveles de fatiga.

COSAS MALAS

Depende del DJ cuándo y dónde realizar tiradas de Miedo en situaciones que no son de combate, y no deben considerarse automáticas. Pueden usarse para ilustrar la naturaleza horrenda de una escena. Las siguientes son algunas guías para establecer grados de miedo fuera de combate, y ejemplos de situaciones que podrían causar tiradas de Miedo sin ser provocados por el rasgo Miedo de un enemigo:

- **Miedo (1) Inquietante:** Ver de la escena de un asesinato espantoso, o ver fenómenos psíquicos o sobrenaturales desconocidos menores—luces extrañas, voces espectrales, estatuas que lloran, u otros sucesos.
- **Miedo (2) Temible:** Ver a alguien que saben que está muerto, ser enterrados vivos, o ver fenómenos sobrenaturales mayores—lluvias de sangre, pinturas que cobran vida, o carne que estalla en llamas.
- **Miedo (3) Horripilante:** Presenciar una muerte súbita, impactante e inexplicable (un compañero acólito deshaciéndose en gusanos), momentos de revelaciones horribles (despertar cubierto de sangre, rodeado de cuerpos desgarrados), que los muertos resuciten por todo un planeta, u otros eventos similares.
- **Miedo (4) Aterrador:** Experimentar una incursión demoníaca a gran escala, descubrir que un fracaso personal es responsable de la muerte innecesaria de incontables millones o un planeta entero, mirar sin protección a la disformidad.

SUFRIR UNA CONMOCIÓN Y SOBREPONERSE A ELLA

Los personajes pueden intentar eliminar algunos efectos del miedo una vez superado el sobresalto inicial. Cuando se especifique en la **Tabla 8-II: Conmoción** que un personaje puede “sobreponerse” al miedo, hace una tirada de Voluntad en su siguiente turno. Si tiene éxito, recupera el juicio, y puede actuar normalmente. Si falla, el efecto continúa, aunque aún puede intentar sobreponerse de nuevo en el siguiente turno, y así sucesivamente.

LOCURA

Los personajes de **DARK HERESY** se involucran en acontecimientos terribles: luchan contra horrores indescritibles, descubren verdades impactantes, y participan en luchas desesperadas donde incontables vidas y almas penden de un hilo. Tal es la tensión y terror involucrados que el lento descenso hacia la locura es una amenaza constante. Ninguna mente humana, ni siquiera una fortalecida por los duros rigores de la vida en el Imperio, es inmune a la lenta erosión de la cordura por los horrores del 41º Milenio, y los acólitos no son una excepción.

En **DARK HERESY** estos peligros están representados por los puntos de locura. Representan la tensión sobre la mente de un personaje por sus experiencias; cuantos más puntos de locura, más frágil es su mente. Los efectos acumulativos de los puntos de locura se dividen en traumas, que representan las secuelas a corto plazo de experiencias terribles, y trastornos, que son las aflicciones mentales permanentes que marcan el descenso del personaje a la locura.



Tabla 8-11: Conmoción

Tira 1d100 y suma +10 por cada nivel de fracaso por encima del primero en la tirada de Miedo

TIRADA	RESULTADO
01-20	El personaje está muy sorprendido. Sólo puede usar media acción durante su siguiente turno, pero después actúa normalmente.
21-40	El miedo se apodera del personaje y comienza a agitarse y temblar. Sufre una penalización de -10 a todas las tiradas durante el resto del encuentro a menos que recobre el juicio (ver Sufrir una conmoción y sobreponerse a ella, en la página 286).
41-60	Tambaleándose por la conmoción, el personaje se aleja de la fuente de su miedo. No puede acercarse voluntariamente al objeto de su miedo, pero por lo demás puede actuar normalmente, con una penalización de -10 a todas las tiradas hasta el final del encuentro.
61-80	El personaje está paralizado de terror. No puede tomar acción hasta recobrar el juicio (ver Sufrir una conmoción y sobreponerse a ella, en la página 286). Tras sobreponerse, sufre un penalizador de -10 a todas las tiradas durante el resto del encuentro.
81-100	El pánico se apodera del personaje. Debe huir del origen de su miedo, si es capaz, lo más rápido que pueda, y si algo se lo impide no puede usar acciones completas y sufre una penalización de -20 a todas las tiradas. Una vez lejos del peligro, debe sobreponerse (ver Sufrir una conmoción y sobreponerse a ella, en la página 286) para recuperarse.
101-120	El personaje se desploma y queda inconsciente durante 1d5 asaltos. Una vez recupera la conciencia, todavía está agitado y tiene una penalización de -10 a todas las tiradas hasta el final del encuentro.
121-130	El personaje grita y vomita de forma incontrolable durante 1d5 asaltos. Durante este tiempo no puede hacer nada, y deja caer cualquier cosa que lleve en las manos. Después, y hasta el final del encuentro, el personaje sólo puede usar media acción cada turno.
131-140	El personaje ríe histéricamente y ataca al azar a cualquiera cerca suyo en un frenesí maniaco, disparando salvajemente o atacando con lo que tenga a mano. Este efecto dura hasta que el personaje se sobrepone (ver Sufrir una conmoción y sobreponerse a ella, en la página 286), o hasta que quede inconsciente o incapacitado de otra manera.
141-160	El personaje cae al suelo durante 1d5+1 asaltos y comienza a sollozar, balbucear, y desgarrar su propia carne, y no puede hacer nada más. Incluso tras recobrar el juicio, está completamente confuso, y sufre una penalización de -20 a todas las tiradas hasta el final del encuentro.
161-170	El personaje entra en un estado catatónico durante 1d5 horas; hasta ese momento, está inconsciente y no puede ser despertado.
171+	El personaje está tan abrumado por el terror que su corazón se detiene: debe hacer una tirada Moderada (+0) de Resistencia o morirá. Aunque tenga éxito, el personaje caerá inconsciente durante 1d5 horas, y no podrá ser despertado durante ese tiempo.

GRADOS DE LOCURA

El grado de locura de un personaje se determina en función de la cantidad de puntos de locura que ha acumulado. Esta clasificación le da al jugador una idea general del estado mental de un personaje y lo cerca que se encuentra del abismo. El grado de locura también determina el modificador que se aplica a las tiradas para evitar un trauma mental.

TRAUMA MENTAL

El trauma mental representa el daño a corto plazo que ha sufrido el estado mental de un personaje tras experimentar un evento especialmente horrible. Cada vez que el personaje acumule 10 puntos de locura, debe hacer una tirada de Trauma. Esta es una tirada de Voluntad, modificada en función de la cantidad de puntos de locura totales que ha acumulado el personaje (consulta la **Tabla 8-12: Medidor de locura**, en la [página 240](#)). Si el personaje supera la tirada, logra superar su experiencia sin efectos dañinos. Si falla la tirada, tira en la **Tabla 8-13: Traumas mentales**, sumando +10 a la tirada por cada nivel de fracaso. Este resultado se aplica al personaje al terminar el encuentro que le hizo ganar los puntos de locura.

DESARROLLAR TRASTORNOS MENTALES

Los trastornos mentales reflejan los efectos permanentes y a largo plazo de los horrores del campo de batalla en la mente de un personaje. Un personaje obtiene automáticamente un nuevo trastorno (o una versión más grave de un trastorno existente) cada vez que adquiere cierto número de puntos de locura. Un personaje gana un trastorno menor al alcanzar 40 puntos de

locura, un trastorno grave al alcanzar 60 puntos de locura, y un trastorno agudo al alcanzar 80 puntos de locura (que coinciden con volverse “Perturbado”, “Trastornado”, y “Desquiciado” en la **Tabla 8-12: Medidor de locura**, en la [página 288](#)).

Los trastornos pueden ser elegidos por el DJ, o puede permitir al jugador seleccionar uno si lo prefiere. Un personaje debe poseer el nivel anterior de un trastorno para que este empeore, así que para que un trastorno pase a ser “grave” el personaje debe poseer la versión “menor” del trastorno.

GRAVEDAD DE LOS TRASTORNOS

El efecto que un trastorno tiene sobre el personaje queda en gran medida a discreción del DJ, aunque las descripciones presentadas a continuación proporcionan algunas pautas. Si un personaje se encuentra en una situación o encuentro donde su trastorno sería inmediata o peligrosamente perjudicial, puede hacer una tirada de Voluntad. Tener éxito significa que es capaz de ignorar los efectos del trastorno durante el resto del encuentro.

Todos los trastornos se clasifican en menores, graves o agudos, en orden ascendente de gravedad.

- **Trastorno menor:** Los efectos del trastorno se manifiestan raramente o apenas se aprecian. Cualquier tirada para ignorar los efectos del trastorno tienen una bonificación de +10.
- **Trastorno grave:** Los efectos del trastorno son más fuertes y pueden ocurrir con regularidad. No hay modificador a las tiradas para ignorar los efectos del trastorno.
- **Trastorno Agudo:** Los efectos del trastorno son muy fuertes y ocurren ante el menor estímulo. Las tiradas para superar los efectos del trastorno sufren una penalización de -10.

Tabla 8-12: Medidor de locura

PL	GRADO DE LOCURA	MODIFICADOR AL TRAUMA	TRASTORNO
00-09	Estable	N/A	Ninguno
10-19	Inestable	+10	—
20-29	Inestable	+10	—
30-39	Inestable	+10	—
40-49	Perturbado	+0	1°—menor
50-59	Perturbado	+0	—
60-69	Trastornado	-10	2°—grave
70-79	Trastornado	-10	—
80-89	Desquiciado	-20	3°—agudo
90-99	Desquiciado	-20	—
100+	Locura total—El personaje debe retirarse del juego. Su servicio será recordado.		

TIPOS DE TRASTORNOS MENTALES

El alcance y la escala de los trastornos desagradables que puede sufrir un personaje es potencialmente ilimitado, y aquí se presentan algunos ejemplos. El DJ debe sentirse libre para inventar sus propios trastornos para adaptarse a los personajes y las terribles pruebas a las que han sido sometidos. A continuación se presentan algunos ejemplos de trastornos comunes, los cuales pueden progresar desde menor hasta agudo:

FOBIA

El personaje tiene un profundo miedo hacia algo en particular. Un personaje fóbico debe tener éxito en una tirada de Voluntad para interactuar con la causa de su fobia. La exposición forzada o súbita a la fuente de su trastorno puede obligarle a realizar tiradas de Miedo. Algunos ejemplos de este trastorno son:

Miedo a los muertos: El personaje aborrece los cadáveres y a los muertos, y no soporta estar a su alrededor durante mucho tiempo. Tal vez se deba a que a veces se niegan a permanecer muertos, o a que otros habitan en su carne...

Miedo a los insectos: Los bichos que corretean y tienen muchas patas invaden las pesadillas de este personaje: sin rostro, incontables, y hambrientas, siempre hambrientas.

OBSESIVO-COMPULSIVO

El personaje siente la necesidad de realizar una acción específica o se obsesiona con algo concreto. Debe hacer una tirada de Voluntad para no actuar de forma compulsiva o resistirse a su obsesión cuando surja la oportunidad. Algunos ejemplos de este trastorno son:

Cleptomanía: El personaje roba objetos pequeños en cuanto tiene la oportunidad. A menudo esos objetos no tendrán ningún valor para él, tan sólo siente la necesidad de robar.

Mortificación: El personaje siente la necesidad fustigarse y azotar su cuerpo de forma regular para purgar el pecado de sus acciones a través del dolor. Esto puede estar asociado a un evento en particular, como matar o tener pensamientos impuros.

Tabla 8-13: Traumas mentales

Tira 1d100 y suma +10 por cada nivel de fracaso por encima del primero en la tirada de Trauma

TIRADA	RESULTADO
01-40	El personaje se vuelve introvertido y tranquilo. Sufre una penalización de -10 a todas las tiradas basadas en Empatía durante 3d10 horas.
41-70	El personaje debe realizar una acción compulsivamente (rezar con fervor, limpiar frenéticamente un arma, etc.) y no prestará atención a ninguna otra cosa. Sufre una penalización de -10 a las tiradas basadas en Inteligencia, Empatía, y Percepción. Este efecto dura 3d10 horas.
71-100	El personaje reacciona temeroso a cualquier estímulo, ve el peligro en todas partes, y es extremadamente asustadizo. El personaje obtiene una bonificación de +10 a todas las tiradas basadas en Percepción y una penalización de -10 a las tiradas de Voluntad durante los próximos 1d5 días.
101-120	El personaje sufre de una fobia grave temporal (ver Desarrollar trastornos mentales, en la página 287). Este efecto dura 1d5 días.
121-130	El personaje reacciona a la menor presión y está extremadamente agitado. Al realizar cualquier tarea que involucre una tirada, el personaje debe superar primero una tirada de Voluntad o sufrirá un modificador de -10 a la tirada. En encuentros de combate, sufre una penalización de -10 en todas las tiradas. Este efecto dura 1d5 días.
131-140	El personaje sufre pesadillas vívidas y extremas cada vez que intenta dormir. Al día siguiente, y durante otros 1d10 días, el personaje está exhausto por la falta de sueño y gana 1 nivel de fatiga.
141-150	El personaje se queda mudo y no puede hablar. Esto dura 1d5 días.
151-160	Extremadamente angustiado y desconcertado, el personaje se niega a comer o beber, y tiene un aspecto terrible. Todas las características del personaje se reducen en 10 puntos (hasta un mínimo de 1) durante 1d10 días.
161-170	El personaje sufre un ataque de histeria, y se vuelve temporalmente ciego o sordo durante 1d10 días.
171+	El personaje queda completamente traumatizado y pierde la capacidad de reaccionar. No puede emprender acciones, pero puede ser guiado suavemente por otros. Este efecto dura 1d10 días.

La carne es débil: El personaje culpa a las limitaciones de su propio cuerpo de sus fracasos y problemas. Se vuelve cada vez más obsesionado con la modificación quirúrgica y el reemplazo biónico.

VOCES Y VISIONES

El personaje ve cosas que no están allí y oye cosas que otros no escuchan. Los más afectados pueden sumergirse por completo en sus visiones.

Camarada muerto: El personaje escucha la voz de un viejo aliado muerto hace mucho tiempo, tal vez un compañero del acólito que fue incapaz de salvar o que sacrificó su vida por el personaje. A un nivel grave puede incluso tener visiones de su amigo, o hablar con él si su condición se vuelve aguda.

Recuerdos traumáticos: El personaje revive momentos de su vida, a menudo se remonta a una batalla especialmente cruel u horrenda contra sectarios. La duración e intensidad de estos episodios varía de acuerdo a la gravedad de su estado.

DELIRIOS

El personaje deja que una falsa creencia guíe sus actos y actúa como si fuera cierta, a pesar de su buen juicio o cualquier prueba de lo contrario.

Invulnerabilidad: El personaje cree que nunca sufrirá heridas graves, sea por suerte o por providencia divina. Debe superar una tirada de Voluntad para evitar enfrentarse a una fuerza muy superior sin tomar las debidas precauciones.

Virtud intachable: El personaje cree que sus opciones son correctas y justificadas, sin importar las consecuencias. Podría enviar cruel e innecesariamente aliados a la muerte continuando con un plan de ataque fallido, incluso cuando se demuestra absolutamente que es necesario un cambio de táctica.

PESADILLAS ESPANTOSAS

El personaje sufre de pesadillas vívidas y recurrentes, como presenciar el fallo de un campo Geller o ser viviseccionado por hombres enmascarados mientras está paralizado e impotente. Tras un día estresante, tiene que superar una tirada de Voluntad para no sucumbir a sus terrores mientras duerme. Si falla, sufre 1 nivel de fatiga (consulta la [página 233](#)) al día siguiente.

ELIMINAR LA LOCURA

Con el permiso del DJ, un personaje puede utilizar pe para eliminar puntos de locura. Cuesta 100 pe eliminar un solo punto de locura. Un personaje no puede reducir su grado de locura, por lo que nunca puede perder sus trastornos mediante este método. Al eliminar puntos de locura se debe representar adecuadamente el tiempo y esfuerzo dedicado por el personaje (cuidados a largo plazo, la oración, el ayuno, la penitencia, el descanso en un entorno tranquilo y agradable, etc.).

SÓLO LOS LOCOS MEDRARÁN

Cuando más loco se vuelve un personaje, menos horribles le parecen las cosas. ¿Qué importa el horror de un sacrificio sangriento comparado con los horrores que ve el acólito al cerrar los ojos? Si el primer dígito del total de puntos de locura del personaje es el doble (o más) que el factor de miedo del suceso (consulta la [página 136](#)), el personaje no se ve afectado y no necesita hacer una tirada de Miedo.

CORRUPCIÓN

La mancha corrupta del Caos está presente en la galaxia, y los acólitos no son inmunes a su toque insidioso. Encuentros con demonios, rituales oscuros, e incluso saber que tales cosas son posibles, son un camino a la corrupción. La turbulenta tempestad de energías psicoactivas y pseudomateria que conforman el tejido del espacio disforme es más mortal que cualquier radiación. Puede destruir en el acto, pero también efectuar horribles transformaciones en la materia, el cuerpo y la mente, más allá de lo que existe en el universo. Para la mayoría, la corrupción es un castigo que debe evitarse a toda costa, pero algunos, una vez se encuentran recorriendo el camino a la perdición, intentan abrazar la oscuridad.

PUNTOS DE CORRUPCIÓN

Los puntos de corrupción (PC) funcionan como los puntos de locura, pero se obtienen mediante la exposición a la disformidad, rituales oscuros, objetos malditos, e influencia demoníaca. Cuantos más puntos de corrupción tiene un personaje, mayor será su aflicción; esto se refleja en las reglas sobre Depravaciones y Mutaciones en la [Tabla 8-14: Medidor de corrupción](#) (consulta la [página 290](#)).

AMENAZAS MORALES

El nivel exacto de puntos de corrupción causados por un evento, revelación, o encuentro los determina el DJ. Los siguientes ejemplos pueden servir como guía:

Horrores de la disformidad: Si el personaje gana puntos de locura a causa de una tirada de Miedo fallida contra una entidad de la disformidad, recibirá tantos puntos de corrupción como su factor de miedo. Por ejemplo, Miedo (2) haría ganar 2 PC.

Desgarros en el velo: Los personajes pueden quedar atrapados en una intrusión de la disformidad. La gravedad de la intrusión afecta a la cantidad de puntos de corrupción que ganan los acólitos expuestos (1d5 por una intrusión menor o 1d10 o más por un mayor desgarro en la realidad).

Brujería: Practicar brujería, presenciar rituales macabros, o invocar incluso el menor de los demonios son causas de corrupción. Rituales mágicos menores causan 1d5 puntos de corrupción, mientras que rituales más grandes causan 1d10 o más.

Conocimientos blasfemos: El conocimiento puede corromper. Estudiar tomos infames, textos malignos, o antiguas grabaciones pueden provocar que el acólito gane puntos de corrupción incluso si no comprende las palabras o imágenes profanas.

Malas obras: Actos al servicio del mal, para buscar conocimiento prohibido, o para apaciguar a un demonio, siempre provocan que el autor para gane 1d5 o 1d10 puntos de la corrupción, en función de las acciones o el demonio involucrado.

Reliquias profanas: Dispositivos del Caos y amuletos impregnados de energía. Sostener un arma incrustada con runas o una armadura sangrienta usada por un siervo de los poderes ruinosos puede corromper. Los casos menores causan 1d5 puntos de corrupción, y su uso prolongado causa 1d10 o más.

Persuasión vil: Muchos demonios y sectarios son maestros de la tentación y de sembrar las semillas de la duda en un corazón fiel. Sus palabras y argumentos pueden donde la fuerza corrupta fallaría. Mantener una larga conversación con tal criatura, o fallar tiradas sociales enfrentadas contra ella, puede causar 1d5 puntos de corrupción o más a un personaje, a discreción del DJ.

Tabla 8-14: Medidor de corrupción

PC	GRADO DE CORRUPCIÓN	TIRADA DE DEPRAVACIÓN	MUTACIÓN
01-30	Mancillado	+0	—
31-60	Corrompido	-10	Primera tirada
61-90	Degenerado	-20	Segunda tirada
91-99	Profano	-30	Tercera tirada
100+	Condenado—El personaje debe retirarse del juego. <i>Sólo la muerte puede redimir tu alma.</i>		

LA TIRADA DE DEPRAVACIÓN

Por cada 10 puntos de corrupción que gane el personaje, debe hacer una tirada de Voluntad para ver si su corrupción manifiesta daños reales en su cuerpo y alma. Esta tirada se modifica según la cantidad de PC que posee el personaje como se indica en la **Tabla 8-14: Medidor de corrupción**. Si el personaje no supera la tirada, su corrupción espiritual cobra forma. Estas cicatrices metafísicas y psicosomáticas son llamadas depravaciones, y se eligen mediante una tirada en la **Tabla 8-15: Depravaciones**. Si un jugador obtiene un resultado que ya ha sufrido anteriormente por una tirada de depravación anterior, debe tirar de nuevo hasta obtener un nuevo resultado.



Tabla 8-15: Depravaciones

Id100	EFEECTO
01-10	Parálisis: El personaje padece numerosos temblores y espasmos menores sin causa médica. Su Agilidad se reduce en Id10.
11-15	Corazón negro: El personaje se vuelve cada vez más cruel, vengativo e insensible. Su Empatía se reduce en Id10.
16-20	Desventura: El azar parece burlarse de este acólito en las oportunidades más cruciales. Siempre que el personaje gaste un punto de Destino, tira Id10. Con un resultado entre 7-10, el punto de Destino no tiene ningún efecto, pero se gasta igualmente.
21-25	Afecciones de la piel: El personaje desarrolla pústulas, escaras, bubones, llagas supurantes y demás afecciones similares en la piel. Sufrirá una penalización de -20 a todas las tiradas de Carisma.
26-30	Ojos nocturnos: La luz molesta al personaje, como corresponde a la creciente mancha en su alma. A menos que se proteja los ojos, sufrirá una penalización de -10 a todas las tiradas realizadas en una zona de luz brillante.
31-33	Malsano: El personaje tiene problemas para concentrarse debido a las visiones macabras y pensamientos torturados y truculentos que inundan su mente. Su Inteligencia se reduce en Id10.
34-45	Marca de brujería: El personaje desarrolla alguna deformidad física menor o mutación fácilmente disimulable. Es pequeña, pero puede bastar para enviarlo a la hoguera si la descubre un cazador de brujas fanático.
46-50	Obsesión cruel: Esto funciona como un trastorno obsesivo de la página 288, pero en este caso la obsesión del personaje es de carácter siniestro o maligno (como coleccionar huesos de dedos como trofeos, practicar la escarificación ritual, realizar la vivisección sin necesidad, etc.).
51-55	Náuseas irracionales: El personaje se mareará al ver, oír, u oler algo inocuo (como libros de oración y elementos sagrados, carne desnuda, la risa humana, alimentos frescos, etc.). Siempre que se encuentre con el objeto de su repulsión, deberá superar una tirada de Resistencia para no sufrir una penalización de -10 a todas las tiradas, siempre y cuando permanezca en su presencia.
56-60	Cuerpo atrofiado: El personaje adquiere una palidez cadavérica y sus músculos se atrofian. Su Fuerza se reduce en Id10.
61-63	Terrores nocturnos: El personaje es atormentado por visiones demoníacas en sus sueños. Esto funciona del mismo modo que el trastorno pesadillas espantosas en la página 289.
64-70	Mala salud: El personaje sufre constantes dolencias menores y dolores fantasma, y sus heridas nunca parecen sanar del todo. Su Resistencia se reduce en Id10.
71-75	Desconfianza: El personaje no puede ocultar la desconfianza y antipatía que siente hacia los demás. Sufrirá una penalización de -10 a las tiradas de Empatía al interactuar con desconocidos.
76-80	Vista maligna: El mundo parece oscurecerse, marchitarse y pudrirse si el personaje mira cualquier cosa demasiado tiempo. Su Percepción se reduce en Id10.
81-83	Regusto a ceniza: La comida y bebida tienen un sabor horrible y no aportan sustento alguno al personaje, que apenas podrá tolerar la comida en su estómago. Tarde el doble de tiempo de lo normal en recuperarse de la fatiga (consulta la página 233).
84-90	Sed de sangre: La mente del personaje siempre está a un paso de estallar presa de una furia asesina. Al sufrir daños en combate (tras restar el blindaje y la bonificación de Resistencia), deberá superar una tirada de Voluntad para dejar a sus enemigos huir, ser capturados, o incapacitados, en lugar de matarlos, incluso si su intención es otra.
91-93	Desconexión: El personaje sufre inexplicables pérdidas de consciencia. El DJ es libre de elegir cuando se producen y lo que sucede durante las mismas, y deberá comunicar al jugador los detalles de lo que recuerda al despertar (si llega a despertar).
94-100	Curiosa adicción: El personaje se vuelve adicto a alguna sustancia extraña y antinatural (como pétalos, sangre fresca, lágrimas de viuda, etc.). Esto actúa como un trastorno compulsivo menor (consulta la página 288), pero es lo bastante espeluznante para levantar serias sospechas si alguien lo descubre.

MUTACIÓN

Los puntos de corrupción del personaje también determinan los terribles efectos del Caos sobre su cuerpo. A medida que se corrompe, su carne se retuerce, deformada por los Dioses Oscuros. El caos es insidioso y nunca deja de buscar debilidades en el cuerpo y el alma, poniendo a prueba las defensas de los personajes hasta alcanzar sus almas. Por cada 30 puntos de corrupción que acumule un personaje, deberá superar una tirada de dos características a su elección. No podrá volver a usar las dos mismas características para resistir futuras mutaciones; por ello, es aconsejable anotar en su hoja de personaje qué características ya ha usado.

En caso de fallar cualquiera de las tiradas sufre una mutación. El desafortunado acólito tira un 1d100 en la **Tabla 8-16: Mutaciones** en la [página 292](#). En caso de ya poseer esa mutación, deberá tirar de nuevo hasta obtener una mutación nueva.

Como alternativa, el DJ puede elegir las mutaciones y depravaciones, representando energías demoníacas únicas o la influencia de objetos contaminados por la disformidad. También puede tan solo aplicar rasgos como resultado de esas mutaciones, como

Anfibio, Armadura natural, Armas naturales, Brazos múltiples, Cuadrúpedo, Ciego, Excavador, Miedo, Regeneración, Tamaño (aumenta o disminuye en 1), Tóxico, Ultrasonidos o Visión en la oscuridad.



INTERPRETAR LA CORRUPCIÓN

Ganar corrupción es un acontecimiento significativo para un acólito. La locura representa la capacidad de su mente para resistir los horrores de la vida en el 41º Milenio, pero la corrupción representa cuánto se hunde su alma lentamente en el Caos—la misma fuerza a la que intenta combatir. Para quien conoce las verdades ocultas que representa el Caos, no puede haber más horrible destino que sentir la destrucción de su alma y el terrible futuro que le espera. Como tal, esta debe ser una parte importante en la forma en que el jugador interpreta a su personaje en las partidas de **DARK HERESY**.

Las mutaciones y depravaciones son manifestaciones de la corrupción; sin embargo, incluso sin ser visibles ni estar presentes, el personaje sufre, a medida que su alma es desgarrada. Un jugador no debe esperar a que sus mutaciones o depravaciones se manifiesten para representar incluso la más leve acumulación de corrupción. Podría comenzar con temores sutiles frente a situaciones u objetos similares a cuando ganó corrupción, o reducir su orgullo por carecer de la fuerza moral para resistir el Caos. Su personaje podría ser cada vez más derrotista, paranoico y desconfiado, o podría incluso buscar inconscientemente oportunidades para ganar aún más corrupción a medida que su alma se hunde lentamente en la oscuridad. Trabajando con el DJ, el jugador puede desarrollar la personalidad y el destino del personaje para reflejar mejor los terrores de este futuro de pesadilla.

ELIMINAR LA CORRUPCIÓN

El toque insidioso de los poderes ruinosos representa una mancha permanente en el alma, y normalmente es imposible de eliminar. Es esta permanencia lo que hace al Caos difícil de combatir, ya que una vez aparece, crece y se extiende como una herida infectada. Sin embargo, en raras ocasiones, los efectos de la corrupción pueden ser disminuidos. Esto siempre es un hecho extraordinario, y puede ocurrir una única vez en la campaña como mucho. Puede representar la aparición de un santo en vida tras purgar con éxito su santuario de sectarios intentando realizar un ritual profano, la bendición de un archicardenal por recuperar una reliquia sagrada milenaria, usada para desterrar a un gran demonio, u otro evento similar. Esto sólo puede reducir la corrupción en cierta medida, por lo general no más de 1 o 2 puntos, aunque el DJ puede modificar esto en función de la naturaleza del evento.

Tabla 8–16: Mutaciones

Id100	EFEECTO
01–06	Bestia oculta: La piel del personaje se vuelve resistente con capas de gruesas escamas o un exoesqueleto, y gana el rasgo Armadura natural (2).
07–11	Brazos antinaturales: De la columna o el torso del personaje surgen apéndices retorcidos (brazos arrugados, garras ganchudas, o zarcillos carnosos). Gana el rasgo Brazos múltiples (BC†).
12–17	Orbes ciegos: los ojos de este personaje se vuelven ciegos, ventanas rotas hacia un alma que padece una creciente corrupción. Gana los rasgos Ciego y Sentidos antinaturales (CB†x10).
18–25	Bruto: El personaje se hincha, sus músculos se expanden y se vuelve excesivamente corpulento o perturbadoramente musculado (tal vez ambas cosas). Las características de Fuerza y Resistencia del personaje aumentan de forma permanente en 10, pero su bonificación de Agilidad se reduce en 1 a efectos de movimiento.
26–30	Mirada mortal: La mente del personaje se retuerce, sus ojos le muestran incontables posibles aniquilaciones de cualquiera o cualquier cosa que mire durante más de unos minutos. Una vez por sesión de juego, el personaje puede aumentar el daño de un ataque que haya realizado tantos puntos como su BC†. Si lo hace, gana 1 punto de corrupción.
31–36	Metal maldito: Los blindajes e implantes cibernéticos del personaje se fusionan con su carne, e incluso se regeneran. Extraer cualquiera de estos elementos requiere una tirada Moderada (+0) de Medicina; si falla la tirada, sufre Id5 de daño acerado en una extremidad al azar ignorando su blindaje. Puede hacer una tirada Ordinaria (+10) de Resistencia para reparar elementos fusionados con él, del mismo modo que una tirada de Competencia tecnológica para reparar el mismo equipo, pero gana 1 punto Corrupción.
37–43	Colmillos afilados: Los dientes del personaje crecen mucho, volviéndose colmillos desgarradores. El personaje gana un ataque desarmado que causa Id5+BC† de daño acerado, pen 2. Reduce permanentemente su característica de Empatía en Id5.
44–49	Piernas excesivas: El personaje desarrolla piernas adicionales que apoyan su forma, manteniendo su torso superior sobre el cuerpo inferior de un centauro. El personaje gana el rasgo cuadrúpedo con tantas piernas extra como la mitad de su BC† (redondeado hacia arriba).
50–54	Alas: Unas alas emplumadas o correosas brotan de la columna vertebral del personaje, y gana el rasgo Volador (BC†x2).
55–60	Cola serpentina: Las piernas del personaje se marchitan mientras su columna vertebral se alarga en una cola serpentina que apoya su cuerpo. Gana el rasgo Reptante y obtiene un ataque desarmado que causa Id10 de daño de impacto, pen 0.
61–69	Sangre abrasadora: Las venas del personaje están llenas de ácido en lugar de sangre, aunque de algún modo los efectos corrosivos no queman su propia carne. Cada vez que sufre una hemorragia, los líquidos estallan y causa Id5+BC† de daño de energía, pen 0, a cada personaje a Id5 metros.
70–77	Maldición del brujo: Un pequeño estigma con la forma de una runa aparece en el cuerpo del personaje, marcándolo como tocado por el Caos. Gana el rasgo Psíquico (o suma 1 a su factor psíquico actual) y aprende libremente 1 poder psíquico que cueste 100 pe o menos. Cada vez que intenta usar este poder, gana Id5 puntos de Corrupción.
78–84	Cuchillas de hueso: Los huesos del personaje crecen, y largas espuelas retorcidas brotan dolorosamente de su carne a su orden. El personaje gana un ataque desarmado que causa Id10+BC† de daño acerado, pen 0. Cada vez que realiza un ataque con este arma, el personaje sufre una hemorragia a menos que supere una tirada Moderada (+0) de Resistencia.
85–89	Ansia caníbal: Sangre y médula se vuelven como pan y vino para el personaje, y la comida normal ya no sacia el hambre de su alma. Una vez por sesión de juego, puede eliminar Id5 de daño consumiendo carne humana. Cada vez que lo hace, gana 1 punto de corrupción.
90–92	Carne corrompida: En lugar de sangre, cuando la carne de este personaje es desgarrada, horribles insectos, gusanos, u otras criaturas surgen de la herida. Siempre que sufra daños, el personaje gana el rasgo Miedo (1) durante Id5 asaltos.
93–94	¡No morirá!: El personaje ha sido tocado por el poder de la disformidad, y la fortuna se retuerce para mantenerlo con vida a pesar de las terribles heridas que sufre, como si esa fuera la voluntad de un ser oscuro más allá del velo de la realidad. Ya no puede sacrificar un punto de Destino para sobrevivir a heridas letales. Cada vez que el personaje fuera a morir, en lugar de eso sobrevive por el margen más pequeño, como si hubiera sacrificado un punto de Destino, y gana Id10+5 puntos de corrupción.
95–97	Mirada disforme: Lo que este personaje mira, arde con el fuego de la disformidad, y todos los que ven sus ojos desesperan. El personaje gana un ataque a 20m de distancia que causa Id10+BC† de daño de energía con la propiedad Rociada. Cada vez que use este ataque, gana Id5 puntos de corrupción. Los personajes golpeados por este ataque deben hacer una tirada Moderada (+0) de Miedo (1).
98–99	Regeneración disforme: La corrupción hierve en la carne del personaje, uniendo su cuerpo de nuevo una y otra vez tanto si quiere como si no. Cada vez que el personaje sufre daños, hace una tirada Moderada (+0) de Resistencia. Si tiene éxito, gana el rasgo Regeneración (BC†) durante 1 asalto y gana Id5 puntos de Corrupción.
100	Manifestación de la disformidad: El personaje adquiere los poderes de un demonio, capaz de modificar la realidad a su antojo. Gana los rasgos Criatura del más allá, Demoníaco (BC†), Inestabilidad de la disformidad y Miedo (2). También puede usar su característica de Voluntad en lugar de otra característica para cualquier tirada que vaya a hacer.

†(BC) Bonificación de corrupción: El valor de las decenas del total de puntos de corrupción del personaje

EL PAPEL DEL DESTINO

“Seguramente el Emperador velaba por mí ese día”.

–Jaquín Ditco, superviviente de la masacre
en la colmena Perditio

Entre los miles de millones rebosantes del Imperio, los acólitos son unos pocos destinados a algo más. Ya sean nobles refinados, arbitradores intratables, o canallas de la subcolmena, los acólitos poseen una cualidad especial que los diferencia. Tal vez ellos han sido bendecidos por el Emperador, o nacieron bajo las estrellas auspiciosas. Los acólitos son superiores; triunfan donde otros estarían condenados al fracaso, y viven donde otros morirían. Este es el papel del Destino.

PUNTOS DE DESTINO

Los acólitos comienzan el juego con uno o más puntos de Destino, determinados durante la creación del personaje. Al comienzo de cada sesión, un acólito recupera por completo sus puntos de Destino, según lo determinado por su umbral de Destino. Durante la partida, puede gastar puntos de Destino para recibir efectos beneficiosos, y tener éxito donde una persona común no podría.

UMBRAL DE DESTINO

El umbral de Destino representa los puntos de Destino máximos que puede acumular el acólito. El umbral de Destino limita el número de puntos de Destino disponibles, y asegura tener esa cantidad al comienzo de cada sesión de juego. El número total de puntos de Destino del acólito nunca puede exceder su umbral; cualquier punto de Destino que supere su umbral se pierde. Por esto, es buena idea que los jugadores no sean demasiado tacaños con los puntos de Destino. Sin embargo, por la misma razón, un jugador que gasta puntos de Destino con demasiada libertad puede descubrir que su personaje no tiene ninguno cuando realmente lo necesita.

AUMENTAR EL UMBRAL DE DESTINO

Es posible, pero poco probable, que el umbral de Destino de un acólito aumente. El DJ puede conceder esta recompensa por un logro extraordinario, representando un gran despliegue del destino, o en reconocimiento a un sacrificio desinteresado del acólito. Nunca se debe conceder tal recompensa a la ligera; los puntos de Destino son un recurso poderoso para los jugadores, y un umbral de Destino elevado asegura la supervivencia de un personaje, incluso al enfrentarse a una cierta (y tal vez justificada) muerte.

USAR PUNTOS DE DESTINO

Los puntos de Destino permiten a los PJs manipular situaciones, mitigar los fallos o convertir un percance en fortuna. Esto permite a los jugadores tomar más riesgos, lo que hace el juego más rápido y mucho más emocionante. Un personaje tiene una cantidad limitada de puntos de Destino, y al gastar un punto de Destino, ese número se reduce en uno. Los puntos de Destino gastados son restaurados hasta el umbral de Destino del personaje al comenzar cada sesión de juego, o, tal vez, en circunstancias especiales, en mitad de una sesión de juego si el DJ lo considera apropiado.

Un punto de Destino se puede usar en cualquier momento, ya sea en el turno del personaje o en respuesta a la acción de otro personaje. Gastar un punto de Destino es una acción libre, y permite al PJ obtener uno de los siguientes efectos:

- Repetir una tirada.
- Ganar una bonificación de +10 a una tirada. Este efecto debe elegirse antes de tirar los dados.
- Añadir un nivel de éxito a una tirada con éxito. Este efecto debe elegirse después de tirar los dados.
- Considerar que ha sacado un 10 en la tirada de iniciativa.
- Recuperar de inmediato 1d5 Heridas. No se pueden curar heridas críticas de este modo.
- Eliminar toda la fatiga.

SACRIFICAR PUNTOS DE DESTINO

Cuando un acólito se enfrenta a una muerte segura, puede elegir sacrificar un punto de Destino para sobrevivir. Esto ocurre a menudo al sufrir una herida crítica en combate, pero también para sobrevivir a una caída desde gran altura, a una enfermedad o veneno, o incluso a la destrucción de una nave del vacío a bordo de la cual se encuentra el acólito. Sacrificar un punto de Destino reduce permanentemente el umbral de Destino del Acólito en 1, y pierde cualquier punto de Destino que exceda su nuevo límite. El acólito apenas sobrevive a aquello que le hubiera matado. Por lo general, el acólito queda incapacitado y fuera de combate, eso evita que participe más en la lucha, y también asegura que sus enemigos lo pasen por alto, tal vez creyendo que está muerto. En caso de que el daño crítico fuera la causa, el acólito debería padecer todos los efectos de ese resultado excepto la muerte.

Corresponde al DJ y al jugador determinar exactamente cómo sobrevive al incidente. En el caso de una lesión en combate, tal vez un icono sagrado sobre el pecho del acólito desvió el golpe, o una bala pasó limpiamente a través de su pecho, sin dañar milagrosamente sus órganos. Otras situaciones, como una implosión de la disformidad, o estar en la superficie de un mundo durante un Exterminatus, requieren una mayor creatividad, y tienen graves consecuencias.

Un jugador puede sacrificar umbral de Destino sin importar la cantidad de puntos de Destino que posea actualmente. Incluso un jugador que ha gastado todos sus puntos de Destino durante esa sesión puede sacrificar umbral de Destino; el acólito comenzará la siguiente sesión con un punto menos de Destino.

GANAR PUNTOS DE DESTINO

Hay dos formas por las cuales un acólito puede recuperar los puntos de Destino gastados. En primer lugar, al comenzar cada sesión de juego, los personajes recuperan sus puntos de Destino hasta su umbral de destino; en otras palabras, los acólitos comienzan cada sesión con tantos puntos como su umbral de destino.

En segundo lugar, el DJ puede conceder puntos de Destino durante las sesiones de juego como recompensa por una excelente interpretación o por lograr un objetivo importante. Algunos ejemplos son adoptar medidas apropiadas que no van en los “mejores” intereses del jugador, sacar conclusiones correctas basadas en los hechos, o arriesgar su vida por el bien de la misión o de sus compañeros. Estos puntos de Destino extras nunca están garantizados, y son siempre a discreción del DJ. Un acólito no puede ganar más puntos que su umbral de Destino.

PERSONAJES DE REFUERZO

“Pensé que era nuestro fin y el de la colmena. Por suerte, tuvimos un poco de ayuda”.

—Karlon feht, tras la purga de la Colmena Orinocanna

Los grupos inquisitoriales pueden encontrarse con enemigos más allá de sus capacidades, ya sea por un terrible accidente o una emboscada diabólica. Gran parte del tiempo, los acólitos podrían luchar sólo para sobrevivir al encuentro o erradicar una herejía. Si están preparados, y han establecido conexiones, podrían ser capaces de pedir ayuda externa en su sombría guerra por el destino de la humanidad.

El sistema de refuerzo permite a los jugadores de **Dark Heresy** llamar a personajes poderosos del sector Askellon para ayudar a su grupo en circunstancias terribles, y también da la oportunidad a un jugador para convertirse en uno de estos individuos poderosos durante una sesión. Estos ofrecen a los jugadores una muestra del juego a niveles superiores, y pueden ofrecer grandes escenas narrativas al alterar la dinámica del grupo. Estos nuevos personajes también ofrecen la oportunidad para jugar con individuos que podrían ser inviables de mantener a largo plazo, pero ideales para sesiones individuales.

Es importante señalar que estos personajes de refuerzo (abreviado como PJR) deben usarse con moderación. Los acólitos deben sentir que el peso del sector está sobre sus hombros, y su fracaso podría significar que la galaxia estalle en llamas. El DJ debe garantizar que sus jugadores no usen este sistema como para compensar sus investigaciones fallidas y pobre planificación contra sus enemigos. Ese exceso de confianza podría, por ejemplo, llamar la atención de su inquisidor que podría reducir su influencia o expresar la decepción por su servicio de otra forma, más dolorosa.

INFLUENCIA Y PERSONAJES DE REFUERZO

Cada personaje tiene una influencia mínima y un coste de influencia. El primero indica la puntuación mínima de influencia que debe poseer un acólito para pedir la ayuda de un PJR; el último indica la influencia total que el acólito gasta para lograrlo. Otros miembros del grupo pueden gastar influencia para pagar ese coste, como en la [página 295](#). Cuando un acólito llama a un PJR, reduce permanentemente su puntuación de influencia en tantos puntos como el coste de influencia del PJR. El DJ también puede aumentar o disminuir el coste de influencia a su discreción en función de otros factores como los mencionados a continuación.

Los personajes de refuerzo son poderosos e impresionantes, y atraen rápidamente la atención del grupo, por lo que llamar a uno reduce la sutileza del grupo en el coste de influencia final del PJR. Ten en cuenta que un personaje de refuerzo es sólo eso—un único personaje, a quien por diversas razones se le podría pedir ayuda. Cada uno actúa por su cuenta en esta situación, tal vez incluso actuando sin la aprobación oficial de sus compañeros o superiores. Tal es la naturaleza de los muchos tipos y grados de favores, deudas y otros lazos que mantienen el Imperio unido.

CREAR UN PERSONAJE DE REFUERZO

Los jugadores tienen varias opciones al interpretar un personaje de refuerzo. El factor más importante, sin embargo, es que todos (especialmente el DJ) estén de acuerdo sobre aspectos del PJR. Esto no es sólo la influencia mínima y coste de influencia final, sino también el trasfondo del PJR, sus motivaciones, y otros detalles de los personajes para asegurar que el PJR se adapta bien al grupo y a los planes del DJ para la campaña.

USAR UN PERSONAJE DE REFUERZO PRE-CREADO

Los jugadores pueden elegir un personaje de refuerzo, de entre los ejemplos incluidos aquí. Cada uno tiene una plantilla que los jugadores deben usar para crear personajes únicos con trasfondos especiales para adaptarse a las aventuras del grupo.

CREAR UN PERSONAJE DE REFUERZO ORIGINAL

Los jugadores pueden crear sus propios personajes de refuerzo, como un tecnosacerdote archimagos o un alto mariscal del Adeptus Arbites. Estos son creados como PJs acólitos normales, pero con más experiencia, gastada en aumentar el rango del PJR. No hay límite a la cantidad de experiencia extra que pueden gastar estos PJR, y además del equipo inicial normal, cada PJR puede solicitar tantos objetos como el doble de su bonificación de Influencia. La influencia mínima de los personajes de refuerzo creados de esta forma es igual su puntuación de Influencia o a la cantidad de experiencia extra gastada durante su creación, dividida entre 100, lo que sea mayor. El coste de influencia de los PJR creados de esta manera es igual al doble de su bonificación de Influencia o la cantidad de experiencia extra gastada durante su creación, dividido entre 1000, lo que sea mayor. Sin embargo, estas son sólo directrices, y el DJ tiene la decisión final en cuanto a los valores. Como cualquier personaje de refuerzo, los acólitos deben establecer un trasfondo, nombre y otros detalles adecuados para formar totalmente a este nuevo personaje.

Los PJ de otros juegos de rol de Warhammer 40000 también pueden usarse como personajes de refuerzo, permitiendo a los jugadores emplear personajes de **ROGUE TRADER**, **DEATHWATCH**, **ONLY WAR**, o incluso **BLACK CRUSADE** para usar en **DARK HERESY**. La influencia mínima y el coste de influencia de esos personajes de refuerzo deben ser generados a partir de la experiencia actual gastada en ese personaje, como se describe anteriormente.

Por último, el grupo puede crear nuevos personajes de refuerzo con sus propios diseños, orígenes y motivaciones a la medida de sus aventuras. Puede ser cualquier cosa, desde un renegado xenos que ayude a los jugadores por sus propias razones inescrutables hasta un hereje capturado que busca la salvación por su pasado blasfemo. En estos casos, jugadores y DJs deben acordar los valores adecuados para la influencia mínima y coste de influencia del PJR, usando los ejemplos como guías. Los nuevos personajes de refuerzo podrían, en estos casos, ser grupos o escuadrones y no un solo individuo. Un coronel del Astra Militarum podría llevar a su escuadra favorita de veteranos, o por una gran deuda podría no llamarse a un único comerciante independiente, sino también a su tripulación de élite. Esos grupos poderosos deben usarse con moderación, quizá sólo contra amenazas que requieran recursos extraordinarios.

CREAR UN PERSONAJE

DE REFUERZO CON EL GRUPO

Al igual que los PJs y PNJs importantes, los personajes de refuerzo son creaciones únicas a las que el grupo debe dar vida. Esto significa que cada uno debe tener un nombre, trasfondo y otros detalles para hacer de él un personaje memorable, digno de las peligrosas hazañas que ocurren en cada aventura de DARK HERESY. Este esfuerzo debe ser una unión que existe entre los jugadores y el DJ, diseñándolo entre ellos para añadir un buen contenido a la historia del grupo.

El nombre, trasfondo y asociaciones del PJR que crea el grupo deben establecer un fundamento sólido para la forma en la que el PJR está vinculado al grupo, y por qué y cómo podrían recurrir a ese PJR en busca de apoyo. El PJR incluso podría ser un PNJ que el grupo encontró en una aventura anterior, y ahora tal vez debe una deuda a los acólitos o siente que son dignos de su atención. En esencia, los jugadores están creando otro miembro del grupo del mismo modo que crean a su inquisidor (consulta la [página 86](#)), y deben poner tanto trabajo en dar contenido al PJR como al hacerlo con su inquisidor.

USAR UN PERSONAJE

DE REFUERZO EN EL JUEGO

La llegada de un personaje de refuerzo es un acontecimiento clave en la aventura, y requiere el consentimiento de todo el grupo. Si la situación lo requiere, entre partidas o durante tiempo narrativo, un jugador puede pedir apoyo al PJR. Ese jugador debe tener una puntuación de influencia igual o superior a la influencia mínima del PJR. Después, el jugador gasta tanta influencia como el coste de influencia del PJR; esto reduce permanentemente su puntuación de Influencia. Otros miembros del grupo pueden contribuir con su influencia para llamar al PJR, pero no más de la mitad (redondeando hacia

arriba) de su coste de influencia. Por ejemplo, si un PJR tiene un coste de influencia de 9, entonces los otros miembros del grupo podrían gastar como máximo 5 de influencia y el jugador principal sólo tendría que gastar 4 por sí mismo. Ten en cuenta que cada personaje que contribuye con su influencia de esta forma reduce su característica de Influencia en la cantidad que aportó.

Los jugadores también deben presentar una narración y una forma de que el PJR llegue dónde y cuándo desee. Deben incluir la duración prevista de su ayuda; esto podría ser hasta derrotar a cierto enemigo o algún otro objetivo acordado, o simplemente hasta el final de la sesión actual. El DJ determina entonces su coste de influencia final. Por ejemplo, si la razón es vaga, está poco desarrollada, o no encaja con el trasfondo y motivaciones del PJR, el DJ debe sentirse libre para imponer puntos adicionales al coste de influencia. Del mismo modo, si la duración esperada llega a extenderse, el coste debe aumentar en proporción. El DJ también puede aumentar el coste de influencia en situaciones donde el PJR no estaría razonablemente disponible, o donde un PJR en particular tendría dificultades para alcanzar al grupo. Algunos ejemplos donde se requiere influencia adicional podrían ser si el grupo se encuentra atrapado en las entrañas de un pecio espacial olvidado, o piden la ayuda de una canonesa para infiltrarse en un culto orgullosamente repugnante.

Si el personaje de refuerzo está en juego, el jugador que lo llama lo usa como su propio PJ, pero también controla su acólito como personaje adicional. Esto hace a los PJR útiles para jugadores cuyo personaje no está disponible, por ejemplo cuando necesitan un largo descanso, reciben extensiones biónicas, o incluso están encarcelados.

Los PJRs no pueden ganar experiencia.

Si uno de ellos recibe daño crítico y no se cura antes de partir, o por otras razones, a discreción del DJ es herido durante su intervención, el DJ puede decidir que no está disponible mientras se recupera, informa a sus superiores, o está ocupado de otra manera. Este período debe ser al menos una sesión de juego, aunque podría ser hasta completar la actual campaña en circunstancias extraordinarias.

Si el PJR es asesinado durante la partida, no puede ser llamado de nuevo. Si quieren llamar a un PJR similar en futuras sesiones, el grupo debe “crear” uno nuevo para ayudar al grupo.



EJEMPLOS DE PERSONAJES DE REFUERZO

Los siguientes personajes de refuerzo representan una muestra de las muchas personas a las que el grupo podría recurrir para ayudarlos en sus luchas. Consulta el Capítulo XII: PNJs y Adversarios para obtener detalles sobre sus características y armas usadas.

HERMANA DE BATALLA CANONESA

Influencia mínima: 50 Coste de influencia: 5

Protocolo (Adepta Sororitas) reduce su coste de influencia en 2

El Adepta Sororitas son unas poderosas órdenes religiosas que forman el ala militante de la eclesiarquía imperial, protegiendo sus dominios y empleando el arma de la humanidad—la fe. La facción militante de la eclesiarquía, las hermanas de batalla, se encuentran entre las más fervientes y devotas del Imperio. Al frente están las canonesas, guerreras santas llamadas para cumplir la voluntad del Emperador: guiando a los fieles con su ejemplo, y castigando y destruyendo al hereje cuándo y dónde lo encuentren.

HERMANA DE BATALLA CANONESA					22
CA 7 01-10	HA 50	HP 45	F 4	11	
Bd 7 11-20	R 44	Ag 40	Int 32	Biz 7 21-30	
To 7 31-70	Per 31	Vol 60	Em 55		
PD 7 71-85	Inf 41			Piz 7 86-00	
MEDIA 4	COMPLETA 8	CARGA 12	CORRER 24	AMENAZA 28	
BÓLTER			CLASE BÁSICA		
ALC 100M	CDD T/3/-	DAÑO 1d10+5 (X)			
PEN 4	CAR 24	REC 1 COMPL.	PESO 7 KG	DISP. MR	
ESPECIAL: DESCARRADORA					
ESPADA DE ENERGÍA			CLASE C/C		
ALC —	CDD —	DAÑO 1d10+9 ^{5+SB} (E)			
PEN 5	CAR —	REC —	PESO 3 KG	DISP. MR	
ESPECIAL: CAMPO DE ENERGÍA, EQUILIBRADA					
GRANADAS DE FRAGMENTACIÓN (2)			CLASE ARROJADIZA		
DAÑO 2d10 (X)	PEN 0	PESO 0.5 KG	DISP. C		
ESPECIAL: EXPLOSIÓN (3)					

Habilidades: Carisma (Em), Escrutinio (Per), Esquivar (Ag) +10, Lingüística (gótico clásico) (Int), Mando (Em) +20, Perspicacia (Per) +10, Saber académico (Credo imperial) +10, Saber popular (Eclesiarquía, Credo imperial) (Int) +20, Saber prohibido (Herejía) (Int) +10.

Talentos: Ambidiestro, Ataque relámpago, Combate con dos armas (c/c, a distancia), Disparo en movimiento, Disparo infalible, Entrenamiento con armas (Bólter, energía), Fe de adamantina, Halo de mando, Imperturbable, Odio (Herejes, Psíquico), Protocolo (Adepta Sororitas, Eclesiarquía), Resistencia a (Poderes psíquicos), Talentos de Fe.

Rasgos: Fuerza antinatural (1)[†]

Equipo: Textos del credo imperial, microcomunicador, respirador, guantes estabilizadores 2 cargadores de bólter, servoarmadura sororitas.

Puntos de Destino: 4

[†]La servoarmadura concede el rasgo Fuerza sobrenatural (1) sin aumentar el rasgo Tamaño del usuario, y las armas pesadas cuentan como afianzadas.

TALENTOS DE FE DE LAS HERMANAS DE BATALLA

Como acción libre, puede gastar un punto de Destino para activar uno de los siguientes talentos hasta el final del encuentro.

Luz sagrada: El personaje arde con luz propia. Los ataques cuerpo a cuerpo y a quemarropa contra el personaje sufren una penalización de -20 pero los ataques a distancia larga y extrema ganan una bonificación de +10. Cada asalto, las criaturas con 20+ PC, demonios y psíquicos a 5 metros del personaje sufren 1d10 de daño de energía con la propiedad Consagrada dirigidos a su cabeza.

Sello de pureza: En lugar de una acción libre, el personaje debe pasar una hora dibujando un sello bendito de 3 metros de longitud. El sello dura todo el encuentro, o 1 hora de tiempo narrativo. Demonios y otros seres de la disformidad no pueden atravesar ni dañar el sello. Además, los poderes psíquicos manifestados por tales criaturas no pueden afectar a nada protegido por el sello.

La cólera de los justos: El personaje elige a tantos aliados como su BEm. Ella y esos aliados causan 1d5 puntos de daño adicional en ataques cuerpo a cuerpo, y estos ataques gana la propiedad Vengativo (9).

Mano del Emperador: El personaje y tantos aliados como su BEm ganan los rasgos Fuerza antinatural (3) y Agilidad antinatural (2).

La hoja implacable: El personaje bendice un arma acerada cuerpo a cuerpo. El arma obtiene la propiedad Consagrada y gana +1d10 de daño y +2 de penetración contra criaturas con 20+ PC, demonios y psíquicos.





MARINE ESPACIAL GUARDIÁN DE LA MUERTE

Influencia mínima: 55

Coste de influencia: 7

Protocolo (Adeptus Astartes) reduce su coste de influencia en 2

Los Guardianes de la Muerte son una organización única formada a partir de marines espaciales de capítulos por todo el Imperio, cada uno es un poderoso guerrero seleccionado especialmente para este honor. La más importante de entre las múltiples amenazas que ponen en peligro el imperio de la humanidad, son los viles xenos que atraen la atención de los guardianes de la muerte. Cada marine espacial guardián de la muerte es un guerrero veterano, un héroe con una leyenda e historia propias. Sus grandes logros y fuerte personalidad le han distinguido de los hermanos de batalla de su capítulo, y ha ganado el honor de unirse a los guardianes de la muerte. Estos marines espaciales a menudo trabajan junto a inquisidores del Ordo Xenos para erradicar las amenazas alienígenas de todo el Imperio y más allá.

MARINE ESPACIAL GUARDIÁN DE LA MUERTE				26
CA 8 01-10	16	HA	HP	F 10
50	50	65		
Bd 8 11-20	16	R 8	Ag	Int
45	40	40		
Biz 8 21-30	16	Per	Vol	Em
42	44	40		
To 8 31-70	16	Inf		
45				
PD 8 71-85	16			
Piz 8 86-00	16			
MEDIA 5	COMPLETA 10	CARGA 15	CORRER 30	AMENAZA 40
PISTOLA BÓLTER ASTARTES		CLASE PISTOLA		
ALC 30M	CDD T/2/-	DAÑO 1d10+9 (X)		
PEN 4	CAR 8	REC 1 COMPL.	PESO 7 KG	DISP. ER
ESPECIAL: DESCARRADORA				
ESPADA SIERRA		CLASE C/C		
ALC —	CDD —	DAÑO 1d10+13 ^{3+SB} (A)		
PEN 3	CAR —	REC —	PESO 10 KG	DISP. ER
ESPECIAL: DESCARRADORA, EQUILIBRADA				
GRANADAS DE FRAGMENTACIÓN (2)		CLASE ARROJADIZA		
DAÑO 2d10 (X)	PEN 0	PESO 0.5 KG	DISP. COM	
ESPECIAL: EXPLOSIÓN (3)				
GRANADAS PERFORANTES (2)		CLASE ARROJADIZA		
DAÑO 2d10+4 (X)	PEN 6	PESO 0.5 KG	DISP. COM	
ESPECIAL: CONTUNDENTE (0)				

Habilidades: Atletismo (F) +10, Esquivar (Ag) +10, Intimidar (F) +10, Lingüística (Gótico clásico, runas del capítulo) (Int), Navegación (Superficie) (Int), Parar (HA) +10, Perspicacia (Per) +10, Pilotar (Superficie) (Ag) Saber popular (Guerra) (Int), Saber prohibido (Adeptus Astartes, xenos) (Int) +10

Talentos: Ambidiestro, Brazos fuertes, Combate con dos armas (todas), Desenfundado rápido, Duro de pelar, Entrenamiento como guardián de la muerte, Entrenamiento con armas (Bólter, sierra), Especialista sin armas, Fe de adamantina, Odio (Xenos), Sentidos desarrollados (Oído, vista), Protocolo (Adeptus Astartes, Inquisición), Resistencia a (Calor, frío, veneno).

Rasgos: Anfibio, Fuerza antinatural (4), Resistencia antinatural (4), Tamaño (5)[†].

Equipo: 2 cargadores de pistola bólter, 2 cargadores de proyectiles tempestad, 2 cargadores de proyectiles amputadores, mira láser y selector de disparo en la pistola bólter (peso incluido en la pistola), servoarmadura astartes^{††}.

Puntos de Destino: 3

Entrenamiento como guardián de la muerte: Todos los guardianes de la muerte reciben entrenamiento especial contra las muchas amenazas xenos que enfrenta la humanidad. Sus armas ganan la propiedad Vengativo (9) al combatir contra enemigos alienígenas.

[†]Por el caparazón negro vinculado a su blindaje, los enemigos no obtienen bonificación para impactarlo debido a su rasgo Tamaño.

^{††}Los modificadores a las características de la servoarmadura están incluidos en el perfil.

ASESINO EVERSOR

Influencia mínima: 60

Coste de influencia: 11

Protocolo (Oficio Asesinorum) reduce su coste de influencia en 2

El Oficio Asesinorum mantiene varios templos, dedicados a diferentes artes para causar la muerte. Mientras otros templos se especializan en la infiltración o la muerte a larga distancia, el templo eversor emplea una violencia sin igual para enviar un mensaje a todo aquél que amenaza el imperio. Los eversor se usan en asaltos, para destruir el corazón de las sectas o facciones heréticas y dejar solo terror a su paso. Son máquinas con la mente borrada adiestradas en la muerte, diseñados para matar lo más rápida y brutalmente posible. Han sido neuro-programados hasta que queda poca humanidad en ellos salvo los vestigios más oscuros de una enloquecida máquina de matar. Al ser tan probable que destripe a sus aliados como a sus enemigos, cada eversor es encerrado en crio-tubos tras una misión, sus cuerpos se mantienen en un estado de estasis forzado mientras sus mentes arden con sueños de masacre y violencia.

ASESINO EVERSOR
24

CA³
01-10
10

Bd³
11-20
10

Biz³
21-30
10

To³
31-70
10

PD³
71-85
10

Piz³
86-00
10

HA
70

HP
75

F⁷
45

R⁷
44

Ag
58

Int
30

Per
52

Vol
50

Em
01

Inf
12

MEDIA 5
COMPLETA 10
CARGA 15
CORRER 30
AMENAZA 33

PISTOLA EJECUTOR (BÓLTER)
CLASE PISTOLA

ALC 30M
CDD T/2/-
DAÑO 1d10+5 (X)

PEN 4
CAR 8
REC 1 COMPL.
PESO 5,5 Kg
DISP. CU

PISTOLA EJECUTOR (AGUJAS)
CLASE PISTOLA

ALC 30M
CDD T/-/-
DAÑO 1d10 (A)

PEN 0
CAR 6
REC 1 COMPL.
PESO —
DISP. —

NEUROGUANTELETE
CLASE C/C

ALC —
CDD —
DAÑO 1d10+10 (A)

PEN 8
CAR —
REC —
PESO 2,5 Kg
DISP. ER

ESPADA DE ENERGÍA
CLASE C/C

ALC —
CDD —
DAÑO 1d10+8^{1+BR} (A)

PEN 6
CAR —
REC —
PESO 3 Kg
DISP. MR

BOMBAS DE FUSIÓN (3)
CLASE ARROJADIZA

DAÑO 6d10 (X)
PEN 12
PESO 12 Kg
DISP. MR

Habilidades: Atletismo (F) +30, Competencia tecnológica (Int) +20, Esquivar (Ag) +20, Perspicacia (Per) +20, Pilotar (Ag) +20, Seguridad (Int) +20, Sigilo (Ag) +20.

Talentos: Asesino del templo, Combate con dos armas (todas), Entrenamiento con armas (Energía, exótica [pistola ejecutor]), Especialista sin armas, Maestro con dos armas, Precisión mortífera (C/C), Vigilancia constante.

Asesino del templo: Un asesino imperial tiene el entrenamiento físico y marcial supremo, lo que le permite repetir las tiradas de Acrobacias o Atletismo. Además, tiene tantas reacciones adicionales cada asalto como su bonificación de Agilidad (5), que sólo se pueden usar para hacer tiradas de evasión. Aún sólo puede intentar evadir cada ataque una sola vez. A discreción del DJ, este talento también le permite intentar tiradas de evasión que no serían posibles normalmente, como esquivar explosiones masivas, el pie descendente de un titán Warlord, o un ataque psíquico invisible.

Rasgos: Criatura del más allá, Fuerza antinatural (3), Miedo (2), Resistencia antinatural (3).

Equipo: Casco eversor (mira buscapesas, microcomunicador, reciclador de aire y respirador), 4 recargas para la pistola ejecutor (dos de cada tipo de munición), drogas de combate eversor†, dispositivo centinela††, magnoculares, botiquín personal, pictograbador, vocotransmisor, sintepiel.

Puntos de Destino: 2

†**Drogas de combate eversor:** El eversor tiene implantados inyectores con potentes drogas de combate diseñadas para aumentar su rendimiento. Estos inyectores usan pequeñas cantidades de drogas muy potentes (lo que significa que no se queda sin drogas a menos que esté aislado durante meses). Si muere, su cuerpo explota en una erupción de biotoxinas, lo que causa 2d10+5 de daño de energía con las propiedades Explosión (5) y Tóxico. Al comienzo de cada uno de sus asaltos, puede elegir uno de los efectos siguientes:

- **Hipermatabólicos:** El eversor puede realizar una acción completa adicional (o dos medias acciones adicionales) este turno. Todavía sólo puede realizar una acción con el subtipo Ataque este turno.
- **Berserker aniquilador:** El eversor gana el rasgo Carga brutal (3) hasta el final de su turno. Si usa la acción de carga, causa 1 impacto adicional sobre un objetivo a su alcance por cada nivel de éxito después del primero en la tirada de Habilidad de Armas.
- **Autocoagulantes:** Se hace una tirada Moderada (+0) de Resistencia. Si tiene éxito, elimina 4 puntos de daño.
- **Estimulantes de choque:** El eversor ignora todos los penalizadores por la fatiga, efectos críticos, o heridas graves hasta el final del turno.

††**Dispositivo centinela:** Estos avanzados sensores están vinculados al cerebro del Eversor, y combinan rastreadores de movimiento, sensores de calor, y otros sistemas de detección de objetivos. Si está activo, el usuario gana un +30 a tiradas de Perspicacia y el rasgo Sentidos antinaturales (50m), puede “ver” en todas direcciones y detectar objetivos a través de obstáculos. Las paredes sólidas de al menos un metro de espesor (y sin aberturas) bloquean el dispositivo. El usuario también puede usar la matriz para “bloquear” a un objetivo específico como media acción (o puede cargar una lectura biométrica específica por adelantado, en cuyo caso el dispositivo lo “bloquea” automáticamente). El dispositivo puede realizar un seguimiento de ese objetivo hasta a 100 metros de distancia, y distingue a ése objetivo entre otros. Por la tensión mental que causa el dispositivo, cuando se activa, el usuario debe hacer una tirada Ordinaria (+10) de Voluntad. Si falla, sufre 1 nivel de fatiga.



MARINE ESPACIAL DE LOS CABALLEROS GRISES

Influencia mínima: 65

Coste de influencia: 16

Protocolo (Inquisición) reduce su coste de influencia en 2

Los Caballeros Grises son brillantes paladines que defienden la humanidad contra los demonios, el robusto baluarte contra la oscuridad de la disformidad. Seleccionados de entre los psíquicos más prometedores de las naves negras del Adeptus Astra Telepathica, se rumorea que han recibido su semilla genética directamente del propio Emperador. Cada uno es un psíquico y un guerrero santo, sumamente poderoso en cuerpo y mente.

Para el hombre común, los caballeros grises no son más que leyendas y cuentos populares para aliviar las preocupaciones de una población temerosa. Muy pocos tienen la oportunidad de presenciar a estas figuras míticas en persona y menos aún vivir para contarlo. Entre las mareas del inmaterium, el caballero gris es una leyenda temida, aterrorizando a aquellos que desconocen el miedo.

MARINE ESPACIAL DE LOS CABALLEROS GRISES					27	
CA ^{I4} 01-10		22	HA		HP	F ^{II}
BD ^{I4} 11-20		22	55		45	75
BIZ ^{I4} 21-30		22	R ⁸		Ag	Int
TO ^{I4} 31-70		22	45		20	43
PD ^{I4} 71-85		22	Per		Vol	Em
PIZ ^{I4} 86-00		22	42		56	40
			Inf		57	
MEDIA 3		COMPLETA 6	CARGA 9	CORRER 18	AMENAZA 39	
BÓLTER DE ASALTO ASTARTES					CLASE BÁSICA	
ALC 100M		CDD T/2/4		DAÑO 1D10+9 (X)		
PEN 4		CAR 60	REC 2 COMPL.	PESO 26 KG	DISP. ER	
ESPECIAL: AFILADA, FIABLE, MONTURA DE ARMA PARA ANTEBRAZO						
ALABARDA PSÍQUICA NÉMESIS					CLASE C/C	
ALC —		CDD —		DAÑO 1D10+21 ^{8+FP+BF} (E)		
PEN 4 ^{2+FP}		CAR —	REC —	PESO 9 KG	DISP. CU	
ESPECIAL: CONSAGRADA, DESGARRADORA (SOLO A 2 MANOS), PSÍQUICA						

Habilidades: Atletismo (F) +10, Intimidar (F) +20, Lingüística (Gótico clásico, runas del capítulo) (Int), Parar (HA) +20, Perspicacia (Per) +10, Psiniscencia (Per) +20, Saber popular (Guerra) (Int), Saber prohibido (Adeptus Astartes) (Int) +10

Talentos: Ataque veloz, Brazos fuertes, Combate con dos armas (todas), Desenfundado rápido, Duro de pelar, Entrenamiento con armas (Bólter, psíquica), Especialista sin armas, Fe de adamantina, Odio (Demonios, marines espaciales del Caos), Protocolo (Adeptus Astartes, Inquisición), Resistencia a (Calor, frío, veneno), Sentidos desarrollados (Oído, vista)

Rasgos: Anfibio, Psíquico (FP 2), Tamaño (5)[†], Fuerza antinatural (4), Resistencia antinatural (4)

Poderes psíquicos: Aterrorizar, Borrado, Dominar, Enlace telepático, Grito psíquico, Mano de hierro, Percepción disforme, Presentimiento
Mano de hierro: El psíquico endurece sus músculos y hace caer la ira del dios Emperador de la humanidad en forma de poderosos golpes con su arma cuerpo a cuerpo.

Acción: Media acción

Concentrar poder: Tirada Moderada (+0) de Voluntad

Alcance: Propio

Mantenimiento: Acción libre


Subtipo: Concentración

Efecto: Mientras esté activa, este poder suma +4 al rasgo Fuerza antinatural de todos los caballeros grises a 10 metros.

Equipo: 5 cargadores para el bólter de asalto, textos sagrados, armadura de exterminador astartes^{††}

[†]Por el caparazón negro vinculado a su blindaje, los enemigos no obtienen bonificación para impactarlo debido a su rasgo Tamaño.

^{††}Los personajes con armadura de exterminador no pueden correr o Esquivar. Incluye un campo de fuerza de la mejor calidad (valor de protección 35). Los modificadores a las características de la servoarmadura están incluidos en el perfil.



CAPÍTULO IX: EL IMPERIO Y LA INQUISICIÓN

El Imperio del Hombre ha resistido durante diez mil años, pero sólo por el sacrificio diario de incontables almas. La humanidad está comprometida en una guerra incesante contra el propio universo. La galaxia del 41º milenio es un caldero rugiente de masacre y anarquía, donde especies enteras se arrojan a la extinción en las piras de la guerra. Pocos, si alguno, pide misericordia o cooperación, porque tales conceptos son debilidad en el mejor caso y traición en el peor.

Por todas partes hay quienes querrían ver a la humanidad erradicada, y los carroñeros de la galaxia esperan ansiosos a recoger los huesos limpios del hombre. Las especies xenos combaten en todas partes para recuperar imperios caídos o reforzarlos en sistemas conquistados. Incluso el alienígena más aparentemente benigno es una amenaza, sin importar sus inocuas pretensiones, porque tratar con ellos significa la corrupción de la carne y seguramente del espíritu.

Los habitantes de la disformidad son horribles amenazas que emergen desde el Mar de Almas, destruyendo mente y cuerpo por igual con cada abominable visita. También perjudican con su propia existencia, ya que si se permite que el conocimiento de la naturaleza de la disformidad se extienda, los hombres codiciarán su poder condenando sus almas. Permitir el uso de la brujería y demás bendiciones impías de la disformidad es invitar a la destrucción de la realidad, y transformar los dominios del Emperador en el campo de comida de los demonios.

Contra estos peligros, el Imperio exige sometimiento total y la aceptación incondicional de sus severas leyes, aunque eso no siempre sea justo. La batalla por la supervivencia no es personal, o incluso planetaria; es una cuestión de la supervivencia de toda la raza humana. Es una batalla librada en las trincheras de planetas enteros, y entre naves de guerra del tamaño de ciudades en las frías profundidades del espacio. Es una batalla librada entre los primitivos lanceros de las densas selvas de mundos salvajes, y entre los guerreros sobrehumanos modificados genéticamente que descienden desde la órbita en alas de fuego. Es una batalla librada en la fétida subcolmena entre bandas hiperviolentas, y una luchada en las sombras entre asesinos armados con espadas recubiertas de veneno. Es una batalla, sin embargo, que la humanidad está perdiendo.

Pero la humanidad se niega a aceptar su destino. Mientras el Emperador se sienta en su Trono Dorado en el corazón del Imperio, incontables ejércitos luchan en Su nombre. Cada fiel sirviente del Emperador se eleva para entender su lugar en la eterna guerra. Desde el salvaje ignorante bramando su adoración a su recién revelado Dios de las Estrellas, hasta el mimado noble que ofrece su agradecimiento por su última bendición, todos entienden su lugar en la guerra por el futuro de la raza humana. Ser un humano en el 41º milenio significa saber que no puede haber paz entre las estrellas, sólo una eternidad de matanza, masacre y la risa de los dioses sedientos de sangre.

EL IMPERIO DEL HOMBRE

"No puede haber espectadores en la batalla por la supervivencia. Cualquiera que no luche a tu lado es un enemigo que debes aplastar".

—Scriptorus Munificantus

Hace mucho tiempo, cuando el Emperador caminaba entre Su pueblo, se declaró que toda la humanidad se uniría bajo la bandera del Imperio, unidos como uno, como toda una especie, para cumplir su destino de gobernar las estrellas. El Emperador sabía que sólo si todos los humanos se unían contra los innumerables enemigos de la galaxia, tendrían esperanza de sobrevivir. Algunos dicen que Él sabía otras cosas que las masas no estaban listas para escuchar, y así retuvo el conocimiento de los verdaderos enemigos de la humanidad. Sea cual sea la verdad, y pese a la ascensión del Emperador al Trono Dorado, el Imperio todavía perdura y reclama la soberanía sobre las almas de todos los hombres. A pesar de los innumerables mundos perdidos o aislados más allá del conocimiento y el poder de Terra, los Altos Señores aún se esfuerzan por unir a toda la especie. Hacer lo contrario sería entregar el futuro de la humanidad, un destino que la Inquisición, en particular, ha jurado evitar a toda costa.

El Imperio es un vasto reino, pero uno que apenas se extiende por las estrellas. Su extensión cubre las dos terceras partes de la galaxia conocida, un volumen que se corresponde con la distancia hasta donde alcanza la luz sagrada del Astronomicón desde Terra. Más allá del alcance de la baliza psíquica del Emperador, la navegación se vuelve casi imposible cuando el navegante de la nave es incapaz de trazar su ruta por la creciente locura del inmaterium, sin su luz de guía como referencia.

TERRA Y EL SISTEMA SOLAR

En el corazón del Imperio está la Sagrada Terra, el crisol de la raza humana y capital del mayor imperio humano de la galaxia. Aquí gobierna el Sacerdocio de Terra; el Adeptus Terra, cuyos lores de más alto rango dictan proclamas que afectan las vidas de miles de millones cada día, aunque sea indirectamente. Las divisiones sin fin del Adeptus Terra están representadas aquí, al igual que muchas otras organizaciones, como el Adeptus Ministorum.

Aparte de los miles de millones de escribas y administradores que componen las multitudes de Terra, el más poderoso de los mundos colmena recibe enjambres de peregrinos de toda clase. Algunos son nobles muy ricos, venidos a honrar el lugar de nacimiento de la humanidad y respirar su aire sagrado. La mayoría son penitentes desesperados, que vienen sin más intención que expresar su adoración al Emperador con su último aliento. Muchos son descendientes de los fieles que empezaron su peregrinación muchas generaciones antes, sin importar lo arduo del viaje. Después de haber perecido en el camino, estos peregrinos pasaron su sagrada misión a sus herederos, que crecieron sin conocer nada más que el camino por el que miles caen cada día.

Hay otros lugares maravillosos del sistema solar, bañados en la luz que incubó a la humanidad. El planeta rojo, Marte, es el mayor de los mundos forja y el corazón del Culto Mechanicus. La Luna alberga la más poderosa de las defensas, para que ningún enemigo piense siquiera en intentar asaltar Terra. Júpiter acoge los astilleros jupiterinos, donde se forjan las naves de guerra más gloriosamente festejadas del servicio al Imperio. Saturno alberga innumerables secretos oscuros, protegidos por los más dedicados agentes de la Inquisición. La luna de Saturno, Titán, es el hogar secreto del capítulo de los Caballeros Grises, los cazadores de demonios de élite de los marines espaciales del Ordo Malleus, y su inexpugnable fortaleza-monasterio.

LOS SEGMENTAE MAJORIS

El Imperio es simplemente demasiado grande para tener control directo sobre cada mundo. Los viajes y comunicación interestelar, basados como están en la disformidad, son tan impredecibles como para ser un impedimento para la administración en lugar de una bendición, y viajar entre sistemas relativamente cercanos está sujeto a los caprichos del empireo. Cuando se pierden naves en la disformidad, es raro que solo sufran un retraso. Más bien, el alma de cada ser a bordo es arrojado a las profundidades demoníacas para ser consumido por toda la eternidad. Cuando un comunicado astrotelepático se vuelve ilegible no se limita a perder su significado. En cambio, los habitantes de la disformidad alteran el mensaje en una miríada de formas sutiles y no tan sutiles, sembrando la discordia, la confusión y el terror absoluto de mundo en mundo. Por ello, el control de muchos dominios del Imperio es una tarea imposible, pero aún no existe alternativa si el Imperio desea continuar su existencia.

Para imponer un pequeño orden, el Imperio se divide en cinco grandes Segmentae, cada uno centrado en una fortaleza segmentum. Estos mundos entraron en servicio hace milenios como bases de la flota, pero han evolucionado hasta convertirse en centros del poder militar y administrativo. Las fortalezas segmentum proporcionan mando estratégico en tiempos de necesidad y sirven como punto de reunión para las grandes guerras, invasiones y cruzadas lanzadas en nombre del Emperador.

SECTORES

Los millones de mundos del Imperio no se distribuyen de manera uniforme en toda la galaxia. Más bien, se agrupan en sectores de entre cien y doscientos sistemas. La capital de un sector puede representar el primer planeta establecido en la región por los colonos o un mundo olvidado del remoto pasado de la humanidad. Por muchas generaciones, la colonia original podría haber extendido su influencia, y los descendientes de los colonos haberse establecido en mundos cercanos. Cada sector se conecta con el siguiente por una red de rutas de disformidad que se extiende a lo largo y ancho del Imperio, e incluso más allá, atravesando decenas, cientos o incluso miles de años luz del espacio salvaje. La gran mayoría de esas regiones entre sectores están inexploradas y albergan todo tipo de amenazas terribles. Algunos acogen imperios alienígenas que sólo son descubiertos cuando hierven de oscuridad y caen sobre los mundos del hombre, provocando guerras de exterminio que podrían durar generaciones antes de que el enemigo sea abatido.

Imperius Dominatus



Segmentum Obscurus



Flota colmena de Moloch

Dimmamar

Estrellas necrófagas

Tormenta de la ira del Emperador

Puertas de Varl

Baal

La Vorágine

**Segmentum
Ultima**

Dominio de Tormentas

Último avistamiento de la astronave Iyanden

Attila

El monolito Ygma

ARCHIPIRÓMANO
DE CHARADON

zona morder

Bakka

Mundo de Rynn

Gryphone

San Leor

 Mundo Imperial

 Fortaleza Inquisitorial

 Mundo Natal Astartes

 Mundo Cardenalicio

 Flota Imperial

 Mundo Fortaleza Imperial

 Mundo Forja

 Mundo Demoníaco

MUNDOS DEL IMPERIO

“En el vacío del espacio, los hombres viven como han vivido durante miles de años sobre la superficie de mundos bañados en la luz de soles alienígenas. Así, la semilla de la humanidad se ha sembrado más allá del conocimiento del hombre, para prosperar en la oscuridad, arraigar y aferrarse con una determinación robusta y salvaje.”

—Anónimo

Los mundos de la humanidad son increíblemente diversos, en términos de entorno, cultura, tecnología, e incontables factores. Los más antiguos podrían desarrollar poblaciones de miles de millones, mientras otros están escasamente poblados. Algunos permanecen tecnológicamente atrasados, estancados o tras ceder al desastre apocalíptico o la guerra. Muchos se arrastran del salvajismo tribal y primitivo a un estado pre-industrial, pero detienen su desarrollo, contentos de rechazar las maldiciones que la tecnología podría atraer, o simplemente por no poder obtener los elementos más avanzados de la civilización. Otras poblaciones sólo son capaces de existir gracias a la tecnología, como las ciudades colmena orbitales o instalaciones agrícolas submarinas, que rezan cada día por el correcto funcionamiento de las máquinas que las sustentan.

El Administratum emplea un sistema increíblemente complejo para categorizar los mundos, etiquetándolos de acuerdo a su función, población, nivel tecnológico, entorno predominante, y muchos otros factores. La categoría de un mundo sirve como poco más que una etiqueta, ya que cada planeta es totalmente individual y posee un sinnúmero de características únicas.

Una de las categorías más comunes es la de mundo colmena, planetas con imponentes ciudades de metal que maximizan la explotación de recursos y mano de obra. Invariablymente, la superficie de estos mundos son tierras baldías, estériles tras siglos de minería, y empleadas como vertederos de subproductos tóxicos. Las poblaciones están densamente compactas, y sus vidas son un trabajo corto y miserable, a menos que lo rechacen por completo y prueben suerte con las bandas y otros parias que se alimentan de los lugares que existen en las grietas.

Otra categoría frecuente es el mundo civilizado o tan solo mundo imperial, aunque el primer término es engañoso en una galaxia consumida por la guerra, la locura y la barbarie. Aquí, ciudades que abarcan continentes pueden contener criptas de datos del Administratum que llenan montañas huecas, o campos de alistamiento, donde millones se reúnen para formar nuevos regimientos de la Guardia Imperial. Todos son parte del Imperio, aunque su tecnología varía tanto que un mundo podría depender del vapor, y otro usar venerados reactores de plasma.

Los mundos agrícolas también son relativamente comunes, y necesarios para alimentar a las masas hambrientas; mundos enteros de la humanidad dedicados a los cultivos y al ganado. Mientras que algunos mundos extraen metales y minerales, existen mundos que sólo producen alimentos y sus habitantes viven únicamente para la cosecha. No hay un estándar de alimentos producidos, y pueden abarcar desde gachas concentradas hasta frutas exóticas, o cualquier otra cosa. Sin mundos agrícolas, otros planetas pronto pasarían hambre y el Imperio se derrumbaría en un conflicto fratricida por la comida.

Algunos planetas nunca han descubierto la tecnología, o han regresado a un estado atrasado, y se clasifican como mundos salvajes. Muchos están marcados por el aislamiento prolongado del Imperio por la actividad de tormentas de disformidad, guerras, desastres naturales, e incluso un aislamiento voluntario. Durante generaciones, la sociedad fracasa, las leyes se rompen, la tecnología enmudece, y la brutalidad reclama el mundo. Invariablymente, el sacrificio psíquico se descuida. Cuando se permite a los psíquicos prosperar, es inevitable que surja la posesión, y en su estela, la incursión demoníaca. Un mundo arrasado por los demonios se pierde, y si la incursión es lo suficientemente drástica puede transformarse de forma irrevocable en un mundo demoníaco.

Mucho menos comunes son los planetas clasificados como mundos letales. Estos planetas poseen formas de vida y entornos tan peligrosos, que sólo los más tontos o desesperados intentarían explorarlos o colonizarlos. Algunos, sin embargo, albergan recursos valiosos o singulares por lo que el Imperio aún intenta establecer su presencia allí, tratando de extraer o cosechar el tesoro sin importar el coste. Algunos mundos letales parecen tan hostiles a la intrusión que es como si cada forma de vida en su superficie fuese impulsada por una única voluntad indomable, cuya intención es expulsar o matar a los forasteros.

Existen aún más clases en los arcaicos archivos del Administratum. Los mundos forja son planetas dedicados a producir material tecnológico, la mayoría destinado a las interminables guerras de la humanidad. Muchos mundos se subsumen en zonas de guerra, y su clasificación original se pierde cuando generaciones de batallas absorben cada faceta de su existencia. Los mundos muertos quizás prosperaron, pero fueron vaciados de vida hace mucho por la guerra u otra calamidad. Los mundos altar se dedican a la adoración, venerando a los numerosos santos y caídos cuya sangre ha asegurado la supervivencia del Imperio. De los designados en cuarentena rara vez se habla; cubiertos con reliquias xenos o el caparazón hueco de mundos que han sido objeto del Exterminatus, son un anatema para el Imperio.

Estos y otras incontables clases de mundos constituyen los gloriosos dominios del Emperador. Cada uno es único, aunque las legiones de escribas luchan por imponer un poco de orden en la desenfrenada variedad que es el Imperio del Hombre. A pesar del asombroso alcance de sus diferencias, los pueblos de cada mundo están unidos en su devoción al Señor de Terra y en la batalla por el alma de la humanidad.

MILES Y MILES DE LENGUAS

La mayoría de mundos imperiales han existido por milenios y no acogen una única sociedad, sino muchas. Como tal, cada planeta y cultura tiene sus propias lenguas, algunas con raíces en la Vieja Terra, y otras totalmente nuevas. La mayoría nunca escucha una lengua forastera, ni necesita aprender una.

Existe una lengua imperial común, pese a que se habla con gran variación por toda la galaxia. Esta es el Gótico Vulgar, el idioma de la tripulación de las naves y otros sirvientes. Las clases elevadas como los adeptos, a menudo hablan un dialecto más refinado llamado Gótico Clásico, el idioma de la adoración y de la ley. Huelga decir que también se hablan incontables lenguas específicas, desde la lengua tecnológica de los tecnosacerdotes hasta los códigos secretos de los sindicatos del crimen.

FORJADO EN SANGRE

"Ningún ejército es tan grande como para conquistar la galaxia. Pero la fe por sí sola puede volcar el universo".

—Eclesiarca Deacis IX

El Imperio está construido sobre los restos de millones de mártires. Ha resistido durante diez mil años, ni uno libre de la muerte y la lucha a escala galáctica. Con el transcurso de la guerra se forjan leyendas que más tarde oscurecen la verdad. Incluso cuando la tinta de los tomos de historia se desvanece, las hazañas de los héroes muertos se hacen eco durante siglos. El Imperio se basa en leyendas, que lo impulsan cuando los mártires de hoy intentan emular a los santos de antaño. Los hechos de la historia del Imperio están tan oscurecidos por la guerra y la destrucción que pocos, si alguno, entre el Adeptus Terra o cualquier otra organización saben siquiera una parte de la verdad de los orígenes del Imperio, y casi nada de las edades pasadas. Los más privilegiados no aprenden historia, sino mitología, mientras que la mayoría son completamente ignorantes.

Durante el reinado de diez mil años del Emperador de la Humanidad, la guerra y los desastres han sufrido altibajos, aumentando su destrucción a cada siglo que pasa. El Imperio ha sufrido una calamidad tras otra pero, con la vigilancia del Emperador, perdura. Desde ser dividido en dos, durante el Interregno de Nova Terra, hasta la invasión de los tiránidos desde la oscuridad del vacío intergaláctico, el Imperio se ha mantenido firme.

Hacia el final del 41º milenio viene lo que muchos denominan el Fin de los Tiempos. El nacimiento de psíquicos alcanza niveles de epidemia, y la Liga de Naves Negras tal vez no pueda mantenerlos bajo control. Los cultos y herejías supuran bajo la superficie de cada mundo, hirviendo para llevar la rebelión y la anarquía. Los alienígenas descienden desde el vacío para esclavizar, consumir y matar. Peor aún, la disformidad es cada vez más turbulenta, a medida que las pasiones y males de la humanidad alimentan a seres impíos que moran en sus profundidades. Tan tumultuosa se ha vuelto la disformidad que sangra por todo el Imperio a través de barreras invisibles y vomita en el espacio real, trayendo consigo demonios y locura desenfrenada.

Y mientras tanto, desconocido para todos salvo unos pocos en los niveles superiores del Adeptus Mechanicus, los sistemas arcanos del Trono Dorado se enfrían uno a uno. Nadie puede decir lo que acontecerá al Imperio si falla, ya que sin el Emperador para velar por él, la humanidad está condenada.

LOS PILARES DEL IMPERIO

"Entrégate plenamente a todos los deberes y rutinas que te han asignado. Asístelos con lo mejor de tu habilidad y esfuerzo. Sé sincero en tu alabanza al Emperador. Estate atento en el escrutinio de tus compañeros. Cuando se te llame a luchar, hazlo con fervor y justicia. ¡No te sometás al miedo!"

—Palabras de sabiduría grabadas en el flanco sur de la Torre de los Mártires, Terra

El Imperio del Hombre perdura por el inimaginable tamaño y presencia de sus instituciones, y el poder que ejercen sobre la vida de las grandes masas. Muchas están plagadas de inimaginable corrupción, incompetencia e idiosincrasia, pero continúan por pura inercia de millones de hombres, y el Imperio continúa. Dividido en innumerables brazos, cada uno a menudo en desacuerdo con los demás, el Imperio avanza en su búsqueda por cumplir la voluntad del Emperador.

LOS ALTOS SEÑORES DE TERRA

Con el Emperador enterrado en los asombrosos mecanismos del Trono Dorado que sustentan su vida, y Sus atenciones dirigidas hacia la defensa del alma de la humanidad, otros deben gobernar el Imperio en Su nombre. Corresponde al Senatorum Imperialis, los Altos Señores de Terra, gobernar los dominios a escala galáctica del Emperador. Por orden de los Altos Señores se forman, reúnen y envían a la guerra los poderosos ejércitos y flotas del Imperio, y suya es la tarea de conquistar la galaxia de acuerdo con el destino manifiesto de la humanidad. Por la palabra de los Altos Señores, se queman mundos y se exterminan especies xenos. Cuando la situación lo exige, los Altos Señores nombran al más poderoso de los líderes para comandar grandes ejércitos y llevar a cabo cruzadas contra los enemigos del Imperio, confiriendo el auspicioso, y no siempre bienvenido, título de Señor de la Guerra a hombres cuyo nombre quedará grabado en la historia para siempre.

EL ADEPTUS TERRA

Los Altos Señores de Terra son doce hombres y mujeres, por lo que deben limitar sus atenciones a los más altos niveles de estrategia, política y guerra. Un gobernador planetario podría atraer su interés, pero sólo brevemente. Las innumerables tareas que deben realizar simplemente para garantizar que el Imperio se mantenga caen en cualquiera de las muchas instituciones en las que están divididos casi todos los siervos del Imperio. El Adeptus Terra es en efecto el gobierno del Imperio, la estructura que controla y supervisa en el nivel más alto de todo, desde la conducción de guerras de desgaste de décadas a la exploración de mundos recién descubiertos. El Adeptus Terra, referido a veces como el Sacerdocio de Terra, o simplemente el Sacerdocio, interviene en casi todos los aspectos de la vida, aunque no sea un departamento por sí mismo. En su lugar, el Adeptus Terra se ramifica en una asombrosa variedad de divisiones. Algunas son ubicuas y conocidas en todos los mundos del Imperio, como el Adeptus Administratum y sus interminables adeptos y escribas. El Astra Militarum, más conocido como la Guardia Imperial, también es omnipresente ya que forma nuevos regimientos y defiende al Imperio por la galaxia. Otros operan en secreto, como el Oficio Asesinorum, con sus agentes invisibles entregando la muerte siempre que los Altos Señores lo desean. Algunas son figuras de leyenda, como los marines espaciales del Adeptus Astartes, los campeones a los que la mayoría de los hombres nunca podrán contemplar. Aún existen más divisiones, con un propósito tan esotérico o anacrónico como para desafiar la razón.

EL ADEPTUS ADMINISTRATUM

El Adeptus Administratum es la burocracia central del Imperio, la estructura que recopila, procesa, y en teoría emite la información. Cada día, los molinos de datos del Adeptus Administratum producen gigantescas montañas de información por razones y propósitos que pocos ahora recuerdan. A lo largo y ancho de la galaxia, traza, retícula, clasifica y registra cada tipo de medida imaginable, desde el número de cargas de energía de rifle láser gastadas en una guerra, hasta la ingesta nutricional exacta requerida para mantener a un siervo de trabajo en un nivel óptimo de productividad durante un período determinado de servicio. El Adeptus Administratum está más subdividido en miríadas de otros departamentos, muchos de ellos en gran parte inconscientes de su propio lugar dentro de esta increíblemente vasta máquina. Algunos son responsables de calibrar la producción de otros departamentos, y ellos mismos son calibrados por otros.

Durante milenios, este organismo se ha expandido y contraído hasta el punto en que divisiones enteras se han disgregado del cuerpo principal; sin embargo, continúan recogiendo, procesando y transmitiendo datos, sin considerar su destino. En el caso más extremo, las desesperadas súplicas de liberación del hambre, enfermedad, insurrección o invasión alienígena, han sido enviadas a alguna autoridad central, como un alto mando del segmentum o incluso la propia Terra, sólo para llegar tarde u horriblemente confusas por interferencias con el mensaje astrotelepático. A veces esa súplica podría llegar íntacta sólo para desaparecer entre las vastas extensiones de la burocracia del Adeptus Administratum durante tanto tiempo que, cuando es considerada, hace mucho tiempo que el desastre ha ocurrido y su autor ha muerto. Añadido a estas dificultades, muchos planetas tienen su propio idioma, unidades de medida, e incluso modo de pensar, que lo hacen totalmente único y causan que la comunicación sea poco menos que imposible. El Adeptus Administratum enfrenta estos obstáculos cada día, y pocos, de hecho, son superados salvo mediante un esfuerzo realmente inspirado.

EL ADEPTUS ARBITES

Cada mundo del Imperio se gobierna por su propio cuerpo de leyes, códigos, costumbres y tradiciones, y la mayoría emplea su propia fuerza, reclutada localmente, de agentes para cumplir dichas leyes. Es necesario, sin embargo, aplicar un nivel superior de leyes en todos los mundos del Imperio, y la tarea de hacer cumplir este mandato en toda la galaxia recae en el Adeptus Arbites.

Casi cada mundo en el Imperio alberga un poderoso bastión-precinto del Adeptus Arbites, una sombría fortaleza de obediencia desde la que se imponen las leyes del Adeptus Terra sobre la población local. Los arbitadores en estos recintos se preocupan poco por las infracciones que pudieran invocar la ira de los agentes locales, y se preocupan de los delitos contra el Emperador y sus agentes. Algunos de los crímenes más graves son albergar psíquicos no autorizados o amenazas similares, porque tales peligros pueden condenar a un planeta. Los arbitadores también velan por los fallos en la recolección de los diezmos apropiados que cada mundo le debe al Imperio, y vigilan por cualquier signo de confraternización con alienígenas, traidores, y otros enemigos de la humanidad.

EL ADEPTUS ASTRA TELEPATHICA

La humanidad está a la vez bendita y maldita por la presencia de individuos capaces de aprovechar la materia prima de la disformidad y usarla bajo la forma de poderes psíquicos. Es tarea del Adeptus Astra Telepathica supervisar el reclutamiento y formación de los psíquicos, una misión que se cumple por el esfuerzo de sus dos principales subdivisiones: la Liga de las Naves Negras y la Scholastica Psykana. Las Naves Negras surcan las rutas espaciales del Imperio continuamente, pasando sobre cada mundo al menos una vez por generación, para reclamar a los psíquicos de la población local atrapados en las redadas que sus gobernantes llevan a cabo. Algunos mueren a bordo de las Naves Negras, juzgados demasiado peligrosos para seguir viviendo. La mayoría son recluidos en compartimentos opacos para ser transportados a la Sagrada Terra para una prueba ritual. Algunos son sólo útiles para arder, aunque sea brevemente, en el servicio más glorioso al Emperador. Otros podrían convertirse en astrópatas, uniendo mundos mediante sus poderes, o en psíquicos de batalla, armas vivientes que acompañan a la Guardia Imperial a la guerra. Algunos podrían ser juzgados dignos de servir en un capítulo de marines espaciales como bibliotecarios, marcándolos como campeones verdaderamente raros del Imperio, capaces de servir como formidables guerreros y psíquicos.

EL ADEPTUS ASTRONÓMICA

El Imperio se mantiene unido gracias a las naves con motores de disformidad que pueden realizar largos viajes de un mundo a otro en semanas, en lugar de las muchas generaciones que necesitarían esos viajes por medios convencionales. Tal hazaña sólo es posible debido al Astronomicón, un faro psíquico guiado por la voluntad del Emperador y alimentado por las almas de los psíquicos condenados a una muerte ritual por el Adeptus Astra Telepathica. Tras ser entregados a Terra por las Naves Negras, estos psíquicos son purificados, de modo que llegado el momento añadirán su esencia a la de otros muchos miles y alcanzarán una bendita unidad con el Emperador que nadie más experimentará jamás. A medida que sus almas arden en el hervidero de espíritus del Astronomicón, alimentan el fuego que brilla a través de dos tercios de toda la galaxia. Gracias a la más brillante de las balizas, los navegantes de la Navis Nobilite son capaces de calcular su posición y guiar sus naves por el agitado Mar de Almas.

EL ADEPTUS CUSTODES

Sólo los más bendecidos pueden entrar en el Palacio del Emperador, una vasta estructura que se extiende por una cordillera entera de la Sagrada Terra, y sólo un puñado de ellos tienen motivos para entrar en el salón del trono, el lugar más sagrado del corazón del Imperio. Protegiendo el Trono Dorado no sólo hay un par de imponentes Titanes, sino una unidad de los mejores guerreros que ha conocido la humanidad. Estos son los Adeptus Custodes, los centinelas blindados en oro que forman la última línea inquebrantable entre el Emperador y el destino de la humanidad. Si estos pocos fallan en su deber, la humanidad caerá, y por ello rara vez abandonan al Emperador y casi nunca dejan Terra. Junto a un grupo selecto de Adeptus Astartes, los Compañeros están en el pináculo del logro marcial, y su fuerza sólo es igualada por su dedicación absoluta.

EL ADEPTUS ASTARTES

Cuando el Emperador se dispuso a volver a unir a las tribus pérdidas de la humanidad, en los albores de la Era del Imperio, sabía que sólo podría hacerlo con un poderoso grupo de guerreros a su lado que fuesen tan fuertes, habilidosos y dedicados como él. Para ello, creó veinte seres perfectos a su propia imagen, los Primarcas, y de la herencia genética de cada uno de ellos creó toda una legión de guerreros sobrehumanos.

Los marines espaciales del Adeptus Astartes son los herederos de los Primarcas originales, cuya sangre aún fluye por sus venas. Con sus cuerpos mejorados con implantes que aumentan sus capacidades mucho más allá de lo humano y sus corazones endurecidos por un coraje y devoción sin igual, se dice que los marines espaciales no conocen el miedo. Son los ángeles de la muerte, portando las armas más formidables y vistiendo las armaduras más fuertes. Sin embargo, tales bendiciones tienen un precio, porque los marines espaciales son reclutados a una edad temprana y no conocen otra cosa más que la guerra antes de caer inevitablemente en batalla contra los interminables enemigos del Imperio. Son mucho más que humanos, pero apartados de la humanidad, y toda su existencia es sacrificio, deber y muerte.

Los capítulos del Adeptus Astartes operan al margen del grueso de la estructura de poder del Imperio. Cada uno está dirigido por un maestre de capítulo que se considera un par del Imperio, al nivel de los siervos de más alto rango del Adeptus Terra. Se les puede solicitar ayuda contra la invasión o insurrección, o formar la punta de lanza de las muchas guerras y cruzadas contra los enemigos de la humanidad, pero ellos mismos son un poder importante y pueden muy bien rechazar esa petición sin explicar el por qué. Aunque se dice que sólo hay un millón escaso de marines espaciales, la velocidad con la que atacan, y la devastación que causan, hace que sean temidos con razón en la galaxia.

LA GUARDIA IMPERIAL

Cada planeta del Imperio debe mirar primero por su propia defensa contra los enemigos que asaltan los dominios del Emperador, y con este fin casi todos mantienen alguna fuerza de defensa local, ya sea un ejército permanente o una milicia irregular. Cuando llega la guerra y el mundo en cuestión no puede contener al enemigo por sí solo, emite una petición de ayuda, una llamada que es respondida por los regimientos del Astra Militarum de entre los mundos vecinos. Además de estas situaciones de emergencia, los mundos del Imperio están sujetos a un diezmo regular, a menudo un préstamo de hombres para servir en las implacables guerras del Imperio, entre las filas de la Guardia Imperial.

Procedentes de una asombrosa variedad de mundos y culturas, algunas muy acostumbradas a la tecnología y otras viviendo en una primitiva miseria, no hay dos regimientos de la Guardia Imperial idénticos. Incluso su arma característica, el omnipresente rifle láser fabricado en masa, está sujeto a variaciones en función del manufactorum, patrón del munitorum y tradiciones de forja locales, que guiaron su creación.

Independientemente de los detalles, la Guardia Imperial es el martillo que aplasta a los enemigos del Emperador. Sus filas son interminables, porque la humanidad ha sido bendecida con hombres por encima de todos los demás recursos. Cada día, miles y miles de soldados de la Guardia dan sus vidas al servicio del Emperador, con un grito de batalla en sus labios y una oración devota dentro de sus corazones.

LA ARMADA IMPERIAL

Cada nave destinada al servicio de la humanidad está, en última instancia, sujeta al control y regulación de la Flota Imperial, con sus señores registrados en las fortalezas del segmentum. La mayor parte pertenece a la Armada Imperial, la organización responsable de combatir a los enemigos del Emperador en las profundidades del vacío y de apoyar a los ejércitos en tierra.

Corresponde a las naves de guerra de la Armada Imperial realizar varias misiones. Muchas pasan meses, e incluso años, en patrullas prolongadas del espacio imperial, y su presencia disuade a los piratas e incursores alienígenas. Algunos escuadrones se dedican a operaciones continuas contra conocidos esclavistas, y libran campañas para despejar las rutas de disformidad y el flujo del comercio. En ocasiones, las naves de guerra reúnen flotas masivas para hacer la guerra contra imperios alienígenas o defender sistemas cruciales contra la invasión. En estos enfrentamientos las naves de guerra de ambos bandos desatan un poder destructivo inimaginable, matando a miles de enemigos con cada andanada. Las mayores naves de la Armada Imperial contienen a cientos de miles de tripulantes, ya que las máquinas son reliquias veneradas de la historia a menudo imposibles de reemplazar, mientras que los hombres son muchos y reemplazables.

LA NAVIS NOBILITE

Sin las casas de navegantes de la Navis Nobilite, no habría viajes por la disformidad, y sin eso, no habría Imperio. Los navegantes son una raza aparte de la humanidad, una cepa mutante estable bendecida con un tercer ojo capaz de ver en las mareas del inmaterium, y discernir una ruta navegable en sus profundidades. Usando su tercer ojo, son capaces de percibir el verdadero rostro de la disformidad y sentir el más sutil de sus movimientos. El alma del navegante está protegida contra la cruda locura del empíreo, de modo que, a diferencia de los demás mortales, puede buscar en su interior sin que su alma se reduzca a cenizas. Los navegantes por lo general sólo abren su ojo disforme mientras guían una nave por el Mar de Almas, y cualquier mortal que caiga bajo su terrible mirada contemplará las profundidades del empíreo y probablemente morirá en un instante.

Debido al papel fundamental que desempeñan los navegantes en el imperio galáctico, las casas de navegantes ocupan uno de los más altos cargos. Son guiados por el Paternova, un patriarca bendecido con poder supremo sobre toda su clase, pero invariablemente maldito con la más horrible de las mutaciones. El Paternova es representado en el Senatorum Imperialis por el Enviado Paternoal, un asiento permanente con una enorme influencia en el gobierno del Imperio del Hombre.

EL OFICIO ASESINORUM

El Imperio tiene numerosos medios de combatir a sus muchos enemigos, desde el asalto implacable de incontables soldados de la Guardia Imperial hasta arrojar bombas víricas sobre ellos desde la órbita. Pero el más sutil, y sólo desatado por orden expresa de los Altos Señores, es el Oficio Asesinorum. Esta orden secreta entrena y despliega a los asesinos vivos más letales, cada uno miembro de un templo diferente. Cada templo se especializa en una expresión específica del arte de la muerte, desde los que la ejecutan desde lejos, con la precisión de un rifle de francotirador, hasta los que matan en silencio con una espada envenenada.

Los Altos Señores de Terra emplean el Oficio Asesinorum como un arma de precisión, ejercida sólo por el avance de la gran estrategia o la más terrible venganza. Es bien sabido que una sola bala colocada entre los ojos de un gobernador planetario rebelde cuando se dirige a sus seguidores, puede impedir un intento de secesión y evitar una costosa guerra de supresión. Un infiltrado experto podría extender la desconfianza y el desorden en las filas de un ejército enemigo que dividiéndolo en dos, haciendo que su derrota sea una tarea mucho más simple para el Imperio. Ninguna figura está a salvo del Oficio Asesinorum, desde el general de mayor rango hasta el más oculto de los señores criminales.



GOBERNADORES PLANETARIOS

La mayoría de mundos del Imperio son gobernados por un líder local que recibe el rango de gobernador planetario, aunque el título varía con cada mundo. Los medios por los que se rige un planeta no suelen ser de interés para el Imperio, siempre y cuando se cumplan los diezmos, el sacrificio de psíquicos, y se acate la ley imperial. La mayoría de líderes obtienen su posición por herencia, y como tales, cumplen el papel de reyes y reinas feudales. Algunos son elegidos entre las filas de la élite, como la nobleza local u órdenes marciales. Algunos mundos son gobernados por empresas mercantiles, con su primer ejecutivo ostentando el rango de gobernador. En cada caso, el nombramiento de un nuevo gobernante debe ser ratificado por el Adeptus Terra, mediante la cadena de mando que nace en los Altos Señores de Terra y se extiende por las administraciones del segmentum, sector, y sub-sector. Dado que no es inusual que los mundos permanezcan al margen del Imperio durante décadas, incluso siglos, algunos nombramientos nunca son ratificados, pero pese a todo, ningún gobernador se hace ilusiones respecto a que sólo está gobernando por la tolerancia del Adeptus Terra.

COMERCIANTES INDEPENDIENTES

El Imperio está siempre en expansión, cuando un único mundo, sistema o región se pierde en las mareas de la guerra o la calamidad, se reclama otro en su lugar. Los comerciantes independientes son los agentes de esta expansión, y su tarea es hacer lo que está prohibido al resto de hombres. Navegan por el vacío y reclamar lo que desean para el Imperio. Al establecer su sello sobre planetas no reclamados o al conquistar los que albergan vida, los comerciantes independientes llevan el gobierno del Imperio a lugares oscuros más allá de las estrellas cartografiadas.

Los comerciantes independientes poseen un poder e influencia casi inconcebible en el Imperio. Esto se debe a su Licencia de Comercio, un documento que otorga el derecho a viajar más allá de los límites del Imperio y a reclamar los recursos encontrados en nombre del Emperador. Su Licencia también les permite decidir con respecto a las razas xenos y civilizaciones humanas aisladas más allá de la luz del Astronomicón. Fuera del espacio imperial, la palabra de un comerciante independiente es la ley, y puede establecer colonias, hacer la guerra, y exterminar civilizaciones como desee. Muchos también viajan por los sectores establecidos, explorando el espacio desconocido y descubriendo nuevos sistemas. Para cumplir con su misión, los comerciantes independientes poseen naves de vacío que rivalizan con las de la Armada Imperial; de hecho, muchos de sus buques son naves de guerra modificadas.

Los comerciantes independientes suelen ser muy idiosincráticos, incluso excéntricos, en su personalidad, modo de vestir, y muchos otros asuntos. Al contactar con numerosos pueblos y especies diferentes, van asimilando todo tipo de ideas. Algunos llevan ropa salvajemente exótica, mientras que otros empuñan armas arcanas recuperadas de polvorientas tumbas xenos. Algunos son fanáticos devotos, deseosos de llevar la luz del Emperador a las civilizaciones humanas ignorantes que nunca han conocido su beneficencia. Otros son poco más que piratas, blandiendo su Licencia de Comercio como una patente de corso y comportándose de un modo extravagante y despreocupado. Todos, sin embargo, son individuos poderosos y siempre dispuestos a emplear su poder si lo consideran conveniente para la gloria y el beneficio.

EL ADEPTUS MECHANICUS

Tras abandonar el progreso como algo del oscuro y lejano pasado en el 41º milenio, las reliquias que quedan de la ciencia que la humanidad poseyó antaño son custodiadas celosamente por el Sacerdocio de Marte, los tecnosacerdotes del Adeptus Mechanicus. Las maravillas tecnológicas que impulsaron la primera ola de expansión de la humanidad a los rincones de la galaxia están perdidas, y solo unos pocos comprenden las que quedan. El conocimiento tecnológico ha dado paso a la superstición y aprendizaje ritual. Mucha tecnología se ha perdido en las guerras de la humanidad por la supervivencia, esparcida por los mundos del Imperio y las ruinas de un millón más. El progreso es visto con desconfianza suprema y la innovación es casi desconocida, dejando cada mundo con su propia combinación única de tecnología de supervivencia. Algunos mundos albergan antiguos procesadores atmosféricos que filtran elementos venenosos, pero la población no emplea ninguna herramienta más avanzada que flechas con punta de piedra. En otros, el armamento es avanzado, pero debe ser usado para cazar fauna local o de lo contrario la población morirá de hambre a causa de algún defecto irreparable en los sistemas de procesamiento de alimentos.

El Adeptus Mechanicus es una orden religiosa dedicada a la tecnología, y existe como un segmento casi autónomo de la sociedad imperial. Los siervos del Culto Mechanicus adoran al Dios Máquina, al que llaman Ommissiah, aunque muchos sostienen que este es simplemente una faceta del propio Emperador. El Adeptus Mechanicus se gobierna desde Marte, el mayor de los mundos forja de la humanidad, donde reside el Fabricador General, el jefe titular de la orden. Como uno de los primeros planetas colonizados por el hombre en la exploración desde la antigua Terra, el planeta rojo está lleno de ruinas de muchos miles de años de industria, y se dice que bajo sus movedizos desiertos de color óxido se ocultan secretos increíbles.

Aparte de Marte, el Adeptus Mechanicus controla numerosos mundos forja como un imperio dentro del Imperio, con manufacturums operando a escala planetaria. Cada uno produce un sinfín de productos tecnológicos para mantener el insaciable apetito del Imperio, y a cambio recibe un flujo constante de materias primas, alimentos y otras formas de pago. Aunque cada mundo forja es, en teoría al menos, servil a Marte, muchos protegen sus propios secretos, y de vez en cuando estalla la guerra entre rivales. Muchos tienen una experiencia particular en una u otra tecnología, y la mayoría emplean sus propias y sutiles (pero distintivas) variaciones de los diseños comunes, por lo que un experto podría identificar una pistola de plasma como el trabajo de un mundo específico, o un tanque como el trabajo de otro.

Además de suministrar al Imperio los frutos de la producción industrial de sus mundos forja, el Mechanicum envía a sus siervos a todos los rincones del Imperio para ayudar en la operación y mantenimiento de todas las formas de tecnología. Al soldado común se le podría confiar el cambio de cargador de un rifle láser estándar (siempre que recite las letanías correctas), pero no se puede esperar que repare un campo cogitador defectuoso. Por tanto, los tecnosacerdotes del Culto Mechanicus están presentes allí donde va la humanidad (y más importante aún, donde va su tecnología), realizando los ritos de manejo y reparación de las máquinas de guerra del Imperio, asistidos por legiones de servidores cibernéticos y sirvientes menores.

El Mechanicum también incluye las poderosas máquinas de guerra del Collegia Titanica, y tiene antiguos lazos de comercio y asistencia tecnológica a muchos de los mundos de los caballeros, donde gobiernan los nobles desde el interior de potentes Titanes de un solo hombre. Se dice que pocos pueden resistir a las Legiones de Titanes cuando marchan a la guerra.

Los siervos del Ommissiah están consumidos por el impulso para adquirir conocimiento. La máxima expresión de esto es la búsqueda de ejemplos perdidos de tecnología humana, pero algunos entre sus filas ven bien estudiar las obras del alienígena, tal vez con la esperanza de aprender alguna verdad oculta y unificadora. Estas desviaciones de perspectiva conducen a menudo a la lucha doctrinal entre las innumerables sectas y subgrupos del Culto Mechanicus, haciendo que algunos sean expulsados completamente de la orden. Para los que se niega el acceso a la mayor verdad encarnada por el Dios Máquina, sólo les queda la adoración de otros seres más oscuros, así como la condenación de lo que quede de sus almas marchitas.

PLANTILLAS DE CONSTRUCCIÓN ESTANDAR

Cuando la humanidad viajó por primera vez a las estrellas, lo hizo equipada para cualquier eventualidad. Sabiendo que cuando una nave colonia llegase a su destino, los colonos podrían encontrarse aislados e incapaces de obtener ciertos recursos naturales, muchos tomaron con ellos los sistemas casi míticos de Plantillas de Construcción Estándar (PCE). Estas maravillas de la tecnología contenían detalles de cada avance de la humanidad, desde el polvorín hasta medios para volver a encender las estrellas. Dondequiera que una colonia pudiera ser fundada, podía estar segura de que su PCE proporcionaría instrucciones y medios para sobrevivir. En caso de que una población no pudiera obtener cierto metal, la PCE daría con los medios para fabricarlo con algún otro recurso disponible a nivel local, lo que significa que incluso en el apogeo de la Era de la Tecnología, los planetas variaban enormemente en sus niveles de desarrollo tecnológico.

Desgraciadamente, no se conoce ninguna PCE que haya sobrevivido completa a las guerras y calamidades que ha sufrido el hombre desde que fue a las estrellas. El único rastro de sistemas PCE son transcripciones de copias impresas, o planos supervivientes y manuales destinados a instruir a los usuarios en su operación. Obtener un sistema PCE, incluso uno largo tiempo muerto, es el sueño de cada siervo del Dios Máquina. Se han disputado cruzadas enteras y han ardido mundos por la mera sospecha de que algún planeta recién descubierto contenía uno de ellos. De vez en cuando, se encuentran los rastros de algún diseño PCE, y son estudiados con un detalle imposible para asegurarse de que son puros y libres de corrupción. Cuando son comprobados, tales diseños entran en el canon del Adeptus Mechanicus como maravillas redescubiertas del lejano pasado. Estos descubrimientos son raros, y tienen las mismas probabilidades de describir un elemento agrícola como una poderosa arma de guerra.

En muchos sentidos, es la búsqueda de dispositivos perdidos conocidos colectivamente como arcanotecnología lo que impulsa gran parte la expansión del Imperio. El Adeptus Mechanicus opera numerosas flotas exploradoras, que se sumergen en la oscuridad más allá y dentro de las fronteras del Imperio, en busca de siquiera un rastro de dicha tecnología venerada. Lo mismo puede decirse de los comerciantes independientes que persiguen nuevas fuentes de poder y beneficio. Mucho más allá de la mirada de la Sagrada Terra, las dos facciones a menudo se enfrentan por incluso un rumor de un sistema de PCE.

EL ADEPTUS MINISTORUM

Mientras caminaba entre Su pueblo, el Emperador negó Su propia divinidad, pero su milagrosa reencarnación en el Trono Dorado sirvió para probar Su divinidad a las masas en duelo. A raíz de la Herejía de Horus, el Emperador llegó a ser adorado por una gran variedad de grupos, a menudo con ideas muy divergentes respecto a la vida, muerte y existencia del Emperador. Tal vez era inevitable que el conflicto estallase entre estas sectas divergentes, pero a los mil años de la ascensión del Emperador, una se había elevado por encima de todas. La Ecclesiarquía demostró ser la facción más fuerte en un proceso de absorción de los demás grupos con los que entró en contacto, adaptando sus doctrinas y forjando vínculos para que pareciera que habían estado allí todo el tiempo. Con el tiempo fue reconocida como la única y verdadera fe del Imperio, con su estatus confirmado con el título de Adeptus Ministorum; las sectas que se negaron a inclinarse ante su gobierno fueron declaradas heréticas y destruidas.

En el 41º milenio, la Ecclesiarquía tiene influencia sobre los corazones y mentes de casi todos los súbditos del Emperador. El Adeptus Ministorum es una orden galáctica situada en Terra, pero con cardenales, predicadores, e incontables funcionarios que atienden a sus rebaños por la galaxia, y el Credo Imperial está sujeto a innumerables variaciones y particularidades locales y regionales. Por su presencia ubicua en todo el Imperio, su cultura y tradiciones han evolucionado a lo largo de los siglos. Por tanto, la gente de un mundo dado podría haber adorado antaño a algún héroe pasado, muerto hace mucho tiempo, como su dios, pero con la llegada de la Ecclesiarquía se les revela que este antepasado era de hecho el Emperador, a quien se debe orar en las catedrales góticas erigidas en su honor por el Adeptus Ministorum.

El Credo Imperial enseña que el Emperador es un dios celoso que no permite la veneración de ningún otro. En la galaxia del 41º milenio esta noción es vital, porque todas las demás formas de culto conducen a los altares de dioses más oscuros que anhelan devorar almas mortales. A veces, religiones arraigadas en mundos enteros son declaradas herejía, y un archiconfesor predica una guerra de fe contra ellas. Encendidos por sus palabras, los fieles se levantan como uno solo y marchan a la guerra en conflictos que pueden arder durante siglos.

Existen dos excepciones al dominio de la fe de la Ecclesiarquía. La primera son los capítulos de marines espaciales, ya que cada uno tiene sus propias creencias y tradiciones llamadas Culto del Capítulo. Las doctrinas de estos cultos varían enormemente y la mayoría tienen sus raíces en la cultura anterior a la Gran Cruzada de su mundo capitular. El factor más común en casi todos es el hecho de que veneran al Emperador no como dios, sino como hombre, aunque sea el hombre más grande que jamás haya surgido de las filas de la humanidad. En el Emperador, la mayoría de los capítulos ven a un ancestro glorioso, porque él creó a los Primarcas, y su sangre ha fluido por las venas de los Adeptus Astartes durante diez mil años.

El Culto Mechanicus es la segunda excepción, y diverge mucho del dogma prescrito de la Ecclesiarquía, por lo que ambos cuerpos han entrado en conflicto en numerosas ocasiones. La verdad es, sin embargo, que el Adeptus Ministorum está tan en deuda con el Adeptus Mechanicus como cualquier otro brazo del Imperio, ya que sin ellos, se quedarían desprovistos de maravillas como las naves de vacío para viajar entre las estrellas.

LA INQUISICIÓN

“Algunos pueden cuestionar tu derecho a destruir diez billones de personas. Los que lo entienden, saben que no tienes derecho a dejarlos con vida”.

—Exterminatus Extremis

La Inquisición ocupa una posición única en el Imperio, y su misión es igual de singular. El papel de la Inquisición es proteger el futuro de la humanidad, para continuar existiendo en una galaxia inclinada a extinguirlos. Para lograr este objetivo, muchos inquisidores sacrifican de buena gana el pasado y el presente. A algunos no les preocupan las estructuras e instituciones existentes, incluso las que han permanecido desde el amanecer de la Era del Imperio, considerando todos los logros humanos como transitorios. Para ellos, no hay un sacrificio demasiado grande si se garantiza que hay un mañana, incluso si al llegar ese mañana hay que hacer aún más sacrificios. Aquí reside el meollo de la cuestión, porque para tomar decisiones tan graves un inquisidor debe estar totalmente habituado al sufrimiento de incontables inocentes, así como saber que a partir de esa angustia surgirá algún beneficio. Aunque realice actos que conduzcan a la muerte de mundos enteros, un inquisidor debe saber que, al hacerlo, evita alguna futura calamidad.

La homogeneidad que existe en la Inquisición es en gran medida una cuestión de necesidad. Los métodos más eficaces se establecen, mientras que los fallidos no tienen posibilidad de hacerlo. Esto ha hecho posible la supervivencia y éxito de la Inquisición, de lo contrario, seguramente habría caído a manos de uno u otro de los incontables enemigos que se ha creado durante milenios. Cada inquisidor persigue su misión de acuerdo a sus propios métodos, pero se unen en algunas de las instituciones más duraderas, que han crecido y sobrevivido a sus fundadores. Estas estructuras van desde los grandes Ordos hasta operaciones o empresas individuales, y son ejemplos relativamente raros que han arraigado con el tiempo. No obstante, la mayoría de operaciones y empresas no sobreviven al paso de su creador, a menos que sean retomados por un discípulo ascendido al rango de inquisidor que considere que vale la pena hacerlo.

Los inquisidores son una clase aparte de la humanidad en todos los sentidos. La Inquisición no responde ante ninguna autoridad que no sea el Emperador, e incluso los Altos Señores de Terra temen el escrutinio de un inquisidor. La Inquisición ni siquiera existe como institución, sino como un grupo de individuos encargados de una misión y poseídos con la voluntad y autoridad para realizarla. Son agentes independientes con pocas limitaciones a su poder, y cuya única preocupación es la existencia de la humanidad. No hay límites a las competencias de un inquisidor ni a su jurisdicción. Si lo considera necesario, un inquisidor podría proyectar su mirada por todo el Imperio en busca de enemigos, y realizar operaciones que le lleven de uno a otro extremo de la galaxia. En la práctica, la realidad de los viajes de disformidad y la duración limitada de un humano, incluso con acceso a los protocolos rejuvenecedores más eficaces, limitan las acciones de un inquisidor. Sin embargo, los nombres de algunos inquisidores largo tiempo muertos todavía se nombran en voz baja en cientos de mundos por todo el Imperio, convertidos en leyenda durante generaciones por sus grandes matanzas.



CONVERTIRSE EN INQUISIDOR

Se desconoce el número de inquisidores activos en el Imperio, pero sin duda es extremadamente pequeño en comparación con las infinitas masas de la humanidad repartidas por la galaxia. La Inquisición recluta miembros con una carta formal o por una cadena de mando centralizada. Lo hace de mil formas diferentes, siendo tal vez la más común la reunión de inquisidores existentes y confiriendo la misma autoridad que ellos disfrutaban a uno de sus siervos. Otros son creados por una orden directa del más alto nivel, o mediante procedimientos más esotéricos. La Inquisición opera según un complejo equilibrio de poderes inherentes y con frecuencia no declarados, así como políticas y estrategias. Sin la carga de cualquier forma de constitución, los inquisidores son libres de perseguir su misión de acuerdo a las realidades de lo que debe hacerse. Si las acciones de un inquisidor se consideran erróneas, es responsabilidad de sus iguales frenarle.

Las posibilidades de que un hombre o mujer posea las características necesarias para ser un inquisidor son minúsculas, y las posibilidades de que esa persona sea encontrada y seleccionada para servir son aún más pequeñas. Los pocos que tienen la oportunidad, lo hacen porque han sido involucrados, al menos indirectamente, en la operación de un inquisidor. Mediante acciones excepcionales, un individuo podría volverse un componente esencial en una misión del inquisidor y a la conclusión de la misma ser elegido para formar parte de otra.

Los pocos que demuestran ser tan fuertes como para sobrevivir a las arduas misiones a las que les envía su maestro, y lo bastante útiles para su causa, pueden convertirse en agentes permanentes. Como miembro de su extensa familia, un acólito entra en una nueva existencia, pasando de su antigua vida a una antes inimaginable. La mayoría de ciudadanos nunca salen de su propio mundo o saben siquiera que tal cosa es posible, pero al servicio de un inquisidor, un acólito puede visitar docenas de planetas diferentes, y encontrar desde culturas de guerreros que luchan para dominar las ruinas de civilizaciones xenos mucho tiempo muertas, hasta monjes penitentes que viven en monasterios del espacio profundo lejos de las masas. Los acólitos enfrentan enemigos que reducirían a la mayoría de hombres a restos temblorosos, y son testigos de los secretos más oscuros del universo. Pueden incluso vislumbrar el verdadero horror que le espera a la humanidad si su maestro falla en su misión, aunque sólo los elegidos para ascender al rango de inquisidor pueden conocer todas las horribles verdades.

EL PODER DE UN INQUISIDOR

La mayoría de súbditos del Imperio conocen a los inquisidores como distantes figuras de temor, si es que saben algo en absoluto, pero el poder del Imperio sobre la humanidad es tan grande que todos reconocen la autoridad que ostentan esos individuos. Algunos inquisidores muestran su poder con un sello o icono cuando operan abiertamente, que inspira un profundo temor en quienes lo miran. Otros llevan rosetas, emblemas, o pergaminos en los que inscriben los artículos de su fe. Para muchos, simplemente su porte, armamento, y la poderosa naturaleza de aquellos que lo siguen, garantizan la cooperación. Ya se trate de un elemento físico o de la fuerza intangible de la voluntad, indican que el portador debe ser obedecido en todos los aspectos, porque desobedecerle es invocar la ira del propio Emperador.

Un inquisidor tiene el poder de requisar ejércitos enteros, drenar las arcas de todo un mundo, ir a cualquier lugar, y descubrir cualquier secreto. Incluso si un inquisidor aparece solo y aparentemente desarmado ante un gobernador planetario rebelde o un general traidor, sólo un oponente insensato supondría que carece de poder. Si alguien niega a un inquisidor lo que le corresponde, es seguro que conocerá una ira más allá de lo imaginable.

En verdad, cualquier símbolo que porte el inquisidor no es nada comparado con el poder que lleva consigo. El único límite al poder de un inquisidor es el grado en que sus iguales aprueban sus acciones. Un inquisidor que actúa de forma que atrae la desaprobación de otros inquisidores, se encuentra rápidamente en desacuerdo con ellos, y es menos capaz de ejercer su poder. Podría ser llamado a rendir cuentas por sus acciones, e incluso juzgado por un tribunal. En el más extremo de los casos, dichos tribunales pueden juzgar que un inquisidor discolo ha sobrepasado los límites de su misión, de alguna manera, y debe ser castigado. Al no haber ninguna estructura formal en la Inquisición, sus miembros no están obligados a asistir o aceptar el castigo dictado, siendo todo el proceso una cuestión de política. Un inquisidor que actúa más allá de los límites aceptados de su poder puede verse en confrontación directa con otros inquisidores. A veces, esto se convierte en terribles guerras en las que los combatientes emplean su autoridad para movilizar los recursos de sectores enteros y resolver el asunto, e incontables miles de súbditos inocentes e ignorantes caen en un conflicto que son incapaces de comprender.



ESTRUCTURA

La Inquisición es un tema del que rara vez se habla entre los que conocen su existencia, e incluso entonces con gran ignorancia. Esto es conveniente para los inquisidores, ya que refuerza su posición. La inquisición no existe como organización formal, al menos no del mismo modo que otras instituciones del Imperio. La Inquisición es simplemente la suma de todos los inquisidores, pero a pesar de su estado nebuloso de existencia, hay algunas características del conjunto que es posible definir.

En primer lugar, la Inquisición no tiene un único líder, ni cuartel general. Sin embargo, mantiene un puesto permanente en el *Senatorum Imperialis*. Este asiento no pertenece a ningún inquisidor, y cambia de uno a otro según varía su influencia o dicta la necesidad. Con todo, el Representante Inquisitorial habla por sus iguales, un hecho que sólo puede lograrse mediante una compleja y extensa red de poder y lealtad.

También están los grandes inquisidores, aunque como en la Inquisición, este título no es formal sino de respeto. Un gran inquisidor no está por encima de sus iguales, es solo un individuo poderoso y experimentado cuyo título usan sus compañeros para distinguirlo de los demás. Aunque podría carecer de antigüedad formal, sería una estupidez que un inquisidor actuase contra un gran inquisidor o no le mostrase el debido respeto.

No se sabe, ni puede saberse, cuántos inquisidores sirven al Imperio. En algunas regiones, los inquisidores operan abiertamente, estableciendo estructuras de poder permanentes mediante esfuerzo común. En otras, operan de una manera tan clandestina que pasan desapercibidos. Algunas áreas parecen atraer, mucho más que otras, la atención de los inquisidores. En particular, los sectores situados cerca de anomalías de disformidad, como el Ojo del Terror, atraen la mirada fulminante de la Inquisición, debido en parte a la gran cantidad de cultos y herejías engendradas por la corrupción insidiosa del Caos. Del mismo modo, los sistemas contruidos sobre las ruinas de especies xenos conquistadas o extintas, podrían albergar todo tipo de conspiraciones, cuando los sueños de civilizaciones alienígenas muertas hace mucho tiempo infectan a los humanos que lo habitan.

La Inquisición no cuenta con una fuerza permanente salvo por cada inquisidor individual. Cada inquisidor es libre de crear las alianzas y redes que estime necesarias, a veces estableciendo grandes casas o ejércitos privados que lleven sus colores o emblema de la Inquisición. El hombre ordinario podría ver esas fuerzas y asumir que son siervos de la Inquisición, y que deben representar un poder enorme y de gran alcance. De hecho, lo opuesto es verdad. Todo un ejército levantado por orden de un inquisidor es probable que sea abandonado en el instante en que vuelva su atención a otra parte, a menos que ponga en marcha las estructuras necesarias para apoyarlo. A menudo no vale la pena hacerlo, porque siempre puede levantar otra fuerza la próxima vez que lo requiera.

Aparte de ejércitos y otros cuerpos manifiestos, muchos inquisidores optan por mantener redes de agentes, siervos y contactos. Estos individuos no están investidos con la autoridad de un inquisidor, y el verdadero alcance de su propio poder depende en gran medida de hasta qué punto tienen la confianza de su maestro y de la posición de este en las redes cambiantes entre sus iguales. Amplían el poder y el alcance de las operaciones de un inquisidor, luchando contra los enemigos de la humanidad y erradicando las herejías donde él no puede.

LOS ORDOS

El modo más visible de considerar que la Inquisición tiene algún tipo de estructura está en la idea de Ordos. Pero es un error considerar los Ordos como divisiones formales de la Inquisición, porque son más parecidos a escuelas de pensamiento. Si cada inquisidor es un ejemplo único de un individuo bendito (algunos dirían maldito) con la percepción de las verdaderas amenazas para el futuro de la humanidad, entonces cada uno tiene su propia idea de cómo proteger ese futuro y evitar la condenación. Algunos consideran que el peor peligro para el alma de la humanidad son los traidores en sus propias filas, los herejes, los mutantes, o las brujas. Otros creen que el alienígena es el más terrible obstáculo para el futuro de la raza humana. Muchos saben que la verdadera amenaza proviene de la disformidad, porque buscando en sus secretos y cortejando a sus habitantes se amenaza la estructura misma de la realidad y un día, las fronteras entre los reinos de lo real y lo irreal podrían derrumbarse por completo. Algunos perciben otras amenazas para el destino manifiesto de la humanidad, aunque por lo general son tan esotéricas o arcanas que los individuos que con tales creencias son percibidos como locos.

Dada la perspectiva que posee un inquisidor, es inevitable considerar una amenaza mayor que el resto. Por tanto, dedica sus recursos a combatir la amenaza que considera más calamitosa. Esto no impide que un inquisidor busque otros enemigos, porque su alcance es realmente ilimitado. A veces, estas amenazas se relacionan entre sí, con un enemigo de la humanidad escondido detrás de otro. Un culto herético podría estar secretamente cautivado por algún alienígena de voluntad insidiosa, que a su vez utiliza el poder de la disformidad para ejercer su control a años luz del espacio. En toda una vida de servicio luchando contra los incontables enemigos de la humanidad, un inquisidor se enfrenta a todas estas amenazas, y nunca cede ni falla en resistirlas.

Los tres grandes Ordos son el *Ordo Hereticus*, el *Ordo Xenos*, y el *Ordo Malleus*, y sus miembros dirigen sus esfuerzos contra el enemigo interno, externo, y del más allá. Estas grandes escuelas de pensamiento en lo que respecta a la identidad del verdadero enemigo del futuro de la humanidad han llegado a arraigar a lo largo de los milenios, hasta cierto punto al menos, llevando a una cierta continuidad en las distintas épocas.

Un factor determinante de los Ordos, que los diferencia de las simples doctrinas, es la amenaza que perciben en sus enemigos a un nivel mucho más profundo que el físico. Claramente, una especie alienígena a la que se permite existir en las fronteras de un sector presenta el riesgo de invasión y la consiguiente pérdida de vidas, territorio y recursos. Pero la verdadera amenaza es espiritual, una cuestión de cómo el enemigo eventualmente podría ganar. El hereje provoca el final socavando la autoridad del Emperador, volviendo al hombre contra el hombre cuando toda la humanidad debería estar unida como uno solo. El alienígena es una perspectiva especialmente temible para muchos, porque su exposición conlleva el riesgo de corrupción hasta el mismo nivel genético. El demonio representa una amenaza muy literal para el alma de la humanidad, porque en la posesión ese alma es destruida y consumida por los habitantes de la disformidad.

CÓNCLAVES

Los inquisidores a veces convocan reuniones conocidas como cónclaves. Estos podrían ser enormes asambleas ceremoniales, con la asistencia un gran número de inquisidores y sirvientes, y que duran muchos días o incluso años. Por el contrario, podrían ser reuniones privadas o secretas entre unos inquisidores solitarios en un habitáculo abandonado.

Hay varias razones para reunir un conclave; un motivo común es investigar la corrección o eficacia de acción de un inquisidor. Estos cónclaves pueden tomar la forma de tribunales, con un inquisidor actuando como juez, otros como defensores y fiscales, y aún más como jurado. Se podría desencadenar un acalorado debate por ambas partes, y si el acusado es encontrado culpable por sus iguales podría estallar una batalla, porque pocos inquisidores caminan voluntariamente al patíbulo.

Otro tipo de cónclave es el encargado de velar por una región, ya sea protegerla contra alguna amenaza aún desconocida, o en respuesta a cierta información. Estos cónclaves pueden parecer parlamentos y se llevan a cabo en grandes palacios construidos por orden de la Inquisición. Al igual sus dominios, estas instalaciones no son formalmente parte de la Inquisición, y es poco probable que sobrevivan a la conclusión de su misión fundacional. Lo más probable, cuando pase la amenaza y el cónclave se disuelva, es que estos lugares sean abandonados a la ruina, como un sombrío recordatorio de la misión de la Inquisición.

Otras razones pueden ser determinar la respuesta más eficaz contra nuevas amenazas o tendencias preocupantes, e incluso decidir si merecen su atención. Dos o más inquisidores podrían encontrarse tras la pista del mismo enemigo, y deben establecer cómo ponen en común sus esfuerzos, o incluso si lo hacen. En estos cónclaves también se podrían nombrar nuevos inquisidores, determinar áreas de operación, o muchas otras razones. No importa su tamaño o alcance, sus resultados pueden enviar repercusiones en todo el Imperio y a través de los tiempos.

CÁBALAS

Una cábala es una alianza de inquisidores en pos de un objetivo común. Podrían ser dos inquisidores, o varias docenas. Las cábalas pequeñas son frecuentes, ya que los inquisidores son escasos y no pueden enfrentarse a todos los enemigos de la humanidad solos. Las cábalas más grandes son mucho más raras, ya que pocos inquisidores alcanzan un acuerdo con sus objetivos y también estar disponibles en cualquier momento.

La mayoría de cábalas se forman de manera temporal y en respuesta a alguna amenaza emergente. Es raro que un inquisidor sea incapaz de movilizar o requisar fuerzas suficientes para combatir a un enemigo, y muchas cábalas se forman por razones políticas. Tal vez un acólito que ascendió al rango de inquisidor debe una deuda a su antiguo maestro. Tal vez un aliado debe demostrar su devoción a sus compañeros exponiéndose a riesgos. Tal vez cada inquisidor en la cábala conoce una parte de una verdad general, y ninguno confía a los demás su propio conocimiento duramente obtenido. Estas y otras mil preocupaciones gobiernan la formación de cábalas inquisitoriales, y no hay dos exactamente iguales. Una cosa que tienen en común es que casi todas son temporales, formadas solo durante una misión u operación, e invariablemente disueltas al lograr ese objetivo.

FACCIONES

La Inquisición es un conjunto de individuos, cada uno capaz de percibir y actuar sobre las amenazas actuales para el futuro de la humanidad. Como un conjunto de individuos, la Inquisición es propensa a los ideólogos prominentes y de gran poder, que influyen en sus iguales en cómo debe llevarse a cabo su misión y las diferencias sobre los objetivos finales de sus deberes. Lejos de ser una debilidad, esta es una de las mayores fortalezas de la Inquisición. Examinando cada doctrina, sólo se propaga la más eficaz en el futuro. Las doctrinas que demostraron ser erróneas, débiles, o perjudiciales, son eliminadas por un proceso similar a la selección natural, por lo que sólo sobreviven las más fuertes. De común acuerdo, aquello en lo que coincide la mayoría se considera la forma correcta, al menos por un tiempo. Este proceso abarca desde debates sociales entre viejos amigos hasta la guerra abierta entre los rivales más encarnizados.

Las facciones están formadas por inquisidores que se adhieren a una filosofía particular sobre sus objetivos. Algunas facciones suman sólo un puñado de seguidores, mientras que otras tienen influencia sobre muchos. Algunas se basan en enseñanzas o escritos de un individuo específico, a veces un inquisidor, o en ocasiones un legendario santo o sabio. Las facciones se elevan por encima de los Ordos, ya que no describen cual es el mayor peligro, sino la forma en la que debe ser derrotado.

Incontables facciones han surgido durante los milenios, algunas de alcance limitado y otras arraigando en grandes grupos de siervos de la Inquisición. Algunas han demostrado ser tan repelentes para los inquisidores que han sido aplastadas, mientras que otras han pasado casi inadvertidas. Algunas son tan extremas en su dogma que se celebran grandes cónclaves para examinarlas, resultando en que la facción y sus adherentes sean declarados proscritos. Aunque ningún individuo o grupo de inquisidores tiene la autoridad de expulsar de sus filas a otro de manera formal, los partidarios de tales facciones extremas podrían verse obligados a ocultar sus creencias bajo la apariencia de doctrinas menos extremas.

A pesar de la enorme variación en los detalles de la doctrina, la mayoría de facciones se pueden describir como puritanas o radicales. Aunque ambos términos invocan ciertas ideas, ninguna se considera la forma correcta. Ser radical no es ser un enemigo del Imperio, incluso cuando las acciones del individuo parecen totalmente en desacuerdo con la norma. Igualmente, ser un puritano no es adherirse a los principios de la Verdad Imperial como podría hacerlo el ciudadano común. Ambos luchan por el alma de la humanidad, y ambos son igual de celosos en ese objetivo.

FACCIONES PURITANAS

Las facciones consideradas puritanas miran a menudo al pasado para moldear el futuro. Exaltan las hazañas del Emperador y de otras figuras poderosas y, en general, sostienen que el futuro de la humanidad será ganado por la estricta obediencia a los métodos establecidos. Los puritanos suelen considerar las instituciones del Imperio como esencialmente correctas, especialmente cuando esas instituciones tienen su origen en la época en la que el Emperador caminó entre su pueblo. Son por naturaleza suspicaces de los cambios drásticos, a menos que sea un regreso a un modo anterior de pensamiento o gobierno.

Se suele pensar en los puritanos como agitadores e idealistas, aunque no siempre es así. Ciertamente, se apresuran a condenar y no toleran ninguna consideración de doctrinas divergentes. Algunos dirían que el puritanismo es natural para un inquisidor recién nombrado. En el fondo es un pensamiento optimista, pues sostiene que la mayor parte de lo que la humanidad ha construido es digno de ser salvado. En realidad, ese optimismo casi siempre se ha demostrado fuera de lugar, porque las instituciones del Imperio están, de hecho, plagadas de corrupción y al borde del colapso. Ideal por ideal, paso a paso, muchos inquisidores de mentalidad puritana ven rebatidas sus creencias. Con el tiempo, pueden adoptar una doctrina acorde a las verdades reveladas durante su lucha sin fin contra la oscuridad, pero algunos experimentan tal crisis de fe que recorren el camino radical, tras enfrentarse a verdades que sólo un inquisidor puede soportar.

Muchos de los puritanos más extremos sostienen que tienen un deber especial en las filas de la Inquisición. Estos consideran su misión investigar las actividades de los radicales más extremos y oponerse a sus planes. Estos individuos son a menudo tomados a mal por sus pares, alimentando aún más los conflictos en las filas de la propia Inquisición.

THORIANOS

La facción thoriana impera en los corazones de muchos inquisidores y representa una vocación religiosa para muchos que se consideran por encima de la doctrina espiritual. La facción tiene sus raíces en el período conocido como Era de la Apostasía, cuando el tirano demente, el Alto Señor Goge Vandire, sumió todo el Imperio en la guerra y la anarquía. Vandire fue derrocado por Sebastian Thor, un predicador que fue aclamado en vastas extensiones del Imperio como uno de los más grandes santos de la humanidad. Muchos de los inquisidores que fueron testigos de los hechos de Thor y oyeron sus palabras, reconocieron en él algo del propio Emperador. Estos inquisidores llegaron a creer que el Emperador actuaba a través de Sebastián Thor, y más razonaron que si Él pudo hacerlo una vez, podría hacerlo de nuevo.

A través de los siglos los thorianos han ampliado sus doctrinas, llegando a la conclusión de que cuando el architraidor Horus le hirió de muerte, el Emperador se despojó de sus limitaciones mortales. Con su espíritu liberado, sacó fuerza de la adoración de sus fieles y Su poder aumentó. Ahora, los thorianos creen que el Emperador es como un dios, con Su incognoscible voluntad firmemente establecida dentro del reino del espíritu.

Los thorianos dedican sus esfuerzos a buscar a aquellos a través de los cuales actúa el Emperador. Denominan a esos individuos Avatares Divinos, y utilizan todos los medios a su alcance para predecir y detectar su aparición antes que los enemigos de la humanidad. El propósito exacto de los thorianos para estos avatares sigue siendo un misterio y una cuestión que divide su facción. Algunos podrían intentar usar al individuo como un arma, mientras que otros podrían elevarlo como un testamento bajo el que unir a todo el género humano, y ahuyentar a los innumerables enemigos que claman por su desaparición.

MONODOMINANTES

El credo de los monodominantes tiene sus raíces en el 33º milenio, y en los escritos de un inquisidor cuyas experiencias al combatir diversas especies xenos lo llevaron a una conclusión: si la humanidad debía gobernar las estrellas, tendría que buscar activamente la extinción de las demás especies. Lejos de la imprecación habitual a la que la mayoría de súbditos del Imperio están acostumbrados, las enseñanzas del inquisidor Goldo en *Monodominación—El derecho del hombre a dominar la galaxia en el Sagrado Nombre del Emperador*, predicaban la feroz condenación de los xenos. Aunque Goldo murió en una relativa oscuridad, sus enseñanzas fueron finalmente absorbidas por otros y los principios que defendía se ampliaron para incluir no sólo a los xenos, sino a todos los enemigos de la humanidad, dondequiera que se escondan. La monodominación se convirtió en la doctrina de una nueva raza de inquisidores que creen que no hay concesiones posibles, y que todos los esfuerzos de la humanidad deben centrarse en purgar la galaxia de sus enemigos. Como inquisidores, y por tanto, dotados de una perspectiva y autoridad única, los monodominantes consideran su derecho y responsabilidad cumplir con ese objetivo.

Los inquisidores monodominantes suelen emplear métodos militaristas. Regularmente usan su autoridad para movilizar (y armar) a los fieles, o tomar el mando de regimientos completos de la Guardia Imperial. Algunos dirigen las batallas en persona, mientras que otros siguen una estrategia guiando el poder desde las sombras. Algunos entonan sermones rimbombantes, exhortando a las masas a volverse contra aquellos que albergan el pecado y la herejía. Otros realizan juicios formales, en los que poblaciones enteras se ven obligadas a testificar, culminando a menudo en ejecuciones en masa. Muchos renuncian a la formalidad de un juicio e instigan la destrucción masiva en nombre de su credo, con la certeza de que, al hacerlo, están dando otro paso hacia la dominación definitiva de la humanidad sobre la galaxia.



AMALATIANOS

La facción amalathiana tiene sus raíces en los inicios del 41º milenio, cuando, acusados por un renovado sentido de propósito, muchas grandes figuras se reunieron en el Monte Amalath en el mundo de Gathalamor. Allí, los más altos líderes de muchas instituciones renovaron sus votos de piedad y devoción, y al hacerlo, estimularon a sus compañeros a hacer lo mismo. Se dice que junto a los cardenales, almirantes, generales, señores, y prefectos, había ochocientos maestros de capítulo del Adeptus Astartes; si es cierto, fue con mucho el mayor número reunido en un solo lugar en muchos milenios. También estuvieron presentes varios inquisidores, que fueron tan inspirados por lo que escucharon y vieron como los demás.

A raíz de los sermones en el Monte Amalath, el Imperio entró en una fase de expansión y renovación, siendo tal vez su mayor logro cuando el Lord Solar Macharius dirigió la Cruzada Machariana y reclamó un millar de nuevos mundos para el Imperio del Hombre. Los inquisidores presentes se inspiraron para plantar la semilla de lo que sería la facción amalathiana.

Los amalathianos sostienen que el Imperio, en esencia, ha tomado el camino correcto y que sus instituciones, incluso las más decadentes, son dignas de salvación. Luchan por preservar estas antiguas estructuras y purgarlas de la debilidad en la que muchas han perdurado durante incontables siglos. Sólo así, sostienen, el Imperio puede prepararse para cumplir con su futuro.

FACCIONES RADICALES

Pocos inquisidores comienzan adheridos a esta facción, ya que las doctrinas radicales encarnan ideales tan drásticos que un inquisidor recién nombrado probablemente las denunciaría como herejía, ignorante como es de todo el horror de la galaxia. Incluso si un inquisidor de una facción radical ha elegido a uno de sus acólitos para convertirse en inquisidor, es poco probable que revele sus verdaderas inclinaciones hasta el momento en que su discípulo recorra el camino por sí mismo, aunque un maestro podría guiar sutilmente a su protegido por el camino.

Aunque los detalles varían enormemente, un punto que une muchas doctrinas radicales es que poco, o nada, se considera sagrado. Un inquisidor radical se considera más allá de toda ley y reproche, y si bien esto es técnicamente cierto para todos los inquisidores sin importar sus inclinaciones, los radicales lo llevan al extremo. Persiguen investigaciones y enseñanzas consideradas prohibidas por otros inquisidores, especialmente los puritanos, en la creencia de que ellos y sólo ellos tienen la fuerza de voluntad para resistir los peligros de tales actividades. Un puritano podría sostener que el contacto con el alienígena está prohibido y que un inquisidor no debe relacionarse con ellos; un radical podría razonar que tal estrechez mental niega a la humanidad valiosas oportunidades para intentar aprender los secretos de los xenos e incluso tomar armas alienígenas. A veces, el radical se propone volver esas armas contra el alienígena que las ha provisto, mientras que otras veces busca el conocimiento que la humanidad ignora. Aunque en última instancia el radical podría buscar la purga de las mismas estrellas de la mancha xeno, está dispuesto a esperar un tiempo hasta que sea el momento apropiado.

En los extremos del radicalismo están todos los expulsados por sus iguales, que actúan, o al menos parecen actuar, contra la propia humanidad. Con toda probabilidad, estos inquisidores todavía consideran que actúan por el interés supremo de la humanidad, incluso si parecen iguales a sus más terribles enemigos. Algunos radicales se muestran incapaces de resistir la corrupción del Caos o de cualquier otro poder impío y, de hecho, se ponen al servicio de los enemigos de la humanidad. Incluso éstos siguen siendo inquisidores; a menos que se muevan contra sus iguales, aún están dispuestos y son capaces de ejercer el poder que se les concedió al ascender a esa posición.

XANTITAS

Los Xantitas se remontan a las creencias del inquisidor Zaranchek Xanthus, que enseñaba que el Caos podía, y debía, ser aprovechado por la humanidad. Esto le condujo a juicio por sus compañeros, y fue quemado en la hoguera. A pesar de su destino, sus enseñanzas prevalecieron porque, aunque considerado un radical, su mensaje llegó a miembros de la Inquisición. Los Xantitas sostienen que el mayor potencial de la humanidad reside en la disformidad. Como prueba, señalan los muchos psíquicos y navegantes que el Imperio emplea a diario, y al Emperador mismo, al que se cree el mayor psíquico de todos los tiempos. Ven en la evolución de la humanidad un progreso inexorable hacia un nuevo ser, capaz de ejercer el poder de la disformidad y con ella eliminar a los enemigos de la humanidad.

Muchos de los inquisidores más influyentes simpatizan con sus enseñanzas, incluso si no emplean plenamente los métodos xantitas. Estos métodos pueden parecer pura y simple herejía, e ir contra todo lo que el Imperio y el Credo Imperial sostienen como verdad. Los xantitas buscan el conocimiento más prohibido y promulgan horribles rituales. Convocan demonios y atan huéspedes demoniacos; incluso esgrimen armas demoniacas y otros artefactos imbuidos con el poder de la disformidad, prestándoles un aspecto temible del que los hombres más cuerdos huyen.

Por razones obvias, muchas facciones puritanas se horrorizan por lo que consideran una arrogancia monstruosa. Los mortales propagan la corrupción del Caos, creyendo ser lo bastante fuertes para resistir la maldición de su poder. Aunque las cábalas podrían convertir en aliados a inquisidores diametralmente opuestos, algunos xantitas son tan extremos en sus doctrinas que nadie estaría de su lado. Los más extremos son los horusianos, una subfacción que sostiene que el architraidor Horus podría haber tenido éxito en doblar la disformidad a su voluntad de no haber sido por la oposición de sus hermanos Primarcas. La mayoría de los horusianos ocultan cuidadosamente sus verdaderas creencias tras de la máscara de los xantitas y se cuidan especialmente de contactar con los thorianos.

RECONGREGADORES

Los reconvregadores ven que el Imperio es una gran masa en descomposición de corrupción y pecado, y en lugar de intentar reforzar el edificio en ruinas, trabajan para derribarlo. Lo hacen con el fin de purgar el Imperio de su debilidad y propagar un fuerte renacimiento, aunque otros los ven como nada más que iconoclastas y anarquistas.

LOS VICIOS DE SU MAESTRO

Los inquisidores emplean los servicios de variados individuos, de entre los cuales unos pocos podrían entrar en su círculo íntimo y tal vez, si sobreviven lo suficiente, servir al lado de un inquisidor. En lo principal, los inquisidores se preocupan muy poco por las creencias y opiniones de sus siervos, exigiendo sólo su obediencia. La mayoría de acólitos son totalmente inconscientes de los ideales de su maestro, ignorando incluso que tales cosas existen en las filas de la Inquisición. Nadie, salvo otro inquisidor, puede juzgar a un inquisidor, aunque pocos inquisidores aceptarían un juicio, incluso de sus iguales.

Sin embargo, un acólito podría llegar a conocer las creencias de su maestro y ser arrastrado a un reino completamente nuevo e ingrato de rivalidad y conflicto. Incluso entonces, las lealtades exactas del maestro podrían no quedar claras más allá de las categorías de puritano y radical. Sólo cuando un individuo se juzga digno de ascender al rango de inquisidor, todo eso se vuelve relevante. Es poco probable que un inquisidor puritano patrocine o apoye la ascensión de un acólito de creencias radicales. Por tanto, es probable que maestro y siervo coincidan en su doctrina, incluso si el siervo no es consciente de este hecho.

ISTVANIANOS

Las doctrinas de los istvanianos parecen similares a las de los reconvertidos, pero son sutilmente distintas. La facción obtiene su nombre de los bombardeos virales del planeta Istvan III y la guerra conocida como la Herejía de Horus, que estalló en su estela. Los istvanianos sostienen que sin los terribles acontecimientos de la herejía, el Emperador no habría ascendido al Trono Dorado y alcanzado la divinidad. También señalan otros hitos en la turbulenta historia del Imperio, que unen cada desastre para un logro posterior. Los istvanianos creen que sólo mediante conflictos y calamidades puede la humanidad alcanzar todo su potencial, y se consideran los catalizadores de ese cambio.

Aunque los istvanianos persiguen las mismas misiones que cualquier otro miembro de la Inquisición, nunca cejan en sus esfuerzos por plantar las semillas de la calamidad. Dan la bienvenida a las amenazas que descubren sus investigaciones, y en vez de sofocarlas, las unen a su propósito. Por ejemplo, tras descubrir el complot de unos sectarios para abrir un portal al Reino del Caos, un istviano podría permitir que ocurriera. En lugar de enviar una célula de agentes para matar a los sectarios, o incluso desplegar a la élite de los Caballeros Grises para derrotar a la marea demoníaca que atravesase el portal, podría esperar aún más tiempo a que todos sus habitantes se pierdan en la disformidad. Podría entonces fomentar o incluso dirigir el esfuerzo para volver a tomar el mundo, un conflicto en el que miles, incluso millones, caerán antes de reconquistar el planeta, si lo logran. Sin importar el resultado final, los istvianos creen que sólo a través del conflicto puede la humanidad prevalecer y fortalecerse.



LOS PODERES RUINOSOS DEL CAOS

UN TRATADO SOBRE LOS SERES MÁS IMPÍOS

El reino antinatural de la disformidad es el hogar de cuatro grandes dioses del Caos, que gobiernan este dominio incluso compitiendo entre sí para dominar toda la existencia. Cada uno tiene su propia heredad donde crea sus legiones demoníacas, y cuando sus fuerzas chocan, las batallas titánicas agitan el inmaterium y la realidad por igual. Estos dioses combaten también a los mortales, usando la fuerza brutal, la deliciosa seducción, las conjuras insidiosas, y las enfermedades malignas, para favorecer sus propios objetivos y maquinaciones, y reclutar almas a su causa con ofrendas de poder. Son eternos, como lo es su guerra contra la humanidad, y su victoria significaría la noche final para el hombre.

TZEENTCH, EL TEJEDOR DEL DESTINO

Tzeentch es el Dios del Destino, el gran arquitecto de interminables conspiraciones que involucran a mortales por toda la galaxia. Lo vigila todo con una mirada desviada, subvirtiendo ambiciones, frustrando objetivos, elevando a humildes, y quebrando a poderosos, todo por su oscuro divertimento e intrigas imposibles que ningún mortal puede comprender. Es el que Cambia las Formas, el señor de la mutación y la metamorfosis y por su gracia existen los muchos dones del Caos que alteran la carne y devastan la cordura. Es también el Maestro de la Hechicería, porque la magia no es más que cambiar la realidad por capricho, y el Señor de los Psíquicos, incluso de quienes no lo adoran directamente. Sus garras atrapan los hilos del destino que unen a todos los seres vivos, y sus demonios y secuaces actúan como sus marionetas para cumplir su enigmática voluntad. Con cada esperanza, con cada decisión, con cada intento de cambiar una situación o la fortuna, ahí está Tzeentch, y nadie sabe dónde termina el azar y comienzan sus deseos.

KHORNE, EL SEÑOR DE LOS CRÁNEOS

Khorne es el más poderoso de los Poderes Ruinosos, y sus secuaces llevan sus banderas ensangrentadas por toda la galaxia. Es el dios de la ferocidad carmesí, de la carnicería asesina, y de poderosos choques de armas y gritos de batalla. En su nombre, incontables millones son asesinados cada día, ofreciendo su sangre y cráneos en sacrificio. Por su gloria, se libran batallas sin fin por toda la galaxia. Incluso quienes luchan y matan sin conocimiento del Dios de la Sangre le sirven, algunos incluso a través de sus múltiples aspectos en las tierras mortales. Sus seguidores dirigen ejércitos de rabia y ruina que solo dejan cadáveres y destrucción a su paso. Khorne es también el dios de la destreza marcial, y valora la excelencia en combate, incluso en sus enemigos. Si sus campeones caen en una batalla digna, su bendición final es colocar sus cráneos frescos en lo alto de su Trono de Cráneos, para dar testimonio de las guerras interminables que alimentan su terrible poder.



SLAANESH, EL PRÍNCIPE OSCURO

Traído a la vida con la caída de la decadente y orgullosa raza xenos conocida como los eldar, Slaanesh es el Señor del Exceso, y la búsqueda de la perfección y gratificación sensorial en todas sus formas. Su apariencia está más allá de los límites, siendo tanto hombre como mujer, siempre el epítome de la belleza y el deseo imposible, no importa quien pueda observarlo. Ofrece felicidad sin límites de pasiones interminables y apetitos insaciables a sus legiones de seguidores depravados. Para sus libertinos partidarios no hay límites, y su afán de atraer a otros a su culto es igualmente ilimitado. En su nombre, hordas rapaces degradan mundos enteros con ritos indescriptibles, y señores de la guerra seducen sistemas con promesas melosas inimaginables. Dondequiera que haya deseo, existe. Deseo de poder, de conocimiento, de conquista, de inmortalidad, todo esto y más impulsa a los mortales, pero cuando el impulso se convierte en objetivo, entonces sus vidas pertenecen a Slaanesh. Una vez que el deseo es plenamente acogido, crece hasta que no queda más que antojos abrumadores, y Slaanesh seduce a otro a su insaciable causa.



NURGLE, EL PADRE DE LAS PLAGAS

Nurgle es el Dios del Caos del deterioro y la decadencia, el final que espera a todos los mortales. Desde su jardín pestilente en la disformidad, donde hongos virulentos se retuercen y moscas negras llenan el aire contaminado, engendra aflicciones sin fin y se alegra con cada plaga exitosa. Aunque contiene la entropía y la más repugnante de las apariencias, Nurgle y sus demonios están llenos de vitalidad, ofreciendo con entusiasmo sus enfermedades nocivas. Se deleitan al compartir estas bendiciones con los mortales, ofreciendo escapar de los horrores de la muerte al precio de la corrupción de su carne. Cada nueva enfermedad, cada nuevo mortal abatido, se registra en un recuento interminable. Sus apóstoles son poco más que cadáveres descompuestos, ruinas pestilentes y putrefactas de carne y llagas goteantes, pero con una carne antinatural que resiste vigorosamente a la muerte. Nurgle existe en todas partes, porque todos los seres vivos se erosionan y deterioran, y con cada caída su poder crece.





CAPÍTULO X: EL SECTOR ASKELLON

El sector Askellon son un montón de sistemas en las ignotas profundidades del Segmentum Obscurus, entre el infernal Ojo del Terror y el frío, y plagado de xenos, Halo de Estrellas. Ubicado al final de un irregular cúmulo de estrellas que incluye los sectores Calixis, Ixaniad y Scarus, hace ya mucho tiempo que terminó su glorioso culmen, y pocos, salvo los locos, los desesperados y los proscritos viajan hasta allí. Las razones de este aislamiento son muchas, y las peores se remontan a una maldición de una época anterior incluso a la llegada al poder del Emperador y la unificación de los restos dispersos de la humanidad.

A medida que termina el 41º milenio, Askellon existe como una llama solitaria que se consume en la oscuridad del vacío. Antaño fué poderosa; sus mundos prosperaban, sus ejércitos y flotas tenían un gran poder y siempre resultaban victoriosos. Surgieron toda clase de héroes entre sus gobernantes, desde santos hasta eruditos, todos ellos poderosos señores. Sin embargo, estos hombres cayeron demasiado pronto, o en el momento en que su triunfo se desvió de la senda de los justos. Algunos fueron presa de la locura, otros de la arrogancia, en ocasiones condenando mundos a compartir sus pecados. Otros fueron presa de la ignominia y el fracaso, y sus nombres se borraron de los anales de las historias del Imperio para siempre.

Para empeorar las cosas, el sector sufre una aparentemente incesante tormenta de disformidad conocida como el Pandemónium, que crece y mengua con los milenios, pero se vuelve más intensa y peligrosa con cada nueva generación. Tales flujos del inmaterium

alcanzan todas las regiones de la galaxia, pero la mayoría disminuyen con el tiempo, y Askellon ha sufrido varias tormentas menores a lo largo de su historia. Sin embargo, las dispares erupciones del Pandemónium parecen tener lugar independientemente de otras tormentas, como si fuese una criatura viva que intenta devorar todo el sector. Hasta ahora, varios de los principales clanes de navegantes han retirado sus puestos de la región, permitiendo que casas menores adquieran importancia. Numerosos capitanes cartógrafos surcan las solitarias rutas disformes de esta zona de la galaxia, pero evitando Askellon siempre que sea posible, y algunos han marcado la zona como un anatema o se niegan a admitir su existencia cuando el Pandemónium aumenta en intensidad.

Sin embargo, Askellon existe desde la Edad del Imperio, y sus cimientos son mucho más profundos de lo que sus altos dirigentes advierten. Los mundos más antiguos del sector rebosan poder, y sus ciudades fueron construidas capa sobre capa durante incontables generaciones. Las clases dirigentes se impusieron mucho antes de la aparición del Adeptus Terra o incluso de la ascensión del Emperador al Trono Dorado, y ejercen su autoridad como un manto de invulnerabilidad. Desde sus cámaras doradas en imponentes torres, los nobles de Askellon contemplan sus reinos, seguros de haber prevalecido tanto tiempo que nada puede derribarlos. Mordisquean delicados bocados mientras pronuncian dictados que destruyen, innecesariamente, millones de vidas con inútiles guerras o vanidosas construcciones. La

situación se vuelve cada vez más desesperada a medida que la disformidad arrasa el propio vacío. Aunque las masas aún adoran al Emperador, los predicadores suenan cada vez más estridentes al declarar que Él ha abandonado Askellon, y que ha apartado su sagrado rostro ante tan insoportable visión.

Muchos comparten esta opinión. Los maestros del coro astropático de los mundos principales del sector informan de que la locura del creciente Pandemónium a menudo ahoga los coros mentales de otros sectores. Los clanes de navegantes lamentan que la luz del Astronomicón se consuma a medida que se expande la tormenta. Muchos comerciantes independientes aún viajan por el sector para saquear las indómitas extensiones que lo rodean, o explorar los misterios aún ocultos en sus propias fronteras, pero incluso el más valiente tiembla al enfrentarse a un zarzillo de energías funestas. Antiguas leyendas, eliminadas y quemadas hace mucho, señalan terribles acontecimientos que despertaron la Tormenta Infernal y su papel en la condena de Askellon, pero nadie se atreve a pensar siquiera que esos mitos insoportables sean ciertos. Tal vez los predicadores tengan razón y el Emperador ha abandonado Askellon a su funesto destino, a menos que surjan nuevos héroes para interponerse al más terrible de los destinos.

LA APÓCRIFA ASKELLIOS

“Llorad por los pecados de vuestros padres, oh hijos de Askellon”.

—San Valerius, antífona de la Apócrifa Askellios

Tomo los orígenes del Imperio, las verdades históricas que rodean los inicios del sector Askellon hace tiempo que han caído en milenos de mitos y leyendas. Incluso esos relatos difieren entre numerosos mundos que sostienen sus propias creencias únicas. No obstante, la mayoría de las leyendas tienen ciertas similitudes, hasta el punto de que la mayor parte del sector las considera verdades indiscutibles. Estas apreciadas creencias en los orígenes de Askellon contribuyen a mantener unido el sector en su continuo e ininterrumpido servicio al Emperador. En casi todos los mundos se enseña una historia más antigua que el propio Imperio, que sólo se engrandeció tras unirse con el divino propósito del Emperador. Consiste en una lealtad, fidelidad y devoción ininterrumpida hacia el Emperador y sus súbditos, y nadie se atrevería a decir lo contrario.

LA FUNDACIÓN

Aunque la fundación del sector permanece cubierta con las cenizas de la historia, la mayoría de los registros copiados una y otra vez indican que se produjo siglos antes de la creación del Imperio, cuando la humanidad se diseminó por las estrellas. La saga épica de la Balada de Askellios contiene esta narración oficial, aunque muchos creen que se trata de una alegoría y no de una exposición de hechos. Su copia más famosa, un tomo dorado de muchos metros de altura depositado en una enorme cámara de estasis en Juno, relata como una enorme flota llegó tras un largo y peligroso viaje a una región del espacio libre de tormentas. Al encontrar la zona pacífica e inmaculada, decidieron construir una gran civilización y esperar a que llegaran otras naves. Rutas estables de la disformidad conectaban un puñado de mundos, y la flota se dividió para colonizarlos.

Por razones que muchos relatos rechazan indicar, una nave rechazó esta directriz y las demás se volvieron contra ella, negándose a permitirle entorpecer su gran visión. Los mitos afirman que estaba llena de pecadores y herejes, y aunque sufrió daños logró escapar para no ser vista jamás. Sin embargo, los mundos colonizados crecieron y prosperaron, dominando la zona en una unión estable que soportó la terrible Era de los Conflictos. Durante generaciones se mantuvo aislada, hasta el bendito día en que una de las flotas expedicionarias del naciente Imperio llegó como parte de la Gran Cruzada.

Su acatamiento puso la región, ahora llamada Askellon, bajo control del Imperio. Algunas leyendas de este suceso consisten en poco más que relatos de grandes ceremonias de varios años de duración e incluyen legiones de marines espaciales sin nombre que acompañaban la flota imperial. También hablan de mundos dispersos que intentaron resistirse a la voluntad del Emperador, pero fueron aplastados rápidamente. No se volvió a hablar de ellos ni se conocen sus nombres, aunque varios planetas aún carbonizados quizás posean pruebas de su destino. Ningún mundo admitiría tan inconcebible traición en su pasado, y todos están contentos de saber que ninguno de esos planetas sigue vivo.

LA APARICIÓN DEL PANDEMONIUM

El tiempo de paz fue breve, hasta que estalló una guerra civil de escala inimaginable. Muchos relatos hablan de cómo la gente del sector luchó valerosamente durante los oscuros tiempos en que el Imperio casi sucumbe a la Gran Herejía. Aunque la región sufrió terribles daños y muchos de sus mundos fueron reducidos a escombros, Askellon, al igual que el Imperio, sobrevivió.

Casi desapercibidas en estos primeros días de unificación y rebelión, se registró la aparición de terribles tormentas disformes a lo largo de la región otrora pacífica. Surgieron retorcidas leyendas afirmando que las tormentas sólo menguaban tras devorar suficientes naves o mundos para saciarse. No fue hasta milenios más tarde que Argo Kappellax, el entonces archimagos de Cerix Magnus, estableció que no eran varias sino una única tormenta que crecía y menguaba, aunque ninguna fórmula podía predecir sus erráticos movimientos. El nombre con el que la Navis Nobilite de Askellon la maldijo siglos atrás, Pandemónium, pronto se convirtió en el denominador común de aquellos que surcaban las rutas disformes a través del sector y más allá.

La Tormenta Infernal sigue asolando el sector hasta la fecha, con periodos de relativa calma seguidos de tiempos tan tumultuosos que el viaje interestelar y las comunicaciones se vuelven casi imposibles. Con cada generación parece fortalecerse, aunque la mayoría asume que esto es más un reflejo de épocas doradas anteriores que unas medidas reales. Algunos estudiosos creen que el Pandemónium está creciendo de nuevo, esta vez hasta niveles que la propia realidad puede que no sea capaz de resistir.



EL FIN DE LOS TIEMPOS SE ACERCA

En los diez milenios que han transcurrido desde la fundación de Askellon, el sector ha sufrido numerosos altibajos. Ha alcanzado poder y prestigio, sólo para hundirse en las profundidades del abismo debido al orgullo secreto de sus líderes. Juno, el principal mundo del sector y la sede de su Prefectura, ha sufrido invasiones alienígenas, ha sido destrozado por rebeldes sedientos de sangre, y ha sido arrasado por guerras con potencias cercanas. Las gentes de Askellon han sido esclavizadas, asesinadas y bombardeadas desde el espacio. En cada ocasión se ha reconstruido el sector sobre sus ruinas, aunque nunca tan alto ni orgulloso como antes. Muchos ven las épocas pasadas como periodos dorados y sólo son capaces de ver tiempos oscuros en el futuro.

Las amenazas xenos sin duda van en aumento, desde asaltantes que atacan naves a lo largo del sector, hasta ejércitos enteros que intentan conquistar mundos imperiales. El sector alberga los restos de muchas civilizaciones alienígenas extintas, e incluso sus artefactos osificados pueden causar daños irreparables en las manos equivocadas. Existen relatos de cultos que se atreven a adorar lo inhumano, ensuciando sus almas humanas con la mancha alienígena. Y lo que es peor, existen rumores de la resurrección de razas que se creen extintas y olvidadas, aunque sólo los fanáticos los creen.

CÓMO USAR EL SECTOR ASKELLON

El sector Askellon presenta una ambientación lista para que los DJs la puedan usar con una preparación mínima. En cada futuro suplemento de **DARK HERESY** se expandirán los mundos, habitantes y amenazas, además de incluir nuevos para que los acólitos los exploren. Esto no quiere decir que los DJs deban limitarse a su uso, pues cada grupo juega básicamente su propia versión de Askellon e incluso del Imperio. Por lo tanto, los Directores de Juego deben sentirse libres de emplear la información proporcionada como les plazca, y desarrollarla de cualquier forma que puedan imaginar. El escenario está diseñado para jugar con la temática de **DARK HERESY**, y los DJs sin duda encontrarán muchas cosas útiles para diseñar aventuras. Los Directores de Juego especialmente creativos pueden optar por ubicar sus aventuras en otro sector, algo acorde con el espíritu del juego. Estas ideas atrevidas pueden consistir en cambiar unos pocos nombres y localizaciones, introducir planetas totalmente nuevos, o incluso establecer la acción en cualquier momento de los diez milenios de historia del Imperio.

El Pandemónium sólo ha aumentado la sensación de condena. Durante milenios, navegantes y capitanes cartógrafos han considerado la región, siempre traicionera y mal cartografiada, desagradable e incluso maldita. Han aumentado los casos de navíos a la deriva, en los que sus pasajeros apenas sobreviven o desaparecen por completo. Hasta la fecha, numerosas cartas de navegación señalan “acceso denegado”, donde antes indicaban los detalles del sector maldito, advirtiéndole que algunos de los que entren puede que nunca vuelvan. Aunque este es un período de calma, su potencia aumenta, pero nadie sabe por qué. Su poder no se limita al viaje disforme; planetas enteros han sido engullidos o se han perdido tras la tormenta, siendo aislados por generaciones. Los agoreros claman que la tormenta se dirige a los mundos con mayor población de psíquicos, o peor aún, que es la causante del aumento de éstos y de los mutantes. Los textos heréticos afirman que es una manifestación de antiguos pecados que se vuelven contra los vivos, o el espíritu de almas traicionadas que claman venganza, y que está tan arraigada con las fortalezas del sector y las almas de sus gentes que jamás podrá ser extirpada. Aunque nadie apoyaría abiertamente tales creencias, pocos askellianos disienten en que esto pueda sumir al sector en una espiral que nunca termina.

La sensación general de condena que se aproxima ha llevado a muchos a alejarse del Emperador en favor de otros dioses, y a que surjan herejías a lo largo del sector desde las sombras de altas y relucientes torres, hasta la fétida negrura de ruinas enterradas, aunque muchas actúan abiertamente tras fachadas de respetabilidad o autorización. Ningún mundo o sistema está a salvo del toque del Caos, y ningún alma puede resistir sus muchas tentaciones. Sólo mediante la fe en el Emperador, y las acciones de sus siervos, el sector puede sobrevivir a estos tiempos apocalípticos.

HULEE V
(MUNDO COLMENA)

Subsector Thule

Enkidu (Mundo salvaje)

AVENTINE
(MUNDO CIVILIZADO)

PUERTO LOKHART
(ESTACION NAVAL)

Subsector Honduras de Asphodel

Orinoca (mundo colmena)

OSSUAR
(MUNDO ALTAR)

PLANETA DE SNOPE
(MUNDO CIVILIZADO)

Contragiro

El Sector Ascellon

RHODIN IV
(MUNDO FORJA)

Kalto (Mundo Agrícola)

TERMINUS PRIME
(MUNDO PUERTO)

Vouxis Prime (Mundo Civilizado)

FERROM
(MUNDO FACTORÍA)

Subsector Rubicón

Núcleo

Borde Exterior

Subsector Cúmulo Estigio

Juno (capital del sector)

YANTH
(MUNDO LETAL)

LARAN 9K
(MUNDO DEL MUNITORUM)

HRAX
(MUNDO FEUDAL)

Pellene (mundo minero)

CEL
(MUNDO AGRÍCOLA)

MYROS KAPPA
(MUNDO EN GUERRA)

NÚCLEO THETA
(MUNDO FORJA)

HAVARTH
(MUNDO COLMENA)

Desoleum (mundo colmena)

HAVARTH
(MUNDO COLMENA)

CERIX MAGNUS
(MUNDO FORJA)

GRENGORN
(MUNDO SALVAJE)

SELVANUS BINARIO
(MUNDO FORJA)

PUERTO AGUILA
(ESTACIÓN DEL VACÍO)

Subsector Cicolópea

Giro

LOS DOMINIOS DE ASKELLON

“Preocuparos por vuestras almas, pues la Tormenta arrecia de nuevo”.

—San Valerius, de los Textos Apócrifos de Askellios

Numerosas rutas disformes cruzan el sector Askellon, y la más importante de todas es el Gran Procesional. Como la ruta más fiable utilizada, es en muchos sentidos la sangre que sostiene el sistema. Varias rutas menores salen de ella por caminos que recorren Askellon como una especie de tatuaje demente. Los mundos colonizados del sector están conectados por estas rutas, y la estabilidad de una ruta a menudo determina su influencia. El grupo de sistemas que visita el Gran Procesional es conocido como los mundos capital, aunque no todos son los más poderosos de Askellon. Los mundos tributarios son más numerosos, y aunque sólo están conectados por rutas menores, tal vez sean los principales sistemas de apoyo del sector y están gobernados por una compleja red aristocrática unida por cadenas de lealtad, matrimonio y otros lazos menos evidentes. Sólo las rutas más débiles y peligrosas alcanzan los mundos menores, aunque no dejan de ser una parte muy importante del gobierno del sector. Los mundos perdidos, sin embargo, sólo existen como rumores y leyendas. Carentes de rutas cartografiadas (o al menos, rutas no guardadas en secreto), están ocultos y abandonados—en ocasiones a propósito.

Hay siete mundos capital en Askellon a lo largo del Procesional: Juno, la capital del sector; Desoleum, tal vez el más antiguo de los mundos colmena de Askellon; el oscuro y salvaje mundo de Enkidu; Kalto, el próspero mundo agrícola; el fétido mundo pantano de Orinoca; Pellenne, el enorme planeta minero; y Vouxis Prime, que alberga ciudades del tamaño de continentes. El Gran Procesional no es una senda permanente, y pútridos pergaminos con milenios de antigüedad muestran otros mundos a lo largo de su curso. La leyenda dice que Juno y Desoleum siempre han sido mundos capital, y su poder es tal que nadie puede negarlo. En caso de que el Procesional cambie su curso, podrían surgir nuevos mundos capital, algo por lo que rezan deseosos muchos mundos tributarios.

LOS SUBSECTORES ASKELLIANOS

Como la mayoría de los sectores del Imperio, Askellon está dividido en varias regiones administrativas llamadas subsectores. Cada una de estas pequeñas regiones tiene su propio gobernante, a menudo llamado Subprefecto askelliano, un adepto del Sacerdocio de Terra encargado de coordinar las interacciones entre los mundos que le competen. No tienen ningún poder directo sobre los comandantes planetarios de estos mundos, salvo en temas como el pago de diezmos y control de la población psíquica. Los subsectores de Askellon son el Cúmulo Estigio, Ciclópea, Honduras de Asphodel, Thule y Rubicón, todas ellas regiones cartografiadas según el flujo de naves a lo largo de las principales rutas disformes del sector. Actualmente, Thule no tiene subprefecto, pues el anterior fue asesinado por un culto psíquico antes desconocido que se autodenominaba los Hermanos de la Iluminación Celestial.

MUNDOS DEL PROCESIONAL

“Los ambiciosos son impulsados a alcanzar el poder, pero a menudo son totalmente incapaces de conservarlo. Recae entonces en nosotros, los ocultos Señores de Askellon, guiar la mano que gobierna”.

—De los escritos eliminados del líder sectario Johas Zadok

Aunque la mayoría de los sistemas a lo largo del Gran Procesional son importantes a su manera para el sector, ya sea desde una perspectiva militar, económica o gubernamental, sólo los unen su proximidad a la gran ruta disforme que mantiene unido el sector. Sin embargo, son muy importantes como paradas para el viaje interestelar, y a veces esto les obliga a convertirse en mundos mayores de lo que hubieran sido si su sistema hubiera estado en un lugar más remoto. Son estaciones de paso de Askellon, y pocos de los que cruzan su espacio no han pisado su suelo en algún momento.

JUNO

Población: 15 mil millones, más una gran población de proscritos

Diezmo: *Exactus extremis*

Geografía: Templado, estéril, mares contaminados más allá de todo reconocimiento

Tipo de gobierno: Consejo de ministros apoderados al servicio de la Prefecta Charlotta Anastasia XX

Gobernador planetario: Alto ministro apoderado Lord Alphax Duss

Adeptus presentes: Todas las principales subdivisiones del Adeptus Terra están representadas en misiones en la Torre Transparente, además de cuarteles generales y bóvedas fortaleza por todo el planeta.

Ejército: Gran ejército del soberano

Comercio: Los principales importadores de productos de lujo para los numerosos nobles alojados en el mundo. Otros elementos de la economía mundial basados en la prestación de servicios administrativos, a través de estipendios de servidumbre que se remontan muchos miles de años.

El mundo de Juno ha sido la capital del sector Askellon desde tiempos inmemoriales. Se considera el primero de los mundos fundacionales en ser colonizado. Las clases gobernantes del planeta se consideran la élite del sector y afirman que el navío colonia que introdujo su civilización fue el que llevaba lo mejor de la flota. Tanto si esto es verdad como una fantasía, los gobernantes de Juno siempre se han comportado como aristócratas, e invierten enormes recursos en preservar la que consideran la pureza de sus laberínticos linajes. Mientras que la aristocracia disfruta de una vida prolongada artificialmente en un lujo inimaginable, su mundo se desmorona y su supuesto control sobre el sector se vuelve cada vez más precario. Cada año, más fragmentos del edificio ciclópeo se hunden, aunque todavía no se han dado cuenta de hasta qué punto. Sus criados no se atreven a decirles la verdad, pues a la mayoría les importa poco tales cosas y sólo se preocupan de que su existencia continúe ininterrumpida. Un número cada vez menor de ellos siguen siendo leales al gran Imperio y luchan por mantener Askellon, aunque la mayoría teme que sea en vano.

A medida que el Pandemónium crece en esta zona, la aristocracia de Juno se vuelve cada vez más distante y desapegada. Sus bailes y banquetes más decadentes y extravagantes, sus trajes más llamativos y su comportamiento más escandaloso que nunca. Aquellos que han sido testigos de estos excesos susurran que el juicio del Emperador se ha desvanecido de sus mimadas

cabezas, mientras la rebelión crece entre las abundantes masas. De hecho, algunos heraldos de infortunios enmascarados pronuncian sermones en los que culpan de todos los problemas del sector al libertinaje de la aristocracia, y sostienen que sólo si se destituye a las clases gobernantes se podría llegar a evitar la caída de todo el sector. La vida en Juno se acerca deprisa a un punto de inflexión, aunque sus gobernantes parecen totalmente ajenos a su propio peligro.

La superficie de Juno refleja la larga y belicosa historia del planeta. No se conserva su entorno original, los mares ahora son pantanos de lodo tóxico, y todo resto de biomasa ha sido consumido de una forma u otra. Existen numerosas ciudades en expansión en la superficie, pero sólo una pequeña parte están ocupadas en un momento dado, al menos oficialmente. El mundo ha sido asaltado o invadido tantas veces a lo largo de su historia que las ciudades han sido abandonadas, reocupadas, arrasadas, o reconstruidas en numerosas ocasiones.

Las clases gobernantes del mundo, así como las sedes de varias ramas del Adeptus Terra y otras instituciones imperiales, ocupan estructuras que parecen enormes bastiones. Las carreteras están repletas de estatuas de varios metros de altura y de harapientas banderas a lo largo de cientos de kilómetros. Los restos esqueléticos de ciudades perdidas por guerras largo tiempo olvidadas llenan los desolados yermos entre las ciudades ahora habitadas. Se dice que en estos yermos viven toda clase de proscritos: mutantes infectados por la mancha de la corrupción genética de las toxinas acumuladas, sectas adoradoras de la disformidad, enclaves de criminales, e incluso infiltrados alienígenas. Periódicamente, los gobernantes ordenan que se purguen esas zonas, en parte por paranoia y aversión, pero sobre todo porque es inevitable reconstruirlas en algún momento cuando el azote de la guerra arrase sus ciudades.

Las ciudades son lugares de enorme contradicción. El peso del poder y los siglos recae en ellas, incluso tras levantar nuevas estructuras para sustituir las destruidas. Los grandes edificios de Juno están plagados de cráteres y brechas de miles de años de antigüedad. Todo es grandeza pasada, bailes y banquetes celebrados en imponentes salones con paredes salpicadas de agujeros y techos agrietados que se abren a los cielos contaminados. A pesar del daño causado, el mundo conserva un aire palpable de siglos y poder que pocos pueden negar.

EL GOBIERNO DEL SECTOR

Juno es el principal mundo del sector Askellon y sede de los cuerpos de gobierno sectoriales del Adeptus Terra. Aunque todos los mundos tienen un gobernador planetario que administra en nombre del Emperador, hay temas que requieren tomar decisiones a distintos niveles, y en Askellon éstos corresponden al Prefecto del sector. Hasta dónde aparece en los registros, esta oficina ha funcionado de acuerdo a una compleja costumbre de tradición dentro de la nobleza askelliana,

pero sus decisiones siempre han estado sujetas a ratificación por parte del Senatorum Imperialis, quien confiere al Prefecto del sector un alto rango dentro del Adeptus Terra, y uno imbuido de gran responsabilidad. El papel del Prefecto del sector es supervisar los asuntos entre mundos, así como representar al sector en los tratos con organismos externos, ya sean sectores vecinos, autoridades del Segmentum o incluso los mismísimos Altos Señores de Terra. El Prefecto no tiene ningún poder directo para interferir con los líderes planetarios, pero en la práctica ejerce una enorme influencia. Si lo considera necesario, las rutas comerciales podrían reorientarse o cerrarse, lo que llevaría a sistemas enteros a la miseria y condenaría a millones a morir.

La titular del cargo es la Prefecta Charlotta Anastasia XX, a quien temen y adoran por igual los gobernadores planetarios. Ella gobierna desde la Torre Transparente, una de las estructuras más antiguas de la superficie de Juno, donde numerosos representantes de las divisiones del Adeptus Terra se reúnen junto con miles y miles de agentes, escribas y funcionarios para apoyar su gobierno. El control que ejerce no se limita al sector, pues rige también Juno a través de una aduladora camarilla dirigida por un alto ministro elegido a dedo.

A pesar de que ha ostentado el poder durante varias décadas, la Prefecta parece abandonar poco a poco la vida pública y cada vez son menos frecuentes sus apariciones en su propia corte, limitándose casi por completo a las más grandes funciones de estado. Muchos temen que se haya vuelto paranoica y reservada hasta el punto que es raro que nadie, salvo sus consejeros de más alto rango, interactúen con ella de forma oficial. La Prefecta reside actualmente en un extenso complejo de cámaras acorazadas y profundas criptas en los mismos cimientos de la Torre Transparente, cámaras que probablemente

se construyeron hace mucho tiempo en la Edad Oscura de la Tecnología. Desde este santuario subterráneo, la Prefecta expide declaraciones y recibe informes de sus consejeros y subordinados de mayor confianza, aunque muchos tengan poco que ver con la realidad que se encuentra tras esas puertas blindadas. Las fantasías a las

que se aferra son un misterio salvo para su círculo interno, pues se sabe que ha ordenado el levantamiento de legiones enteras contra enemigos imaginarios o dictado que un sistema largo tiempo perdido acoja una gran visita. Juno ya no es de su interés. Sus consejeros le proporcionan un flujo constante de mentiras y medias verdades, y guardan celosamente el acceso a su señora. A pesar de esto, la Prefecta reúne de vez en cuando una corte en sesión privada con misteriosos emisarios, que sus consejeros no han podido impedir.

La identidad de estos emisarios y qué poderes representan sigue siendo un secreto conocido sólo por unos pocos elegidos.



LAS NAVES NEGRAS

Las Naves Negras del Adeptus Astra Telepathica surcan las rutas espaciales imperiales en un circuito sin fin, que pasa por sus mundos para recolectar los psíquicos que cada gobernador planetario debe entregar regularmente por la más solemne de las obligaciones. Nadie puede decir cuántas Naves Negras existen, y tampoco predecir cuándo llegará la próxima. En el momento en que la población de psíquicos de un mundo aumenta hasta niveles inmanejables y las autoridades se ven amenazadas, un gobernador puede ordenar una matanza. Se trata de una apuesta peligrosa, sin duda, ya que si llegan las Naves Negras y no encuentran psíquicos que llevarse, el gobernador podría ser ejecutado como castigo.

Esto no ha impedido a muchos de los mundos de Askellon controlar de forma violenta el número de supuestos psíquicos, ya que en los últimos tiempos su número ha aumentado hasta niveles peligrosos y desbordado las celdas de hierro empleadas normalmente en el sector como prisión. Algunos mundos no han sido visitados desde hace varias generaciones, ya sea por la interrupción de las rutas disformes o por cambios de trayectorias. Las poblaciones de psíquicos no controladas pueden hacer que el inmaterium se vuelva más turbulento y facilitar a los Poderes Ruinosos el acceso a la realidad.

VESUNA REGIS

La capital desde hace tres generaciones, se cree que se fundó poco después de la ola original de colonización hace más de diez mil años. Consiste en una creciente metrópolis que alberga casi mil millones de almas, aunque no se ha realizado un verdadero censo desde hace siglos. Vesuna Regis es un conglomerado de construcciones increíblemente antiguas, marcada por las cicatrices de la guerra y estatuas de vagos contornos. Se han construido nuevas estructuras para sustituir las que se han derrumbado debido al paso del tiempo y a los estragos de la guerra, pero con cada generación las formas refinadas y las técnicas depuradas del pasado se pierden tras pobres imitaciones de las originales.

Se dice que bajo los antiguos cimientos de Vesuna Regis yacen cámaras aún más antiguas enterradas en la corteza por la primera oleada de colonos, criptas que pueden contener toda clase de arcanotecnología y otras reliquias de la Edad Oscura de la Tecnología. Sobra decir que estos rumores atraen todo tipo de cazatesoros, además de adoradores de poderes prohibidos y agentes encapuchados del Culto a la Máquina. Para llegar a estas capas subterráneas, un explorador tendría que pasar por los horribles subestratos poblados de innumerables proscritos y mutantes, y no hay registros de que nadie haya descubierto estas supuestas riquezas. Las expediciones organizadas no son aconsejables, pues suelen provocar terribles rebeliones de habitantes salvajes. La última vez que esta ciudad subterránea se levantó, la ciudad ardió, millones fueron masacrados o secuestrados, y fue necesaria una prolongada campaña para sofocarla. La ciudad no ha sufrido guerras desde hace algún tiempo, lo que no ha hecho más que aumentar las tensiones, y parece que cualquier rincón de los habitáculos cuenta con un predicador maniaco que profetiza una inminente perdición.

LA BASÍLICA DE VALERIUS RISEN

El centro del Credo Imperial en Juno, y en realidad de todo el sector, es la basílica de Valerius Risen, una colosal estructura con torres tan altas que atraviesan la atmósfera inferior y que permanecen intactas sólo por los generadores antigravitatorios de arcanotecnología. La nave principal es lo bastante espaciosa para acomodar decenas de miles de adoradores, y las paredes interiores están revestidas de capillas alineadas reservadas para las clases gobernantes. Las torres albergan a los oficiales de mayor rango de la Ecclesiarquía y en la cumbre, tan arriba que sus cámaras están selladas contra el cercano vacío más allá, se encuentra el Sínodo del sector. Desde allí, el archicardenal de Askellon, Harus, gobierna los sínodos, que corresponden a cada uno de los subsectores de la región y a muchas otras posesiones menores. Harus es un devoto seguidor del principal santo del sector, Valerius, una figura legendaria de la que se sabe bien poco, pero que parece haber sido crucial en convertir la gente del sector al culto al Emperador en la antigüedad.

El archicardenal cree que el Emperador está a punto de abandonar Askellon debido a la mancha en las almas de sus gentes, y que sólo si siguen las enseñanzas de San Valerius podrán evitar el desastre. Todos los días se celebran servicios en los que se predica la llegada de la perdición a las masas, y muchos han sido detenidos y conducidos a bastonazos a la gran nave central de la basílica por un ejército de zelotes ardientí. Los llantos y lamentos de los fieles reunidos en respuesta a los sermones se emiten por toda la ciudad, mediante potentes amplificadores montados en las torres de la basílica. Un poco más lejos, incontables vocotransmisores retransmiten los sermones y gritos de quienes los escuchan por todo el planeta, en ocasiones sobrecargando los aparatos para ocupar todos los canales y que nadie pueda evitar oírlos.



ADEPTUS TERRA PRESENTES EN JUNO

Como la capital de todo un sector, Juno es la sede de las misiones y posesiones de incontables instituciones imperiales. Se ha permitido que muchas de ellas sean reducidas o degradadas, con sus altos cargos preocupados tan sólo por la apariencia de control. Algunas oficinas han estado vacantes durante varios años, a la espera de reemplazos que puede que nunca lleguen debido a transmisiones astropáticas confusas o perdidas.

El Adeptus Arbites mantiene formidables precintos-bastión en Juno. La mayoría se encuentran en Vesuna Regis y sus alrededores, y su cuartel general es el famoso bastión Omega. También es la sede del Lord Arbitrador Wilhelm, alto mariscal del Gran precinto de Askellon, el más alto cargo de la región. Wilhelm, gracias a tratamientos rejuvenecedores, ya ha sobrepasado su segundo siglo de edad, pero su mente y cuerpo se han debilitado en los últimos años. A medida que la situación en Askellon se oscurece y la mente de Wilhelm se hunde en la decrepitud, se ha vuelto cada vez más estridente y extremista en la persecución del pecado, la conspiración y la condena, que ve en cada sombra. Ha iniciado incontables purgas en el sector, a menudo sin la más mínima prueba de fechoría. Sin embargo, Wilhelm se mantiene firme en la convicción de que la ejecución de un criminal bien merece el sufrimiento colateral de miles de supuestos inocentes, una creencia que mantiene, al menos temporalmente.

Vesuna Regis es hogar del principal coro astropático del sector, situado en un antiguo complejo con vistas a la escarpada costa de un nocivo pantano. El maestro astrópata murió hace una década, cuando unos demonios destrozaron su mente durante una crecida inesperada del Pandemónium. Aún no se ha nombrado ningún sucesor, y la tarea de dirigir las voces mentales va rotando entre sus miembros más antiguos, lo que provoca una comunicación errática con y desde la capital. Sólo los mensajes con prioridad y acreditación más elevados reciben toda la atención y poder del coro, e incluso entonces hay dificultades. Algunos afirman que sus mensajes han sido retorcidos más allá de todo reconocimiento, y culpan de ello a los poderes caídos empeñados en sembrar la anarquía y la locura por los dominios de Askellon.

La única gran división del Adeptus Terra presente en Juno es el Adeptus Administratum, con sede en la poderosa Cancillería Regis cerca del centro de la ciudad. Esta y numerosas dependencias acogen millones de escribas, agentes y supervisores, muchos de los cuales viven toda su vida junto a sus escritorios. El Gran interventor general Avak Numinor encabeza la misión, y es el responsable de catalogar los recursos del sector para mantener los niveles de diezmo adecuados para cada mundo. Se dice que el personal de la Cancillería Regis nunca termina de registrar cada posible detalle de los bienes del sector, y dadas las enormes bóvedas de datos repartidas por el planeta y otros mundos del sistema Juno, probablemente sea cierto. Si bien transmite de forma obediente los datos del diezmo a Terra, ha habido pocas respuestas en los últimos años, y la Cancillería está cada vez más preocupada por si los diezmos llevan generaciones de retraso. El ambiente dentro de sus muros es de miedo y desesperación, a medida que las incontables subdivisiones y agencias se alejan cada vez más de sus objetivos de acumular datos de los diezmos. Todos están aterrados de que los emisarios de la lejana Terra puedan llegar en cualquier momento a pedir explicaciones, decididos a ejecutar a cualquiera que consideren que haya fracasado en este sagrado deber.

Los numerosos pilares del Imperio mantienen propiedades en Juno, pero no siempre a la vista. Esas divisiones, como el Departamento Munitorum, suelen ubicarse en otras zonas del sector, aunque tienen misiones en Juno para facilitar la interacción con las más altas autoridades del sector, así como con los demás organismos. Algunas, como el Adeptus Mechanicus, desconfían de las numerosas autoridades planetarias y del sector, y viceversa, y optan por permanecer al margen, aunque su presencia sea vital para administrar la región. Tales tensiones no hacen sino acelerar y multiplicar los efectos del creciente Pandemónium y acercan un día más la caída de todo el sector.

LA VIGILIA

La mayoría de los mundos del Imperio mantienen un cuerpo de agentes de la ley responsable de castigar a los infractores. La Vigilia, como se conoce a los agentes de Juno, proyecta un porte de decencia y cortesía, aunque todos, salvo los extranjeros más ignorantes, saben que esto es solo fachada. En realidad, los agentes son totalmente insensibles, viendo delitos allá donde desean encontrarlos. La mayor parte de la población de Juno sabe que buscar la ayuda de la Vigilia es arriesgarse a un castigo por hacerles perder el tiempo, y aunque en algunos mundos los agentes nativos favorecen a las clases dirigentes sobre las masas, incluso la nobleza parece obtener solo desprecio por parte de la Vigilia. En realidad, ha existido durante tanto tiempo que se ha convertido en una clase separada por derecho propio, cuyos miembros nacen en sus filas y para la que casi todos los forasteros son enemigos. Para sorpresa de muchos, la Vigilia no es corrupta ni deshonesto, y el modo más seguro de ser castigado en los “cubos desolladores” es ofrecer algún tipo de soborno a un agente.

EL GRAN EJÉRCITO

Juno también mantiene una fuerza de defensa local para proteger el planeta de invasiones externas y rebeliones internas. El Gran Ejército del Soberano, llamado simplemente el Gran Ejército o los “Sangre vieja”, goza de milenios de tradición, y grandeza. Posee una fuerza permanente de varios millones de soldados, la mayoría infantería pero también otros tipos, desde caballería hasta artillería pesada. Sus miembros están poseídos por un temible espíritu corporativo, y ofrecen compañías de forma masiva como diezmo para los regimientos de la Guardia Imperial del mundo, como los Grandes Fusileros de Juno, donde encuentran la gloria por todo el sector y más allá.

Sus miembros llevan una coraza dorada con toda clase de textos ornamentales, junto a un yelmo espigado, pantalones color canela y mangas del púrpura más intenso. Los uniformes de los oficiales son aún más refinados, con mantos de pieles raras y chaquetas forradas de piel, que resplandecen con brillantes botones dorados y cierres trenzados. Aunque los “Sangre vieja” pueden confundirse con tropas ceremoniales, nada está más lejos de la verdad. El Gran Ejército tiene mucha experiencia, y sus unidades realizan la peor parte de las purgas en los devastados yermos para controlar las poblaciones de mutantes y criminales que allí acechan. Por otro lado, ya que el mundo ha sido invadido tantas veces en su larga historia, el Gran Ejército ha desarrollado una profunda y arraigada memoria institucional. Ha luchado contra casi todos los enemigos de la humanidad, y atesora conocimientos sobre cómo volver a hacerlo.

A pesar de su esplendor y estatus, el Gran Ejército es despreciado por el ciudadano medio de Juno. Los "Sangre vieja" suelen ser usados para apoyar a la Vigilia cuando un gran desorden civil amenaza el statu quo. Debido a que el mundo y el sector experimentan un lento pero inexorable avance hacia la perdición y la anarquía, tales desórdenes son cada vez más frecuentes, y el Gran Ejército ha participado recientemente en varias batallas campales contra grandes grupos armados de rebeldes en las profundidades de los devastados yermos.

PROSCRITOS

Aunque según el censo oficial la población de Juno es de unos quince mil millones, se teme que la cifra real sea mucho mayor. Esto se debe a que Juno ha sido consumido por la guerra tantas veces a lo largo de su inconcebiblemente larga historia que han surgido poblaciones enteras de refugiados y proscritos. A lo largo de los siglos, estos grupos se han multiplicado y ocupado grandes extensiones de los devastados yermos entre las principales ciudades, a pesar de las regulares purgas que sufren. Algunos miembros del Gran Ejército afirman que la constante lucha a la que está sometido el planeta mantiene sus linajes, pero para la mayoría, la incesante guerra y rebeliones son sencillamente la esencia de Juno, y son incapaces de imaginar otro modo de vivir.

Los proscritos son muy numerosos, desde sacerdotes corruptos hasta mutantes caníbales. Hay bandas enteras de brujos psíquicos, y sectas de adoradores que los veneran. Incontables mutantes viven en las ruinas y se enfrentan a sus rivales por los restos de comida, mientras buscadores de arcanotecnología examinan escombros de milenios de guerras y reconstrucciones para hallar reliquias de valor incalculable de mejores épocas. En las últimas décadas ha surgido una población de fanáticos religiosos, cuyo fundador lleva cincuenta años exiliado por sus extremismo al denunciar a las clases dirigentes por su decadencia y arrogancia. Ahora ese mensaje ha ganado impulso, aunque los descendientes de sus discípulos recorren los yermos convirtiendo a la fuerza a todo el que encuentran y reuniendo un ejército de fanáticos. Pocos nobles conocen o se preocupan por esta creciente amenaza, seguros de que el eterno Juno ha prevalecido durante diez mil años y ninguna chusma de los yermos puede perturbar su dominio.

LOS SUBSECTORES ASKELLIANOS

Como la mayoría de los sectores del Imperio, Askellon está dividido en varias regiones administrativas llamadas subsectores. Cada una de estas pequeñas regiones tiene su propio gobernante, a menudo llamado Subprefecto askelliano, un adepto del Sacerdocio de Terra encargado de coordinar las interacciones entre los mundos que le competen. No tienen ningún poder directo sobre los comandantes planetarios de estos mundos, salvo en temas como el pago de diezmos y control de la población psíquica. Los subsectores de Askellon son el Cúmulo Estigio, Ciclópea, Honduras de Asphodel, Thule y Rubicón, todas ellas regiones cartografiadas según el flujo de naves a lo largo de las principales rutas disformes del sector. Actualmente, Thule no tiene subprefecto, pues el anterior fue asesinado por un culto psíquico antes desconocido que se autodenominaba los Hermanos de la Iluminación Celestial.

DESOLEUM

Población: Más de 300 mil millones

Diezmo: *Exactus prima*

Geografía: *Desechos contaminados cubren las llanuras con ríos de silicio endurecido. Numerosas estructuras alienígenas dispersas por la superficie*

Tipo de gobierno: *El Consorcio, un consejo de gobierno de las casas mercantiles con grandes propiedades en todo el sector*

Gobernador planetario: *Dama Aud Killian*

Adeptus presentes: *Muchos, pero limitados a zonas apartadas de forasteros e intereses de otros mundos.*

Ejército: *Tropas involutas de Desoleum*

Comercio: *Principal exportador de derivados de silicato extraídos de las llanuras y utilizados en numerosas aplicaciones militares y de naves de vacío. Exportación secundaria de raciones alimentarias.*

Desoleum es un planeta dominado por tres enormes ciudades colmena, cada una abarrotada con decenas de miles de millones, aunque los números exactos son imposibles de determinar y es probable que las cifras reales sean muy superiores. La ciudad principal es la homónima Desoleum, a veces llamada Desoleum Primus o de forma coloquial solo Prime. El trío de colmenas, Desoleum, Jarvin y Suzzum, estas dos últimas llamadas así por las figuras casi legendarias que se dice que las fundaron, representan el grueso industrial del planeta, mientras que incontables colmenas y manufacturums menores están repartidos por los yermos.

La superficie del planeta es totalmente árida y al parecer fue habitada por una especie alienígena. Los sabios no se ponen de acuerdo en la raza, pero basta con mirar los devastados paisajes de arena licuada y extrañas estructuras ciclópeas, aparentemente esculpidas en los núcleos de desaparecidas montañas, para saber que se autodestruyó con armas muy poderosas y que lleva mucho tiempo extinta. La destrucción se remonta millones de años atrás, cuando la corteza del planeta fue sometida a tal calor que licuó las montañas antes de enfriarse en cristalinas llanuras de una pureza excepcional, aunque ligeramente radioactivas. El cristal forma ahora una capa subterránea bajo los desiertos de silicio acumulado. Cuando los primeros colonos llegaron al planeta y descubrieron este rico recurso, reconocieron su valor al instante y se establecieron en el que se considera el segundo de los mundos fundadores. Durante miles de años, el cristal de Desoleum ha impulsado una industria que produce múltiples derivados, especialmente lentes para las armas láser famosas en todo el sector.

A medida que las colmenas y su población crecieron, se ha desarrollado una industria secundaria de raciones alimentarias durante milenios. Importan productos orgánicos de otros mundos y los convierten en unas densas gachas ricas en proteínas, que usan para alimentar las larvas de la mosca irokiana. Al alcanzar la edad óptima de su ciclo vital, las larvas se trituran, comprimen y se convierten en unas conocidas (y detestadas) galletas grasientas, usadas para alimentar a los trabajadores y fuerzas militares de todo el sector. Las plantas de procesamiento en que se fabrican estas raciones se componen de gigantescas cámaras de cría selladas herméticamente y de gruesos muros con incontables billones de larvas. Cada una de las colmenas del planeta posee su propia planta, por lo general situada en el nivel más bajo habitable de su estructura. Huelga decir que sólo los siervos más pobres y desesperados están dispuestos a trabajar o vivir cerca de estas instalaciones, ya que todo el lugar apesta y vibra con el zumbido constante de las criaturas allí criadas.

Desoleum dispone de cuatro grandes estaciones de vacío. Kappex Orbital, que se encuentra geoestacionada sobre Desoleum Primus, sirve como el principal espaciopuerto del sistema y hervidero de tratos secretos y contrabando. Dos, situadas en baja órbita, son estaciones de defensa tripuladas por las Tropas involutas de Desoleum, la fuerza defensiva del planeta. La cuarta se encuentra en una alta órbita polar elíptica, y se trata de un cuerpo celeste natural que logra aferrarse a esta órbita antinatural. Cuenta con una gran instalación de lujo para los ricos y poderosos, y sirve a una clientela que va desde la nobleza del planeta hasta visitantes lejanos, tanto legítimos como criminales. Lo que ocurre en este lugar es mucho peor que cualquier cotilleo que cuenten los envidiosos.

En las cambiantes arenas tras los muros de Desoleum está Puerto Giro, la principal estación de transporte del planeta. Tubos de vacío y aparatosas vías conectan el importante puerto con Primus y las demás grandes colmenas. Un círculo de asentamientos abastece a una población nómada de trabajadores, comerciantes y trotamundos. También hay espaciopuertos menores cerca de otras colmenas, pero sus operaciones se limitan a ofrecer cargueros. Estos importan millones de toneladas de materias primas, como materia orgánica para producir las odiadas raciones alimentarias, por lo que siempre hay mucho tráfico de entrada y salida al sistema.

LOS YERMOS DE DESOLEUM

Las tierras que rodean las tres grandes colmenas consisten en amplios desiertos y mares ácidos formados por vertidos residuales. Más allá se encuentran los mares de dunas que cubren las llanuras cristalinas. Las colosales ruinas en estas zonas son peligrosamente radioactivas y están infestadas de terribles criaturas o aún peor. Los yermos son vertederos del tamaño de ciudades, explorados en busca de metales exóticos y antiguas tecnologías, y por los que se libran terribles combates entre grupos decididos a reclamar todo lo que sea de valor. Grandes océanos tóxicos conectan los continentes, cada uno lleno de vida mutante, y se rumorea que en las profundidades descansan criaturas más grandes que acorazados.

En la espesura de los yermos del planeta hay tribus de forajidos que asaltan los transportes y saquean las ruinas para sus propios propósitos. La mayoría son bárbaras, aunque unas pocas emplean armamento avanzado. Sin embargo, todas son extremadamente peligrosas. Algunas están dispuestas a comerciar o a hacer de guías de expediciones, pero podrían volverse violentos según el destino y las reliquias descubiertas.

COLMENA DESOLEUM PRIMUS

Cuenta la leyenda que la mayor de las tres grandes colmenas de Desoleum fue fundada durante la Gran Cruzada. Las llanuras de minerales solidificados atrajeron la industria, y se convirtió en una importante fundición para la guerra, produciendo millones de rifles láser. La colmena entrega muchas armas a las Tropas involutas de Desoleum, y al menos una división está permanente establecida cerca de la gran colmena para defender la ciudad de amenazas internas y externas. Las Tropas de la colmena Desoleum son muy apreciadas, ya que proporcionan hombres a los Granaderos Juramentados de Desoleum, el regimiento de la Guardia Imperial del planeta, famoso por su experiencia al combatir amenazas urbanas.

EL CONSORCIO DE DESOLEUM PRIMUS

Los verdaderos señores de la ciudad colmena de Desoleum Primus, el Consorcio, se encuentran en la cima de un rígido sistema de lealtad y servidumbre. La colmena se gobierna con unos estrictos lazos de obediencia, reforzados por una red de juramentos que unen los niveles de su estratificada sociedad. Esta compleja red une todos sus niveles de vida, y lo regula todo, desde lo más sutil hasta los años que puede vivir un trabajador. Todos los ciudadanos llevan un dispositivo que indica su trabajo y su juramento de servidumbre. Sus superiores guardan esos juramentos en sus propios conjuradores microincrustados, cada uno un intrincado símbolo de alambre y latón. Cuantos más dominios posee un conjurador, más elaborado es el dispositivo. El conjurador de la Dama Desoleum contiene todos los juramentos del planeta, y es sumamente antiguo y complejo, un laberinto de engranajes que requiere años para introducir nuevos juramentos. El artilugio sólo se muestra durante los asuntos de estado, ya que es demasiado pesado para su uso diario. Existen claustros enteros de drones del Mechanicum dedicados exclusivamente a garantizar su funcionamiento, y la leyenda dice que si se detuviese, la colmena se vendría abajo.



VIAJAR POR LA COLMENA DESOLEUM

Si uno se mueve a pie, le puede llevar días o semanas cruzar la ciudad de Desoleum, y aún más tiempo si el viaje supone un gran desnivel. El desplazamiento por la colmena varía enormemente según la sección a cruzar.

Como otras facetas de la vida en la Cúspide, los transportes pretenden demostrar opulencia y eficacia. Toda familia noble cuenta con su propio medio de transporte y se esfuerza por ofrecer una imagen de lujo y riqueza. Los carruajes raspadores de cristal y madera de carn son muy apreciados, y siempre hay demanda de buenos conductores. Estas reliquias de épocas pasadas flotan sobre placas antigraavedad de tecnologías ya olvidadas, y los tecnosacerdotes cuidan cada una de ellas como se merecen con antiguos pactos. Para algunas familias de alta cuna caídas en desgracia, estos medios de transporte son un recordatorio permanente de su antigua gloria, aunque los vehículos a menudo se encuentran en malas condiciones y tienen un comportamiento errático, pero lo mismo podría decirse de sus dueños.

Para los mercaderes y afiliados de los gremios emergentes en la colmena superior, viajar es un lujo, a diferencia de lo que sucede en la Cúspide. Olvidando a las casas nobles, los raspadores son todo un lujo, a pesar de la gran riqueza presente. Los transportes habituales son opulentos autocarruajes privados, palanquines de servidores y cibercaballos. Para los representantes del Consorcio con negocios en la colmena principal y en los espaciopuertos cercanos, los tubos de vacío proporcionan una forma de desplazamiento rápida, aunque menos lujosa.

En la colmena principal, los autocarruajes Hectin y las motos Veloxic se ven a menudo en las autovías. Las masas suelen confiar en los trenes magnéticos, algunos de ellos ocultos en enormes sistemas de túneles situados entre los muros de la colmena, y otros en raíles elevados que atraviesan las cúpulas de habitáculos y hacen temblar las casas. Si el lugar de trabajo de un individuo no está cerca de su habitáculo, una lamentable ineficiencia causada en ocasiones por cambios en la propiedad del juramento o instalaciones, su titular puede hacer trámites para proporcionarle un pasaje diario en el tren magnético, petición que quedará registrada en el conjurador del trabajador. Grandes y lentas plataformas elevadoras se usan para desplazarse entre los niveles de la colmena. La mayoría de estas plataformas se encuentran en anchos pozos, manchados con la suciedad de los años. Algunas son abiertas, lo que provoca numerosas víctimas si se sube demasiada gente.

El traicionero terreno de la subcolmena imposibilita usar vehículos salvo en las zonas mejor construidas. Muchos guías ofrecen sus servicios por un precio justo, pero los viajeros deben cuidarse, ya que algunos se dedican a enviar clientes a situaciones peligrosas o desorientarlos para volver luego a saquear sus cadáveres. A veces se emplean bestias de monta por su capacidad para atravesar los cañones de desechos y los ríos de aguas residuales, que incluyen grandes criaturas mutantes surgidas de las profundidades. Viajar por las "gargantas" es lento y peligroso: mutantes caníbales, pandilleros, lagos tóxicos y terremotos son algunos de los posibles riesgos mortales a los que se enfrentan los viajeros.

Cuanto más se sube en la pirámide de juramentos, más formales son. Los más antiguos y vinculantes fueron escritos en pergamino hace miles de años, y se guardan en cajas de estasis inexpugnables. En la parte inferior, incluso el más humilde mendigo está obligado por el juramento de su posición y desviarse de lo que se espera que haga es recibido con indignación, seguido de un brutal castigo. Extrañamente, incluso el comportamiento de los extranjeros podría considerarse ilegal según sus estrictos códigos, ya que los juramentos son vinculantes sin importar otra norma o ley. Ser apartado del juramento se considera el peor castigo para cualquier habitante de la colmena, y la mayoría preferirían la muerte antes que ser llamados renegados.

Los vínculos de juramento de las colmenas se manifiestan con más fuerza en los sistemas dominados por la industria, y por extensión también regulan la sociedad. En el nivel más mundano, las acciones de cada trabajador están comprendidas por un profundo juramento, que dicta el cumplimiento de su cuota de trabajo y todos los aspectos de su deber para con su capataz. Ese capataz a su vez responde ante su propio jefe mediante una red de juramentos aún más compleja, y será sustituido de su cargo tan pronto como rompa estos juramentos. Por encima, los numerosos organismos mercantiles e industriales que administran regiones enteras de la colmena imponen juramentos a incontables millones de súbditos y están vinculados entre ellos y a las esferas más altas. Todos estos intereses están unidos en el Consorcio, de cuyas filas se elige al dirigente de la ciudad. Por supuesto, la red de juramentos que mantiene unida la sociedad hace totalmente innecesario el sufragio universal: los únicos individuos con derecho a voto son los Lores y Damas del Consorcio.

En la actualidad, y durante gran parte de la historia del planeta, el preeminente gobernante de la colmena Desoleum ha ocupado el cargo de comandante planetario debido a su enorme poder. Las otras dos colmenas no son demasiado solícitas, y en ocasiones sus líderes han conspirado para usurpar la posición de Primus con un asesinato sutil o una guerra abierta.

El Consorcio engloba varios cientos de intereses mercantiles de muchos tipos. Algunos son pequeñas dinastías que controlan temas relativamente menores, mientras que otras son realmente poderosas, al cargo de muchos y diversos segmentos de la industria de Desoleum. Las mayores son conocidas como las Grandes Casas, y representan casi una docena de intereses. Las Grandes Casas más conocidas del Consorcio son Gotha, Rhomana, Kotromahn, Elden, Konstant, Grym-Zollern y Rosa. Todas ellas llevan muchas generaciones existiendo, mientras que Rosa es nueva entre sus filas. El desarrollo exacto de su meteórico ascenso se desconoce, aunque abundan terribles rumores sin fundamentos.

Muchos creen que el Consorcio lo dominan facciones metidas en asuntos ilícitos o ilegales para el ciudadano medio, que sobrepasan con mucho la simple crueldad o indolencia ocasional de las nubladas alturas. En realidad, existen varias sociedades secretas entre los intereses dirigentes, dedicadas a toda clase de búsquedas libertinas y actividades prohibidas. Muchos habitantes de las cascadas y otros oscuros niveles inferiores conocen alguna. Llamados así por sus preciadas aves de presa, los carniceros perfumados de las Alas Emplumadas son infames debido al salvaje deporte que practican sobre sus presas humanas.

LOS MODALES HACEN AL SIERVO

Para un trabajador de la colmena Desoleum, la vida es un ritual en el que cada gesto, entonación y acción se realiza según los rígidos códigos y obligaciones de los juramentos. Toda una clase de escribas llamados agentes de juramentos tienen la misión de registrar toda posible variación y formalizar los nuevos que surjan. Muchos extranjeros consideran la juramentación mucho más compleja que la mayoría de dialectos planetarios, y la mayoría se sirven de traductores especializados cuando tratan directamente con las casas mercantes de la colmena. Incluso el contacto más lucrativo ha terminado en la bancarrota porque un extranjero inclinó la cabeza en el ángulo incorrecto o entonó mal una palabra, rompiendo así un ritual de juramento. Aunque algunos habitantes están acostumbrados a la ignorancia de los forasteros, otros se niegan a tolerar el más mínimo incumplimiento de un juramento, por inconsciente que sea.

LOS SANCIONADORES JURADOS DE LOS VOTOS INVOLUTOS

Dados los inflexibles códigos y juramentos de la colmena Desoleum, no es de extrañar que la ciudad utilice un cuerpo de seguridad sin ataduras. Los Sancionadores Jurados de los Votos Involutos, más conocidos como sancionadores, mantienen el orden en la colmena, aunque esta es la menor de sus funciones. En realidad, los sancionadores vigilan de forma constante los rituales de juramentación. Si son testigos de un acto que contradiga las restricciones de su juramento, el infractor es censurado de forma sumaria y a menudo brutal. En cuanto a los infractores, quienes ocupan los puestos más bajos de la sociedad son castigados con una inmediata y muy ritualizada paliza, mientras los de puestos más elevados es probable que sufran otros destinos, como un despido ritualizado de su cargo. En el caso de miembros de las altas esferas, es tan probable que reciban un castigo como los ciudadanos más humildes, pero éste lo administrará un sancionador de alto rango. Los propios sancionadores llevan grandes y decorados conjuradores que hacen a su vez de insignias del cuerpo, pero también de brutales armas cuerpo a cuerpo, un visible recordatorio para cualquier posible perjurio.

FORASTEROS EN LA COLMENA DESOLEUM

A priori, los forasteros tienen pocos motivos para visitar Desoleum, y todas las razones imaginables para dejar sus negocios a agentes experimentados en las incontables sutilezas de la juramentación. Muchos forasteros se dirigen a Desoleum Primus porque los beneficios que pueden obtener son demasiado tentadores para no hacerlo. La colmena tiene varios “barrios de extranjeros”, donde los forasteros se sienten relativamente seguros para llevar sus asuntos, y éstos lugares se han vuelto muy cosmopolitas y exóticos.

Aunque muchos realizan negocios legítimos en Desoleum Primus, otros buscan algo totalmente distinto. El Comercio sin Rostro de reliquias alienígenas y otros artículos heréticos prospera en este lugar, por las materias primas y ruinas xenos abandonadas de los yermos. Muy por debajo de los estratos de vidrio existen túneles cristalinos que conducen a restos ocultos de la difunta raza que una vez gobernó el planeta, y estos elementos se venden en la ciudad colmena y más allá, a nobles ávidos de nuevas sensaciones o viles cultos en busca de iconos para sus deidades blasfemas. Los contrabandistas del lugar corren numerosos riesgos, y ser atrapados por los sancionadores es el

menor de ellos. Mucho mayor es la amenaza a sus almas, pues el Caos casi siempre corrompe los artefactos. Algunos incluso afirman que los alienígenas no se destruyeron por la guerra, sino en un acto desesperado para evitar un terrible fin y así vencer los poderes que los dominarían. Si esto es cierto fue en vano, ya que las pruebas de su contagio se extienden por las bodegas de carga de cada comerciante ambicioso.

Otros acuden a Desoleum como peregrinaje, ya que se dice que en sus yermos se libró una gran batalla durante los oscuros días de la Gran Herejía. Innumerables relatos describen los sacrificios realizados por la población para librarse de los grilletes del Señor de la Guerra y ayudar a las legiones del Emperador a expulsar a los traidores, cada uno distinto pero una gloriosa exposición del valor de Desoleum contra quienes pretendían conquistarla. Miles de fieles devotos llegan cada día como parte de un gran peregrinaje que les lleva por las llanuras y la colmena, para luego viajar a Thaur y otros lugares sagrados de Askellon. Incontables naves recorren esta ruta. La más poderosa es el Juramento Impronunciable, nave insignia de la dinastía Anzaforr de comerciantes independientes. Este crucero ligero de la clase Impávido comunica Desoleum y Thaur, como parte de su penitencia por la sangrienta guerra mercantil que mantuvo con la dinastía rival Surena décadas atrás. La mayoría de peregrinos mueren en el trayecto, pero felices de saber que sus almas terminarán el viaje aunque sus cuerpos no lo logren.

ESTRUCTURA DE LA COLMENA DESOLEUM PRIMUS

Al igual que otras ciudades colmena imperiales, Desoleum Primus forma una montaña de plastiaceró parecido a un nido de termitas de proporciones imposibles. El punto más alto, conocido como la Cúspide, aloja al dirigente de la colmena, e incluso del planeta; la dama Aud Killian, la Dama Desoleum hereditaria. La mayor parte de las decisiones reales las toma el Consorcio, organismo encargado de los beneficios y perpetuación de los negocios llevados a cabo durante incontables generaciones. Aunque existen numerosas luchas internas entre las facciones del Consorcio, en realidad hay pocos conflictos bélicos entre sus miembros. La mayoría de facciones emplean títeres como bandas o sancionadores sobornados si requieren de violencia real.

La cima de la Cúspide atraviesa la atmósfera con una pica de metal indestructible llamado el Espinazo que se prolonga varios kilómetros en el vacío. El Espinazo desciende por el centro de la colmena hasta las profundidades de la tierra, e incluso bajo ella, hacia la insondable Oscuridad que nadie ha pisado jamás. Muchos teorizan que es vital para mantener la colmena y no sólo como un mero soporte. Incluso se rumorea que el Espinazo siempre ha existido, y que la colmena se construyó a su alrededor. La Cúspide contiene la flor y nata de la nobleza de la colmena junto a poderosos representantes imperiales, y un exquisito Santuario del Ministorum, así como dignatarios extranjeros lo bastante devotos. Hay pequeñas pistas de despegue de lanzaderas a lo largo de la zona exterior para la élite, evitando que deban pasar por la miseria y los peligros inferiores para abandonar la colmena.

Bajo la Cúspide se encuentra la colmena superior, a menudo llamada las Alas, donde operan las grandes casas del Consorcio y vive la mayor parte de la alta burguesía de la colmena. Los trabajadores que viven más abajo sólo pueden soñar con el lujo del que gozan incluso los niveles más bajos de ese lugar. Los más privilegiados disfrutan de luz solar real a través de grandes ventanales con vistas a los cielos nublados bajo sus pies.

A pesar del inimaginable lujo de esas áreas, están atrofiadas y en decadencia. Los antiguos, y poco comprendidos, sistemas arcanotecnológicos que las sostienen fallan sin reparación posible. Las áreas de cultivo superiores están clausuradas, aunque algunos aún las usan para reuniones secretas o actividades ilícitas. Al igual que el lugar, los conjuradores de la colmena superior están muy adornados como corresponde a su alta posición, pero muchos ya no tienen brillo e incluso se estropean.

El grueso de Desoleum Primus es la colmena principal, conocida como ciudad Desoleum, una zona que contiene la mayor parte de la población e industria. Las empresas gestionadas por las casas del Consorcio dominan esta región, y supervisan la vida en la colmena. Las áreas no destinadas para viviendas contienen enormes fábricas que producen las principales exportaciones. Gigantescos sistemas de refrigeración enfrían los niveles superiores del intenso calor de las fábricas. Sobre los techos se acumulan capas de hielo verdoso que forman una gruesa barrera entre la colmena superior y la principal. También se forman carámbanos de agua contaminada en los bordes exteriores de la colmena. Estos se rompen tras alcanzar cientos de metros de largo, ocasionando terribles cicatrices en el aspecto exterior de la colmena al precipitarse en toda su longitud con unos chillidos audibles incluso desde el interior.

Esta zona acoge a todas las clases y es el nivel más alto que las bandas del Consorcio pueden esperar alcanzar, siempre que cumplan los negocios de sus amos y no pretendan causar conflictos. La línea entre la colmena superior y las interminables regiones inferiores es imperceptible y en muchos lugares muy variable.

Cuanto más se baja, más rancio y húmedo se vuelve el aire, y la luz es más tenue. La lluvia son las aguas fétidas que gotean desde los niveles superiores, cubriéndolo todo. Si bien no hay una división firme, los guardias impiden que la escoria de la subcolmena se aleje del lugar que le corresponde. Algunas áreas aún conservan barricadas y fortalezas para proteger zonas valiosas de la colmena principal inferior. A lo largo de las toscas áreas fronterizas abundan los puntos de extorsión que mantienen lejos a la escoria de los puestos comerciales y los habitáculos. La frontera está más definida donde los sancionadores quieren y pueden patrullar, y todo lo que se encuentra más allá forma parte de los dominios de las bandas, los proscritos y cosas peores. La principal preocupación del cuerpo es que la escoria no invada la colmena principal y no les importa en absoluto quien baja por la colmena ni por qué.

Las verdaderas profundidades comienzan casi al nivel del suelo, de donde unos pocos caminos y pasajes iluminados conducen a los yermos circundantes. La subcolmena es hogar de quienes han abandonado sus juramentos, y quienes no saben nada de ellos. Las bandas del lugar son las peores que se pueden encontrar. Nombres como los Rompejuramentos y los Gusanos de la colmena se usan para acostar a los niños de la colmena superior y para aterrorizar a los mercaderes de la colmena principal. La mayoría de habitantes de la colmena nunca escucharán sobre las infernales Demarcaciones frías o los Goteos rojos, y mucho menos visitarán tan terribles lugares, pero muchos han oído sobre las Cascadas o las infames Gargantas, cuyos voraces moradores anhelan cualquier cosa que puedan capturar.

Bajo la subcolmena existe una zona que hace que esa región, en comparación, parezca organizada y respetuosa de la ley. Esta es la Oscuridad, una zona que se introduce tanto en la corteza del planeta que es imposible de cartografiar, aunque el Espinazo siempre está presente sin importar lo profundo que uno se aventure. En lagos aparentemente interminables, creados tras eones de efluvios drenados de la colmena superior, viven monstruosas criaturas, ocultas en las oscuras aguas hasta que fantasmales luces titilantes se revelan en sus enormes cuerpos cuando salen para alimentarse.

COMUNICACIÓN EN LA COLMENA

La comunicación a larga distancia dentro de la colmena Desoleum puede ser un tema complicado. Los recios muros de platiacero, rococemento y hierro que forman el grueso de la colmena pueden provocar interferencias importantes en las emisiones de voz. Para facilitarlas, existen torres de amplificación de voz alrededor de la ciudad, sobre todo en los niveles más altos de la colmena principal y la colmena superior. Estas torres pertenecen a varios grupos que se encargan de su mantenimiento, incluidos los miembros del Consorcio, las casas nobles y el gobierno de la colmena. El propósito secundario de estas torres es monitorizar las transmisiones de voz que pasan por ellas. El cableado recorre algunas zonas de la colmena, lo que permite la transmisión de datos, voz y en ocasiones vídeo entre los distintos puntos. Sin embargo, es raro que una conexión se extienda más allá de unos pocos kilómetros.

En general, sólo disponen de este cableado y tecnología de red de voz los poderosos e influyentes. Muchas instalaciones están mal conservadas y son poco fiables, sobre todo fuera de la Cúspide y las Alas. No existe ni una sola red coherente, y la mayoría conectan sólo un pequeño número de terminales, o incluso simplemente dos puntos. Quienes no tienen acceso al cableado, o necesitan mayor grado de privacidad, disponen de servicios de correo. Los servicios rivales ofrecen distintas ventajas sobre la competencia, como los rápidos servocráneos de la Casa Auspion, o los guerreros mensajeros del Gremio Valospex, individuos juramentados que ofrecen sus vidas si es necesario para entregar una misiva.

Los terremotos de la colmena asolan Desoleum cuando su enorme masa se mueve y aposenta, lo que hace aún más peligrosa la Oscuridad. Las cavernas se derrumban, pero otras quedan al descubierto, atrayendo a muchos en busca de tesoros. Las leyendas dicen que hay maravillosos dispositivos de arcanotecnología en el lugar, como propulsores de gravedad capaces de levantar naves, fuentes de energía inagotables que se alimentan de la tensión de la realidad misma y guardianes de pesadilla que matan con susurros. Encontrar siquiera un fragmento de tales maravillas elevaría incluso al más necio hasta las esferas superiores de la sociedad en una sola noche. El lugar contiene asentamientos más grandes de lo que nadie imagina, donde mutantes, adoradores herejes y otros terrores viven, conspiran y luchan entre ellos. Pocos se atreven a aventurarse en la Oscuridad en busca de tesoros, emociones o monstruos. Aún menos regresan.

EL CORAZÓN DE HIERRO DE DESOLEUM

Las grandes torres de la colmena Desoleum dominan las alturas y se alzan lentamente desde la subcolmena, aunque es en la colmena principal donde reside el verdadero propósito y la vida de la ciudad. Innumerables y enormes fábricas producen incontables armas y dispositivos para alimentar la máquina de guerra imperial cada día, aplazando la disolución del sector Askellon un poco más.

La colmena media de Desoleum bulle con la actividad de incontables obreros en gigantescos manufactorum cada día. Estos trabajadores cumplen su función guiados por sus conjuradores y sirven a sus señores del mejor modo posible. Durante siglos, la colmena ha visto desde disturbios por los alimentos hasta guerras lejanas, aunque nada ha interrumpido el trabajo mucho tiempo. Sin embargo, incluso la fundación más sólida puede derivar en decadencia. La vida aparentemente respetable de la colmena media esconde peligrosos niveles de desviación, delito y

disturbios. Aunque la colmena media no se acerca a la anarquía de los niveles inferiores salvo por algún motín u otro desastre aislado, está lejos de ser un lugar seguro para quienes no posean influencia o poder.

ARMAS IGNAIUS

La marca de las Armas Ignaius en un rifle láser es sinónimo de un sello de calidad en todo el sector Askellon, ya que sus lentes de enfoque no tienen rival. Esta excelente reputación y alta demanda del producto hacen que sus nobles creadores reciban un flujo interminable de ingresos, y que muchos hayan invertido sabiamente en el cuidadoso mantenimiento del manufactorum, la fuente de su riqueza. Los trabajadores de Armas Ignaius se enorgullecen de la calidad del producto y están dispuestos a invertir largas jornadas para garantizar que el honor de su marca no quede mancillado por un trabajo de mala calidad.

Más allá de los comentarios de estos orgullosos trabajadores, circulan rumores sobre cómo se fabrican las lentes. La precisión de la manufactura es cuestionada por los envidiosos capataces de otras plantas, o incluso atribuida a máquinas ocultas de origen no humano en lo más profundo de la planta. Si hay algo de cierto en estos rumores, se mantiene bien protegido, aunque si finalmente llegasen a la orgullosa plantilla de Armas Ignaius (o los aún más orgullosos dueños), probablemente terminarían con su satisfacción por el estado actual de las cosas.

LA FUNDICIÓN JADE

El control y mantenimiento de los manufactorum es responsabilidad de las casas nobles que patrocinan las torres de la colmena. Sin embargo, algunos producen una tecnología demasiado rara, única o avanzada, para dejarla en manos de laicos tecnológicos, y se ponen bajo supervisión directa del Adeptus Mechanicus. La fundición Jade (llamada así por el brillo esmeralda en las pantallas de visualización de su equipo) es una de ellas. Avanzados autofabricadores manejados por tecnosacerdotes experimentados ensamblan componentes de gran capacidad en matrices sensoriales para las naves de vacío. Los autofabricadores son una maravilla tecnológica que sobrepasa la capacidad de los magi para reproducirlos, y ensamblan una matriz sensorial completa en pocos meses con los materiales necesarios (apenas un abrir y cerrar de ojos comparado con el ritmo normal de construcción de una nave de vacío).

Algunos tecnosacerdotes de bajo rango en las tecnocapillas de Desoleum envidian a los supervisores de la fundición Jade, y anhelan administrar estos autofabricadores. Se han filtrado informes a los magi más importantes del sector, advirtiéndoles del pobre mantenimiento de la fundición Jade y las negligencias cruciales de sus cuidadores en los ritos de mantenimiento. Si se iniciara una investigación, ésta podría cerrar la producción durante décadas.

EL GRAN SANTUARIO DEL JURAMENTO

Aunque más humilde que los dorados edificios de mármol de la nobleza, el Gran santuario del Juramento es la catedral más antigua y reverenciada, que transmite el Credo Imperial a los trabajadores en días libres y fiestas. Los bancos tienen capacidad para decenas de miles, pero tiene tal prestigio que muchos más pretenden acceder a este sagrado recinto durante observancias religiosas. Incluso un festival que libera de su trabajo a un hombre de cada cien, supone cientos de miles de peticiones para asistir a los servicios celebrados en la Galería del Juramento central.

Naturalmente, es imposible acoger a tantos, y la mayoría de peticionarios y peregrinos son rechazados y redirigidos a un lugar de culto menor. La mayoría de trabajadores aceptan con resignación su rechazo, pero a menudo hay quienes están resentidos. En el pasado, las protestas por rechazar trabajadores de alto rendimiento en años de producción récord y por mantener capataces brutales, favorecidos por delante de trabajadores que merecedores de tal honor, han derivado en disturbios.

LA CASA DEL TRABAJADOR

La casa del trabajador es uno de los pocos lugares de ocio respetables en la colmena principal. Los clientes pueden disfrutar sus servicios, desde licores y comidas calientes hasta juegos de azar donde apostar sus salarios. El albergue tiene el privilegio de ofrecer frivolidades, enviando un grupo de trabajadores contratados (en general, quienes disfrutaron demasiado y quedaron en deuda) para compensar las horas de productividad perdida en estas actividades.

Esta fuente de ocio es un respiro para incontables trabajadores de la colmena, incluso quienes no pueden permitirse asistir de forma regular. Sin embargo, durante su dilatada historia, la casa del trabajador ha tenido que hacer frente a las crecientes presiones de cuotas de trabajo cada vez más elevadas, y como consecuencia ha endurecido el cobro de las deudas. La promesa de indulgencia se vuelve poco a poco amarga a medida que más y más trabajadores deben trabajar doble turno tras una sola noche en la casa.

RECAUDADORES JURAMENTADOS DEL DIEZMO INMUTABLE

Aunque el crimen y la ley de las bandas puede ser la forma de vida en la subcolmena, hay un modo de vida más respetable en niveles superiores. En la colmena principal, aquellos con talento y dotes para la violencia y la brutalidad, trabajan para los nobles como sancionadores. Algunos son capataces o jefes de turno en condiciones realmente duras. Otros se unen a “hermandades de trabajo” como los Recaudadores Juramentados del Diezmo Inmutable, una banda legitimada por el patrocinio de autoridades superiores.

Se supone que los Recaudadores Juramentados deben aumentar los ingresos de los nobles que los patrocinan. En teoría, esto es inútil, ya que los trabajadores a los que sacuden apenas tienen interés para los casi delincuentes de una hermandad de trabajo. La verdad es más compleja, ya que los nobles los usan para acosar a trabajadores de fabricas de familias rivales. El rendimiento de esas fabricas cae en picado cuando hay más trabajadores hambrientos y temerosos. Ya que perjudicar la eficacia de la fabricación es un delito grave, los sancionadores han disuelto por la fuerza a los recaudadores varias veces, aunque sólo para ver cómo se recomponen con nuevos miembros por orden de sus patrocinadores.

ESCOLTAS DEL CAMBIO

Todas las “hermandades de trabajo” de Desoleum son básicamente bandas legales, aunque algunas ponen más empeño en su legitimidad que otras. Durante siglos, los Escoltas del Cambio han sido una forma leal, aunque dura, de mantener la disciplina. Sus agentes dan caza a los trabajadores que no aparecen en un turno de trabajo y se aseguran de informar de ello, además de garantizar la recuperación de cualquier pérdida de producción. Cuando las cuotas son altas se contrata a los escoltas como capataces para añadir temor al Dios-Emperador en las líneas de producción.

Por desgracia para esta orgullosa, aunque desagradable tradición, los últimos líderes de la hermandad de trabajo se han preocupado más por las ganancias que por su tarea. El objetivo de los escoltas ahora recaudar recompensas por ausencias injustificadas, en lugar de disuadirlas. Se ha incitado a trabajadores a no ir a trabajar con promesas de sobornos o engaños, para luego perseguirlos por su falta, mientras que algunos escoltas incluso han dado caza a transeúntes al azar, enfrentando su palabra contra la de su prisionero con la esperanza de cobrar.

LA GUARIDA DE LUDMILLA

Un ejemplo típico de salón de ocio poco respetable de la colmena media. Hay otros en cada manzana de habitáculos, sometidos a redadas de los agentes de la ley y las hermandades de trabajo más respetables. Sin embargo, la guarida de Ludmilla es especialmente persistente. Las redadas la han cerrado varias veces, pero su misteriosa y raramente visible titular lo reabre en otra parte. Estos acontecimientos le dan un encanto sospechoso que supera al de la competencia, y los individuos de mala reputación de habitáculos lejanos lo visitan cuando se instala en una nueva ubicación.



LA FUNDICIÓN QUEBRADA

Oficialmente se llama “planta de trabajo cero-cero-alfa-cinco”, pero ha recibido otro nombre entre los que recorren sus colosales muros: la fundición quebrada. La maquinaria y las salas están totalmente intactas e inmaculadas, pero repetidos incidentes de mal funcionamiento y desastres se han cobrado muchas vidas en los últimos años, lo que ha dado lugar a un temor supersticioso entre los lugareños. El Adeptus Mechanicus cerró la planta hace casi dos décadas, cosa que aumentó su oscura reputación en la colmena.

Los tecnosacerdotes no han encontrado nada que indique que los accidentes no fueran fortuitos, y podrían anunciar de nuevo que es segura. Si lo hacen, es probable que los equipos de trabajo asignados allí se subleven antes de pasar por sus puertas. Los castigos de los tribunales palidecen comparados con las sombrías leyendas que se acumulan alrededor de la fundición quebrada.

BANDAS DE DESOLEUM

En la subcolmena, donde ni los sancionadores patrullan, no existe otra ley que el cañón de las pistolas. Allí las bandas mandan, innumerables bandas de mortíferos guerreros que se han labrado un territorio en las profundidades. Con fuerza bruta, astucia cruel y una voluntad implacable para hacer lo que sea necesario por sobrevivir, se han vuelto una fuerza ponderosa en la colmena, con oscuras leyendas que se extienden más allá del sistema Desoleum. Por lo general son pandilleros cualificados y la Guardia Imperial piensa en ellos al “reclutar” nuevos regimientos de Granaderos Juramentados. Si alguna vez se organizaran tras un único objetivo o líder, estas bandas podrían invadir la colmena en un solo día, y el planeta en una semana.

Aunque rigen las regiones inferiores, las bandas que quieren más poder buscan el patrocinio de una de las grandes casas del Consorcio, y durante siglos se ha forjado un acuerdo recíproco entre facciones que tienen pocas razones para coexistir de forma pacífica. Bandas y casas se entrelazan, y las guerras o tratos realizados entre ellas representan los enfrentamientos entre las grandes casas; un líder pandillero vencido nunca sabrá, por ejemplo, que su escaramuza le ha costado a su casa patrocinadora tal prestigio que su fortuna no se recuperará en varias generaciones.

En el Consorcio, las bandas consiguen financiación y apoyo de otro modo imposibles de obtener. En ocasiones se permiten pandilleros como siervos en la colmena principal, donde hallan aún más recursos, y mercado para artículos robados y tesoros de la Oscuridad. En las bandas, las grandes casas del Consorcio encuentran sirvientes para realizar tareas que no pueden aprobar en público, desde asesinatos hasta contrabando.

No a todas las bandas las patrocinan miembros del Consorcio, algunas son simples pandillas unidas para sobrevivir o por interés común. Las sectas religiosas demasiado problemáticas para vivir arriba, como los necrosectarios, los adoradores heréticos, las tecnobandas que actúan bajo las órdenes de tecnosacerdotes locos y obsesionados, sancionadores expulsados que saben que en cualquier otro lugar simplemente los matarían, nobles disolutos y sus criados bregando por sobrevivir: todos estos y más luchan por la supervivencia en las profundidades de la subcolmena.

Aunque sujetas a una increíble variedad, muchas de las bandas de Desoleum pertenecen a una de las afiliaciones dominantes. No existe una estructura formal en cada una de ellas, pero tienden a compartir varias expresiones y actitudes culturales. En cada afiliación hay numerosas bandas, cada una con su propia vestimenta y nombre llamativos. Algunas son demasiado infames o bárbaras para verlas en la colmena principal, aunque la mayoría tienen al menos un par de bandas disidentes capaces de frenar su violencia lo suficiente para hacer frente al resto de la colmena. Las afiliaciones más conocidas son los Rebanacarnes, los Máscaras de Muerte, los Chicos de las Nubes, las Tecnobandas y los Caras Pintadas, pero existen muchas más, listas para dejar su sangrienta marca sobre la colmena y cualquiera que cruce su territorio.

REBANACARNES

Bandas destacadas: *Los Estirpes, los Reyes del Escalpo, los Laceradores, los Leones Rojos, los Ángeles Afilados*

Como su nombre indica, a estas bandas les encantan los cuchillos y usan casi exclusivamente armas de filo: cuchillos, espadas o cualquier otro arma con un tajo suficiente. Al abstenerse de usar armas de fuego, se recrean en el uso de cuchillos arrojadizos como arma a distancia principal. En combate los rebanacarnes son agresivos y rápidos, optando por la agilidad y la velocidad con las armas. Son hostigadores silenciosos que prefieren infiltrarse entre sus enemigos o emboscarlos. Una vez comienza la batalla, sin embargo, son ruidosos y salvajes, profiriendo gritos con cada corte que hacen. Los rebanacarnes aprecian en gran medida el combate cara a cara, pero prefieren infligir heridas graves a matar, ya que asegura que sus enemigos siempre recuerden quien les venció. Muchas de las hojas que usan están muy dentadas con puntas gruesas y triangulares para mutilar al máximo. Algunos impregnan los filos con dolorosas toxinas o ácidos nerviosos para asegurar que los cortes sean especialmente memorables.

Muchos rebanacarnes realizan rituales de escarificación para mostrar su iniciación, combates memorables, acontecimientos relevantes, y similares. Las heridas de batalla, si se reciben en combate cuerpo a cuerpo, se suelen tratar con tintes para realzar las cicatrices y luego con cortes adicionales para que se vea mejor como fueron hechas. Como en las numerosas facciones de bandas de la colmena Desoleum, los nuevos reclutas deben someterse a una rigurosa iniciación, en este caso una que consiste en filos y sangre. En primer lugar se practica un largo, lento y doloroso corte a lo largo de un brazo, que debe ir al menos de la muñeca al codo. A continuación se introduce a la fuerza sangre y polvo de hueso de muertos en el corte, para formar una cicatriz impresionante. Las cicatrices largas y firmes indican que el iniciado realizó el ritual sin temblar, lo que infunde respeto dentro de la banda.

El mito afirma que los rebanacarnes fueron fundados por miembros de un grupo de guerreros forasteros que fueron al planeta para sofocar una rebelión en la colmena. En los relatos transmitidos de un Maestro del filo al siguiente, esta unidad fue acusada de saquear e iba a ser ejecutada, pero en lugar de eso escapó a las profundidades de Desoleum. Su habilidad con sus armas les convirtió en una poderosa fuerza en las regiones inferiores y muchas otras bandas copiaron su estilo.

En algún momento tras su creación, el grupo se dividió en una facción aún más violenta, llamándose a sí misma Destrozacarnes, y pasando a utilizar armas sierra más extremas. Estos pandilleros son incluso más violentos y sanguinarios que sus progenitores y suelen emplear espadas y hachas sierra, muchas de ellas modificadas con púas y ganchos para causar laceraciones aún más terribles. También emplean cuchillos sierra más pequeños y enormes gujas sierra, y los más maníacos incluso llevan nudilleras sierra.

Las bandas de Rebanacarnes son ultraviolentas y suelen reunir reclutas expulsados de otras pandillas por ser demasiado crueles, beligerantes y sufrir una constante e irracional atracción por el combate. Algunas bandas, sin siquiera saberlo, caen poco a poco en el Caos a medida que su atracción por la sangre y el dolor se hace demasiado insoportable. Sus cicatrices cambian de forma sutil para asemejarse a las marcas de Khorne o Slaanesh en el momento que sus prácticas atraen las bendiciones de esos Poderes Ruinosos.

MÁSCARAS DE MUERTE

Bandas destacadas: *Los Rostros Falsos, los Desolladores, los Coleccionistas de Huesos, los Pielés Muertas*

Los Máscaras de Muerte son necrosectarios que adoran la muerte en sus muchas y variadas formas. Cada pandillero elabora y lleva una máscara con la piel del rostro de su primera víctima, aunque algunos la sustituyen tras una muerte especialmente memorable. Las máscaras bien elaboradas, con pocas marcas o puntos de sutura, son señal de un elevado estatus, sobre todo si el rostro es reconocible. El resto de la grotesca vestimenta de un máscara de muerte consiste, en su mayor parte, en gruesas correas de cuero con incrustaciones de hueso y metal, y un taparrabos de piel rasurada. Llevan tótems de hueso tallado, mandíbulas y amuletos con dedos y orejas. Portan cráneos de muertes preciadas o familiares amados en cinturones o cadenas. A diferencia de la mayoría de bandas, no se internan en la colmena principal de Desoleum; muchos allí los consideran sólo oscuros cuentos pensados para asustar a los trabajadores que quieran dejar de lado sus juramentos.

La mayoría de máscaras de muerte son grandes y entrados en carnes. A diferencia de los moradores de la subcolmena, ellos comen bien, pues disponen de un montón de carne tras desollar a alguien. Recubren sus cuerpos de grasa hasta que gotea, lo que hace que su piel desprenda un olor rancio y asqueroso. No tienen mujeres, ya que sus códigos prohíben cualquier cosa que pueda producir vida entre sus miembros. En combate, los pandilleros máscaras de muerte prefieren usar martillos y porras de gran tamaño, lo que sirve mejor para apalear a sus enemigos hasta morir. Cuando emplean armas a distancia, suelen ser simples y brutales como rifles automáticos o ametralladoras pesadas. Sea cual sea su armamento, ningún máscara de muerte sale sin un cuchillo para desollar o algún otro arma corta y afilada.

Un rasgo peculiar de los máscaras de muerte es su costumbre de presenciar el momento exacto de la muerte de sus enemigos. Tras herir de muerte a un enemigo, quedan hechizados al contemplar al moribundo, con la mirada fija en sus ojos apagándose e ignorando todo lo demás. Fuera del combate, realizan elaborados rituales para celebrar la muerte de uno de los suyos. Hay quien afirma que estos rituales mortuorios les conceden mayor poder sobre los vivos, un asunto discutible, aunque preocupante dada su ya impresionante letalidad.

CHICOS DE LAS NUBES

Bandas destacadas: *Los Dandis Patas Largas, los Rostros Angelicales, los Asesinos Estilosos*

Entre las depravadas bandas de Desoleum, los Chicos de las Nubes destacan no sólo por su letalidad, sino por su crueldad. Sus miembros son exclusivamente de las zonas altas; la mayoría jóvenes matones de familias nobles, que no se encuentran en la línea de sucesión y que son un motivo de vergüenza constante para sus casas. Algunos son desterrados a los niveles inferiores y otros se van por su cuenta, deseosos de escapar. A diferencia de casi el resto de la colmena, realmente no sólo han visto el cielo, sino que al mirar abajo han visto las nocivas nubes inferiores, del mismo modo que ven a casi todos los demás miembros de la colmena.

Ex-nobles deshonrados, expulsados o exiliados de las zonas superiores lideran varias bandas, algunos tras escapar de una ejecución o servicio forzoso en los Granaderos Juramentados de Desoleum. Su actitud atrae con facilidad a nuevos miembros en las áreas inferiores de la colmena, ofreciendo protección y camaradería. Otros simplemente traen a sus sequeiros de seguidores con ellos cuando son obligados a irse a la subcolmena, pero una vez acomodados, estas nuevas bandas delimitan rápidamente un territorio usando las poderosas armas que traen consigo.

Las bandas de Chicos de las Nubes son conocidas por su estilo y depravada ferocidad. Llevan el pelo en elaboradas cuñas y formas de gomina y espuma brillante. Algunas bandas llevan elaboradas máscaras, mientras que otras llevan sombras de obsidiana que brillan con patrones de colores fluidos, todo para preservar su identidad, o por simple pretensión. Su ropa es también colorida, pero letal, como chalecos acolchados con escamas de caparazón, capas de seda monofibra y tejido antífragmentación, y guantes cubiertos de placas de metal. Muchos llevan elaborados abrigos, botas de punta afilada, mallas estampadas y sombreros adornados, todos hechos de materiales inauditos en estas zonas inferiores. Los debates sobre qué atuendos son los más letales a menudo terminan en combates, que cubren todos los colores de rojo rápidamente.

Los chicos de las nubes se mofan de sus enemigos empleando modales excesivamente refinados, despreciando con su superior vocabulario a quienes les rodean antes de lanzar asaltos sangrientos. Puede parecer que no se toman sus acciones en serio, pero la mayoría están locos y ven a los demás como bestias inferiores para su diversión. Aunque su comportamiento puede parecer cortesano, son sádicos psicópatas que se cuentan entre los habitantes más peligrosos incluso en el entorno letal de la subcolmena.

TECNOBANDAS

Bandas destacadas: *Los Ferreteros, los Hojalatas, los Pertrechados, los Engranadores*

Fascinadas por la tecnología, estas bandas adoran a la máquina y muchos tienen fuertes vínculos con el Culto Mechanicus en los niveles más altos de la colmena. La mayoría de sus miembros tienen implantes y otros augméticos de mala calidad y mal instalados; sin esperar una herida que requiera reemplazos artificiales, realizan la cirugía una vez sus dispositivos hechos en la colmena se consideran aptos para implantar. Sus augméticos son simples pero potentes, y llevar tecnología que el propio pandillero se ha construido es un signo de honor. Las bandas con un tecnohereje o tecnosacerdote exiliado al frente se caracterizan por una biónica realmente imaginativa, objetos que escandalizarían a los seguidores del Mechanicum en la colmena superior.

Estos pandilleros adoran las armas (a menudo literalmente), especialmente las armas de energía de cualquier tipo; algunas se han enfrentado sólo para obtener una pistola de plasma. En combate, las tecnobandas suelen tener mayor potencia de fuego, pero no la habilidad para usarla correctamente. Muchos aspiran a algo mejor, reparando vehículos y otras máquinas de la subcolmena, volviéndose tan valiosos como para ser protegidos de sus enemigos. Algunas bandas incluyen servidores reales capturados en redadas de la colmena superior. Algunos crean los suyos a partir de miembros lobotomizados con augméticos experimentales implantados, y rara vez viven mucho tiempo.

Su atuendo es pesado e industrial, pero muestran orgullosos sus augméticos mecánicos. Muchos rapan su cabeza y pintan su piel en tonos metálicos o incluso se frotan metal fundido, todo para vincularse con la máquina. Aunque pocos tienen conjuradores de trabajo, intentan crear sus propias versiones, más para imitar el estilo mecánico que para indicar juramentos reales. Muchas tecnobandas tienen amplias redes entre los tecnobuscadores que rastrean los lagos del sumidero en busca de reliquias arcanotecnológicas y xenotecnología, y si hay nuevos descubrimientos, suelen ser los primeros en saberlo.

CARAS PINTADAS

Bandas destacadas: *Los Chicos de las Agujas, los Ángeles Pintados, los Sangre de Tinta, los Pielés Bonitas*

Una rama de los Rebanadores, los Caras Pintadas amaban la carne decorada más que las meras cicatrices. Mezclaban coloridas tintas con la carne cortada, que evolucionaron en elaborados tatuajes y finalmente una de sus bandas, los Ángeles Pintados, rompieron su cuchillo ceremonial y los abandonaron. Varias bandas siguieron su ejemplo y surgieron otras, hasta que los Caras Pintadas se convirtieron en una fuerza por derecho propio.

Los caras pintadas se ven a sí mismos como artistas y la piel como su lienzo. Demencialmente defensivos sobre su arte, desafiarían a cualquiera por el simple hecho de chocar con ellos, ya que podría dañar su último tatuaje. Muchos se hacen tatuajes con tinta luminosa que brilla en la oscuridad, o tinta metálica que refleja la luz en patrones gloriosos, para que todos lo admiren mejor. Para estos pandilleros, los tatuajes son más que una decoración: son la historia, un modo de conmemorar acontecimientos y personajes importantes para no olvidarlos. Los caras pintadas usan tatuajes tribales para conmemorar ocasiones especiales, hazañas y muertes impresionantes, los seres queridos fallecidos y otros eventos personales. Algunos de los miembros más antiguos son, literalmente, una historia andante, mostrando terremotos de la colmena, grandes peleas, y otros sucesos que la banda siempre recordará.

La iniciación implica una pintura elaborada, normalmente en el pecho o la espalda, glorificando el símbolo de la banda de un modo único. Esto se hace con agujas gruesas y pesadas para asegurar un resultado memorable y duradero. A los miembros caídos en desgracia les arrancan los tatuajes (junto con la piel), antes de ser expulsados en la Oscuridad, cayendo en los pozos sin fin hasta que sus gritos se desvanecen en el repiqueteo irregular de la maquinaria de apoyo de la colmena.

Estos pandilleros se deleitan usando proyectiles explosivos y granadas en combate, viendo la carne destrozada como el peor insulto posible; muchas de estas bandas preparan sus propios explosivos ácidos con agua de sumidero destilada. Rara vez llevan armadura, porque valoran más mostrar su piel que su protección, pero se vuelven frenéticos si un enemigo daña sus tatuajes. Su arte es su presentación principal; cuando envían un mensaje a sus rivales lo hacen mediante un enemigo capturado, que es marcado con su mensaje y luego enviado de regreso (o a trozos, si el mensaje requiere una larga correspondencia). Algunos enemigos son empleados simplemente como lienzos de práctica, y los resultados especialmente buenos son desollados y montados en intrincados marcos para que todos los admiren.

Estas bandas suelen vestir de forma simple, porque su verdadera ropa es su piel decorada. A medida que aumentan sus tatuajes, usan cada vez menos ropa, soportando cualquier malestar para mostrar mejor su arte. Algunos llevan plumas u otros objetos perforados a través de su piel como ornamentación, o como contrapunto a sus tatuajes.

Los líderes de estas bandas muestran a menudo sofisticados electrotatuajes que cambian de diseño y patrón, tatuajes de sangre xenos que cambian lentamente con el tiempo, tintas de carne esotéricas que reaccionan de forma única a cada código genético diferente, marcas que incorporan gemas incrustadas y metales preciosos, y otros esfuerzos artísticos extraordinariamente raros.

Algunos han llegado a ser tan conocidos que los nobles han contratado cazarrecompensas para conseguir sus pieles y exhibirlas en su próxima bacanal de la Cúspide; tan grande es su orgullo por su arte que algunos líderes se han entregado voluntariamente a ese destino.



ENKIDU

Población: Desconocida (aproximadamente varios millones)

Diezmo: Ninguno

Geografía: Bosques de tamaño planetario y pantanos helados en los polos.

Tipo de gobierno: Protectorado remoto

Gobernador planetario: Almirante Yukon Dzann (retirado)

Adeptus presentes: Ninguno en la superficie, pero presencia del Adeptus Terra y el Adeptus Mechanicus en la órbita.

Ejército: Flota de interdicción estacionada en la órbita

Comercio: Ninguno

Enkidu es un mundo cubierto de oscuros bosques e interminables pantanos. En él viven una increíble variedad de bestias terribles, la mayoría de ellas desafiando toda categorización y ni siquiera asociadas a una especie más amplia. Esas criaturas con dientes, garras y tentáculos son tan inconscientemente hostiles que dominan las sombrías tierras, y la salvaje población humana debe vivir sobre los enormes, retorcidos y distorsionados árboles. Guerreros pintados con pinturas brillantes defienden aldeas hechas de madera y desechos de metal, de los anteriores esfuerzos por someter el mundo. Chozas toscamente blindadas se aferran precariamente a los árboles de mayor tamaño, unidas entre sí mediante puentes de cuerda sobre los que centinelas mantienen una vigilia incesante contra las voraces abominaciones de abajo.

Los humanos de Enkidu son recios, porque sólo los más fuertes sobreviven en tal ambiente. Sin embargo, a pesar del peligro de las bestias del bosque, estas no son la causa principal de muerte. Su propia naturaleza violenta asegura que la mayoría de muertes provengan de sus semejantes en guerras incesantes sobre las copas de los árboles, alimentando con los caídos a las salvajes bestias del bosque y disuadiéndolas de aventurarse hacia arriba. Ningún pueblo, de los miles que hay dispersos por la superficie, está libre de la guerra, pese a que es raro que el ganador pueda disfrutar del botín de la victoria. En lugar de tomar el control del territorio de los vencidos, los vencedores arrastran a los derrotados a la esclavitud. Así, cada tribu se divide en dos clases siempre cambiantes: los gobernantes tribales que son libres y han tomado un prisionero, y los que no son libres tras haber sido esclavizados. Este rango de libre o esclavo puede cambiar a la salida y puesta del sol, ya que mientras luchan con fuerza para defender sus pueblos y evitar la esclavitud, si son derrotados y capturados aceptan su nuevo estatus con una quietud inusual dada su fiera esencia. Como parte de la tribu, incluso los esclavos luchan en la próxima batalla; y si toman un prisionero se elevan en la tribu como hombres libres. Huir o evitar la batalla es impensable; ningún enkiduano puede incluso poner estos conceptos en palabras.

Enkidu ha formado parte del sector desde su origen, y por su posición clave debería ser una de las grandes potencias de Askellon. Sin embargo, el viaje a la superficie de Enkidu está prohibido por un decreto milenario aún reforzado por una

considerable presencia militar estacionada en órbita. Pocos saben siquiera los mitos que rodean su razón de ser, sólo que la orden nunca ha sido rescindida y por tanto debe ser obedecida, formando la flota con nuevas naves cada generación. Bajo las naves de guerra, el mundo y sus nativos continúan sus guerras interminables, pero es su paz la que atrajo la atención imperial.

EL OJO DE LA TORMENTA

No existen registros conocidos de supervivientes durante el descubrimiento de Enkidu; principalmente sólo existen como poco más que dispersas notas al pie de acontecimientos históricos más importantes, como la caída de Karsis o la ruptura del sistema Libris. Ocupa poco espacio en las muchas criptas de datos del sistema, con sólo dos ejemplos a lo largo de los milenios.

Un adepto menor del Administratum en Juno investigó el viaje por el subsector Thule y encontró una cantidad abisal de datos sobre el sistema Enkidu. Había registros de los misioneros que se aventuraron en el planeta, pero no mencionaban el regreso de ninguno. Encontró cuarenta y siete casos de solicitud de



aterrizaje de comerciantes independientes o en apoyo de reuniones regimentales, pero nada indicaba que ningún hombre abandonase el mundo. Una investigación adicional incluso mostró una visita para instalar un gobernador planetario que desapareció sin dejar rastro. Esto fue debidamente anotado y archivado para su revisión, pero dadas las montañas de datos que su secta genera cada día, nadie lo advirtió durante años.

El segundo vino como parte de las revelaciones del archimagos Kapellax sobre el Pandemónium. Casi perdida entre sus mapas de varias capas que mostraban la furia de la Tormenta Infernal, había una zona de calma. Era tan pequeña que pasó desapercibida por muchas generaciones, hasta que una de las facciones posteriores dedicadas a estudiar con adoración su gran trabajo hizo el descubrimiento. Parecía como si la materia prima de la disformidad de la tormenta que se deslizaba y enroscaba a lo largo de las rutas espaciales del sector, retrocediera temerosa del sistema Enkidu. Realizaron esfuerzos por encontrar fórmulas para explicar el fenómeno, y ocultaron su hallazgo por temor a que otros lo descubriesen y, tal vez, lo empleasen para degradar la memoria del gran magos.

Enkidu se convirtió más tarde en motivo de conflicto entre ramas imperiales rivales. Fue al terminar el Interregno de Nova Terra que el sector entró en un período de amargas recriminaciones, cuando la Eclesiarquía intentó ascender sobre el Adeptus Terra. Como parte del llamado Cataclismo de las Almas, a finales del 36º milenio, y coincidiendo con una oleada del Pandemónium, la Eclesiarquía de Askellon intentó usar los problemas del sector como prueba de que el Emperador había encontrado a las personas imperfectas y se negaba a ayudarlas. Al hacerlo, se desató una ola de celosa redención. Las Guerras de Fe causaron estragos en todas partes, cuando milicias fanáticas purgaron a los injustos sistema por sistema. Intentando aumentar su poder, la Eclesiarquía reclamó muchos mundos, justificándose mediante registros antiguos que mostraban el desembarco de misioneros.

Enkidu era uno de esos mundos. Una fuerza menor se extendió por todo el planeta, pero su destino en mitad de la turbulenta guerra es desconocido. Tras el Cataclismo, la Eclesiarquía buscó consolidar sus dominios recién descubiertos y, al conocer su pérdida en este sistema, se determinó a tomarlo. Su celo se multiplicó cuando los secretos kapellaxianos se entretejieron en una transmisión astropática rutinaria a la basílica de Juno. No había autoría de los datos, pero el archicardenal Vasil Bordo la tomó como una señal del Emperador de la naturaleza sagrada del mundo.

Convocó a reunión a poderosos líderes de la Eclesiarquía del sector en la Convocatoria de Arakadi. Durante días se debatió, predicaron sermones y presentaron argumentos. Por fin, el archicardenal prevaleció y sus argumentos inclinaron a la mayoría a su causa. Se declaró una nueva Guerra de Fe, con intención de conquistar Enkidu y convertirlo en un bastión de los fieles donde encontrar refugio de la mancha de la disformidad en eterna ebullición. En secreto, sus prelados de confianza sabían que su objetivo real era subvertir a la atrincherada nobleza de Askellon con el pretexto de una guerra religiosa, y establecerse como gobernante de una nueva e inexpugnable capital del sector.

LA GUERRA DE SUPRESIÓN

La supresión de Enkidu, como fue conocida esta nueva Guerra de Fe, fue lanzada casi antes de que los ecos del sermón de archicardenal Bordo se hubiese desvanecido. La Eclesiarquía movilizó a los fieles de numerosos mundos, conduciendo a miles

de civiles armados en grandes naves de carga para transportarlos al sistema Enkidu. Muy pronto, los cielos sobre Enkidu estaban en llamas con las estelas brillantes de naves de todos los tamaños y clases. En continentes enteros, hordas de devotos guerreros santos aterrizaron en los bosques, desesperados por tomar lo que muchos creían que resultaría su tierra prometida. El propio Bordo lideró el primer aterrizaje, con una pica llameante ceremonial sostenida en alto mientras sus guerreros alterados químicamente asaltaban a los enemigos que sabían ocultos en la verdosa oscuridad. En sus últimas palabras, decretó que ningún otro pie debía caminar sobre el mundo hasta que saliese victorioso y bendito para liderar el sector en nombre del Emperador.

Los cardenales en la basílica esperaban ansiosamente noticias de la cruzada, pero sólo encontraron silencio durante muchas semanas. El coro astropático sólo pudo finalmente arrancar un mensaje fragmentado del turbulento inmaterium, coagulado con capas emocionales tan poderosas que la mitad del coro cayó farfullando en la locura. Sólo se pudieron discernir dos palabras: "Lo sabe".

LA INTERDICCIÓN DE ENKIDU

Con la muerte de Bordo, terminaron los esfuerzos para invadir el mundo salvaje. Los restos de la supresión se evaporaron sin su ferocidad para unirlos, y con ellos gran parte del poder de la Eclesiarquía en el sector Askellon. Se necesitarían muchos siglos para que la Eclesiarquía recuperase su fuerza.

Como consecuencia de esta derrota siguió un período de intenso debate y recriminación, mientras los sucesores del archicardenal se aferraban desesperadamente al poder, y los conspiradores en las filas de la Eclesiarquía se procuraron nuevas posiciones. Una guerra silenciosa pero mortal estalló en las más altas esferas, con asesinos e infiltrados asesinando a decenas de altos prelados.

La Eclesiarquía mantiene el control del mundo, que sigue aislado por decreto de Bordo. Nadie contradijo su palabra por temor a su regreso. La Eclesiarquía empleó antiguas deudas con flotas de la Armada Imperial de Askellon para poner en cuarentena el planeta. Tal es el poder de Bordo, incluso en su ausencia, y la naturaleza de la burocracia eclesial, que aún se lleva a cabo tras tantos años. Pero a pesar del bloqueo, hay relatos sobre expediciones que afirman haber descendido en el mundo y regresado.

Los desembarcos subrepticios han registrado las terribles criaturas y belicosos nativos. A menudo, solo quedan sus grabaciones, mostrando arcos de energía antes de disolverse en estática. Historias de bar en Puerto Aquila dicen que el planeta está lleno de naves estrelladas y ruinas de antiguas colonias, pero que los densos bosques ocultan detalles incluso a las exploraciones auspex orbitales. Una historia incluso habla sobre enormes cascos plateados semienterrados en la exuberante tierra. Algunos afirman que la población de Enkidu comparte ascendencia con la nobleza del sector, marcándolos como descendientes de la flota colonial original. Otros insisten en que una de las naves fundadoras perdidas, con los ancestros de Enkidu, portaba una Plantilla de Construcción Estándar totalmente funcional. Aún más están seguros de que en algún momento surgió una subpoblación de psíquicos, capaz de repeler a los habitantes de la disformidad. Siempre hay rumores de expediciones de comerciantes independientes o del Mechanicum que intentan eludir la cuarentena, sin éxito conocido. Al parecer, la única certeza es que el mundo todavía se resiste a la ira del Pandemónium y, tal vez, pueda ser el único que quede indemne en caso de que la tormenta finalmente devore Askellon.

MUNDOS TRIBUTARIOS

“Los llamados lores condenan en otros pecados de los que ellos alardean. Queman mundos enteros por la más mínima divergencia. No podrán hacerlo aquí, incluso si nos ahogamos todos en el Mar de Almas”.

—Transmisión de voz interceptada,
usada para implicar a Lord Dyrulli en la Masacre de Vaxi

Otros mundos más allá de los conectados por el Gran Procesional ejercen un gran poder en el destino de Askellon. Estos sistemas pueden tener una influencia sin precedentes en el sector, y algunos incluso fuera de él. Algunos de estos planetas afirman remontarse a la fundación de Askellon, otros sólo tienen varios milenios, pero todos son poderosos y entre ellos controlan la mayor parte del comercio, industria y mano de obra del sector.

AVENTINE

Se dice que el mundo de Aventine fue colonizado poco después de la llegada de los humanos a Askellon, y sin duda su historia es larga. A pesar de que nunca ha sido contado entre los grandes poderes, Aventine siempre ha sido próspera, pero nunca tan influyente como desearía. Esta fricción ha llevado a muchas rivalidades con mundos cercanos en el subsector Thule.

La superficie de Aventine está dominada por incontables islas planas de bordes altos, entre las que fluye un mar poco profundo lleno de vida. En lo alto de las islas hay numerosos asentamientos, cada uno conectado al siguiente mediante elegantes puentes arqueados y decorados con estatuas que representan numerosos santos y otros próceres. La mayor parte de islas son en cierto modo autosuficientes y capaces de alimentarse del abundante mar circundante. La isla más grande es la sede del palacio de Lord Sarawak, gobernador de Aventine, y acoge los cuarteles y patio de armas de los Caballeros Aventinos, su guardia personal.

La estirpe de Sarawak se remonta a la tenue y lejana historia de Askellon, pero a sus antepasados se les negó siempre el estado que pensaban les pertenecía por derecho. Lucharon junto a los ejércitos, condujeron asaltos, y realizaron asedios. Sin embargo, los líderes de Aventine necesitaban más y siempre lamentaron su menor poder comparados con Desoleum o Cerix Magnus. Lord Sarawak es un hombre de gran capacidad y un gobernante muy querido por su pueblo. Toma como sagrado el juramento que hizo al ascender al trono de Aventine y se considera un siervo fiel y leal del Emperador. Pero lo que no se considera, es un leal servidor de la Prefecta Anastasia XX. Habiendo percibido la decadencia del sector y la falta de respuestas adecuadas a amenazas como el aumento del Pandemónium, ha llegado a creer que ella, y los gobernantes del sector en Juno, ya no son capaces de gobernar adecuadamente ni de proteger Askellon.

Al retirar la mayor parte de su contacto regular con Juno, Sarawak ha apartado efectivamente su mundo del Imperio. No se ha separado oficialmente, sabiendo que hacerlo sería una enorme apuesta. En cambio, Sarawak ha determinado que su mundo se defiende solo, manteniendo su honor personal por encima de todo. En lo que a la gente de Aventine se refiere, la secesión aparente de su amo ha pasado casi desapercibida. En los últimos tiempos, ha estado reorientando su devoción para con él, fortaleciendo su dominio sobre el mundo. Mientras prepara su planeta para la independencia, ha abandonado muchos de sus deberes imperiales habituales. Una de esas áreas es el diezmo de psíquicos.

En Aventine, reservan una isla para los sospechosos de ser psíquicos, con sus acantilados coronados por una sombría prisión temida en el mundo entero. En los últimos tiempos, las Naves Negras han sido menos regulares en Aventine, y Sarawak ha ignorado la zona. La prisión ha quedado desatendida. Nadie puede decir qué horrores se pudren tras los muros golpeados por tormentas y, casi inconscientemente, la población se ha alejado todo lo posible, creando una zona vacía de vida natural. En todo el planeta, el diezmo es ignorado, un asunto que su pueblo aclama y ha aumentado la posición de su señor. Sin embargo, aunque pocos se atreven a informar de ello, cada vez hay más casos de fenómenos aparentemente triviales pero sin explicación, desde escarcha inesperada hasta sangrientas marcas de garras en las murallas.

Al mismo tiempo, Lord Sarawak medita en su palacio, rodeado de fieles consejeros y guardaespaldas. Aún tiene que admitir que su orgullo y determinación por evitar la perdición del sector sirve, de hecho, para acelerar la muerte de su propio mundo. Está por ver lo pronto que Aventine se encuentra con las brechas estallando de golpe y vomitando una marea imparable de la disformidad, pero puede que no sea demasiado tarde.

CEL

Cel es uno de los mundos agrícolas que alimentan Askellon, pero es uno de los más famosos por la succulenta carne que ofrece a los poderosos de todo el sector. Durante milenios, ha existido un sistema piramidal que proporciona muchas, aunque no todas, las necesidades del sector, con diferentes niveles de mundos agrícolas en una cadena alimentaria interestelar con Cel en su cumbre.

En el nivel más bajo de los mundos agrícolas del sector hay unas dos docenas de planetas destinados a producir algo similar al plancton. Mares artificiales de limo cubren su superficie. Cuando la floración llega a la cúspide de su ciclo vital, se traslada a tanques de fermentación de tamaño inimaginable. Estructuras parecidas a grúas, de decenas de kilómetros de alto hasta la atmósfera superior, bombean su contenido a naves cisterna en espera, antes de enviar su contenido al segundo nivel de mundos agrícolas.

El segundo nivel lo forman planetas dedicados a producir una variedad de flora primitiva. El material enviado desde los mundos agrícolas del primer nivel se rocía por campos del tamaño de continentes, donde alimenta los cultivos. Muchos de estos mundos están poblados por ratlings, una clase diminuta de subhumanos conocidos por su habilidad en el campo, así como por su indolencia bucólica. Recogidas las cosechas del segundo nivel, son enviadas al tercer nivel, media docena de planetas donde con ellas crían manadas de millones de bestias herbívoras tan solo para alimentar al planeta en la cúspide de la pirámide, Cel.

La superficie de Cel es una llanura sin fin cubierta de huesos, donde viven bestias del tamaño de Titanes Warlord conocidas como mhoxen. Se cree que estas criaturas fueron creadas por los fundadores de Askellon empleando tecnologías largo tiempo perdidas por la humanidad, y forman la mayor fuente de proteínas del sector. Montañas de grasa con enormes bocas y dientes anillados, los mhoxen se alimentan de manadas enteras de bestias herbívoras. Tras alcanzar su máximo peso, cerca de dos mil toneladas, los mhoxen son llevados a la matanza. Escuadrones de bípedos blindados armados con lanzas eléctricas conducen a las gigantescas bestias hacia las plantas de procesamiento de carne dispersas por la superficie del mundo. Su carne se conserva en una amplia variedad de formas y luego es enviada a todos los rincones del sector.

La carne de mhoxen es muy apreciada por su sabor delicioso, tan exquisito que linda con lo adictivo. Se dice que se han librado guerras por rumores de escasez, pero, afortunadamente, esta situación nunca ha ocurrido. Se necesitaría la interrupción de planetas enteros para interferir con el proceso de manera significativa. Sin embargo, si esto ocurriera, toda la pirámide podría desmoronarse, y miles de millones de almas morirían de hambre o se verían reducidas al canibalismo para sobrevivir.

CERIX MAGNUS

Askellon alberga muchos mundos forja del Adeptus Mechanicus, el mayor de ellos es Cerix Magnus. Existe en el propio imperio del Mechanicum que coexiste dentro del sector. A pesar de esto, Cerix, y en menor medida sus mundos hermanos Selvanus Binario y Núcleo Theta dependen del sector tanto como él de ellos, porque sin materias primas, sus fraguas crepitarían y se apagarían.

Cerix Magnus debió de ser colonizado poco después de la fundación de Askellon, porque ha estado poblado por los sirvientes del Dios Máquina o sus predecesores desde donde se remontan los registros. La historia antigua del mundo es en gran parte desconocida fuera de sus propios depósitos de datos, y los señores de Cerix Magnus niegan a los forasteros el acceso a sus archivos. Se supone que el mundo era sede de algunas castas de ingenieros incluso antes de que los vástagos de Marte se alzasen en los primeros días del Imperio. Sin embargo, con la llegada de las Flotas Expedicionarias imperiales y el Mechanicum, Cerix Magnus y sus mundos hermanos se transformaron rápidamente bajo el control del Culto de la Máquina. Registros fragmentarios

insinúan una traición durante este período, pero archivos de los mundos forja han sido sellados o incluso destruidos, por lo que es imposible averiguar la verdad. Aún así, los ecos de este terrible suceso, nombrados como la Purga de Bronce, todavía resuenan a través de los milenios.

A lo largo de la Edad del Imperio, Cerix Magnus ha dirigido los mundos forja de Askellon, entrando en una serie de acuerdos recíprocos con otras facciones, entre ellos varios mundos caballero cercanos. A cambio del suministro de armas y otros materiales avanzados, los numerosos mundos sirven las necesidades que no puede cumplir. Estas abarcan desde materias primas vitales para la fabricación, hasta Caballeros y otras fuerzas en tiempos de conflicto, y un suministro de pecadores para ser convertidos en los muchos servidores de los que depende cada forja para sus tareas.

Los forasteros no son bienvenidos en Cerix Magnus, ni en ningún otro dominio del Adeptus Mechanicus en el sector, pero quienes tienen motivos para visitarlo informan de que es hostil hacia las formas de vida no-aumentada. La atmósfera es tenue, proporcionando escasa protección contra la funesta radiación proyectada por la enorme estrella del sistema, Cerix Tirano. Tan masiva y brillante es esa estrella que se cree que Cerix Magnus alteró su órbita en el pasado para sobrevivir a las tormentas periódicas que emanaban de su fotosfera. La superficie del planeta está cubierta de una luz azul fantasmal por su estrella, que pese a su gran distancia se cierne amenazadora sobre el cielo contaminado. No existen océanos y las cordilleras del mundo desaparecieron hace mucho tiempo, ahuecadas para formar el núcleo de sus fábricas colmenas. El punto más alto de la superficie es la asamblea cero-uno-cero, una colmena de montaña que se eleva casi veinte kilómetros en la atmósfera, con su interior tan profundamente hundido en la corteza que se cree que penetra bajo el manto. La asamblea cero-uno-cero es la sede del consejo de gobierno de Cerix Magnus, el Quórum Primus, un cuerpo que tiene poder absoluto sobre cada siervo del Ommissiah en el planeta y el mando nominal sobre Selvanus Binario, Núcleo Theta y los muchos mundos forja menores de todo el sector.

Cerix Magnus produce una gran variedad de armas y materiales avanzados, pero con los milenios se ha especializado en una serie de áreas. Es más conocido por sus tecnologías superiores que se basan en efectos de campo exóticos. Estos van desde sistemas de contención de plasma hasta proyectores de campo personal, pero los extremos más enrarecidos incluyen dispositivos de teletransporte y sistemas de campo Geller basados en veneradas y antiguas plantillas.

Además de su función como centro de manufactura avanzada, Cerix Magnus sirve como parada para las flotas exploradoras del Adeptus Mechanicus que deambulan por el sector y más allá en busca de arcanotecnología y otros tesoros. En los siglos recientes, detenerse es cada vez más peligroso a medida que el Pandemónium empeora. Varias leyendas binarias de Cerix Magnus proclaman que durante la mítica Purga un mundo forja desapareció de los registros, junto con una fuerza bendecida del Adeptus Titanicus. Muchos cuestores tecnosacerdotes están seguros de que enterrado entre los devastados yermos de un mundo perdido se encuentra toda una legión de las máquinas de guerra más formidables que han pisado los campos de batalla de las guerras de la humanidad. Si estos titanes fuesen descubiertos, el sector seguramente temblaría bajo sus pies metálicos.

LARAN 9K

El sistema Laran es vital para la defensa del sector Askellon, ya que sirve como punto de reunión, depósito y baluarte para muchas fuerzas de defensa terrestre del sector. Cuando se organizan regimientos de la Guardia Imperial en el sector, invariablemente se reúnen en Laran 9k, donde se les entrega el equipo y suministro que su propio mundo fue capaz de proporcionar. Los terrenos del tamaño de continentes de Laran 9k han visto durante milenios las reuniones de regimientos de todo el sector, con ejércitos enteros desfilando ante los mariscales de más alto rango. Un arco de triunfo, lo suficientemente alto como para dar cabida a un Titán Imperator, se encuentra en el centro de una gran ciudad de cuarteles, almacenes y bunkers. Es tradición que los regimientos creados recientemente pasen bajo el arco de triunfo antes de embarcar en las naves de tropas, con el nombre de cada regimiento grabado en la piedra para que pueda ser recordado para siempre.

Laran 9k no está dirigido por un gobernador planetario, sino por un vicegobernador del Departamento Munitorum. Esta ha sido, por generaciones, una posición de gran honor, a menudo conferida a un respetado líder militar después de su mejor momento, mientras aún es de valía. El último titular, el vicegobernador general Vazkho, ha sido declarado demasiado viejo y enfermo para cumplir con sus deberes y a su sucesor designado, el general Ryken Dow III, se le considera perdido en tránsito. Sin un comandante debidamente nombrado, las autoridades han nombrado un consejo para gobernar hasta que el alto mando del segmentum crea conveniente nombrar un sustituto. Este consejo se ha visto sumido en disputas internas y rivalidad burocrática, y las defensas del mundo han caído en una desesperada falta de preparación. Los cientos de miles de oficiales de estado mayor y los sirvientes que atienden las tiendas y campos de entrenamiento ahora solo mantienen sus propios feudos personales, mientras todo rastro de cooperación se desvanece lentamente.

Las áreas de la superficie que no alojan los extensos acuartelamientos están reservadas para el entrenamiento de todo tipo de armas posibles. Un continente entero está dedicado a las maniobras acorazadas, y no sólo los comandantes de tanques pueden entrenar allí usando munición real. Grupos del ejército, que consisten en docenas de regimientos blindados con apoyo aéreo, han participado en ejercicios a una escala inimaginable. Miles de vehículos han recorrido el arruinado paisaje sembrado de cráteres, con el cielo negro por el humo de sus motores. El último de estos ejercicios, llevado a cabo hace dos décadas, se convirtió en una guerra real cuando generales rivales compitieron por la supremacía. La batalla resultante se extendió durante tres meses antes de que una delegación del Munitorum pudiera negociar un cese, aunque en ese momento quedaba muy poco de ambos ejércitos. Esos generales debían ser ejecutados por tan grave falta, pero ambos tenían poderosos aliados en la propia Terra. En su lugar, cada uno recibió una Licencia de Comercio, para continuar su venganza personal en otra parte.

Laran 9k es uno de los sistemas estratégicamente vitales de Askellon, como punto de coordinación central para la mayor parte de sus fuerzas militares. Lo que ninguno en el planeta advierte es que bajo su superficie hay un búnker de mando estratégico, construido hace milenios por orden del alto mando del segmentum. El conocimiento de este activo de reserva se limita al vicegobernador del planeta, y con este individuo abatido por enfermedad, su existencia es ahora un secreto perdido. Los

miembros del consejo se critican y conspiran entre sí, provocando llamaradas de combate, sin conocer la existencia de municiones ciclónicas almacenadas en una cámara cavernosa a escasos kilómetros bajo el polo norte. La fuente de energía que mantiene el campo de estasis de esa cámara falla lentamente, y cuando lo haga, la demente carrera por el control sobre el búnker podría desgarrar el planeta.

PUERTO AQUILA

Puerto Aquila no es un mundo, sino un cinturón de asteroides que orbitan la estrella Diomedea Stella. Las rocas más grandes son casi planetas por derecho propio y muchos albergan una serie de astilleros, muelles e instalaciones de almacenamiento. Muchos asteroides más pequeños están también habitados, formando los feudos privados de numerosos grupos de comercio, capitanes cartógrafos, constructores y otros. Aunque muchos grupos compiten entre sí, son sorprendentemente adeptos en cooperar por el beneficio mutuo de todos. Es común para los diferentes cuerpos aliarse en la defensa de Puerto Aquila, pero su cooperación va mucho más allá de la auto-conservación. Cuando actúan juntos, este Combinado de Comercio Mayor de Askellon tiene intereses en mercados a lo largo y ancho del sector, y últimamente han proyectado sus codiciosos ojos aún más lejos.

Aunque Puerto Aquila existe desde hace siglos, no siempre ha sido el centro de comercio que es hoy. En épocas anteriores, cuando Terminus gobernaba el comercio de Askellon, el sistema sirvió como guarida de piratas, traficantes de esclavos y renegados. Algunos afirman que la mancha de la reincidencia todavía acecha, y que cualquiera que se asiente allí pronto sucumbirá al pecado y la condenación. Ciertamente, incluso las muchas empresas comerciales exteriormente respetables que han surgido en las últimas décadas son especialmente brutales en su trato con quienes están fuera del Combinado, empleando mercenarios y asesinos a su antojo. Los príncipes mercantes de nuevo cuño adornan sus fortalezas en un esfuerzo por emular cómo se imaginan que podrían haber sido los palacios de las grandes casas de Terminus en épocas pasadas. Acumulan indicadores de su estado imaginado, apuran raras añadas de amasec y cazan especies xenos hasta la extinción, todo para demostrar su recién descubierto pedigrí.

Muchas de las casas nobles de Askellon, especialmente las que se proclaman descendientes de los colonos originales, consideran a los señores del comercio de Puerto Aquila con un disgusto indisimulado. Se niegan a tratar con ellos abiertamente, aunque con el declive de las grandes casas de Terminus, cada vez más se ven obligadas a hacerlo. Ahora se dice que la mayoría de naves que navegan por las rutas comerciales en el sector lo hacen bajo la bandera del Combinado, con el poder de Puerto Aquila insinuándose en más y más mercados.

Otras facciones, incluyendo la Casa de Roth, se han insinuado al Combinado, uniéndose a los numerosos príncipes que han disfrutado de un meteórico ascenso a la riqueza y el poder gracias a su pertenencia. Entre ellas se encuentran varias sectas secretas de placer y cultos de adoradores de xenos, así como un gran número de personas dispuestas a utilizar este tipo de grupos para aumentar en riqueza. Estos últimos utilizan sus nuevas conexiones para obtener del Comercio sin Rostro artefactos alienígenas de contrabando, vendiendo todo lo posible a los miembros de la nobleza con gustos ilícitos y no convencionales.

PUERTO LOKHART

La Armada Imperial mantiene varias instalaciones en el sector, referidas como la Estación de Mando Askellon. La más importante es Puerto Lokhart, ubicado estratégicamente para proporcionar a sus naves un rápido acceso a las rutas de disformidad que llevan al cercano sector Scarus, además de a las demarcaciones desconocidas más allá de los límites de contragiro del sector. Ocupa una inusual estructura orbital muy antigua del sector. El puerto toma la forma de un anillo artificial, aparentemente construido de algún material desconocido por las manos de artesanos no identificados, pero sin duda alienígenas. El anillo rodea un pequeño planetaide con forma de joya en el sistema Pallisada, y es la fuente de mucho debate entre el Adeptus Mechanicus.

Puerto Lokhart fue establecido en algún momento durante el primer milenio de la Edad del Imperio. Los archivos relativos a este período están incompletos, pero parecen sugerir que la Armada Imperial arrebató el sistema del control de fuerzas locales que se oponían a que el alto mando del segmentum tuviese presencia en el sector Askellon. Sea o no cierto, la Armada ha ocupado la construcción alienígena por casi nueve mil años, plagando la estructura con incontables torretas de armas, ramales de ataque, burbujas de observación y componentes similares fabricados por el hombre. El interior del enorme anillo está dividido en una estructura parecida a un panal de miel, con una disposición interna que ha sido alterada, expandida y reconstruida durante años por los constructores del Adeptus Mechanicus. A pesar de milenios de ocupación, la Armada sólo ha impuesto su presencia en una fracción del interior, dejando millares de cámaras inexploradas.

Aunque es una instalación impresionante, Puerto Lokhart está lejos de sus inicios. En la cúspide de su actividad funcionaba como base de operaciones de un formidable número de naves, desde escuadrones de destructores hasta poderosos acorazados. En los últimos siglos ha decaído porque las fuerzas navales se han dirigido a guerras más apremiantes del Segmentum Obscurus. Sólo quedan algunas naves de segunda línea y de reserva, dejando la protección de todo un sector y su entorno a una fuerza tristemente mermada. Mientras que los piratas e impíos incursores xenos se han vuelto cada vez más audaces, Puerto Lokhart se ha visto presionado a contrarrestar esas amenazas con sus limitados recursos.

El personal estacionado allí es consciente de su estatus. Muchos de sus oficiales vienen de otros sectores, a menudo como castigo. Invariablemente, tienen suficientes conexiones familiares para evitar una censura más severa, tal vez incluso letal, pero han cometido algún terrible pecado que les ha impuesto este castigo. Estos abarcan desde pomposos ordenancionistas hasta quienes rozan la locura. Algunos insisten en cumplir con toda la responsabilidad del mando, mientras que a otros sólo les preocupa que la cubertería de plata del comedor este pulida. Sus tripulaciones sólo saben que se enfrentan a peligros cada vez mayores del Pandemónium y las naves enemigas, y esperan regresar a puerto tras cada despliegue.

Se sabe que la dinastía comerciante independiente Surena ha trabajado junto a las fuerzas de Puerto Lokhart, tanto ofreciendo ayuda a sus asediadas flotas con sus propias naves de vacío, como pidiendo ayuda para expulsar incursores xenos, piratas, y otros comerciantes independientes que amenazan sus intereses cercanos. Aunque esta alianza puede ser tenue, la dependencia cada vez mayor de Puerto Lokhart en la dinastía Surena implica que muchos de sus oficiales no puedan rechazar estas llamadas a la guerra.

Los orkos son una extensa amenaza en los dominios del Emperador, puesto que los bárbaros pieles verdes se encuentran en cada lugar al que ha viajado la humanidad. El sector Askellon está lejos de ser inmune a sus depredaciones y ha sido asaltado en incontables ocasiones por ellos en su historia. En cada caso, el Imperio ha reaccionado formando regimientos adicionales para afrontar la amenaza y, aunque incontables millones se han sacrificado en el proceso, cada invasión ha sido detenida. No obstante, una vez los orkos ponen el pie sobre la superficie de un mundo es casi imposible rechazarlos por completo, incluso cuando parecen haber sido exterminados. Intermitentes infestaciones orkas asolan varios de los sistemas fronterizos de Askellon, con los bestiales alienígenas apareciendo de la nada para devastar los dominios del hombre. Hasta la fecha, estas infestaciones han sido controladas por las fuerzas cada vez más irregulares de Puerto Lokhart y, en años recientes, por las arriesgadas pero costosas intervenciones de la dinastía Surena. Está por ver cómo podrían reaccionar las fuerzas del sector a un período renovado de invasión a gran escala, asediados como están por muchas otras presiones.

Los eldar representan un peligro menos obvio. Esta antigua raza se preocupa poco por la humanidad, una especie a la que considera apenas sensible. Algunos dicen que la galaxia se inclinaba a los antojos de los eldar incluso antes de que la humanidad bajase de los árboles de la antigua Terra, y que los sistemas vivían y morían a su orden. Pero los eldar del 41º milenio son una raza maldita, reducida a un puñado disperso entre las estrellas. Sus incursores piratas hostigan y saquean por el sector, y ninguna nave parece a salvo de sus atenciones. No parece haber nada racional para sus ataques, ya que podrían destruir un pequeño transporte mientras ignoran un grueso carguero lleno de prometio. Esta imprevisibilidad se añade al miedo que causan sus corsarios en el espacio askelliano. Hay rumores de que los eldar también han realizado incursiones por esclavos y ataques planetarios, pero no se ha recuperado ninguna evidencia clara de los restos devastados encontrados en muchos planetas remotos. Peores aún son los rumores de que estos inescrutables xenos están también involucrados en robos y asesinatos selectivos, y que todo aquel que sin saberlo haya ganado su atención está condenado.

Los restos de otras razas llenan el sector como huesos quemados en un campo de batalla. Algunas se creyeron destruidas durante los primeros días de la fundación de Askellon, pero muchas parecen haberse extinguido mucho antes de que la humanidad abandonase Terra. Cada una de estas razas muertas es única, por los que los tecnosacerdotes del Xenos Biologis pueden determinar, y lo único que tienen en común es su silencio. Llevan mucho tiempo muertas y olvidadas, y, afortunadamente para el futuro de Askellon, nunca regresarán.

TERMINUS PRIME

Terminus es el primer sistema desarrollado que encuentra una nave en Askellon, y es un prospero centro de comercio. El sistema alberga media docena de mundos colonizados, que van desde Terminus Prime, un planeta densamente poblado y sede de numerosos grupos mercantiles, hasta Terminus Exo, un mundo paradisiaco entregado al placer de los más privilegiados de esas mismas casas comerciales. Estos planetas están protegidos por una considerable flota, además de por ejércitos muy bien entrenados y equipados, pagados por los beneficios combinados de las grandes casas.

Las numerosas facciones de Terminus, desde dinastías de comerciantes independientes hasta clanes de navegantes, han ganado su asombrosa riqueza invirtiendo en varias iniciativas comerciales y de explotación dentro y fuera del sector. Durante incontables siglos han dominado los mercados, en especial la oferta de productos de los mundos agrícolas del sector hacia sus mundos colmena. Cuando las condiciones lo han permitido, estas grandes casas han invertido en el transporte entre sectores, obteniendo importantes intereses en muchas flotas de capitanes cartógrafos que navegan estas solitarias rutas. En otras ocasiones, las grandes casas han respaldado a comerciantes independientes que buscan penetrar en el vacío desconocido más allá de las fronteras del contragiro del sector, pese a que estos esfuerzos se han vuelto cada vez más arriesgados en las últimas décadas.

Terminus Prime es un mundo de océanos relucientes y praderas ondulantes, muchas de estas últimas dedicadas a la producción de un amasec popular entre la aristocracia del sector. Su población se extiende por varios cientos de ciudades e incontables pequeños asentamientos, cada uno patrimonio exclusivo de una de las grandes casas. En tiempos pasados, se dice que las ciudades guerreaban unas con otras, pero de un modo muy ritualizado y según un enorme canon de ley. Sin embargo, en los últimos siglos, los gobernantes de las ciudades se enfrentan sin más ley que la suya propia, porque la prosperidad es cosa del pasado y no volverá jamás. Aunque exteriormente todo está bien, tras esas cortinas descoloridas se oculta la traición.

Milenios de riquezas han llevado al estancamiento, y donde antes Terminus respaldaba muchas empresas de alto riesgo, que resultaban en mayores recompensas, ahora se abstiene de todo salvo las perspectivas aseguradas. Mientras tanto, el agresivo Combinado de Comercio Mayor de Askellon en Puerto Aquila se ha vuelto más poderoso y domina muchas rutas comerciales y mercados. Muchas casas comerciales de Terminus son ahora cáscaras vacías, con sus tesoros malgastados en actividades vanidosas.

Perdida gran parte de la riqueza del planeta, una gran parte de sus ciudades han caído en la dilapidación señorial. Delicados puentes se han derrumbado en canales antaño prístinos, y las cúpulas de cobre de los grandes palacios están ahora empañadas y degradadas. Las casas se han vuelto unas contra otras, sin que ninguna se arriesgue a una guerra abierta, pero patrocinando ansiosamente envenenamientos, asesinatos y otros medios menos violentos para controlar lo poco que pueden. Muchas de las ciudades doradas no son regidas por el jefe de una gran casa, sino por el pariente menor que ha sobrevivido tras el último ataque.

A pesar del declive de las grandes casas, el clan navegante Ursa mantiene una presencia significativa, al igual que varios comerciantes independientes, incluyendo la antigua dinastía Anzaforr. Sin embargo, el reflujo del poder de los intereses mercantiles ha permitido que otros, incluyendo la dinastía Surena, odiados enemigos de Anzaforr, puedan prosperar. A raíz de su última guerra devastadora, que destruyó el sector hace muchos años, ambas dinastías han entrado en una tregua de penitencia, en la que cada una paga a Juno por sus pecados. Sin embargo, la paz es incómoda, y su equilibrio de poder se desplaza diariamente mientras Aristide Anzaforr se granjea el favor de la Ecclesiarquía y las osadas hazañas de Banu Surena fortalecen sus lazos con Puerto Lokhart. Desde el banquillo, el clan Ursa observa cuidadosamente, aprovechando las oportunidades que crean ambas dinastías mientras bordean la hostilidad declarada.

THAUR

Thaur es un mausoleo, un mundo santuario dedicado no sólo a venerar al Emperador, sino a los incontables nobles y santos que han fallecido con los milenios. Gran parte de la superficie del mundo está dominado por interminables colinas, envueltas en densos bosques. Bajo su dosel de oscuras sombras sin fin descansa la fallecida élite de la aristocracia de Askellon. Sólo los mas ricos están enterrados aquí en el sentido convencional, ya que los huesos de los de menor rango sirven para adornar o incluso forman las opulentas tumbas de sus superiores, el destino al que aspiran muchos peregrinos. El oculto suelo del bosque es en efecto una necrópolis formada por millones de criptas, tumbas y santuarios, conectada por kilómetros de pasillos llenos de peregrinos. Algunos edificios son tan viejos que la escritura tallada en la piedra es ilegible, los rostros de las estatuas de luto han perdido sus rasgos y expresión tras siglos a la intemperie. Muchas estructuras están agrietadas y abiertas, o se hunden en el suelo cubiertas por una densa capa de musgo y hiedra. Las tumbas varían en tamaño, desde lápidas individuales hasta enormes catedrales que se alzan a través del dosel y por encima de los bosques. Avenidas enteras están formadas por kilómetros y kilómetros de altas estatuas que representan a santos llorando y guardianes angelicales, algunas tan nuevas que el mármol brilla con la luz del sol que se filtra a través de los árboles, a otras les faltan extremidades o se han fusionado con los troncos de los árboles.

Los muertos no son los únicos ocupantes de Thaur, ya que los sepulcros, tumbas y santuarios deben ser atendidos para no echarse a perder, o construir nuevos para acomodar el interminable suministro de restos. Estas y otras tareas son realizadas por el Eulogus Askellino, una sociedad que vive completamente dedicada al cuidado de los muertos. El Eulogus se divide en una desconcertante variedad de clases; en la parte inferior están los encargados de fregar el musgo y la hiedra de las tumbas más antiguas, mientras que en la parte superior están las Vestales, que mantienen vigilia sobre las tumbas de los muertos principales, llorando toda su vida en la tranquila devoción de esta tarea sagrada.

También hay arquitectos de santuarios que lo construyen todo, desde lápidas hasta campanarios, y que adornan sus obras con los huesos de quienes no tienen derecho a un entierro completo. Otros atienden las incontables llamas montadas sobre las tumbas, mientras que más aún son responsables de controlar las hordas de alimañas atraídas por la presencia de tantos cuerpos humanos. Sin embargo, en Thaur no usan servidores para cuidar de los muertos o sus restos, incluso para las tareas más mundanas, porque tales criaturas son totalmente incapaces de derramar lágrimas.

El miembro más antiguo del Eulogus es el increíblemente antiguo Señor del Despertar, Jeronius Pyre. Como Señor del Despertar, Pyre es también el comandante imperial de Thaur, a pesar de que se preocupa poco por este papel y deja la mayor parte de las tareas a sus numerosos subordinados. Sus funciones principales giran en torno a la actuación de los servicios conmemorativos más importantes, ya sea para los nobles recién enterrados o para aquellos que murieron hace muchos siglos. El Señor del Despertar realiza un servicio diario, algunos asistidos por multitud de forasteros de luto, otros por no más de un grupo de llorosas vestales. El Señor del Despertar no discrimina entre la edad de los fallecidos, invirtiendo un elogio por un muerto común de hace cinco mil años con el mismo peso y dignidad que por un príncipe comerciante recién enterrado.

Aunque en la superficie, los pobladores de Thaur podrían parecer los partidarios más devotos del Credo Imperial, esto está lejos de la verdad. El Eulogus Askelline está plagado de faccionalismo y el Señor del Despertar sólo consigue su posición llevando a numerosos rivales a las tumbas que antes atendían. Estos grupos también mantienen creencias dispares. Algunos sostienen que cuando muere un miembro destacado de la nobleza, también deben ser ejecutados miembros de su familia y dominio para que lo atiendan al lado del Emperador. Otros creen que la vida es fugaz y carente de sentido, animando a estirpes enteras a marchar a las criptas y sacrificarse con la esperanza de una mejor vida en el más allá. Un pequeño grupo se sumerge en el suelo bajo las tumbas, dirigidos por altas figuras embozadas y buscando cosas antiguas que se rumorea que hibernan en el frío y húmedo suelo. Se dice que a veces recuperan alguna temible reliquia sin nombre de entre los muertos, a las que veneran como si fuesen los iconos más sagrados en un oscuro desprecio por el Credo Imperial.

Igualmente escalofriantes son los cultos sombríos que han profanado las tumbas para adorar la podredumbre y el Poder Ruinoso que la representa. Se desconoce cuántos cultos se han infiltrado entre el Eulogus, así como su verdadera influencia. Sea cual sea la verdad, parece probable que las fuerzas agitándolos se hacen más fuertes mientras el Pandemónium crece en el sector.

VANTH

En el mundo letal de Vanth, el peligro principal viene de la vida vegetal que compone sus selvas y pantanos impenetrables. Casi toda la superficie es un enorme lodazal fétido, del que se levantan las raíces de manglares de cientos de metros de altura. Tan antiguos son los pilares de estos árboles que se han entretreído durante milenios, creciendo juntos para formar una red de puentes por la que viajan muchas criaturas arbóreas sobre el pantano.

Aunque los enormes árboles de Vanth contienen una desconcertante variedad de vida animal, la verdadera amenaza para la exploración reside en los viscosos pantanos. Las oscuras aguas albergan algún tipo de criatura o criaturas que cazan todo lo que pasa por los puentes de raíces, alcanzándolo fuera del agua con vides serpentinadas como tentáculos. Después de atrapar a su presa, el organismo lo arrastra hacia el pantano. Algunos sabios xenos han sugerido que los propios pantanos son un sistema de digestión de tamaño planetario, una teoría que se considera con desprecio y horror a partes iguales.

Normalmente habría pocos motivos para viajar a Vanth. Sin embargo, se descubrió hace siglos que sus pantanos producen un inusual gas, conocido por su utilidad en valiosos procedimientos médicos. La mayoría de ellos relacionados con procedimientos de rejuvenecimiento, empleados por aquellos con riqueza o poder suficiente para revertir el envejecimiento y prolongar sus años de vida. Cuando se descubrió el incalculable recurso natural de Vanth, los ojos de algunos de los intereses de más alto rango en el sector y más allá se volvieron hacia el mundo.

Extraer los gases nunca ha estado exento de desgracias, porque no hay modo de hacerlo sin atraer las amenazas que se esconden bajo los pantanos. Se han intentado innumerables métodos diferentes, y aunque la mayoría han tenido cierto éxito, ninguno lo ha logrado sin pagar un alto precio. En la actualidad, la operación más exitosa pertenece a un oscuro cártel compuesto de varias casas nobles, que paga un enorme estipendio a la Casa de Roth, la dinastía comerciante independiente que descubrió por primera vez la presencia del gas, aunque no el planeta.

El cártel ha tenido un éxito considerable en extraer los gases mediante una plataforma de procesamiento sobre los pantanos. Generadores antigravitatorios muy caros sostienen la enorme maquinaria, ya que los árboles no pueden soportar su peso. El conducto es manejado por un equipo desde el interior de una cápsula blindada, y al encontrar una bolsa de gas, lo bombea al exterior lo antes posible para no dar tiempo a los tentáculos del pantano para destruir el aparato. Incluso este exitoso método ha costado la vida a cientos, porque si el conducto permanece en posición durante demasiado tiempo, los tentáculos se concentran tanto que la plataforma se ve amenazada con ser derribada del cielo y arrastrada al pantano. Se necesitan decenas de mercenarios fuertemente armados para mantener los tentáculos a raya el tiempo suficiente para extraer el gas necesario, pero las bajas de más de dos tercios son comunes. Hasta el momento, el esfuerzo ha sido rentable, al menos para los patrocinadores.

MUNDOS MENORES

“Los rebeldes se alzan y los señores del segmentum culpan nuestro pecado, jamás su incompetencia. La disformidad brota y los cardenales predicán que el mal de nuestros corazones ha agravado al Emperador. Los demonios alienígenas esclavizan a nuestros hijos y los Altos Señores dicen que nosotros tenemos la culpa, nunca que la Armada Imperial ha sido laxa en el cumplimiento de su deber. No es extraño pues, que las mismas estrellas aborrezcan el dominio de Terra, ya que ¿cuándo nos han ofrecido jamás una elección a los verdaderos hijos de Askellon?”

—Autor anónimo, *El declive y caída del sector Askellon*

Más allá de los Grandes Mundos y de los mundos Tributarios se encuentran los Mundos menores, aquellos que sólo están conectados mediante rutas de disformidad peligrosas o fragmentadas. Muchos son esforzados contribuyentes del sector, sin mejores rutas para convertirse en mundos Tributarios. Otros son mundos fronterizos cuyas poblaciones nunca han oído hablar del Imperio, o planetas que no conocen la huella del hombre. Sin embargo, todos ellos han sido reclamados por los gobernantes de Askellon, incluso si son poco más que una marca en un desgastado mapa estelar.

ÁNGEL KZ-8

Se sabe muy poco del sistema Ángel KZ-8. Las únicas descripciones sólidas son las registradas por el clan navegante Auriga, que huyó del sector Askellon hace cinco siglos, y aunque los cazatalentos de la dinastía Surena examinaron brevemente este sistema para su explotación, las notas eran escasas y entremezcladas con la locura. La mayoría sostiene que la información existente es poco fiable en el mejor caso, y el producto de mentes y ambiciones rotas en el peor. En lo que los informes parecen estar de acuerdo es que en algún lugar sobre la estrella del sistema orbita una fortaleza negra blindada y armada, con su escarpada superficie incrustada de estatuas, coronadas por gárgolas de ébano y grabadas con kilómetros y kilómetros de texto. La fortaleza aparece salpicada de torres augur cubiertas de sensores y sondas, rastreando zonas aparentemente vacías del sector. Lo que esos centinelas silenciosos podrían estar vigilando sigue siendo un misterio, al igual que la identidad de los constructores de la fortaleza y lo que podría desencadenar su eventual retorno. Los registros proclaman que la fortaleza está vacía, aunque los espíritus máquina que guían sus incontables torretas permanecen vigilantes. Silenciosas puertas de vacío esperan la llegada, o tal vez el regreso, de sus amos.

DRACONIS LEJANO

Draconis Lejano es un mundo que existe en el límite del sector y que ocupa una precaria ruta de disformidad. Es un mundo oceánico orbitado por un satélite tan denso que provoca un increíble efecto sobre las mareas de sus océanos. A medida que el satélite pasa por el cielo, los mares altamente tóxicos son atraídos hacia él. Las aguas ácidas se elevan cientos de metros, por lo que el fondo del mar al otro lado del mundo queda expuesto, un proceso que toma alrededor de cuarenta horas estándar.

Lo que sigue atrayendo a personas curiosas a Draconis Lejano es el hecho de que, debido al cambio de mareas, el suelo marino revelado alberga muchos kilómetros de ruinas hundidas. Nadie puede decir si son de origen humano o xenos, pero las ruinas son ciertamente antiguas. Todas son de un mármol blanco uniforme, cubiertas por toneladas de algas y crustáceos. Entre las

estructuras masivas pueden encontrarse objetos metálicos de formas extrañas, famosos por conseguir altos precios entre los aristócratas con un gusto por lo prohibido. La verdadera función de estos pequeños artefactos es desconocida, pero muchos se convierten en la base para joyería o esculturas inusuales. Recuperarlos es una tarea peligrosa, incluso al encontrarlos en un lugar seco. Los depredadores acechan, adaptados a los cambios de marea, y atacan sin previo aviso. Los saqueadores deben luchar contra ellos y localizar tesoros rápidamente, porque los mares tóxicos pronto regresan y no hay modo de detener las aguas letales.

EUCLIDES 13 GAMMA

El sistema Euclides 13 se encuentra en el límite del contragrado de Askellon. El sistema rara vez es accesible, ya que el Pandemónium lo ha aislado muchas veces a lo largo de la historia. Los ocho mundos del sistema parecen idénticos y muestran casi la misma masa, dimensiones y otras características generales. La única diferencia se encuentra en las condiciones de la superficie, pero la mayoría de investigadores del Mechanicum creen que estas son un reflejo de la proximidad de cada planeta a la estrella central.

Por lo que cuentan los archivos, sólo un mundo del sistema Euclides 13 ha sido visitado. Según los informes, el tercer planeta del sistema, Euclides 13 Gamma, es un mundo dominado por retorcidas formaciones que parecen distorsionadas por el capricho de algún dios loco. Enormes espirales, arcos y columnas de roca se elevan hacia el cielo, aparentemente ajenas a las leyes de la naturaleza. Sin embargo, no son estas extrañas formaciones las que han dotado de una reputación terrible al planeta, sino que todas las expediciones hayan sido víctimas de algún tipo de guardián y sólo un puñado de supervivientes hayan vuelto para advertir sobre los terrores surgidos de la oscuridad.

KUL

El mundo de Kul está más allá de Puerto Aquila y se cuenta entre los que han caído en la herejía y la locura provocada por la proximidad del Pandemónium. Durante gran parte de su historia, Kul fue un mundo fronterizo, subdesarrollado y de poco interés para las grandes casas de Askellon. Sus habitantes fueron considerados como contaminados y atrasados, y pocos forasteros tenían alguna razón para visitar el mundo. Cuando Kul fue engullido por la disformidad a mediados del 38º milenio, la mayoría pensó que se había perdido para siempre, y nadie derramó una lágrima por su población. Pero un siglo más tarde, la disformidad aparentemente escupió el sistema de nuevo y un escuadrón de la Armada Imperial fue enviado desde Puerto Lokhart para determinar qué quedaba de su gente.

Lo que descubrieron fue motivo de preocupación entre los sabios del Pandemónium. La superficie del mundo estaba devastada más allá de todo reconocimiento y sus asentamientos reducidos a ruinas. Huesos blanqueados cubrían la tierra, pero no eran de los nativos, sino de un regimiento de la Guardia Imperial que se creía perdido en tránsito hace siglos, a juzgar por sus uniformes hechos jirones. Sus vehículos también salpicaban la roca ahora infernal. Las investigaciones posteriores no encontraron ninguna pista sobre el destino de la población, pero la mayoría sufrió una calamidad y desastre inesperados. Actualmente el mundo está en cuarentena, aunque esto no ha impedido que los agentes del Comercio sin Rostro extraigan artículos especialmente interesantes de su superficie para venderlos por todo el sector.



NURN DELTA

Un planeta en el borde exterior del subsector Estigio y lejos de cualquier ruta útil, Nurn Delta nunca se ha contado entre sus mundos. Por lo que se refiere a las casas de Askellon, es un mundo de llanuras azotadas por el viento y poblado por salvajes, apenas capaces de hablar y preocupados sólo de romperse la crisma unos a otros con grandes rocas. Esta combinación de aislamiento, aparente falta de recursos naturales, y el estado de completa regresión de la población humana nativa, significa que pocas naves askellianas lo visitan. Sin embargo, naves de otras partes si acuden, atraídas allí por sus propias y únicas razones.

Una vez por generación, una nave de guerra con la librea del cielo más brillante y la más pura nube llega a través de rutas disformidad desconocidas para los clanes navegantes de Askellon. Pequeños grupos de enormes guerreros aparecen de repente en la superficie, en un momento y lugar predicho en el apogeo de la visita anterior.

Su llegada anuncia un período de pruebas, en las que los hijos elegidos de las numerosas tribus dejan de lado sus rivalidades y compiten entre sí por el favor de los guerreros del cielo. Estas pruebas se libran hasta que sólo queda un guerrero de cada tribu. Entre estos, los visitantes seleccionan a aquellos que juzgan dignos de comenzar el proceso de formación y transformación que, en una pequeña fracción de los casos, dará lugar a la iniciación de un nuevo hermano en sus filas.

La llegada del momento predicho causa gran expectación entre las tribus. Muchos sostienen que la espera es en sí misma una prueba de fe, y que las tribus deben demostrar que son dignas enfrentándose unas contra otras en nuevas hostilidades. A medida que la llegada de las pruebas se aproxima, la tensión se acerca a un punto álgido que sólo será aliviado cuando los guerreros del cielo regresen por fin a Nurn Delta.

EL RACIMO ROSENKREUZ

A lo largo de los bordes del núcleo del sector Askellon hay una serie de sistemas cuyas estrellas son orbitadas por numerosos mundos estériles, sede de lo que se supone una civilización largo tiempo extinta. Estos mundos son conocidos por sus enormes dólmene de piedra negra levantados antiguamente por constructores de la región. No quedan indicios de la identidad de los constructores, pero eso no quiere decir que no hayan dejado nada atrás.

Estos mundos muertos están impregnados de algún tipo de campo psíquico, un efecto descrito por los psíquicos capaces de soportarlo como una mancha o resonancia. Este efecto incluso puede sentirse sin poseer capacidades psíquicas, como una picazón en la piel y problemas para enfocar los ojos. A veces el efecto es tan pronunciado que causa falta de memoria o episodios psicóticos, y es aún peor en los psíquicos. Si quedan atrapados en estos periodos de intensa retroalimentación mental, se sabe de psíquicos que han perdido su cordura por completo, liberando sus poderes sobre los más cercanos, ya fueran amigos o enemigos.

Como resultado, todos los capitanes y navegantes prudentes evitan el racimo. Cada uno de sus sistemas está sembrado con boyas de interdicción que transmiten una advertencia continua de no viajar a los sistemas interiores, aunque en verdad hay escasas razones legítimas para que una nave registrada pase por la zona. Sin embargo, hay un montón de razones ilegítimas para hacerlo, por lo que el racimo es un hogar natural para los parias, piratas y herejes. Los que residen en la región por mucho tiempo se vuelven permanentemente alterados, con su cordura comprometida y sus almas perdidas a un poder sin nombre.

TUCHULCHA

El sistema Tuchulcha no ha aparecido en cartas estelares santificadas durante muchos siglos. El mundo estuvo en un tiempo marcado para la colonización por una empresa conjunta de comerciantes independientes aliados, que pretendía convertirlo en una puerta de entrada a los espacios inexplorados y no explotados alrededor del sector. La Casa de Roth abrió impaciente el camino, con otros clanes poderosos (como las dinastías Anzaforr y Reil) respaldando este ambicioso proyecto con la esperanza de conseguir mayor rendimiento. Estaban convencidos de que esta región era el hogar de incontables tesoros que esperaban ser saqueados, e hicieron importantes inversiones. Se organizó toda una flota de exploración, junto con la infraestructura necesaria para aprovechar la región una vez asegurada. Se construyó un puerto orbital masivo y se iniciaron conversaciones para atraer a las dinastías de más alto rango en todo el Imperio en el gran plan. En una sola noche, sus planes se derrumbaron.

El Pandemónium, antes considerado demasiado lejano para interferir con la tarea, estalló fuera de toda medida. La tormenta sacudió las rutas disformes hacia Tuchulcha, aislándola por completo del espacio circundante. La última nave en salir fue una fragata rápida de la Casa de Roth, pero lo que la tripulación vio cuando la disformidad se cerró tras ellos nunca se registró. Se dice que el capitán y sus oficiales cayeron poco después, con su cordura devastada y su alma marchita. A raíz de este desastre, la dinastía Reil, casi arruinada, dejó el sector maldiciendo a la Casa Roth por su imprudente avaricia y partió hacia regiones inexploradas lejos de este horrible cataclismo.

Aún hoy, Tuchulcha está aislada por la disformidad; un mundo aparentemente atrapado en ámbar para cualquier adivino del éter tan loco para volver su mirada hacia allí. Algunos dicen que las instalaciones orbitales todavía siguen ahí, con sus cámaras de almacenamiento repletas de tesoros recuperados en lugares desconocidos, como tentación para cualquiera que se atreva a regresar.

Esto sería un gran error, porque ahora es un mundo demoníaco inmerso en la disformidad. Legiones infernales acechan en retorcidos paisajes, enfrentadas por capricho de los Poderes Ruinosos. Estas criaturas crecen en poder y atraviesan periódicamente el torturado velo de la realidad, arrastrando almas desafortunadas de regreso a su reino. Estos desgraciados aún residen en la superficie de Tuchulcha, siempre huyendo de los cacareantes demonios.

Ahora se dice que más allá de Tuchulcha se encuentra un dominio legendario e imposible de sistemas estelares, una región más grande que la que contiene la mayoría de los sectores en un volumen de espacio no mayor que un subsector menor. Lo que se esconde en este reino sigue siendo desconocido excepto para los locos y los videntes de la disformidad más malditos, pero seguramente será revelado cuando por fin el Pandemónium abrumbe Askellon.



CAPÍTULO XI: EL DIRECTOR DE JUEGO

¡ALTO!

EL SIGUIENTE CONTENIDO DE ESTE LIBRO DE REGLAS ES SÓLO PARA LOS OJOS DEL DIRECTOR DE JUEGO. LOS ACÓLITOS DEBEN ABSTENERSE DE SEGUIR LEYENDO, PARA NO CONOCER SECRETOS INDEBIDOS.

En cada partida de DARK HERESY, un jugador debe asumir la responsabilidad del Director de Juego, o DJ. Su papel es recrear el entorno de *Warhammer 40000* con personajes adicionales y nuevos eventos. En este capítulo, los jugadores pueden encontrar una explicación detallada de lo que significa ser un DJ, así como consejos y varias herramientas para asumir ese papel.

CÓMO SER UN DJ

“Todos somos solo un arma en la mano derecha del Emperador”.

—Anónimo

El DJ es en parte narrador, en parte árbitro, y en parte miembro del grupo. Es su responsabilidad crear y mantener vivo el mundo de juego. Debe establecer y describir a los diferentes PNJs que pueblan este mundo, y trabajar con los jugadores para establecer los acontecimientos narrativos de la partida. Esto implica preparar el material antes de jugar y trabajar con él en determinadas sesiones para adaptarlo y desarrollarlo, respondiendo a los cambios que los jugadores puedan causar.

El DJ tiene un gran control creativo y libertad para esta tarea, pero los juegos de rol son un esfuerzo de colaboración. Mientras que el DJ puede crear personajes como un autor, o establecer escenas como un director de cine, también debe trabajar con sus jugadores para crear una experiencia agradable para todo el grupo. De este modo, el DJ también participa como mediador, asegurando que todos tengan la oportunidad de participar y divertirse, mientras resuelve los conflictos al interpretar las reglas. Un buen DJ se asegura de que el juego se desarrolla sin problemas, y todos los jugadores se comprometen con los acontecimientos del juego y la diversión.

EL GRUPO

Cualquier partida de DARK HERESY está formada por sus participantes. El DJ y los jugadores establecen su marca personal en los eventos. Para asegurarse de que el resultado es tan divertido como sea posible para todos, lo mejor es pensar en la dinámica de grupo y el mejor modo de acomodar los intereses de todos los participantes.

ELEGIR AL DIRECTOR DE JUEGO

Lo primero que un grupo tiene que hacer la hora de organizar una partida de **DARK HERESY** es seleccionar un DJ. Esta es una responsabilidad importante, y requiere cierta cantidad de trabajo, pero también puede ser muy gratificante. Obviamente, la posición del DJ es la mejor para quien esté interesado en tomarla, pero también es importante seleccionar un DJ con un sólido conocimiento de las normas y una buena comprensión del universo de *Warhammer 40000*. Si el grupo comparte un único Libro Básico de **DARK HERESY**, también es aconsejable que lo guarde el DJ para prepara el material entre sesiones.

TIPOS DE JUGADORES

Además de elegir al DJ, puede ser útil discutir antes de comenzar la partida lo que interesa a cada jugador. Hay una amplia variedad de temas o acontecimientos que pueden ser cubiertos durante una partida de **DARK HERESY**, y es poco probable que un grupo pueda cubrir todos ellos. Algunos jugadores prefieren centrarse en la intriga social en los más altos tribunales del Imperio, mientras que otros pueden querer enfrentarse a escoria de la colmena con armas de fuego. A continuación se encuentran algunos detalles sobre los enfoques más comunes para las partidas.

PARTIDAS ENFOCADAS A LOS PERSONAJES

Muchos jugadores quieren ver a sus personajes como el núcleo del juego. Podrían idear PNJs que conoce su personaje, u obligaciones y rencores sin resolver. El DJ puede incluir estas ideas en la trama para hacer las cosas más emocionantes. Tal vez un acólito en deuda con un comerciante anónimo deba traficar con reliquias ilícitas, u organizar un accidente para un rival del comerciante. Este toque personal puede recorrer un largo camino hasta obtener un jugador inmerso en el juego, pero el DJ debe tener cuidado de no poner excesiva atención en un personaje sobre los demás.

Algunos DJs prefieren alternar entre enfoques, dando a cada jugador su momento de atención, mientras otros buscan formas de enlazar múltiples elementos. Un DJ que conoce a sus jugadores y sus personajes puede ayudarles a introducir nuevos elementos; estos pueden añadir un interés personal a la historia, como extraños que dicen ser familiares lejanos o un oscuro secreto del pasado de un asociado.

PARTIDAS ENFOCADAS AL COMBATE

Algunos jugadores se emocionan al luchar contra enemigos poderosos en un combate a muerte, y derrotar al rival de su personaje del modo más visceral posible. Los DJs que buscan dar cabida a este deseo deben asegurarse de incluir tales enemigos en sus planes, y desarrollar nuevos desafíos tácticos en combates. Un acólito que ha dominado el combate cuerpo a cuerpo puede verse superado por enemigos esquivos y móviles, mientras que un tirador maestro podría estar interesado en enemigos que usan posiciones defendibles como cobertura. Si este tipo de desafío no le gusta a todo el grupo, el DJ debe estar seguro de que los enemigos más duros no eliminen a los PJs menos especializados al abrirse camino hacia el mejor luchador, así como equilibrar la sesión entre el combate y encuentros narrativos.

PARTIDAS ENFOCADAS A LA INVESTIGACIÓN

Algunos jugadores disfrutan la emoción de descubrir y sonsacar secretos para resolver un misterio. Por suerte, este es un estilo al que **DARK HERESY** se presta muy bien. Muchos de los enemigos que los acólitos encuentran como siervos de la Inquisición prefieren mantenerse a si mismos y sus maquinaciones en secreto, por lo que puede ser fácil desarrollar un adversario astuto o una conspiración retorcida entre las amenazas existentes. El DJ tiene que tener especial cuidado con jugadores amantes del misterio familiarizados con el universo de *Warhammer 40000*, para no hacer cosas demasiado evidentes. Por otro lado, no todo el mundo disfruta de conjeturar o investigar, por lo que el DJ debe garantizar que siempre haya unas pocas pistas claras para evitar frustrar a otros jugadores, y para avanzar la trama si ignoran las pistas más sutiles.

PARTIDAS ENFOCADAS A LA INTRIGA

No siempre es necesario presentar a los jugadores una amenaza evidente bajo el aspecto de bestias babeantes o sectarios ocultos. A veces el mejor desafío es uno que no puede ser enfrentado directamente, por lo que los jugadores pueden enfrentarse al ingenio de su adversario en una arena más sutil. En el débil equilibrio de la política imperial, incluso los aliados cercanos deben ser cuidadosamente atraídos para ayudar. Algunos jugadores prosperan en estos desafíos, prefiriendo trazar mediante sus palabras su camino hacia, o huyendo de, los problemas. Su enemigo podría ser el burócrata obstructor, el noble ampuloso, o el demagogo descarado, oponentes que deben ser derrotados con un pensamiento afilado o retórica persuasiva. Figuras poderosas como gobernadores planetarios también pueden suponer grandes retos sociales, ya que su influencia es tan extensa que presenta una difícil oposición directa. Sin embargo, se debe asegurar que estos desafíos no se limiten a que participe el jugador más hablador y abandonar a los demás al aburrimiento.



EL PAPEL DEL DJ

La función principal del DJ es crear una historia (más conocida como una aventura), en la que participan los jugadores. Todo el contenido de la historia ajeno a los PJs está bajo el control del DJ. Él proporciona la información sobre los lugares, personajes y escenarios donde actúan los PJs, y guía la trama hacia adelante con nuevas apariciones y conflictos. Cuando los PJs se encuentran con otros personajes, el DJ asume sus roles.

Durante una partida de **DARK HERESY**, el DJ debe intentar vincular los escenarios pasados y futuros para crear un sentido de continuidad y verosimilitud. Este tipo de narrativa extendida, llamada una campaña, permite que los jugadores sientan que participan en un mundo vivo que responde a sus acciones e influencia, y que busquen partidas de mayor duración.

LAS BASES

Dada la importancia del papel del DJ, es vital que esté bien preparado para la partida. Antes de aceptar el papel, así como antes de cada sesión, el DJ debe asegurarse de que se siente cómodo con estos elementos importantes de trabajo.

CONOCER LAS REGLAS

El DJ debe intentar familiarizarse lo más posible con las reglas para las situaciones que puedan surgir durante una partida. Lo ideal sería conocer las reglas tan bien o mejor que cualquier jugador. Si surgen conflictos durante una partida al interpretar una norma, el DJ debe hacer una decisión adecuada que mantenga la partida en movimiento. Algunos DJs pueden confiar en un jugador bien informado para ayudar con esta tarea, pero se podría dudar sobre la imparcialidad de sus decisiones.

CONOCER LA TRAMA

En **DARK HERESY**, los acólitos son agentes al servicio de un inquisidor que defienden el Imperio contra amenazas ocultas. Sin embargo, puede ser difícil hacer esto sin ninguna conspiración o enemigo presente. El Director de Juego proporciona estos elementos para conducir la trama del juego. Él desarrolla los ajustes generales y específicos, personajes antagonistas, aliados y espectadores, y herejías que investigar. Estas son las herramientas con las que representa los acontecimientos de la narración.

Ya que la narrativa de un juego de rol es un esfuerzo de grupo, el DJ debe permitir a los PJs influir en el desarrollo de la aventura. Esto significa que poner demasiados detalles en algunas partes o confiar demasiado en un elemento específico puede causar problemas si los PJs no se encuentran con él. El DJ tiene que preparar una visión general de los acontecimientos, y asegurar que todos los detalles específicos, como pistas o PNJs, se pueden usar de forma flexible, según necesite la partida.

ESTAR PREPARADO

El DJ suele asegurar que la partida transcurre sin problemas, proporcionando papel, lápices, dados, o cualquier otra ayuda de juego útil. Algunos DJs también podrían preferir emplear otro material como copias de hojas de personajes. Hacer un seguimiento de pequeños detalles como estos ayudan a centrar la atención en la importante tarea de avanzar la partida. Se puede encontrar una lista del material básico para jugar a rol en la página 13.

LA LABOR DEL DIRECTOR

“El Emperador es nuestro padre y nuestro guardián, pero también nosotros debemos proteger al Emperador”.

—Sebastian Thor

Además de tener un conocimiento general del deber de un Director de Juego, el DJ debe revisar situaciones y sistemas específicos de las reglas para asegurarse de haber comprendido cómo manejar una partida. El DJ debe estar preparado para todo, desde ayudar en la creación de personajes hasta el paso de una investigación secreta hacia su confrontación final.

PREPARÁNDOSE PARA JUGAR

Gran parte de la labor del DJ se realiza fuera de las sesiones de juego. Aunque es posible para un DJ experimentado improvisar un escenario de principio a fin, la mayoría prefiere preparar algo de material antes de tiempo. Esto hace más fácil centrarse en cada sesión, en lugar de dividir la atención en acontecimientos actuales y en lo que debe ocurrir a continuación. Esto es especialmente cierto al inicio de la campaña, antes de que los jugadores tengan la oportunidad de desarrollar los eventos con sus acciones.

AYUDAR EN LA CREACIÓN DE PERSONAJES

La creación de los PJs es, ante todo, trabajo de los jugadores que los van a usar. Algunos jugadores incluso podrían ofenderse si el DJ llega a “entrometerse”. Sin embargo, esto no significa que el DJ no pueda, o no deba, ofrecer ayuda cuando sea necesaria. El DJ puede ayudar a los jugadores de varias formas sin controlar por completo el proceso de creación de personajes.

Una de las formas más sencillas es guiar a los jugadores a través de las reglas. Para un grupo que juega a **DARK HERESY** por primera vez, esto es muy importante si los jugadores no han tenido oportunidad de repasar las reglas. Si el DJ tiene más conocimientos que sus jugadores sobre el universo de *Warhammer 40000* puede ayudar a la hora de explicar los detalles sobre la galaxia que habitan los PJs. El DJ también puede trabajar para unir a los PJs como un grupo más cohesionado, iniciando conversaciones sobre posibles vínculos previos entre personajes, o señalando posibles decisiones durante la creación del personaje alrededor de las cuales se podría desarrollar una aventura.

PREPARATIVOS PREVIOS A UNA SESIÓN

Los preparativos no terminan tras comenzar la campaña. Es útil reservar algo de tiempo antes de cada sesión para revisar hechos pasados, repasar los planes y llegar a nuevas ideas. No hay una pauta absoluta sobre cuánto tiempo gastar en este trabajo, pero lo mejor es comenzar por los conceptos básicos y ampliar hacia el exterior, mientras siga siendo interesante y útil.

Los jugadores a menudo se aventuran en áreas imprevistas, o llevan una investigación de un modo inesperado, por lo que cubrir estos casos mediante un poco de preparación es esencial. El DJ debería mantener algunos PNJs y lugares como reserva, para usarlos en estas situaciones. A menudo, una simple lista de nombres puede ayudar al DJ cuando los acólitos se mueven en entornos muy poblados. Además, algunas pistas pregeneradas también son útiles para hacer que los recorridos inesperados sean

gratificantes para los jugadores. El DJ debe ser flexible en estos desvíos no planificados; algunos pueden verse aislados de la trama principal, o pueden ofrecer capas adicionales a una conspiración existente. Algunos encuentros secundarios podrían iniciar una aventura totalmente nueva, que los jugadores deberían encontrar interesante. El DJ debe mantener siempre un seguimiento de lo que sabe cada PNJ sobre los oscuros secretos de la aventura, sobre todo en los casos de PNJs no planificados.

DIRIGIENDO LA PARTIDA

Como con cualquier obra narrativa, una partida de **DARK HERESY** está fuertemente influenciada por su estructura y ritmo. Para ayudar a establecer el flujo de los acontecimientos, las reglas incluyen dos formas diferentes de tiempo y acciones. Dominar su uso puede mantener el interés del jugador, y evitar que las escenas avancen demasiado rápido o demasiado lento.

MODOS DE JUEGO

Los acontecimientos pueden aparecer en tiempo estructurado o tiempo narrativo, como describe el **Capítulo VII: Combate** y el **Capítulo VIII: Herramientas Narrativas**. A continuación se discute cuándo usar cada uno y el momento para cambiar entre ellos.

TIEMPO NARRATIVO

Todas las situaciones fuera del tiempo estructurado ocurren en el tiempo narrativo, el modo de juego por defecto. El tiempo narrativo no impone obligaciones al DJ o PJs para realizar acciones, ni tampoco algún orden específico. Es posible que unos pocos jugadores o PNJs tomen un papel más destacado en una escena en tiempo narrativo, o que los jugadores tomen acciones con la frecuencia que deseen (dentro de lo razonable). El DJ tiene que tener cuidado de que todos los jugadores sigan comprometidos con los acontecimientos, incluso durante el tiempo narrativo, y evitar que una parte del grupo reciba una cantidad injusta de atención. La ventaja del tiempo narrativo es su fluidez, lo que permite al DJ responder a los jugadores con más naturalidad. Sin embargo, puede ser difícil manejar algunos eventos en tiempo narrativo precisamente por este formato poco preciso.

TIEMPO ESTRUCTURADO

El tiempo estructurado ocurre en asaltos regulares, o cada cinco segundos de tiempo de juego. Cada asalto, los PJs y PNJs relevantes tienen su oportunidad para realizar acciones. Aunque su uso principal es manejar los encuentros de combate, puede usarse si algún evento requiere un seguimiento cuidadoso del paso del tiempo, un orden regular para las acciones de los personajes, repeticiones de un efecto ambiental, o alguna combinación anterior. Algunos ejemplos de escenas que usan el tiempo estructurado incluyen una persecución aérea por las torres de una ciudad colmena, apaciguar el espíritu máquina de un explosivo programado, o escapar de un edificio en llamas. El tiempo estructurado permite al DJ controlar el caos de las escenas peligrosas, mientras las acciones limitadas mantienen la tensión.

EL RITMO DE JUEGO

El buen ritmo de una sesión de juego requiere que el DJ entienda cómo usar los tiempos estructurado y narrativo. Como la mayoría de los eventos se producen en tiempo narrativo, debe saber mantener los eventos en movimiento sin ser demasiado inflexible en el paso del tiempo. También debe ser capaz de mantener la atención de cada jugador, y evitar que la escena se centre demasiado en una sola parte del grupo. También debe mantener la tensión dramática, que puede tener altibajos como parte de la narrativa en general. Por último, debe saber cuándo es apropiado cambiar al tiempo estructurado sin interrumpir el juego.

USAR LAS TIRADAS

La mayoría de las acciones durante una sesión se resuelven mediante tiradas de características o habilidades. Sin embargo, no toda acción requiere una tirada. En algunos casos, el uso de una tirada hace el juego menos interesante, o permite fracasar en una tarea que, obviamente, debe tener éxito. El Director de Juego sólo debe pedir una tirada cuando el resultado pueda tener relevancia, independientemente de su éxito o fracaso, y nunca para tareas rutinarias realizadas sin presión. No hay motivo para que un jugador realice una tirada de Atletismo si su personaje camina por un largo pasillo, pero podría ser apropiado si el acólito está huyendo de enemigos que le persiguen. Las tiradas son apropiadas al actuar bajo presión por circunstancias externas, como intentar descifrar un grimorio de datos antes de que los enemigos accedan a su bóveda de almacenamiento.

Algunas tareas son simples, como realizar rituales básicos de mantenimiento en un vehículo robusto como un Rhino PCE. Otras requieren de una habilidad lo más elevada posible, como trepar por la pared exterior de una alta torre colmena. En general, una tarea que se realiza en ausencia de presión externa rara vez debe ser más difícil que Moderada (+0), y más a menudo debería ser Ordinaria (+10) o más fácil. Las tareas o circunstancias especialmente difíciles podrían requerir que el DJ asigne tiradas más arduas.

Los resultados de una tirada son fáciles de determinar, pero a menudo hay espacio para algún matiz adicional basado en los niveles de éxito o fracaso. En algunas es evidente cómo podría afectar un resultado positivo o negativo en exceso. Por ejemplo, fallar al reparar un reactor de plasma podría causar una peligrosa acumulación de energía y una posterior explosión. En otros casos, estos resultados pueden ser más sutiles, una puerta que se ven obligados a forzar podría quedar fuera de su marco, o podrían recordar algunos detalles adicionales sobre un tema importante que de otro modo habrían permanecido en el olvido. Si los resultados de la tirada son fácilmente cuantificables, como la velocidad a la que se busca en una habitación, considera modificar esa cantidad según los niveles de éxito o fracaso. Si no es así, el Director de Juego debería añadir más detalle a las tiradas que tengan éxito o fracasen por al menos tres niveles. Usar los niveles de éxito y fracaso de este modo puede añadir mucho a la narración de la aventura, e incluso proyectar la historia de colaboración que los jugadores están creando en nuevas direcciones.



TIRADAS DE HABILIDAD

Aunque las tiradas pueden ser de característica o de habilidad, la mayoría de tiradas en **DARK HERESY** usan esto último. Las características representan el potencial natural de los personajes, pero en muchos casos, las acciones del personaje dependen de la especialidad aprendida tanto como de la aptitud natural. El DJ sólo debe usar tiradas de características cuando no sea posible aplicar el entrenamiento de una habilidad. Un ejemplo podría ser sobrevivir a una dosis de veneno. La Resistencia de un personaje puede salvarlo, pero su entrenamiento poco puede hacer contra el veneno en su cuerpo.

Cada habilidad tiene ciertas características recomendadas que se pueden usar para la mayoría de las tiradas. Se recomienda usar una de estas características para las tiradas con esa habilidad, y una sola característica puede destacar como la opción obvia en muchas situaciones. Sin embargo, algunas circunstancias o ideas inusuales pueden permitir, o incluso requerir, una característica diferente. Un caso podría ser una tirada de Engañar para suplantar a un noble de la Cúspide, que podría usar Voluntad para representar un aire de arrogancia que prevenga una inspección cercana, o Agilidad para imitar los gestos de un individuo específico. Aunque este pensamiento puede hacer el juego más interesante, el DJ no debe permitir que un personaje use su mejor característica para todo. Después de todo, un personaje cortés no puede pedirle a una pesada roca que se aparte de su camino.

La mayoría de tiradas deben permitir el uso de una o dos características posibles. El DJ debe elegir al menos una de ellas como la opción por defecto, ya que sería injusto crear una tirada para la cual el DJ no tiene una solución. Si la tirada requiere realizar una acción muy específica, se puede limitar a una única característica. Las tiradas con más posibilidades abiertas podrían tener más opciones, con un margen de maniobra por parte del DJ hacia sugerencias para opciones adicionales.

RESOLVER LOS PROBLEMAS

A veces ocurre que, pese a los esfuerzos y planes del DJ, una partida se encuentra con problemas que impiden o frenan una sesión o toda la campaña. A veces las acciones de los PJs llevan la partida por caminos que el DJ no ha previsto, y que pueden paralizar la trama. En otras ocasiones, la dinámica de grupo puede provocar más conflictos en la partida. Esto no es motivo para renunciar al juego, ya que la mayoría de problemas se pueden resolver, siempre que la gente está dispuesta a comunicarse.

TIRADAS DE HABILIDAD

Aunque el DJ debe planificar variaciones y contingencias, no se puede estar listo para cualquier eventualidad. A veces, tiradas de dados imprevisibles o acciones inesperadas de los PJs logran resultados que el DJ no había imaginado. Es posible salvar estas situaciones con un poco de pensamiento rápido, pero a veces el Director de Juego se encuentra con finales abiertos tras estas molestas sorpresas.



Hay formas sencillas de manejar este tipo de problemas. El más sencillo es que el Director de Juego diga a los jugadores que necesita algo de tiempo para ajustar las cosas, y pida un descanso mientras elabora un nuevo plan. Según la cantidad de tiempo que necesite, esto puede significar desde enviar a los jugadores a por aperitivos, hasta terminar la sesión antes de tiempo. Esto último no es lo ideal, pero para mantener el juego funcionando sin problemas vale la pena el retraso.

Es posible conseguir tiempo sin detener la sesión, redirigiendo el progreso del juego. Dar paso rápidamente a otro aspecto de la trama o a un jugador no involucrado en el problema puede ayudar, como sorprender a los acólitos con una emboscada repentina. Muchos libros y películas mantienen la trama en movimiento con escenas de acción repentina o revelaciones dramáticas, y funciona igual para los juegos de rol.

Por último, el DJ puede delegar parte del trabajo creativo en los jugadores. Si las acciones de los PJs llevan el flujo de acontecimientos fuera de su cauce, entonces puede ser que tuvieran ciertas expectativas con lo que ocurriría a continuación. Incluso si no fuese así, podrían ser capaces de proporcionar alguna idea para mantener las cosas en marcha. Incluso si sus ideas no encajan con los planes del DJ, es poco probable que preguntar en la mesa perjudique a alguien, y puede ofrecer nuevas formas de ver la situación.

RESOLVER CONFLICTOS

Aunque los juegos de rol pretenden ser un pasatiempo divertido, los problemas con el grupo de juego pueden llegar a ser muy intensos. Los jugadores pueden entrar en desacuerdo sobre un curso de acción y comenzar una discusión. Un encuentro que resulta más penoso de lo esperado puede aumentar la frustración hacia el DJ. Lo importante es mantener una comunicación clara y tranquila. Si el conflicto es menor, puede ser mejor posponer su solución hasta que termine la sesión, pero nunca dejes que esas cuestiones se queden sin resolver por completo.

El DJ puede servir como mediador imparcial en las disputas entre jugadores, o abrirse a comentar y criticar si los jugadores tienen preocupaciones sobre su forma de dirigir la trama. Airar estos problemas es mejor que dejar que echen a perder la diversión, y es muy posible que alguien, DJ o jugador, pueda no ser consciente de los problemas que causa ante los demás. Los jugadores y el DJ deben esforzarse para asumir la responsabilidad y no echar la culpa a los demás, ya que es más fácil llegar a un compromiso cuando nadie siente que se le aparta o acusa como único culpable de un problema.

A veces, arreglar un problema puede ser externo a los acontecimientos del juego, pero en otros casos, puede implicar cambios en los planes del DJ, o incluso en eventos pasados. El DJ no debe dudar en hacer cambios si son importantes para mantener la diversión del juego para todos los involucrados, aunque los jugadores tampoco deben dar por hecho el trabajo del DJ. Entender lo que busca todo el mundo es clave para mantener un grupo de amigos y la diversión del juego.

CREAR UN INQUISIDOR

“Levántate, el Emperador tiene trabajo para ti...”

—De la llamada del inquisidor Zarath

Para grupos sin un jugador en el papel de inquisidor, la responsabilidad de representar a este personaje principal recae sobre el DJ. El peso de su rol narrativo significa que el inquisidor es probable que sea el PNJ individual más importante de la campaña, y debe ser creado con un gran nivel de cuidado y detalle. A continuación se muestran algunas preguntas importantes sobre el inquisidor, así como algunas ideas sobre cómo responder a cada una.

Aunque los inquisidores cortan todos los lazos con su vida pasada con motivo de sus funciones, ningún hombre puede escapar totalmente de sus orígenes. Los inquisidores rara vez viven en el pasado, pero les deja marcados. Para el DJ, esto significa que puede ser importante saber cómo era el inquisidor antes de su estado actual. Saber esto puede ayudar a describir al inquisidor, y añadir color y profundidad a su interacción con los acólitos. Teniendo en cuenta que los rigores del trabajo inquisitorial pueden dar forma a un hombre tan profundamente como su mundo natal, estos toques deben ser sutiles, y tal vez filtrados por otros elementos de su carácter. El DJ debe tener cuidado de no centrarse demasiado en el pasado del inquisidor, ya que el núcleo del juego lo forman los acólitos y sus hechos actuales.

¿DE DÓNDE PROVIENE EL INQUISIDOR?

En teoría, el cargo de inquisidor está abierto a cualquier persona del Imperio, desde el obrero más humilde hasta el noble más rico. Sin embargo, una fuerza y voluntad a la altura de tal posición son extremadamente raras, y es poco probable que uno entre toda la población de un mundo colmena las posea, y mucho menos encuentre una oportunidad para demostrarlo. El Director de Juego no debe sentirse limitado por la vida que llevó el inquisidor ante sus deberes actuales. Si una opción parece poco probable, el DJ debe recordar que el simple hecho de ser un inquisidor es tan inusual como para eclipsar tales circunstancias.

Tras determinar el pasado del inquisidor, el DJ debe considerar cómo su educación puede influir en su perspectiva actual. No es probable que un inquisidor haya sido el ejemplo típico de su antiguo cargo, por lo que la respuesta podría basarse en cualquier tipo de razonamiento. Un antiguo oficial de la armada podría prestar especial atención a las amenazas que acechan en el vacío, o podría centrarse en la corrupción entre la nobleza de los mundos que una vez protegió. Igualmente, es tan probable que un antiguo noble sea un espadachín mortal que no soporte las expresiones ambiguas, como que sea un conspirador que pase desapercibido entre la élite del Imperio.

A continuación se muestran algunos posibles orígenes para un inquisidor, aunque éstas no representan en absoluto todas las opciones:

- El inquisidor trabajaba para el Administratum antes de descubrir un complot para ocultar conocimientos prohibidos en placas de datos sagradas y archivos anexos. Su experiencia pasada le lleva a examinar hasta los más mínimos detalles en busca de signos de herejía oculta. A pesar de su meticuloso cuidado, no duda en revolucionar el orden establecido del Imperio para purgar elementos indignos.
- El inquisidor era un antiguo sargento de la Guardia Imperial que sobrevivió contra horrores de locura en un campo de batalla alienígena. Tras su desesperada lucha necesitó recambios cibernéticos de varias extremidades y órganos, y quedó marcado por un implacable odio hacia la vida alienígena.
- Una vez un predicador de la Ecclesiarquía, el inquisidor sufrió una crisis de fe cuando un psíquico renegado controló sus actos frente a su propia congregación. Sus ritos sagrados y catecismos fallaron al protegerlo, por lo que se decidió a combatir los poderes de la disformidad y ahora estudia los Poderes Ruinosos para derrotarlos con sus propias armas.

¿QUE IMPULSA AL INQUISIDOR?

Aunque la voluntad de actuar frente al peligro es común entre los inquisidores, esta toma muchas formas. Para algunos, este impulso es profundamente personal, derivado de una terrible pérdida o miedo de su pasado. Para otros, es el resultado de su crianza devota, templado por experiencias despiadadas. No pocos inquisidores actúan por pragmatismo en lugar de sentido de la responsabilidad, reconociendo que nadie más es lo suficientemente apto para conseguir que la humanidad sobreviva.

La motivación del inquisidor justifica su comportamiento. Este es el núcleo de su ser, el origen de su fuerza. El DJ debe asegurarse de que la motivación del inquisidor no se tambalee fácilmente. Si el inquisidor siente la necesidad de corregir algún mal pasado, esto debería ser una cuestión de percepción propia en lugar de un objetivo concreto. Él podría estar dispuesto a hacer obras mil veces más terribles que las que sufrió en su búsqueda definitiva para equilibrar la balanza. Esa motivación también debe ser algo a lo que los acólitos estén dispuestos a adaptarse, por lo que podría ser necesario debatirlo con los jugadores.

A continuación se enumeran algunas posibles motivaciones de un inquisidor, aunque son sólo una pequeña muestra de entre todas las posibilidades:

- Los primeros años de vida del inquisidor están impregnados por el Credo Imperial, y los horrores que ha combatido sólo han reafirmado su convicción en el derecho exclusivo de la humanidad sobre la galaxia. Lucha contra alienígenas, mutantes y demonios, sabiendo que con su muerte o destierro, facilita la ascensión a los fieles del Emperador.
- Hace mucho tiempo, su mundo natal casi cayó ante una invasión xenos, pero los verdaderos culpables de la muerte de millones fueron los líderes incompetentes y sin preparación de las tropas y defensas locales. Tras ver el precio del fracaso, y darse cuenta de la rareza de aquellos capaces del éxito, el futuro inquisidor juró nunca quedarse de brazos cruzados donde pudiera evitar una catástrofe.

- El inquisidor fue una vez un acólito al servicio de otro inquisidor. Sin embargo, descubrió que su maestro confraternizaba con poderes caídos para lograr sus metas, y se vio obligado a enfrentar y matar al hombre que lo había criado para convertirse en inquisidor. Ahora, intenta deshacer todo lo obrado por el hombre que traicionó su confianza.

¿QUÉ PODRÍA SACRIFICAR PARA CUMPLIR SUS METAS?

Es común pensar que no hay nada a lo que un inquisidor permita interponerse en su camino, y esto es bastante cierto. Cuando un inquisidor actúa, muy pocas cosas pueden impedirlo. Sin embargo, incluso el inquisidor más despiadado tiene unos principios que lo guían a lo largo del retorcido laberinto que debe recorrer. Cualquiera tan paranoico para sobrevivir como un inquisidor sabe que existirá conflicto entre sus necesidades y sus principios, y está preparado para juzgar a cada uno por su valor.

En realidad, un inquisidor lucha con sacrificios menos abstractos. Él debe estar dispuesto a sacrificar sus propios activos, o incluso sus acólitos, para alcanzar un objetivo, aun sabiendo que eso dificultará operaciones futuras. Del mismo modo, debe calcular el valor de las vidas, armas, e incluso mundos imperiales contra aquellos a los que se enfrenta para salvarlos. Algunos inquisidores se resisten a renunciar a estos recursos para una única victoria, y prefieren mantener su fuerza para una campaña más larga contra la oscuridad, mientras que otros podrían gustosamente condenar a millones de ciudadanos imperiales a la muerte para que mil millones más puedan vivir.

El DJ también debe considerar si el inquisidor está dispuesto a mancillar su carne, honor, o espíritu para ganar el poder que necesita para tener éxito. Para algunos inquisidores, el precio por usar tecnología prohibida o poderes brujos es demasiado grande para usar nunca este tipo de herramientas, mientras que otros añaden libremente cualquier arma a su arsenal si conduce a la derrota de los enemigos de la humanidad. En su forma más extrema, la pregunta es en qué medida valora el inquisidor valora su propia alma, y si está dispuesto a tratar con malvados xenos o retorcidos demonios para frustrar a otros de su especie.

Hay muchas restricciones y libertades con las que se podría diseñar a un inquisidor. A continuación se presentan algunas posibles limitaciones que puedan afectar a un inquisidor, aunque estos no representan todas las posibles opciones:

- El inquisidor es consciente de la rareza de los planetas habitables, y se niega a realizar una acción que pueda arruinar un mundo. Sin embargo, sacrificaría la población del mundo si más adelante pudiera volver a ser colonizado.
- Celosamente protector de su poder personal, el inquisidor es reacio a gastar sus propios recursos cuando puede extraerlos de otro lugar. Él podría reorientar los recursos imperiales de cualquier otra causa, no importa su importancia, para asegurar que sus propias misiones tengan éxito.
- El inquisidor está dispuesto a pagar precios terribles para la victoria, y ya lo ha hecho creando un huésped demoníaco que usa como su arma más secreta y terrible. No hay límites que no rompería con la suficiente motivación.

¿CÓMO USA EL INQUISIDOR A LOS ACÓLITOS?

La relación entre el inquisidor y los acólitos que le sirven suele ser complicada. Un inquisidor sólo puede estar en un lugar, y hacer frente a las amenazas más allá de su alcance inmediato requiere ayuda externa. Sin embargo, el grado en que los inquisidores confían y valoran a los acólitos que usan para extender su alcance varía enormemente. Algunos prefieren proporcionar a sus acólitos información completa sobre sus deberes mediante instrucciones personales, lo mejor para hacer frente a la amenaza. Otros ofrecen los detalles más elementales mediante mensajes codificados para protegerse de la traición. El grado de confianza y la cercanía que un inquisidor mantiene con sus acólitos podría variar con el tiempo, como un grupo que entre lentamente en el círculo íntimo de confidentes del inquisidor, tras demostrar su valor.

Este aspecto del inquisidor tiene un significado especial para un DJ de **DARK HERESY**, ya que estas inclinaciones del inquisidor pueden prestarse a diferentes estilos de campañas. Un inquisidor que ve a sus acólitos como carne de cañón prescindible los envía en diferentes misiones que uno que los ve como un grupo de aprendices y sucesores potenciales. Del mismo modo, los acólitos pueden realizar trabajos muy diferentes dependiendo de si el inquisidor confía en ellos con sus secretos y recursos. Si el inquisidor es contrario a los acólitos, el DJ podría permitir que acumulen recursos independientemente de su maestro y, eventualmente, lo sustituyan, tanto si lo desea como no.

A continuación se mencionan algunos métodos posibles por los que un inquisidor podría tratar con sus acólitos, aunque no representan todas las opciones:

- Los acólitos nunca se reúnen con su inquisidor directamente, quien en su lugar confía en un contacto para entregar sus órdenes. El contacto incluso podría ser un antiguo acólito incapaz de continuar al servicio activo; en su nuevo papel, debe ser obedecido como si fuera el propio inquisidor.
- El inquisidor mantiene una amplia red de contactos y siervos en los mundos donde opera y concede a los acólitos el privilegio de acceder a ella para ayudar en las investigaciones. Él espera que actúen sobre cualquier conocimiento recogido por una red local.
- El inquisidor trabaja en estrecha colaboración con los acólitos, viajando con ellos al lugar seguro más cercano a su ámbito de operaciones que posea, y les ayuda a planificar, aunque no sale a la ligera al campo de batalla.

¿CÓMO SE CONVIRTIÓ EN INQUISIDOR?

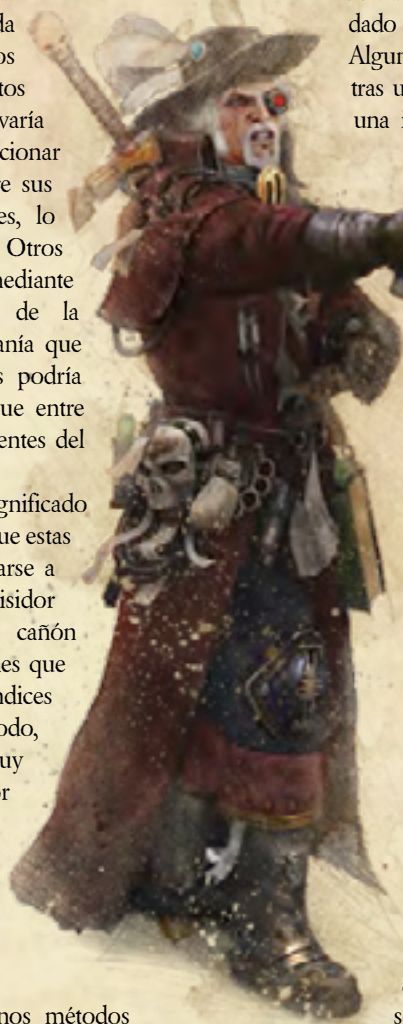
El momento en que un inquisidor adopta plenamente el manto de su oficio es un crisol que aleja su pasado y le forja un nuevo ser. Para cada inquisidor, este momento es único, y ha dado forma a cada uno de ellos de diferentes modos. Algunos fueron investidos con honores por su maestro tras un largo aprendizaje, mientras que otros arrancaron una insignia sagrada de los dedos aún calientes de su

amo para continuar una lucha que él no podía seguir. La posición quizá fue reclamada por

la fuerza tras enfrentarse a su predecesor por alguna traición páfida hacia el Imperio. Incluso podrían no tener derecho al poder del inquisidor, pero aquellos que se oponían a su ascensión fueron azotados hasta abandonar esos necios pensamientos.

La naturaleza de la investidura del inquisidor puede afectar a su modo de tratar a los acólitos. Alguien que sirvió a un maestro lealmente podría sentirse inclinado a respetar a sus acólitos, pero también podría obligarlos a seguir unas normas inquebrantables basadas en sus propias demandas. Si la relación entre el inquisidor y su antiguo maestro era antagónica o desconfiada, podría esperar la traición de sus propios acólitos, e incluso castigarlos por tomar la iniciativa más allá de lo que él considera seguro (aunque el DJ debe tener cuidado de no desalentar a los jugadores de tomar tal carga en su situación). Estas son sólo algunas posibles vías hacia este poder y responsabilidad, ya que el camino para convertirse en inquisidor es casi tan retorcido y difícil como el que viene después de asumir los deberes de la Inquisición. A continuación se muestran otras posibles investiduras en el cargo de inquisidor:

- Al servir como acólito durante muchos años, el inquisidor no tenía la ambición de sustituir a su maestro. Sin embargo, cuando su anciano inquisidor fue asesinado, se vio obligado a reclamar la autoridad de su mentor para buscar justicia para un gran hombre.
- El inquisidor lleva un antiguo sello de autoridad transmitido entre inquisidores más allá de cualquier cálculo, o eso afirma. El sello es en realidad una falsificación magistral que creó cuando reclamó el cargo, y juró no permitir ninguna oposición en su cruzada para proteger el Imperio contra sí mismo.
- El inquisidor tiene un sello tallado en puro granito Terrano, guardado en una caja de estasis, que marca al portador como representante de la voluntad del Emperador. Mató a su señor y se apoderó del sello, tras descubrir que el hombre en quien confió planeaba profanar su cuerpo como parte de un ritual para utilizar los poderes del Caos.



ENCUENTROS DE COMBATE

“¿Paz? No puede haber paz en estos tiempos”.

—Lord Comandante Solar Macharius

Es una verdad lamentable del 41º Milenio que la humanidad se ve acosada por todo tipo de enemigos. Parte del trabajo del DJ es manejar estas amenazas y los enfrentamientos desesperados contra ellas. Las reglas principales para manejar estos combates se encuentran en el **Capítulo VII: Combate**, pero aquí se encuentran algunos consejos adicionales para el DJ.

COMIENZO DEL ENCUENTRO

Dado que todos los encuentros de combate se producen en tiempo estructurado, el DJ debe resolver cualquier acción narrativa que realicen los acólitos antes de comenzar el combate. Dividir claramente las acciones de combate y no combate es importante, ya que algunos jugadores pueden aprovechar la oportunidad para preparar o incluso disparar las armas. Si se intenta aprovechar como un intento de sorprender al oponente, debe ser evitado. En la mayoría de casos, cualquier acción declarada tras comenzar de combate (y algunas de las acciones más largas que si fueron declaradas) son reemplazadas por la violencia inminente.

PREPARANDO EL ESCENARIO

Además de narrar los detalles de la escena, como el tipo y número de enemigos, o su posición, el DJ debería anotar los aspectos inusuales o importantes del escenario. Señalar los objetos que puedan ser usados como armas o cobertura improvisada puede hacer un combate mucho más interesante, al igual que los peligros potenciales, como cornisas o cables eléctricos. Si estas características se pueden observar en el campo de batalla, el DJ debe garantizar que los jugadores son conscientes de ellas. Es posible dejar algunas cosas para descubrir por los jugadores, pero nunca deben ser completamente ignorantes de su entorno.

Aunque es mejor para el DJ ser claro e informativo, un poco de misterio puede ser útil para establecer el ambiente del encuentro. Una descripción del escenario y los enemigos totalmente basada en reglas puede parecer aburrida e intimidante. Menciona los detalles descriptivos tanto como los mecánicos; señala la espada sierra del líder sectario por el rugido de sus dientes ensangrentados, o enfatiza el calor abrasador del metal fundido de la fábrica, en lugar de indicar el daño exacto por tocarlo.

PREPARACIÓN Y SORPRESA

El combate en **DARK HERESY** rara vez está tan organizado como la primera línea de una guerra. El enfrentamiento directo puede emplear artimañas y emboscadas, así como cualquier otra acción nefasta de los enemigos del Imperio, y el Director de Juego debe sentirse libre para reflejar eso usando enemigos que planean emboscadas o intentan atrapar a los acólitos con la guardia baja. Sin embargo, puede volverse injusto para los jugadores si no se planean de forma realista las tácticas del enemigo.

Para que los adversarios tengan una posibilidad razonable de emboscar a los acólitos, deben tener cierta ventaja. Deben ser conscientes de la presencia del grupo o su ruta de viaje, y también algún modo de ocultarse, ya sea gracias al terreno, poderes brujos, o tecnología avanzada. Si el DJ embosca a los acólitos en un campo abierto donde el enemigo no podría estar oculto, el juego parecería forzado y poco razonable. Por la misma razón, las emboscadas no deberían ser infalibles; los acólitos siempre deberían poder detectar o reaccionar ante los enemigos ocultos. Permitir que los acólitos realicen tiradas de Perspicacia antes de una emboscada es típico, aunque los enemigos que usen medios esotéricos podrían requerir otros métodos; tal vez la habilidad de Psiniscencia podría advertir de un teletransporte inminente.

El DJ debe recordar que los acólitos también pueden usar el elemento sorpresa. Al igual que sus enemigos, ellos deben planearlo adecuadamente para tener éxito. Sin embargo, el DJ no debe hacer esta planificación excesivamente difícil. El DJ podría estar al tanto de los planes de los acólitos, pero eso no es motivo para que los PNJs que controla tengan un conocimiento previo poco razonable. Los PNJs deben tener acceso a los mismos medios de detección de una emboscada que los acólitos, pero nada más que eso.



INICIATIVA

Hacer un seguimiento del orden de iniciativas es clave para resolver un encuentro de combate sin problemas. Por suerte, la mecánica de la iniciativa es simple, pero las cosas pueden ser más complicadas en los combates con más participantes. Si alguno de los participantes controlados por el DJ en combate (amigo o enemigo) es similar a otros PNJs, puede ser una buena idea realizar un seguimiento de estos grupos con una sola tirada de iniciativa. Por lo tanto, puede haber una tirada para un grupo de Adeptus Arbites, una tirada para un grupo de bandidos de la subcolmena, y una tirada para el líder de la banda que dirige a los enemigos, además de cada acólito. El DJ puede confiar en que los jugadores ayuden a seguir la iniciativa de sus propios PJs cuando hayan pasado algunos asaltos de combate. En este punto, deben estar familiarizados con qué combatientes actúan antes y después de ellos, y deberían ayudar a mantener las cosas en orden.

RESOLVER LOS ENCUENTROS

Planificar y resolver un encuentro de combate puede ser una experiencia difícil, pero también gratificante. El combate en **DARK HERESY** debe ser emocionante, por lo que es importante que el Director de Juego actúe bien. No sólo es necesario que el DJ recuerde detalles como el orden de iniciativa, la salud de los PNJs combatientes, y cualquier efecto en curso, sino también dirigir a los oponentes para presentar un desafío táctico sin dejar a los PJs sin posibilidad de victoria. El DJ debe ser capaz de encontrar un equilibrio entre una lucha que sea un reto interesante y una que sea demasiado difícil de superar. Esto no significa que deba evitar elaborar batallas donde los PJs fácilmente derroten a sus enemigos o se enfrenten contra una fuerza abrumadora, ya que puede ayudar a establecer un componente más fuerte en la aventura. Los matones que fueron diezmados con una sola andanada de un rifle automático podrían haber sido una artimaña prescindible para atraer al grupo hacia una emboscada. Una lluvia de fuego de exploradores eldar ocultos podría obligar a los acólitos a retirarse de su ataque frontal planeado. Esto podría permitirles descubrir alijos de armas ocultas o agentes de contrabando acechando en las cercanías.

MANEJAR A LOS ADVERSARIOS

Seguir la situación de cada combatiente requiere un poco de papel, fichas u otros medios de tomar notas, ya que puede haber muchos detalles que deban actualizarse durante el encuentro. Algunos detalles esenciales a tener en cuenta son la fatiga y el daño que sufre cada combatiente, así cualquier efecto de estado (como una hemorragia) y los cambios en su equipo (como un arma con Sobrecalentamiento). Puede ser útil incluir el orden de iniciativa entre estas notas también.

Es crucial organizar las notas que se mantienen durante el combate, para evitar confusiones. A los jugadores a menudo les resulta muy frustrante que su ataque destinado a acabar con un enemigo herido golpee a uno sano por confusión del DJ. Realizar una tabla o un gráfico antes de un combate puede ayudar a mantener los detalles en el lugar correcto, y el DJ debe tener cuidado al indicar cuando comienza o termina un efecto de estado, o cuando muere un enemigo.

SEGUIMIENTO DEL DAÑO Y CONDICIÓN

Además de anotar y mantener el estado general de los combatientes, el DJ debe asegurarse de aplicar los resultados de cualquier condición o heridas sufridas. Algunas condiciones (por ejemplo, una hemorragia) requieren atención regular. Otras pueden tener un impacto en cómo aplicar nuevos efectos. El DJ debe comprobar que no haya efectos que deban actualizarse en cada paso de iniciativa, así como cada vez que se aplica un nuevo resultado. Las condiciones y heridas de los PJs son un caso especial. El DJ debe asegurarse de que los jugadores no se olvidan de ellas, y las mantienen actualizadas con cualquier cambio de estado importante, pero en general se debe confiar en ellos para mantener estos detalles. Esto puede variar en grupos donde los jugadores están menos cómodos con las reglas (o tienden a olvidar detalles), en cuyo caso el DJ podría desear tomar notas más detalladas.

TÁCTICAS Y ESTRATEGIA

El uso eficaz de las tácticas (o la falta de ellas) puede servir a dos roles positivos para un DJ. En primer lugar, al usar enemigos especialmente astutos o estúpidos, puede ajustar la dificultad de un encuentro si se juega de manera diferente de lo previsto. Si los PJs están rastreando un enemigo importante, el DJ debe considerar si ignora las oportunidades que podrían hacer la lucha más dramática. Del mismo modo, si los enemigos débiles están machacando a los PJs, puede hacer que se dividan en grupos más vulnerables tras haberse confiado demasiado.

La destreza táctica de un enemigo también puede servir como recurso narrativo. Matones brutales usando de forma inteligente emboscadas y fuego de cobertura pueden ser más de lo que parecen. Algunas tácticas podrían ser rasgos de un determinado tipo de enemigo. Los enemigos bestiales suelen huir tras recibir heridas significativas, y los especialmente celosos siguen luchando, no importa lo desesperada sea su situación. Por supuesto, esto no significa que estas tácticas y opciones flexibles sean excluyentes. El DJ puede convertir aparentes incongruencias en ganchos para que los jugadores se comprometan aún más, si la interpretación es convincente. Al establecer que las bestias suelen huir de una pelea perdida, el depredador alfa que no lo hace cobra un aspecto temible, y es probable que sea recordado por los jugadores mucho después de derrotarlo.

USAR CIRCUNSTANCIAS DE COMBATE

Algunas variaciones del combate pueden cambiar el desarrollo de una batalla. Peleas en gravedad cero, oscuridad, o niebla pueden crear una escena fascinante y dramática. El terreno puede ofrecer ventaja táctica, o ralentizar el ritmo de quien intente atajar por él. Estas características se llaman circunstancias de combate, como se describe en la página 229; el DJ debe familiarizarse con ellas, pero también estar dispuesto a introducir otras nuevas según sea su ritmo de juego y sus planes narrativos.

Algunas circunstancias de combate son variaciones comunes de una pelea que pueden ocurrir con frecuencia durante una sesión, como ser superado en número en combate cuerpo a cuerpo, o intentar disparar un arma a distancia contra un objetivo cercano a uno de tus aliados. Conocer estas reglas ayuda al DJ a desarrollar tácticas más eficaces para los PNJs. Otras circunstancias de combate se refieren a condiciones del campo de batalla, como cambios en la gravedad, la iluminación, o el terreno. El DJ puede emplear una o más de estas circunstancias de combate al establecer la escena. Bien usadas, pueden añadir un nuevo nivel de profundidad a los encuentros de combate. Añadir cobertura por todo el campo de batalla puede servir para hacer hincapié en el combate cuerpo a cuerpo o simplemente hacer los disparos menos letales, mientras que un abismo peligroso podría advertir a PJs y PNJs sobre acercarse a un área determinada. Si los jugadores pierden interés en los encuentros de combate, puede valer la pena hacerlos más complejos de este modo. Del mismo modo, el clima merece cierta consideración adicional en su diseño.

TERMINAR LOS ENCUENTROS

En algún momento, se hace necesario terminar un encuentro de combate y continuar la sesión de otra manera. A menudo, esto es cuando los combatientes de un bando han sido derrotados o expulsados. El DJ debe entonces concluir las cosas de modo que el juego pueda continuar. Esto puede incluir acelerar el inevitable final de una lucha ahora de un solo lado, o narrar las consecuencias de la lucha una vez que ha concluido.

¿CUÁNDO TERMINA UN ENCUENTRO?

Aunque algunos grupos podrían continuar los combates hasta que el último enemigo sea asesinado, es más conveniente reconocer cuando un conflicto ha pasado a ser una acción de limpieza, y detenerse ahí. Si los PJs están derrotando a sus enemigos sin consecuencias graves, y han anulado todas las amenazas graves, puede ser más satisfactorio narrar su triunfo que dejar que el grupo continúe masacrando al enemigo.

También es una mala idea terminar las cosas de este modo para que los eventos favorezcan a los PNJs. Incluso si la batalla está claramente inclinada a favor de sus enemigos, los jugadores tienen más probabilidades de estar molestos por negarles la oportunidad de cambiar el curso de la batalla. Si al DJ le preocupa que una postura obstinada contra los PNJs combatientes pueda convertirse en su última batalla y terminar el juego, se puede sugerir a los jugadores que podría ser preferible rendirse o ser capturados, pero nunca se debe forzar la situación.

CONSECUENCIAS DEL ENCUENTRO

Además de los resultados evidentes de las heridas, la fatiga, o muerte entre quienes libraron un combate, el DJ debería tomar nota de cualquier otro resultado del conflicto. Podría ser apropiado anunciar algunos de estos a los jugadores, como la llegada de los agentes de la ley locales o una multitud blandiendo antorchas. Otros podrían ser menos evidentes, como que el autor intelectual oculto detrás de los enemigos perciba su oposición, o un objetivo cercano sea alertado por el ruido del combate; la **Tabla 5-5: Ruido de las armas** (en la página 149) puede ser especialmente útil para el segundo caso. Si la pelea fue especialmente notable, tal vez sería conveniente reducir la Sutileza del grupo.

No todos los resultados de un encuentro de combate deben ser negativos. Si los enemigos quedaron con vida, los acólitos podrían tener fuentes de información útil o incluso elementos de negociación. Derrotar enemigos con poderoso armamento puede servir para ampliar su arsenal (un factor a tener en cuenta al planificar los encuentros), y otros oponentes alertados por el combate podrían ser intimidados más fácilmente, posiblemente concediendo bonificaciones a las tiradas enfrentadas apropiadas. Derrotar enemigos que los nativos odian especialmente podría conceder una mayor influencia para los acólitos en ese lugar.

El DJ también debe considerar que una batalla sin supervivientes o noticias también puede tener consecuencias, si los enemigos deberían haber informado o encontrado a alguien pero no fueron capaces de hacerlo al morir. Que esto funcione a favor o en contra de los acólitos puede variar según las circunstancias, pero podría servir para aumentar la Sutileza de los acólitos así como un encuentro abierto la reduciría. Después de todo, ya no quedan testigos, y otros enemigos podrían gastar recursos persiguiendo fantasmas o temer por un asesino desconocido.

ENCUENTROS NARRATIVOS

“Contactar con razas alienígenas renueva la fe en la humanidad. Es mi creencia que esto estrecha la mente de un modo maravilloso”.

—Helem Boesch

La mayoría de encuentros en una partida típica de DARK HERESY se manejan en tiempo narrativo. Sirve como método estándar para el manejar la mayoría de los encuentros, desde negociación o investigación hasta viajes. Se puede encontrar una serie de recursos para gestionar este tipo de encuentros en el **Capítulo VIII: Herramientas Narrativas**. A continuación se pueden encontrar consejos adicionales para aplicar estos métodos desde la perspectiva del DJ.

RECURSOS NARRATIVOS

Los recursos de influencia y sutileza disponibles para los acólitos son excelentes herramientas para crear escenarios. Además de su utilidad individual, pueden servir como medidor del tono general de una investigación u otra tarea. Los grupos con baja influencia y baja sutileza podrían servir como títeres para disfrazar un propósito menos evidente. Los que tienen alta influencia y alta sutileza seguramente realicen partidas mortales de cazador y presa siguiendo hilos por todo el sector. Una baja Influencia y alta Sutileza podrían indicar que son lo suficientemente sabios para actuar de modo seguro, o a un grupo de supervivientes desesperados. Una alta influencia y baja sutileza pueden representar grupos especialmente poderosos y justos; poco hay más temible en el Imperio que la terrible ira de un inquisidor indignado cuya gran influencia está marcada por la necesidad de actuar discretamente. Todas estas posibilidades y más pueden usarse para inspirar la narrativa de una campaña, sobre todo porque los acontecimientos provocan cambios en los métodos y recursos del grupo, transformando un estilo en otro quizá imprevisto cuando comenzó la campaña.

INFLUENCIA

La puntuación de Influencia de un personaje es algo más que un recurso para realizar una meta. Representa su posición en la sociedad imperial, y su poder sobre las principales organizaciones y bloques de poder en todo Askellon (o incluso más allá). Un personaje con una puntuación alta de Influencia es un importante motor y agitador que el informado, el prudente, y el poderoso, reconocen siempre que no tome medidas para ocultar su presencia. Por el contrario, quienes actúan en un nivel superior podrían tratar a aquellos con puntuaciones bajas de Influencia como peones insignificantes.

Esto puede representar la reacción de un acólito hacia los PNJs, influir sobre su disposición inicial, o incluso hacer a los PNJs más o menos propensos a interactuar con ellos en el primer lugar. La adulación puede rodear a los personajes de alta influencia, así como las mentes independientes los evitan, ya que guardan celosamente la poca libertad que se les permite. Del mismo modo, los personajes con poca influencia podrían encontrar cerradas para ellos muchas puertas de ricos y poderosos, o nobles altivos y mariscales de élite, y podrían no ser tomados en serio.

El DJ puede representar este fenómeno, ya sea de forma activa o reactiva, mediante PNJs que reconozcan y respondan a la influencia del acólito, o permitiendo a los jugadores decidir cuándo usar su reputación para asombrar e impresionar. En la mayoría de casos, lo mejor combinar estos métodos. El DJ debería permitir a los acólitos usar su influencia como una herramienta, por lo general mediante su uso para las tiradas en encuentros sociales o de investigación para influir en los demás, pero también actuar cuando no se use directamente. Los acólitos no dejan de ser figuras importantes, aunque tal vez deban interrumpir sus planes simplemente porque no sea conveniente continuar en ese momento. Nobles hambrientos de poder, por ejemplo, podrían buscarlos para aumentar su propia autoridad local e intervenir en operaciones encubiertas, o un agente de contrabando podría decidir aumentar su fama por sí mismo mediante la planificación y muerte de los temidos acólitos.

SUTILEZA

El nivel de Sutileza con el que actúa un grupo debe tener una fuerte influencia en la presentación del escenario del DJ. Los jugadores interesados en mantener a sus personajes ocultos de sus enemigos responden de manera muy diferente a los encuentros que aquellos con un enfoque más directo. El DJ podría encontrar que un grupo preocupado por exponerse no podría emplear esos enfoques, pero podrían ser aprovechados por otros que actúan abiertamente. Otros aspectos del escenario también pueden atraer diferentes niveles de interés del jugador en función de cómo se comporten sus personajes. El DJ puede controlar esto hasta cierto grado aplicando modificadores a la Sutileza del grupo con mayor o menor frecuencia. Permitiendo más libertad a la actuación abierta, el DJ puede animar a los jugadores a dar un paso adelante y enfrentarse a las amenazas directamente, o puede advertir que un curso de acción podría afectar a la Sutileza del grupo.

La sutileza es un elemento importante, pero no dominante. Las acciones realizadas para aumentar o reducir el perfil del grupo deberían afectar a su puntuación de Sutileza, pero cambiarla con demasiada frecuencia puede resultar confuso o complicado. Salvo cambios extremos en la fortuna o metodología de los acólitos, podría ser mejor limitar los cambios en la sutileza a no más de tres cambios, o no más de 10 puntos por sesión. Los cambios menores podrían venir por blandir abiertamente armas exóticas, usar armaduras de diseño extraño, y otras exhibiciones (especialmente en entornos tranquilos como guaridas de la subcolmena o comercios ilícitos). Estos cambios podrían ser para bien (impresionar a un señor del crimen), o para mal (asustar a un contacto antes de una reunión). Los cambios no tienen que ocurrir de inmediato; las noticias sobre un tiroteo, por ejemplo, podrían tardar algún tiempo en extenderse por una colmena.

Los resultados de Sutileza pueden ser más extensos de lo que indican las acciones sutiles o abiertas descritas en la página 271. El DJ debe sentirse libre para alterar la disposición de los PNJs que respondan especialmente bien o mal a los engaños o audacia con la que actúa un grupo determinado. La sutileza también puede estar relacionada con la influencia. Una alta sutileza puede ayudar en las tiradas de Influencia para tareas como adquirir bienes o grimorios prohibidos en el mercado negro, mientras que una baja sutileza podría hacer más fácil emplear la autoridad de la Inquisición para encolerizar a una multitud.

LA INFLUENCIA DEL INQUISIDOR

Cuando los jugadores crean a sus personajes, el DJ debería crear al inquisidor del grupo si uno de los PJs no cumple ese papel. Si bien este PNJ aparece en persona en raras ocasiones, como mucho, los acólitos pueden recurrir a su influencia durante sus investigaciones. El inquisidor podría ser temido en todo el sector o sólo conocido por unos pocos de confianza, pero su influencia debe ser siempre un gran valor que representa el poder de su cargo. Como regla general, el doble del valor medio de la Influencia de los acólitos es un buen punto de partida para una campaña, pero el DJ puede modificar esto para adaptarse a su estilo.

Cuando un acólito solicita la influencia de su inquisidor, usando las reglas en la página 270, el DJ debe proporcionarla al personaje. El DJ no debe decir el valor total, el inquisidor podría mantener parte de su dominio en un lugar para evitar que sus enemigos descubran sus intereses. De acuerdo con esas reglas, esto reduce la Sutileza del grupo en 2; el DJ también debe sentirse libre de añadir otras consecuencias en caso de hacerlo por razones que el inquisidor podría considerar frívolas o innecesarias. Un acólito que recurra a esto muy a menudo podría encontrarse coartado, repudiado, o algo peor. Un inquisidor que valora los métodos encubiertos podría estar especialmente molesto en estas situaciones, y negar al grupo cualquier ayuda como castigo. El DJ nunca debe dejar que los acólitos sientan que siempre pueden llamar al inquisidor de este modo como apoyo.

La Influencia del inquisidor puede y debe cambiar durante una campaña. Evoluciona según las actividades de los acólitos; aumenta y disminuye en función de sus éxitos y fracasos. El nivel de Sutileza del grupo también puede afectar a esto; una baja sutileza tendría cambios más drásticos, mientras que una alta sutileza los reduciría. Tales cambios se determinan cuando el DJ asigna cualquier otra recompensa o penalización a los acólitos, y señala futuras referencias para desarrollar aún más la historia del inquisidor.

En general, debe ser proporcional a cualquier cambio en la Influencia de los acólitos, pero el DJ debe considerar los acontecimientos y mantener este valor en secreto. ¿Los acólitos impresionaron o insultaron a algún personaje poderoso? ¿Actuaron con la mejor intención para la humanidad, o de un modo egoísta o cobarde? ¿Trabajaron para aumentar sus propios recursos, o pidieron ayuda ajena constantemente? Todo esto afecta en los cambios de influencia para los acólitos y su inquisidor.

El DJ puede alterar este valor basado en otros eventos narrativos que quizá los acólitos apenas escucharon; podrían relacionarse con otros asuntos que ocurren en el sector donde actúa su inquisidor (y, tal vez, otros de sus acólitos). Su inquisidor podría estar gravemente herido, traicionado o recluido en otro lugar, y su influencia usada por el grupo podría verse limitada. Estos también pueden ser excelentes puntos de inicio de aventuras o nuevas campañas.

Si el DJ lo desea, el inquisidor también puede ser reconocido en los mundos investigados por sus acólitos, y tal vez lo mencione en las órdenes de la misión. Esto podría conceder bonificaciones para las tiradas de Solicitud de artículos que crea que los acólitos pueden necesitar, un aumento temporal de su influencia mientras estén en ese lugar, o incluso concederles equipo básico necesario para su supervivencia. Una misión en las grandes cortes de Juno, por ejemplo, podría requerir vestir prendas elegantes, alojamientos con estilo, y amplios recursos para respaldar su coartada. De otro modo, si coincide con el estilo de personaje previsto para el inquisidor, podría no hacer nada por sus acólitos e insistir en que deben depender de sus propios recursos. Esto es perfecto así; el punto esencial es que todos los jugadores saben de antemano la opinión del inquisidor en esos asuntos (tanto que los acólitos casi puedan leer la mente de su inquisidor), para que no haya confusión cuando los PJs busquen apoyo monetario o de otro tipo.

ENCUENTROS SOCIALES

Cualquier escena cuyo objetivo sea la interacción entre los PJs y uno o varios PNJs se puede llamar encuentro social. Estos encuentros pueden variar mucho en tono y estilo, desde el interrogatorio de un hereje capturado hasta los sutiles juegos políticos de un baile organizado por nobles imperiales. Son más simples que los encuentros de combate u otras situaciones peligrosas, pero la necesidad de mantener un relato interesante y coherente de los PNJs obliga al DJ a atender a los aspectos cruciales.

EL PAPEL DE LOS ENCUENTROS SOCIALES EN LA NARRATIVA

Como cualquier escena, la trama de un encuentro social debe depender de alguien que quiere algo. Sin embargo, aunque es bastante obvio lo que el oponente quiere en un encuentro de combate (la cabeza de los acólitos en una bandeja), los

encuentros sociales no son siempre tan directos. Cuanto más importante y extenso sea un encuentro social, más debe controlar el DJ dicha información y su entrega.

Para un encuentro de poca importancia narrativa, el Director de Juego debe ser mantener las cosas simples. Comprar un rifle láser rara vez implica negociaciones complejas o segundas intenciones. Sin embargo, el conflicto central de un encuentro social puede implicar cierto grado de manipulación o engaño si las partes involucradas tienen deseos opuestos. Si los objetivos de los jugadores concuerdan con los PNJs con los que interactúan, la escena puede servir para promover la solidaridad y la confianza mutua, o para establecer un conflicto diferente. Sin embargo, no vale la pena dar una gran cantidad de tiempo o atención a una escena en la que los involucrados se muestran de acuerdo sobre un curso de acción cuando lo podrían estar llevando a cabo activamente.

JUGANDO CON PNJs

Un encuentro social es tan interesante como los personajes que intervienen en él. Mientras que los jugadores deben soportar algo de esta carga, el Director de Juego debe mantener cada encuentro fresco y comprometerse con su interpretación de personajes nuevos o recurrentes. Esos PNJs con roles temporales o menores pueden ser retratados con algún detalle adicional para distinguirlos, como gestos o una apariencia inusual. Para este tipo de personajes, algo tan simple como un eslogan o prenda de vestir puede servir para que sean lo suficientemente únicos para servir a su propósito. Sin embargo, los PNJs destinados a la interacción prolongada o repetida con los acólitos merecen más consideración en su diseño.

Una de las consideraciones principales al diseñar un PNJ es su objetivo, tanto en general como en lo que respecta a los acólitos. Conocer los planes de un PNJ hace más fácil una descripción convincente y realista, y puede ayudar a definir otros detalles. Conocer los objetivos y valores de un PNJ puede ser un excelente punto de partida para desarrollar los detalles más evidentes. Un devoto seguidor del Emperador podría invocar el nombre de los santos a cada oportunidad o portar una reliquia sagrada para atraer fortuna y protección, mientras que un codicioso comerciante es probable que vista con telas opulentas y apenas se preocupe por algo que no asegure un beneficio. Mantener la coherencia de la información hace que un PNJ parezca real, al igual que usar con cuidado elementos fuera de lugar sirve como pista para los jugadores perspicaces sobre un plan oculto.

USAR LA PERSONALIDAD

Las reglas de personalidad en la página 277 pueden servir para varios usos diferentes, dependiendo del PNJ y las inclinaciones del DJ. Tal vez su uso más simple sea tomar ejemplos de personalidad para dar vida a las interacciones con los PNJs menores. Esto puede servir como una variación de los detalles narrativos usados para diferenciar a esos personajes, o como un matiz adicional al representarlos. Si el DJ hace de esto un hábito, es posible que le resulte útil crear personalidades adicionales para cubrir más arquetipos. Por ejemplo, cambiar los modificadores en la personalidad Obediente podría crear un perfil Nervioso para testigos temerosos o prisioneros cobardes. Como alternativa, el DJ podría simplemente aplicar el perfil Sumiso y algunos modificadores adecuados a la situación.

Las personalidades también sirven para añadir profundidad a un PNJ más detallado. Tras preparar una figura importante, lo último que el DJ quiere es estropear su presentación. Algunos PNJs podrían encajar en las personalidades existentes, mientras que los más inusuales, como los alienígenas o sectarios dementes, podrían merecer la construcción de otros nuevos desde cero. La mayoría de PNJs importantes caen en algún punto intermedio, usando un conjunto de modificadores junto con herramientas personalizadas para representar sus predilecciones particulares. La posibilidad de obtener más detalles incluyen modificadores según la posición social del hablante o incluso en relación con la Sutileza, con diferentes respuestas para enfoques sutiles o abiertos.

El DJ debe mantener los resultados mecánicos de la personalidad de un PNJ de acuerdo a su descripción. Si el DJ ha establecido que los PNJs agresivos son susceptibles a la adulación, no debería aplicar penalizaciones a las tiradas de Carisma hechas con este propósito, sólo porque así aparezca en ese perfil. Desarrollar personalidades o modificadores específicos puede ayudar, pero lo primero que se debe recordar es que las personalidades son una herramienta usada para ayudar a interpretar a un PNJ, en lugar reaccionar a leyes absolutas. Funcionan mejor cuando las mecánicas se entrelazan con la narración. Cuando un acólito interroga con éxito a un PNJ Inteligente, el DJ puede representar la bonificación ganada detallando como el PNJ responde con fascinación por su propio genio, o presentarlo como un monólogo absoluto de reconocimiento a los simplones que se atreven a cuestionar su sabiduría. Simplemente aplicar modificadores sin justificarlos en la narrativa puede conducir a que los jugadores que sientan que sus acciones son irrelevantes o no tienen sentido, y puede disminuir su compromiso con el juego.

USANDO LA DISPOSICIÓN

La disposición de un PNJ permite al DJ medir el grado en que un PNJ podría mostrarse predispuesto hacia los acólitos. En este sentido, la disposición inicial de los PNJ puede establecer el inicio de toda interacción social, y cualquier cambio en la disposición causado por el uso habilidades sociales puede ayudar al DJ a



determinar el grado en que sus argumentos tienen efecto. Si el DJ ha establecido la disposición inicial del PNJ en un indiferente 50, elevarlo a 75 durante una escena es un cambio significativo en el juicio del PNJ sobre los acólitos, mientras que reducirlo a 40 podría representar un cambio menor, pero una mala impresión. Al igual que con las personalidades, estas reacciones se deben integrar en la narración del encuentro social, de modo que una tirada especialmente exitosa podría significar que se alcanzó la fibra sensible del PNJ, mientras que un fracaso desastroso debe tener una buena explicación para su repentino cambio de ánimo.

Se pueden realizar tiradas de Disposición como de cualquier otra característica para determinar la reacción de un PNJ a una sugerencia, petición, u otro símbolo. Esto puede dar valor a las habilidades sociales de los acólitos, buscando favorecer sus posibilidades con el PNJ. Sin embargo, a veces un acercamiento directo es lo más apropiado. Pedir a un PNJ que haga algo peligroso sin beneficio para él debería ser rechazado sin importar su disposición (e incluso podría hacerla disminuir), mientras que sugerir que el PNJ haga algo que ya está inclinado a hacer es poco probable que fracase. En esas situaciones, el DJ podría usar el juicio de los PNJs para determinar un rotundo “sí” o “no” en lugar de realizar una tirada de Disposición. Ese resultado también podría ser usado como recompensa por un argumento especialmente inteligente. En menos ciertos casos, una tirada de Disposición puede ser usada para finalizar los resultados de los esfuerzos persuasivos los acólitos.

USAR HABILIDADES SOCIALES

Aunque se puede realizar un encuentro social sin recurrir a tiradas, es útil confiar en ciertas habilidades para ayudar a dirigir el encuentro. En especial, Carisma, Mando, Engañar, Intimidar, y Escrutinio, son habilidades de interacción útiles, como se describe en la página 96. Estas habilidades sirven para varios propósitos. En primer lugar, permiten a un jugador que no es elocuente o persuasivo interpretar a un personaje que sí posee esas cualidades, al igual que un jugador bajo puede interpretar a un PJ alto, o un jugador inteligente puede elegir interpretar a un PJ estúpido. En segundo lugar, alivia la carga de decisión del DJ, si no está seguro de cómo reaccionará el PNJ. Y, por último, la imparcialidad de los dados puede asegurar que los jugadores sientan que sus argumentos son juzgados de manera justa.

Aunque todos estos factores hacen las tiradas de habilidades una parte útil del marco de los encuentros sociales, no deben usarse como único método de resolución. No es agradable sólo tirar los dados y seguir adelante tras un encuentro sin ninguna estructura narrativa. Por lo tanto, el DJ debería abstenerse de pedir tiradas de habilidades sociales, excepto donde cambie un elemento de la conversación. Si un acólito tan solo intenta ser amable en una conversación, no necesita una tirada de Carisma, y puede ser representado mediante una conversación normal. Sin embargo, un acólito que tenga la esperanza de que sus modales encantadores distraigan la atención de un asunto que hace peligrar las negociaciones podría necesitar una tirada de este tipo. La diferencia está en la meta y los resultados potenciales. En el primer caso, es fácil asumir el éxito, y no afecta significativamente la narrativa en general. En el segundo caso, el éxito o el fracaso pueden llevar a resultados muy diferentes.

El DJ no debería permitir el uso de habilidades sociales para eludir la disposición de un PNJ; repetir la distracción encantadora anterior con una simple tirada de Carisma sin tener en cuenta la actual disposición de 30 del PNJ, por ejemplo. A la hora de realizar tiradas persuasivas es más apropiado intentar modificar la disposición, seguido de una tirada utilizando la nueva puntuación para intentar lograr el resultado deseado. Esto permite que las decisiones puedan verse afectadas por una discusión o debate en profundidad sobre múltiples tiradas de habilidad, y puede dar a los acólitos la oportunidad de afectar a los resultados. Simplemente atajar hasta el resultado final puede ahorrar tiempo para los problemas menores, pero los temas decisivos deben ser tratados con la importancia adecuada.

Aunque las habilidades sociales pueden cambiar ciertos elementos de una conversación, hay cosas que una habilidad no puede hacer, o que no se pueden lograr solo con persuasión. Como regla general, las habilidades sociales no consiguen nada contra personas muy perceptivas, y la persuasión individual podría no lograr los mismos resultados en el mundo real. A continuación se muestran algunas pautas más detalladas sobre lo que es y no es posible para cada una de las habilidades sociales.

CARISMA

Carisma puede hacer que los PNJs vean al personaje de un modo más favorable, pero no puede influir a PNJs sin algún fundamento sobre el que partir. Aunque puede calmar una situación hostil, no puede cambiar la mentalidad ya establecida de destruir a un personaje. Carisma es de poco o ningún uso contra enemigos jurados de un personaje, dementes, o inhumanos. En tales situaciones, las tiradas de Carisma deben hacerse con severas penalizaciones, si no son totalmente imposibles.

ENGAÑAR

Engañar puede desorientar o confundir la atención o la comprensión de los demás. Funciona mejor cuando el objetivo carece de medios para contrastar el engaño. No suele ser posible usar esta habilidad para hacer que alguien crea algo mientras tiene pruebas evidentes de lo contrario, o usar los efectos de una tirada de Engañar para sobrevivir a tal presentación después de los hechos. Por esta razón, es muy difícil usar Engañar para cambiar la mente de alguien sobre temas con las pruebas que indican lo contrario, o en los que tienen una experiencia considerable. En tales situaciones, las tiradas de Engañar deben tener severas penalizaciones, si no son totalmente imposibles.

ESCRUTINIO

Escrutinio permite a un personaje discernir las sutilezas de un intercambio no hablado directamente. Puede hacer notar temas evitados intencionadamente, malestar, desconfianza, miedo, y señales similares. Sin embargo, ninguna tirada de Escrutinio puede determinar lo que piensa otro personaje, sólo cómo parece pensar o sentirse sobre las evidencias disponibles. Estas tiradas no pueden proporcionar pruebas de que alguien está o no está mintiendo, o precisar la razón tras un argumento o comportamiento determinado. Esta tirada sólo puede proporcionar la evidencia real de cosas que se pueden percibir con los sentidos, aunque el DJ puede ofrecer conjeturas sobre sus posibles causas.

INTIMIDAR

Esta habilidad sirve para obtener información mediante coacción o amenazas (mientras que el interrogatorio se basa en la psicología, herramientas especializadas, sueros, y otros medios). El uso de Intimidar depende de si el objetivo es vulnerable a la coacción por miedo o dolor, y no funciona contra quienes desprecian tales preocupaciones. Tampoco se debe usar si el personaje es incapaz de causar ese efecto, por ejemplo si se encuentra en una posición mucho más débil que el PNJ a quien intenta intimidar. En tales situaciones, las tiradas de Intimidar deben hacerse con severas penalizaciones, si no son totalmente imposibles.

También hay que señalar que Intimidar no proporciona información que el objetivo no conoce, aunque puede producir falsas pistas de alguien sin ninguna mejor información a proporcionar. En esos casos, una tirada de Intimidar con éxito simplemente asusta al individuo hasta proporcionar cualquier información que él cree que podría aplacar al personaje.

MANDO

Mando puede inspirar o dirigir a los que tienen un motivo para considerar al orador como autoritario. Esta autoridad no tiene que ser formal en una cadena de mando oficial, pero debe existir antes de intentar usar esta habilidad. Además, su uso eficaz requiere que los PNJs consideren que merece la pena obedecer las órdenes o al orador. Es de poco o ninguna utilidad cuando se usa sobre aquellos que no sienten respeto, estima, o temor hacia el personaje que realiza la tirada, o cuando se usa sobre PNJs que no tienen motivo para considerarlo una autoridad. En tales situaciones, las tiradas de Mando deben tener severas penalizaciones, si no son totalmente imposibles.

ENCUENTROS DE EXPLORACIÓN

No en todos los escenarios los acólitos deben enfrentarse contra PNJs oponentes. El DJ también puede usar entornos desconocidos para desafiar al grupo. En estos encuentros explorar ruinas antiguas, buscar en descompuestas guaridas de la subcolmena, o incluso examinar la escena de un ritual infame pueden servir para avanzar en la trama e involucrar a los jugadores. Los encuentros de exploración no se limitan a áreas desiertas, pero se pueden hacer en cualquier situación donde el medio ambiente o lo desconocido sea el principal obstáculo para los acólitos.

EXPLORACIÓN

Los encuentros de exploración son muy diferentes a los sociales o de combate. El grupo se encontrará en una situación en la que tendrá que tomar acciones y responder a ellas según las indicaciones del DJ. En un encuentro de exploración, los acólitos deben tomar la iniciativa y dirigir las acciones tomadas. El papel del DJ en un encuentro de exploración es en gran medida de respuesta y de reacción, mientras evalúa los planes, adjudica dificultades a las tiradas, y narra los resultados.

Para que un encuentro de exploración involucre y desafíe a los jugadores tanto como el combate táctico o la delicada intriga social, el DJ debe aprender a usar herramientas indirectas, como los riesgos ambientales o recursos limitados. Uno de los recursos más fáciles para limitar en un encuentro medioambiental es el tiempo. El DJ puede proporcionar un reto que debe ser superado en cierto tiempo para prevenir consecuencias negativas. Esto puede funcionar buscando pruebas antes de un juicio, o por la necesidad de escapar de una ruina inestable antes de que se derrumbe sobre una valiosa pieza de arcanotecnología (o sobre los acólitos). Este tipo de límite puede aparecer cambiando a tiempo estructurado, aunque el DJ podría extender el tiempo efectivo de un asalto y los efectos de las acciones si el tiempo es superior a unos minutos. Como alternativa, el DJ puede mantener el tiempo narrativo para apuntar los planes y acciones y añadirlos de un modo menos formal. Este enfoque fluido permite a los acólitos trabajar juntos o separarse más fácilmente.

Además del tiempo, pueden limitarse otros recursos en un encuentro de exploración. Los acólitos podrían necesitar fuentes de energía, o herramientas de algún tipo. Limitar el aire respirable y la comida sirve sobre todo como una variación de un límite de tiempo, pero esto podría obligar a buscar soluciones alternativas que extiendan el tiempo concedido (como conseguir un filtro de aire o cazar un animal cualquiera).

Los peligros ambientales son otra herramienta de la exploración. Pueden ser amenazas pasivas, como gas tóxico de la atmósfera local, o activas, como un incendio o un terreno inestable que debe ser advertido y evitado. Las amenazas pasivas funcionan bien con límites de tiempo, y una amenaza mortal es una buena razón para cumplir el tiempo límite. Otros peligros pueden ser consecuencias de tiradas fallidas o acciones mal planificadas. Un campo de energía causaría daños a quien falle una tirada de Seguridad o Competencia tecnológica, y a quienes intenten entrar sin tomar precauciones.

Aunque el objetivo principal de un encuentro de exploración es la lucha de los acólitos contra su entorno, esto no significa que el DJ no pueda usar PNJs. De hecho, hacerlo puede evitar que se vuelva monótono explorar una gran área. Guías locales o expertos pueden proporcionar a los jugadores un modo de ampliar sus ideas, o información adicional sobre sus esfuerzos. A discreción del DJ, esa ayuda podría conceder una bonificación a las tiradas realizadas. Sin embargo, es importante que el DJ no permita que se evite realizar tiradas debido a la ayuda del PNJ. Los acólitos deben tener la carga del éxito sobre sus hombros. Si hay un PNJ cuya ayuda pueda reducir su esfuerzo, el DJ podría convertirlo en un encuentro social para conseguir la ayuda del PNJ, pero no debería permitir que simplemente haga el trabajo de los acólitos.

NAVEGACIÓN

Los enemigos del Imperio rara vez se esconden cerca de sus instituciones, por eso el DJ puede necesitar llevar a los acólitos a áreas desiertas, o incluso planetas perdidos del Imperio en la persecución de la herejía. En tales situaciones, la exploración se convierte en un elemento crucial de la historia, no para alcanzar grandes metas o descubrir secretos, sino para que los acólitos inspeccionen el terreno. Buscar los límites de una llanura abierta no requiere más atención que unas palabras como: "Tras unos días de viaje, veis como las llanuras llegan a su fin", pero la mayoría de zonas merecen tiradas por parte de los acólitos para encontrar el camino hasta su objetivo. Las habilidades Navegación y Supervivencia son el pilar fundamental en estas situaciones, pero el DJ debería permitir otras habilidades cuando sea apropiado para permitir a cada acólito aprovechar sus puntos fuertes.

Además de las tiradas de habilidad, el DJ debería considerar las normas para viajes prolongados. La **Tabla 7-24: Movimiento en tiempo narrativo** en la página 245 ofrece una idea del terreno que se puede cubrir en cierta cantidad de tiempo. Es importante que el DJ no olvide realizar un seguimiento de la fatiga sufrida durante la exploración, ya que esto puede influir en los planes realizados, así como cualquier encuentro en el destino final.

VIAJE

Los acólitos podrían atravesar una región enorme u hostil sin que eso sea el foco de la narración. Cualquier viaje a bordo de naves del vacío, especialmente si viaja a través de la disformidad, puede ser un ejemplo, al igual que las formas más limitadas de viajar entre puntos importantes. Aunque ese tipo de viajes pueden convertirse en aventuras individuales,

se usan como herramienta para avanzar hacia otras metas. Evitar los viajes de larga distancia limita el alcance y tipo de aventuras, y concederle toda la atención cada vez que se usan puede interrumpir el flujo de un complot o escenario en curso.

El modo más común de resolver un viaje largo, pero con poco significado narrativo, es resumirlo.

El DJ puede detallar el tiempo y el método usado para viajar, y quizás una anécdota del viaje para añadir información, antes de llegar a destino. También es posible que el DJ de la oportunidad de explicar lo que hace cada personaje durante el viaje. Esto añade profundidad, y sirve como método para añadir narración durante el viaje. Los viajes en **DARK HERESY** raramente son triviales; un viaje a través del páramo de un mundo colmena puede fácilmente convertirse en una aventura mayor, e incluso el más pequeño de los viajes de disformidad puede ser un evento peligroso.

Aunque el tiempo de los viajes de disformidad rara vez se puede determinar con precisión, el DJ debe establecer una duración entre los mundos principales de Askellon como Juno o Desoleum relativamente rápida (unas semanas tal vez) debido a las rutas de disformidad bien establecidas del Procesional que los conectan. El pasaje a los Mundos tributarios y sobre todo a los Mundos menores debe ser mucho más largo, ya que las rutas de disformidad son erráticas, mal trazadas, e incluso peligrosas. Tiempos de viaje de muchos meses no son inusuales, y podrían ocurrir campañas enteras en el camino.

Por otra parte, algunas actividades que los jugadores podrían desear realizar es mejor hacerlas en períodos de inactividad, como reunir rumores o equipo. La mayoría de naves son tan grandes como para contener pueblos o ciudades, pero las opciones de transporte más pequeñas, como buques oceánicos, caravanas primitivas, o ferrocarriles gravitatorios pueden ofrecer algunos servicios útiles. Es posible enfocar por completo ese viaje en este propósito. En esos casos, viajar sirve como un momento de calma útil. El DJ debería dar tanto tiempo para estas actividades como crea apropiado para mantener el ritmo de la campaña.



AVENTURAS

“El emperador no te juzgará por tus medallas y diplomas, sino por tus cicatrices”.

—Anónimo

Tl DJ tiene muchas herramientas a su disposición, como se ha detallado en este y otros capítulos del libro. Sin embargo, la herramienta más importante que debe poseer y usar el DJ es la capacidad de combinar su comprensión de los personajes, encuentros y otras herramientas narrativas en un escenario de aventura para ejecutar una sesión efectiva de **DARK HERESY**. Esta habilidad es el papel imprescindible del DJ, y su deber más importante es encontrar o desarrollar material para aventuras.

TIPOS DE AVENTURAS

El DJ puede usar tres fuentes principales para nuevas aventuras. Puede adquirir aventuras producidas por otros DJs o encontrarlas en productos de **DARK HERESY**, desarrollar nuevas aventuras a partir de una semilla o argumento existente, o crear un escenario totalmente nuevo. Cada uno ofrece ventajas únicas, y una larga campaña puede contener material de todas estas fuentes.

AVENTURAS YA CREADAS

Si el DJ tiene dificultades para desarrollar sus propias aventuras, ya sea por falta de tiempo o inspiración, es posible encontrar ejemplos totalmente contruidos. Una de estas aventuras se presenta en el **Capítulo XIII: Objetivos oscuros**, que está pensada como una experiencia introductoria a **DARK HERESY**, y puede servir para iniciar una nueva campaña. Estas aventuras también están incluidas en otros productos de **DARK HERESY**, como el **MANUAL DEL DIRECTOR DE JUEGO DE DARK HERESY** y en el sitio web de Fantasy Flight Games, incluyendo aventuras diseñadas para PJs más experimentados. También hay aventuras creadas por aficionados en Internet.

La ventaja de usarlas es que la mayoría, si no todos, los preparativos ya han sido hechos. Mientras que algunas aventuras pueden requerir que el DJ se ajuste a las características específicas de su grupo, ya poseen un argumento y elementos estructurales. Cuando una de estas aventuras está completa, a menudo es más fácil crear una aventura de investigación para resolver cualquier hilo o trama abierta dejada en la partida que desarrollar una nueva aventura de la nada. Del mismo modo, estas aventuras pueden ser útiles incluso si el DJ se siente confiado en su capacidad de crear aventuras propias, ya que pueden ser la fuente de nuevas ideas, lugares, o PNJs para incluir dentro de su propio trabajo.

SEMILLAS Y MÓDULOS DE AVENTURAS

Las nuevas aventuras también se pueden construir alrededor de un núcleo de otra fuente existente. A veces la presentación de una localización o personaje alude a un potencial complot en el que podría ser usado. Las aventuras ya creadas, como la que se incluye en este libro, a menudo contienen semillas que ofrecen un breve argumento extraído de los posibles resultados de la aventura, ideas que el DJ puede desarrollar aún más en nuevas historias. Estas semillas de aventura y módulos proporcionan un equilibrio eficaz entre la libertad creativa y la inspiración externa.

Las semillas de aventuras proporcionan una base desde la cual poder crear una nueva aventura. Una semilla se centra en proporcionar respuestas a las preguntas básicas de la historia; quién, qué, dónde, o cómo mediante la introducción de nuevos personajes, rumores, lugares y eventos. Los módulos toman estos y los extienden aún más, lo que permite usarlos como puntos de ramificación en la narrativa actual. El DJ aún debe hacer la mayor parte de los preparativos al usarlos, pero puede ayudar a dar el primer paso del proceso al proporcionar la historia inicial.

AVENTURAS PROPIAS

Por último, el DJ puede crear una nueva aventura a partir de cero con los consejos de este capítulo. Tal aventura podría recurrir a lugares del **Capítulo X: El sector Askellon**, y a personajes del **Capítulo XII: PNJs y adversarios**, o el DJ podría crear todos los materiales relevantes de la tierra para arriba. Producir una aventura propia puede suponer una gran cantidad de trabajo, pero también puede ser una experiencia muy gratificante.

Usar aventuras propias ofrece dos ventajas principales. En primer lugar, el DJ no está en deuda con una fuente externa para su material. Si los jugadores quieren hacer algo que no contempla el material publicado, o avanzar la narración más rápido de lo que el DJ puede encontrar nuevas aventuras, se puede recurrir a una aventura propia para llenar el vacío. En segundo lugar, el DJ tiene plena libertad creativa en el manejo de la aventura. Si bien esto viene con un aumento de responsabilidad, permite al DJ dirigir los eventos del modo que él y sus jugadores encuentren más entretenido. Si el DJ desea explorar una faceta determinada del universo de *Warhammer 40000* en mayor profundidad, introducir nuevos personajes y lugares, desarrollar su propio sector o alcanzar los límites de lo que se espera y asume dentro de **DARK HERESY**, las aventuras propias son su mejor herramienta.

ENLAZAR ENCUENTROS

Los encuentros son bloques de construcción de aventuras, similar a escenas de una película. Esto es tan cierto para un DJ dirigiendo una aventura ya creada como lo es al diseñar una nueva aventura. Durante una sesión de juego, debe presentar toda la información de una aventura, desde su argumento inicial hasta los personajes relevantes, usando los encuentros. Algunos encuentros pueden ser cortos, tan solo un par de palabras entre un PJ y un PNJ, mientras que otros pueden ser episodios dramáticos que dominan una sesión. Sin embargo, todos los encuentros deben estar unidos en la narrativa. Los encuentros enlazados con éxito se vuelven más que la suma de sus partes, mientras que los encuentros inconexos debilitan el impacto de cada elemento individual.

Un buen modo de asegurar que todo encaja es pensar siempre en torno a dos conceptos clave: el marco y las transiciones. Pensar en el marco de una aventura significa pensar en los elementos más esenciales de la aventura, como su inicio, sus posibles finales, y las personas, lugares y cosas más importantes. Identificar un tema unificador como “lo desconocido”, “aislamiento” o “saber en quién confiar” también ayuda en esta etapa. Una vez que el DJ ha identificado el marco de una aventura, debería intentar asegurar que todos los encuentros sirven a algún elemento del marco, como introducir a un personaje importante o proporcionar información que conduzca hacia un enfrentamiento final.



Detectar los elementos del marco de una aventura también ayuda al DJ a eliminar o modificar los encuentros que podrían perjudicar a la trama. Si la aventura es de horror y supervivencia, un encuentro donde los acólitos se encuentran con un aliado útil y de confianza puede hacer más difícil expresar ese tema.

Si bien identificar el marco aborda la aventura en su conjunto, la comprensión de las transiciones ayuda al DJ a tratar con encuentros individuales. Una transición es el espacio entre dos encuentros, y sirve para explicar la elección del encuentro a seguir. Si el DJ no puede proporcionar una razón de manera satisfactoria, entonces el próximo encuentro rara vez tendrá sentido para los jugadores. Además, el DJ no puede garantizar que los jugadores sigan un rastro dado de principio a fin, del mismo modo que lo haría el autor de un libro. Para ayudar con esto, se deben construir encuentros con elementos al principio y al final sugiriendo cómo podrían encajar con otros eventos, como las piezas de un rompecabezas. Cada encuentro debe ser construido con previsión hacia lo que resultaría deseable o necesario a los acólitos a continuación, y debe incluir una o más indicaciones o sugerencias para actividades e investigaciones futuras.

Por ejemplo, una emboscada proporciona una motivación evidente para luchar (la supervivencia), y sugiere varias actividades futuras, como huir de lo que parece territorio hostil o investigar el origen de los involucrados en el ataque. De este modo, un encuentro de combate puede llevar a encuentros de exploración (escapar de la zona o ir en busca de otros enemigos ocultos) o encuentros sociales (interrogar prisioneros o extorsionar a la gente del lugar para obtener información). A continuación, podría conducir de nuevo a un combate al encontrarse con los refuerzos

ocultos de la emboscada, a un encuentro social con el enemigo en cuestión, o con los propios superiores decepcionados de los acólitos. Todo esto depende, naturalmente, de las decisiones de los jugadores, pero el DJ puede dirigir estas elecciones y sus resultados mediante transiciones efectivas.

PROPORCIÓN DE ENCUENTROS

Una partida eficaz alterna entre todos los tipos de encuentros. Centrarse demasiado en uno ellos puede ser tedioso con el tiempo. Sin embargo, una rotación constante provoca un problema similar, ya sea creando una secuencia previsible o caótica de encuentros. Abandonar por completo un tipo de encuentro niega al DJ una parte valiosa de sus herramientas, pero reducir su uso puede permitir un mayor impacto en las ocasiones donde ocurra. Con todo esto en mente, el DJ debería intentar desarrollar un sentido de con qué frecuencia debe usar cada encuentro de combate, social y de exploración.

El Director de Juego tal vez desee usar un tipo de encuentro con más frecuencia o por defecto. Se puede elegir uno general, basado en el estilo y preferencias de su grupo, o puede variar dependiendo del tema y el enfoque de la aventura actual. Aunque hacer esto no sea necesario, establecer este tipo de referencia puede ayudar a manejar las expectativas de los jugadores y dar al DJ un terreno estable sobre el que trabajar. Ya sea estableciendo esta elección por adelantado o dejando que esto se determine durante el juego, es probable que una sesión o aventura pueda desarrollar en cierta medida algo al respecto. Del mismo modo, un tipo de encuentro puede llegar a quedar marginado hasta cierto punto por las inclinaciones de los jugadores o la naturaleza específica de los acontecimientos actuales en el juego.

Para mantener las cosas frescas e interesantes, el DJ debería evitar que un tipo de encuentro se repita más de un par de veces seguidas, y debe intentar introducir al menos un encuentro de cada tipo cada dos sesiones. Incluso una trama principalmente social, como un gran baile para la nobleza imperial puede ganar interés al verse interrumpida por un duelo de honor o la persecución de un ladrón audaz, al igual que una combativa zona de guerra puede incluir interacción social con las fuerzas aliadas o incluso los enemigos menos sanguinarios. A veces conviene centrarse en uno o dos aspectos del juego para una sesión completa (como la trama antes mencionada con un único duelo, persecución u otra secuencia de acción), pero dejar los principales elementos de la partida fuera de juego durante suficiente tiempo puede llevar a la monotonía. Mantener una buena mezcla de encuentros no sólo mantiene un juego emocionante, sino que también evita que los jugadores predigan su próximo encuentro (o peor aún, lo teman).

MANEJAR INVESTIGACIONES

Algo común en muchas aventuras y tramas de **DARK HERESY** es la investigación. Para combatir a los enemigos ocultos y la corrupción secreta que plaga el Imperio, inquisidores y acólitos deben primero encontrar sus escondites. Los DJs que deseen emplear la investigación como un tema o enfoque para sus aventuras deberían comenzar por examinar sus directrices en la página 284 del **Capítulo VIII: Herramientas narrativas**.

ENTRELAZAR PISTAS Y GUÍAS

Los elementos fundamentales de cualquier investigación de DARK HERESY son pistas y guías. El DJ suele proporcionar pistas, aunque necesita que los acólitos participen en encuentros o superen ciertas tiradas para descubrirlas. Las guías se extraen del trabajo del DJ y los jugadores. El DJ puede proporcionar información sobre una pista que podría calificar como una guía a seguir, ya sea como parte de su descripción o tras tiradas para discernir detalles. Los jugadores también pueden encontrar guías, tomando la iniciativa en los encuentros, o señalando detalles que destacan entre la información presentada. Un cuchillo con sangre puede ser una pista. Si el cuchillo fue visto por última vez en posesión de un determinado PNJ, eso es una guía, y podría ser ofrecida libremente por el DJ o tras una tirada de Perspicacia de uno de los acólitos. Los acólitos podrían aprovechar sus recuerdos del PNJ al suponer que el cuchillo ya no le pertenece. Esta información puede ser una ventaja adicional, gracias a su iniciativa. Toda esta información, o ninguna, puede ser útil en la búsqueda de un asesino, dependiendo de cómo el DJ ha dispuesto las cosas.

ENCUENTROS DE COMBATE

Los siguientes representan pistas y guías que los acólitos pueden descubrir durante situaciones de combate.

PISTAS

Aunque puede parecer que una batalla no es un lugar apropiado para recopilar información, los encuentros de combate ofrecen tanta información como las vías menos letales de investigación. De hecho, participar en un combate inesperado puede indicar la presencia de un enemigo desconocido. Los propios enemigos que participan en el encuentro pueden ser una gran fuente de pistas. Este tipo de pistas incluyen:

- La presencia o ausencia de enemigos (o aliados) específicos en el combate, ya sean PNJs individuales o grupos. Esta participación puede ser una pista muy directa, en algunos casos, y debe usarse con moderación.
- Muestras de lealtad hacia un grupo, individuo, o causa. Los ejemplos incluyen distintivos, uniformes, tatuajes, marcas, e incluso gritos de batalla específicos.
- Armamento inusual. Esto puede incluir elementos más allá de los medios normales de los combatientes debido al coste o rareza del equipo, armamento prohibido, o incluso piezas específicas de equipo con un origen o dueño conocido.
- Tácticas o coordinación atípicas de los enemigos conocidos. Presentar este tipo de idea se basa en el conocimiento táctico del DJ, como se detalla en las secciones *Tácticas y estrategia* en la página 358.

GUÍAS

La ventaja más común de los encuentros de combate es la asociación. Algunas pistas tienen asociaciones intrínsecas, como el uniforme del enemigo. Por este motivo, su verificación se convierte en otra guía importante en los encuentros de combate, para asegurar que la fuente de la asociación es verídica, y para evitar ser engañados por una insignia u otra pista falsa. Las pistas tácticas necesitan ser verificadas, por ejemplo, cuando un enemigo supuestamente estúpido muestra una astucia despiadada que no debería poseer. Conocer la motivación tras un ataque es

también un tipo de guía que puede ayudar a protegerse contra nuevos ataques en el futuro. Para cada encuentro de combate se debe planificar su motivación, ya que nadie, desde un soldado de la Guardia Imperial hasta un corsario xenos, arriesga su vida en combate sin un motivo (aunque parezca incomprensible para los bienpensantes siervos del Emperador). La última de las guías comunes para encuentros de combate es el rastreo, ya que el camino de huida o aparición de los enemigos a veces pueden indicar su origen. Ten en cuenta que los interrogatorios de los enemigos capturados también pueden revelar muchas de estas guías también.

Es poco común que investigar pistas relacionadas con el combate haga avanzar la historia, pero puede ser útil cuando dirige hacia elementos específicos del encuentro. Otras pistas pueden ser sacadas del pasado de un combatiente particular, o de los anteriores dueños o usuarios de un arma determinada. Por último, algunas pistas de encuentros de combate se prestan a un examen detallado, ya que la lucha anterior por lo general proporciona toda la información pertinente en ese sentido.

ENCUENTROS SOCIALES

Los siguientes representan pistas y guías que los acólitos pueden descubrir durante encuentros sociales.

PISTAS

Las pistas de los encuentros sociales son sutiles y fáciles de pasar por alto. Suelen aparecer con mayor frecuencia en forma de una conversación o mensaje, que a menudo hacen que sea difícil de verificar o rastrear. Sin embargo, también es posible extraer pistas más concretas de los lugares y objetos presentes en ese encuentro. Este tipo de pistas incluyen:

- La mención frecuente o evidente de un tema específico, o evitar un tema que podría ser esperado.
- Nombres de personas o lugares relacionados con un tema importante, como los asociados a una víctima o sospechoso, o cualquier persona con acceso a una pista conocida.
- Un lugar de reunión u otro encuentro social planificado con antelación. Esto ocurre si la ubicación está fuera de lo común; más cerca o lejos de sitios habituales para el PNJ de lo que cabría esperar, o si el lugar es inusualmente público o privado para la discusión esperada.
- Ropa o adornos de un PNJ que parezcan extraños o inapropiados para la situación. Esto pueden ser elementos que desafíen las convenciones sociales (no llevar atuendo de luto tras una muerte) o las condiciones locales (prendas que no se corresponden con el clima o costumbres).
- La participación de personajes sin un motivo para estar presentes. Esto puede incluir asociados de un PNJ (como un formidable guardaespaldas en un lugar conocido por ser seguro) u otros totalmente imprevistos.

GUÍAS

Los encuentros sociales son los únicos en los que es posible conseguir más información, inmediatamente tras descubrir una pista o desarrollar una guía, hablando con un PNJ bien informado. Es posible que un jugador desee realizar varias preguntas directas para ganar una cantidad excesiva de información. Aunque esto puede ser una herramienta eficaz hacia el final de una investigación para que las piezas encajen en su lugar, el

DJ debe evitar que este tipo de encuentros eliminen la necesidad de investigar por completo. El DJ debe recordar que si los personajes con la motivación para completar la investigación tuvieran el conocimiento necesario, todo habría terminado antes de que los acólitos aparecieran. Por lo tanto, los PNJs informados deben estar poco dispuestos a dar respuestas sin ganar algo a cambio, si es que desean algo. El DJ puede limitar la información a niveles manejables adjuntando un coste en favores o bienes, mediante un PNJ que se niegue a abordar ciertos temas, o que mienta sobre cualquier asunto incriminatorio o inconveniente.

Suponiendo que se supera este obstáculo, el DJ puede usar los encuentros sociales para presentar diferentes guías. Los encuentros sociales son la mejor manera de conocer la motivación de un individuo, ya sea mediante una conversación con la persona en cuestión o con sus asociados. Los PNJs también son una fuente útil de información sobre detalles que es poco probable que queden registrados fuera de la memoria viva, tales como asuntos de historia o asociaciones poco discutidas que serían vistos como intrascendente chismorreos local. Estas discusiones también pueden ofrecer información sobre el método de un delito o herejía si se conocen casos anteriores.

La principal dificultad con las pistas en encuentros sociales es la verificación. A menudo, recurrir a estas pistas se basa en confiar en la palabra del PNJ. La confianza es un bien escaso en la Inquisición, lo que hace que verificar estas pruebas para la mayoría de estas pistas sea una necesidad. Además, puede ser difícil localizar la fuente de la información obtenida mediante el boca a boca por esta misma razón. Los rumores y chismorreos pueden ser herramientas útiles, pero toman vida propia una vez entran en circulación. Encontrar al creador de una idea social particular podría ser necesario para aclarar las contradicciones, y, posiblemente, establecer motivaciones.

ENCUENTROS DE EXPLORACIÓN

Los siguientes representan pistas y guías que los acólitos pueden descubrir durante encuentros de exploración.

PISTAS

Los encuentros de exploración son una excelente fuente de pistas. Después de todo, muchas escenas clásicas de investigación, desde examinar la escena del crimen hasta rastrear unas huellas a través de la naturaleza, se puede considerar encuentros de exploración. Investigar con éxito en un encuentro de exploración es una cuestión de buscar en el lugar correcto, por lo que el Director de Juego podría encontrar estos encuentros más útiles tras otro encuentro del que se extrajo una guía a partir de una o más pistas. Los encuentros de exploración incluyen una asombrosa variedad de pistas, pero sus ejemplos más emblemáticos incluyen:

- Rastros, huellas, u otros signos de actividad reciente, especialmente en zonas aisladas o poco transitadas.
- Artículos u objetos de origen claramente ajeno al entorno, como una herramienta industrial en la selva o un fragmento de mármol lejos de depósitos naturales de esa piedra.
- Deshechos o ejemplos ocultos de pistas de otros tipos de encuentros, abandonados en lugares apartados.

GUÍAS

El rastreo es la guía más ligada a los encuentros de exploración. Se pueden formar encuentros de exploración enteros al investigar una guía rastreando su origen o ubicación previa. Por otra parte, el rastreo está íntimamente ligado a lugares específicos, que pueden implicar desafíos a la exploración vinculados a la investigación o que surgen de las condiciones locales. Los encuentros de exploración centrados en buscar una zona también se usan para investigar asociaciones y verificar otra información. Las búsquedas pueden hacer aparecer pistas perdidas u ocultas por un PNJ, incluyendo pruebas que podrían contradecir un testimonio o vincular a un individuo a un delito. En algunos casos, esta evidencia oculta también puede dar una idea de los métodos implicados en el crimen o herejía.

Es mucho menos común encontrar el origen de una pista mediante un encuentro de exploración. Las pistas encontradas explorando el medio ambiente suelen estar fuera del lugar apropiado para descubrir esa información, si no fue eliminada

deliberadamente. Sin embargo, esta misma razón significa que un encuentro de exploración en una ubicación específica podría llevar hasta información sobre el origen de una pista descubierta en otro lugar. Y dado que los encuentros de exploración se definen por un limitado contacto con otros personajes, es muy raro que puedan recibir ayuda para descubrir pistas en este caso. Descubrir una pista oculta podría arrojar algo de luz sobre este tipo de guía, pero incluso esto necesita ser verificado.

GUIAR A LOS JUGADORES

Una buena investigación se basa en proporcionar información con cuidado. El DJ debe proporcionar detalles suficientes para despertar el interés de los jugadores, dejando fuera cualquier información oculta de la que dependa la historia. Al introducir un encuentro o pista en particular, las descripciones que sugieran otras características en lugar de revelarlas por completo funcionan especialmente bien, sobre todo si los detalles están abiertos a interpretación. Si el DJ tiene vías específicas por donde pretende que los acólitos dirijan su investigación, este puede ser el punto en el que introduce estas rutas a los jugadores.

Sin embargo, las aventuras centradas en la investigación no funcionan bien sin la aportación del jugador. Para evocar la sensación de exploración, los acólitos deben encontrar sus propios caminos en cierta medida. El DJ debería centrarse en el objetivo final, las pistas y encuentros, pero dejar los medios de alcanzar la meta y superar los encuentros en manos de los acólitos. Si es muy difícil para los jugadores, el DJ puede dar indicaciones para los posibles cursos de acción, aunque debe evitar forzar el tema. Si a los acólitos no se les ocurre dónde comenzar a buscar al distribuidor de un texto proscrito, podrían encontrar una nota al margen, o un papel garabateado en otra habitación. Este tipo de nota no debe proclamar el nombre y dirección del distribuidor, pero podría hacer alusión a un lugar de encuentro o a un asociado que pueda saber más.

Si los jugadores son especialmente proactivos, el DJ puede hacer lo contrario y permitir que sus teorías formen parte de la investigación. Esta técnica se debe usar con cuidado, ya que si a los jugadores no les gusta la idea de que no exista una respuesta con la que empezar. Sin embargo, a veces la idea de uno de los acólitos es simplemente demasiado buena para no usarla, y el DJ podría creer que es mejor improvisar un modo de añadirla.

TRATAR CON IMPREVISTOS

A veces las aventuras centradas en la investigación se encuentran con problemas que impiden avanzar. Algunos se pueden evitar al planear la aventura. Una de estas medidas preventivas es evitar que el éxito de la investigación dependa por completo de una tirada. Aunque las pistas y guías pueden estar vinculadas a los resultados de las tiradas, el DJ debe asegurar que los jugadores pueden encontrar la información vital sin ellas; por ejemplo, mediante una reunión informativa inicial. Si el DJ no encuentra un modo de proporcionar dicha información, entonces la aventura debe ser reestructurada para evitar que los jugadores queden atascados debido a mala suerte con los dados.

En otras ocasiones, el problema surge durante la sesión. A veces los jugadores pasan por alto información sobre a una pista importante, sin importar cualquier sutil indicación, o se obsesionan con una teoría de eventos totalmente diferentes a lo que se pretendía. Si una orientación más cuidadosa no consigue que avancen de nuevo, puede ser necesario tomar medidas más drásticas. Por ejemplo, una larga tradición en la ficción de investigación es resolver cualquier obstáculo mediante un ataque o emboscada repentina, durante el cual los atacantes pueden dar información crucial. Usar este método o alguna variación puede dirigir la investigación de nuevo en la dirección deseada, o redirigir la atención sobre alguna pista dejada de lado.

El DJ también podría dejar que los acólitos actúen bajo supuestos erróneos hasta darse cuenta de su error, pero esto hace que se pierda el valioso tiempo de una sesión de juego. Puede mitigar esto haciendo que el rumbo erróneo lleve a encuentros adicionales, dirija al grupo hacia la guarida de una bestia, o un diario de la víctima les lleve a solicitar información a sus colaboradores más cercanos. Esto permite que los jugadores se sientan justificados y el DJ pueda mantener eventos consistentes sin comprometer ningún objetivo.

RECOMPENSAS

“No hay mayor gloria que toda una vida de obediente servicio”.

—Anónimo

Durante una campaña de **DARK HERESY**, los acólitos están destinados a lograr grandes y terribles cosas en defensa del Imperio. El DJ debe hacer que estén debidamente recompensados por sus esfuerzos, ya sea con conocimiento, poder o recursos. Estas recompensas sirven para crear una sensación de progreso y movilidad durante toda la campaña, así como para dar a los jugadores una sensación de cumplimiento de sus acciones. Estas se pueden ajustar según la gravedad de las amenazas que los acólitos han derrotado, o de otro factor a discreción del Director de Juego.

RECOMPENSAS TANGIBLES

Hay muchos tipos de recompensas que se pueden medir o concretar. Estas recompensas pueden variar mucho, pero son contadores de logros útiles gracias a sus efectos fácilmente perceptibles. Las recompensas de este tipo incluyen los aumentos de características u otros valores mecánicos del personaje, o capacidades y recursos adicionales.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

La recompensa más común son los puntos de experiencia (pe). Los aumentos de pe representan cómo un personaje aprende de sus encuentros y se vuelve más fuerte, así como su temple es puesto a prueba y su resolución se endurece al defender la humanidad. Un personaje con más pe puede adquirir mejores aumentos de características o habilidades y nuevos talentos que un personaje con menos pe, lo que aumenta su poder personal. Ya que los pe afectan directamente a la capacidad de un personaje, el ritmo al que el DJ los concede afecta al tono general y el ritmo de la campaña. Conceder pe en mayor cantidad crea en personajes mucho más poderosos y la necesidad de retos significativamente mayores, al igual que conceder pe lentamente o en pequeñas cantidades hace a los PJs más débiles y menos capaces de enfrentarse a los enemigos más poderosos.

Hay dos formas de conceder pe como premio a los acólitos: el método abstracto y el método detallado. Éstos deben considerarse el ritmo predeterminado para una campaña de **DARK HERESY**, pero variando las cantidades recomendadas, el DJ puede alterar las capacidades y poder de su grupo de PJs.

MÉTODO ABSTRACTO

Es el método más fácil para conceder pe, y el recomendado para los DJs principiantes o si el DJ prefiere un sistema más sencillo. Bajo el método abstracto, los puntos de experiencia se conceden por tiempo de juego, lo que garantiza una progresión constante de todos los personajes. Por cada sesión de juego compuesta por múltiples encuentros, cada PJ debería recibir 400 pe. Esto les permite adquirir un pequeño aumento en sus capacidades cada sesión, o una más significativa cada pocas sesiones. Este método supone que una sesión de juego dura aproximadamente cuatro horas de juego activo. Para las sesiones más largas o más cortas, el DJ puede ajustar las recompensas en consecuencia.

MÉTODO DETALLADO

También es posible premiar con pe de un modo más detallado, en el que cada recompensa depende de un reto específico. Esto permite al DJ ajustar la progresión de los PJs a los acontecimientos, o aumentar el sentido de cumplimiento de los jugadores. Sin embargo, requiere que el DJ pueda evaluar cada encuentro y desafío y le asigne una cantidad apropiada de pe. Esto por lo general se puede hacer antes de tiempo, durante la planificación de la sesión y sus encuentros, lo que puede ahorrar tiempo y esfuerzo. Algunos DJs podrían preferir esperar para determinar el valor de un encuentro hasta haberlo realizado, para asegurarse de que su juicio se ajusta a los eventos en el juego.

La **Tabla 11-1: Dificultad del encuentro** ofrece ejemplos de pe para encuentros de diferentes dificultades. La dificultad puede ser juzgada por el esfuerzo que suponga a los PJs en recursos, equipo, heridas, o tiempo. Un encuentro fácil podría no suponer una amenaza real para los PJs, pero necesitar tiempo o recursos, mientras que un encuentro muy difícil podría provocar que los PJs mueran o reduzcan su umbral de Destino.

Tabla 11-1: Dificultad del encuentro

DIFICULTAD	PE GANADOS
Fácil	50
Rutinaria	70
Ordinaria	100
Moderada	130
Complicada	170
Difícil	200
Muy difícil	250

Los DJs que usan el método detallado deben tener cuidado de conceder los pe tras encuentros significativos que avancen en la trama u objetivos de los PJs. Conceder pe tan solo por derrotar enemigos puede incentivar comportamientos que interrumpan el juego, como batallas innecesarias “por la experiencia”. Del mismo modo, para personajes más experimentados y poderosos, ciertos obstáculos y enemigos no plantean ninguna amenaza, en cuyo caso no deben ser recompensados con pe por derrotarlos.

PREMIAR POR INTERPRETACIÓN

El DJ también puede ofrecer pe a los jugadores por demostrar una excelente actuación durante la sesión. La cantidad queda a discreción del DJ, pero debería ser entre 100 y 500 pe, y no debe exceder la cantidad ganada en la propia sesión. El DJ debe tener cuidado de premiar solo de este modo niveles excepcionales de actuación, como cuando un jugador corre el riesgo de que su personaje muera porque “es lo que mi personaje haría,” o inventa una narrativa claramente distintiva para su personaje. En aras de la imparcialidad, este juicio debe ser manejado para cada jugador en lugar de para todo el grupo, por lo que los jugadores que normalmente realizan una interpretación más elaborada deberían mantener un nivel más alto que sus compañeros. Del mismo modo, no se debería premiar la interpretación de un jugador cuyas acciones causen que la sesión sea menos divertida para los demás, no importa cuán apropiado sea para su personaje.

INFLUENCIA

Aunque los personajes pueden ganar experiencia sólo por las dificultades que enfrentan, un aumento de influencia se corresponde con un éxito notable. La Influencia de un personaje puede aumentar como recompensa por varios logros, desde atraer la atención de un cliente o aliado poderoso, hasta reclamar un arma o recurso especialmente poderoso que pueda intimidar a otros hasta la obediencia. Por lo general, la influencia aumenta cuando un personaje ayuda a desentrañar un plan siniestro, desenmascarar un genio oculto, o derribar a un enemigo temible del Imperio; en otras palabras, cuando se logran los objetivos principales de las aventuras. Estos aumentos representan el creciente reconocimiento del personaje como una fuerza a tener en cuenta, así como el agradecimiento de los aliados y contactos que se benefician de los hechos del acólito.

El DJ debería conceder un aumento modesto de influencia a todos los personajes que participen en una aventura. Si las tareas eran menores o tuvieron poco impacto en asuntos exteriores, el aumento podría ser un único punto de Influencia. Para grandes logros que agiten los cimientos del sector o terminen con muchas amenazas anteriores, un aumento de hasta 10 puntos puede ser apropiado. En la mayoría de casos, la recompensa debe fluctuar entre estos dos extremos, de modo que una aventura típica de varias sesiones conceda de 3 a 5 puntos de Influencia a todos los participantes. Los personajes con un papel especialmente importante en la aventura, o que actuaron más allá de su deber, podrían ganar un par de puntos adicionales, hasta la mitad de su recompensa original. Las recompensas por objetivos o acciones independientes deben ser aproximadamente del mismo valor que una recompensa por una actuación excepcional en una aventura.

AUMENTAR EL UMBRAL DE DESTINO

Un aumento del umbral de Destino es la mayor recompensa que el DJ puede conceder. Incluso poseer un umbral de Destino aparta al personaje de las grandes masas de la humanidad en el 41º milenio. El aumento representa el avance del personaje a un destino mayor que podría cambiar incontables vidas. En términos de juego, cada aumento del umbral de Destino no sólo concede al personaje mayor versatilidad y poder mediante los puntos de Destino, sino que también le concede una vida extra, o al menos una oportunidad contra la muerte, mediante la posibilidad de sacrificar ese aumento como se describe en página 293.

Esta recompensa debe ser reservada para la más trascendental de obras realizadas en una campaña. Nunca debería ocurrir más de una vez cada pocas aventuras, y en general debe reconocer logros superlativos. Por supuesto, si un DJ es demasiado reacio a proporcionar este tipo de recompensa, puede provocar que los PJs sean mucho menos eficaces, así como más vulnerables a la muerte, a medida que sacrifican sus puntos. Puede ser especialmente adecuado recompensar con umbral de Destino a un personaje o a todo el grupo si se enfrentaron a un desafío sabiendo que era probablemente mortal para ellos (y por lo tanto, necesitarían sacrificar umbral de destino para sobrevivir).

EQUIPO Y RECURSOS

Algunas recompensas aumentan el poder de un personaje indirectamente. El Director de Juego también puede permitir a los PJs acceder a nuevas armas, equipo u otros recursos materiales como recompensa. Estas recompensas tienen más sentido cuando un personaje ha impresionado a un cliente o aliado PNJ con acceso a esos recursos, aunque buscar de estas recompensas a veces puede servir como una aventura en sí misma.

Los recursos provistos deberían ser diferentes de los que se pueden adquirir mediante Influencia. Podrían ser más raros o de mejor calidad, o tener historias que los convierten en símbolos de estatus. La espada empuñada por un famoso Lord Mariscal de la Guardia Imperial o un lanzallamas bendecido por un antiguo Eclesiarca haría que los jugadores se preocupen más por la recompensa que por otro cuchillo o pistola. El DJ puede aprovechar esta oportunidad para crear piezas de equipo únicas además de las que presentadas en el **Capítulo V: Arsenal**, como obras maestras, modelos inusuales, o incluso dispositivos inauditos de las bóvedas de la Inquisición.

Los acólitos también pueden sacar objetos de los cadáveres de sus enemigos derrotados. Los DJs deben tener cuidado de limitar tales saqueos, e intervenir cuando sea necesario si los acólitos toman más tiempo desvalijando los cuerpos que investigando o aplastando herejías. Los blindajes podrían quedar destruidos, las armas dañadas, y los dispositivos inutilizados si el DJ cree que su posesión entorpecería los planes de campaña. Ciertos objetos, como reliquias xenos o armas del caos deben imponer otras penalizaciones a un acólito ansioso que los reclame, lo que podría convertirse en el inicio de una nueva aventura.

Por supuesto, no todas las recompensas deben tomar la forma de equipo. Se podrían destinar siervos u hombres de armas bajo la orden de los PJs, o los acólitos podrían poseer una base de operaciones fortificada en algún mundo. Tener un escondite astutamente disimulado o una torre palaciega como guarida puede proporcionar opciones que ningún equipo puede ofrecer.

RECOMPENSAS NARRATIVAS

Algunas recompensas no encajan bien en una hoja de personaje. Además del aumento de características o equipo, el DJ puede conceder recursos, poderes y privilegios que existen en un sentido puramente narrativo, pero no menos interesante o valioso.

INFORMACIÓN

El conocimiento es poder, y los inquisidores lo saben mejor que nadie. Durante una aventura, el éxito o fracaso de los acólitos puede depender de su capacidad para adquirir información. Parte de la información que encuentran tiene valor por su capacidad para resolver problemas actuales, como la ubicación del escondite de un sospechoso. Otra información puede proporcionar un valor totalmente más allá de tales aplicaciones. Terribles secretos de individuos poderosos, nombres verdaderos de demonios, o secretos de la Edad Oscura de la Tecnología pueden ser más valiosos que todas las fincas de nobles ricos. Permitir que los PJs puedan rastrear o encontrar valiosos secretos les proporciona recursos limitados solo por su ingenio. Se concede un efecto similar proporcionándoles acceso a las bóvedas de datos y archivos secretos de inquisidores prominentes o poderosas instituciones imperiales.

FAVORES Y PODER

La influencia de un PJ no es solo una característica. Puede ser un poderoso recurso narrativo, representando alianzas, apoyo y favores en su haber. Se puede representar el impacto de un personaje mediante la gratitud de los PNJs así como los regalos que pueden dar. Cuando un criminal reincidente tiembla al escuchar el nombre de un personaje, o un prominente título como miembro honorario de su casa noble, esto proporciona un efecto más “real” que cualquier bonificación medible.

Este tipo de recompensa puede ser un simple cambio en la narrativa para reflejar el estado de los PJs. Reconocer sus proezas y logros pasados puede proporcionar una sutil recompensa como telón de fondo a las ganancias más evidentes. Cuando el Director de Juego quiere asegurar que los jugadores tomen nota, puede proporcionar gestos más específicos. Los títulos honoríficos, medallas por méritos o promesas de ayuda y reembolso futuro pueden hacer maravillas tras un trabajo bien hecho. Un DJ astuto puede recurrir a esto para enriquecer eventos futuros, permitiendo a los acólitos salir de una situación comprometida solicitando una deuda o favor prometido a ellos. Esto se puede hacer mediante el sistema de Refuerzo (consulta la página 294). Si los acólitos impresionaron a un PNJ, o este tiene una deuda bastante grande, el PNJ podría transformarse en un personaje de refuerzo para futuras partidas. El DJ puede incluso conceder el talento Protocolo para el grupo involucrado en las interacciones exitosas con una organización.

CONSECUENCIAS

Para mantener el escrutinio, todas las acciones deben tener consecuencias apropiadas. Del mismo modo que el éxito hace que los PJs consigan aún más poder y favores, no lograr sus objetivos o descuidar sus deberes pueden tener efectos graves. El DJ siempre debe aplicar castigos como consecuencias de sus acciones, con cuidado, ya que los jugadores aún podrían estar dolidos por su fracaso o percibir la pérdida de lo que debería haber sido suyo por derecho como una sanción desproporcionada.

ELIMINAR RECOMPENSAS

A veces es apropiado quitar recompensas previas. Obviamente los beneficios como puntos de experiencia o aumentos del umbral de Destino no pueden ser revocados de este modo, pero las posesiones, favores, o títulos otorgados a los PJs están sujetos a la aprobación continua de quien se lo concedió. Un personaje que no logra estar a la altura de su reputación puede descubrir que ya no es bienvenido en los círculos en los que antes se movía, o un asociado enojado podría negarse a pagar sus deudas con los PJs tras un incumplimiento en su alianza. El equipo puede ser más difícil de reclamar, ya que los PJs podrían ser reacios a abandonar su posesión. Sin embargo, aferrarse a la propiedad de otro sin su consentimiento podría conducir a un mayor castigo que simplemente revocar un favor.

ENEMIGOS

Del mismo modo que el éxito puede llamar la atención de los aliados y el apoyo de los poderosos o influyentes, es posible que un fracaso dramático eche a perder alianzas o marque a un personaje como un elemento indeseable. En su forma más leve, esto significa quitar una recompensa previa, cuando un aliado ya no confía a los PJs cualquier ayuda que les proporcionó anteriormente. Los ejemplos más extremos podrían terminar con los PJs cazados por aquellos a quienes han fallado, mientras buscan restituir a los ofendidos. El DJ debe tener cuidado, sin embargo, de otorgar demasiada autoridad o poder a los enemigos. Si los PJs se enemistan con ciertas figuras, evitar la ira del PNJ podría requerir más atención que cumplir sus funciones. En tales casos, el DJ debería dar a los PJs un modo de redimirse y restaurar su reputación; tampoco es una mala idea ofrecer esta oportunidad a cualquier PNJ que ha decepcionado a los acólitos. Hay que tener en cuenta que el éxito también puede crear enemigos, desde rivales celosos hasta secuaces en busca de venganza contra quienes mataron a sus amos.

TEMÁTICA Y CAMPAÑAS

“La razón engendra duda; la duda engendra herejía”.

—Anónimo

Durante las aventuras de un grupo, el Director de Juego debe esforzarse por mantener una imagen más grande en mente. **DARK HERESY** se vuelve más gratificante para los jugadores cuando su temática general está ampliamente representada para ilustrar mejor el universo de *Warhammer 40000* y la temida Inquisición. Del mismo modo, vincular aventuras en una campaña permite darle aún más profundidad. Una campaña hábilmente dirigida puede durar meses o incluso años, y será recordada con cariño mucho después de terminar.

TEMÁTICA DE DARK HERESY

Al planificar una partida de **DARK HERESY**, ya sea una breve aventura o una larga campaña, el Director de Juego debe considerar ciertos temas importantes. Estos conceptos sirven para presentar la sensación de estar presente en el escenario de *Warhammer 40000*, en general, y el abandonado sector Askellon en particular.

LA TRAICIÓN ESTÁ EN TODAS PARTES

Una traición mítica marcó la creación del Imperio y derribó a su arquitecto, y muchas más la han seguido a lo largo de los milenios. Los actos de traición impregnan su historia, ya sean de individuos que creyeron actuar en interés de la humanidad o que actuaron por su propio beneficio egoísta. Las luchas entre facciones azotan todos los niveles del Imperio y sus agencias, cada una con ciertas correcciones y señalando a los demás como sospechosos. Los inquisidores, los últimos defensores de la humanidad, no confían en nadie, especialmente entre ellos.

Los DJs que deseen resaltar este tema pueden hacerlo enfatizando las lealtades y rivalidades pasadas de los acólitos. Un fiero archidiácono de la Ecclesiarchía y un venerado tecnosacerdote del Adeptus Mechanicus, como ejemplos frecuentes, podrían entrar en constantes conflictos sobre cuestiones religiosas al aumentar la tensión cada vez que el

grupo trate con una de esas organizaciones. Los PNJs pueden apelar a la lealtad de los acólitos hacia aquellos de su pasado, o un acólito podría intentar obtener el control de un PNJ al demostrar devoción por el servicio que comparten. Todo esto y más puede no sólo crear conflictos dentro del grupo, sino también abrir áreas a la traición cuando los acólitos profundizan en las facciones imperiales. Un personaje podría descubrir que su respetado ex-comandante oculta una conspiración de adoradores xenos, o que su mundo natal oculta psíquicos de las Naves Negras. Otros PNJs no relacionados podrían profesar lealtad, pero en realidad servir como esclavos de alienígenas, sectarios profanos, o simplemente agentes de sus propias ambiciones despiadadas. Estos PNJs deben ser difíciles de detectar, con su malicia indistinguible bajo la superficie de una pequeña rivalidad y obstrucción que los acólitos encuentran en todas partes.


Por la misma razón, los acólitos deben tener la suerte de vez en cuando de encontrar un PNJ que sea digno de su respeto. Sin otros personajes que valorar, los acólitos podrían dudar de la valía de su labor. Incluir personajes con integridad en medio del mar de intereses propios y traición marca un largo camino para mantener a los acólitos en la tarea, pero el DJ debe tener cuidado de no socavar los temas más generales de la campaña. Después de todo, la traición es más grave y devastadora cuando ocurre en un lugar inesperado.

Este tema usa argumentos centrados en el enemigo interno, donde el oponente actúa dentro del Imperio y lo debilita con sus propias herramientas. Dichos argumentos no necesitan centrarse en la traición simple y pura, pero pueden tratar sobre la rivalidad interna o la obstrucción a una escala difícil de manejar.

UNA LUZ ENTRE INFINITA OSCURIDAD

El Imperio es un edificio hinchado, que se extiende por incontables estrellas y mundos de la galaxia. También es el bastión desesperadamente asediado de una especie casi condenada, asaltado por todo tipo de enemigos imaginables. Incluso las más fuertes propiedades imperiales están rodeadas por años luz de espacio desierto que contiene amenazas y peligros desconocidos, al tiempo que son debilitados desde el interior por la traición, la corrupción y la laxitud en el deber. Es esta hostil e indiferente galaxia contra la que se enfrentan los PJs. Cada acólito es una vela encendida contra esta oscuridad, cada inquisidor una marca ardiente que hace retroceder las sombras. Los PJs son la última y mejor línea de defensa contra la muerte definitiva de la humanidad, pero ellos sólo pueden actuar hasta cierto punto, y su fuego sólo puede arder durante algún tiempo.

Los DJs que deseen resaltar este tema deben recordar que el Imperio está siempre en una situación desesperada, y que lo que sería un apocalipsis para una civilización menor es simplemente otro día bajo los lentos engranajes para la supervivencia galáctica. Por cada crisis que los PJs encuentran y frustran, el DJ debe hacerlos conscientes de que otras apenas se evitaron o rompieron las débiles defensas del Imperio. Es importante alcanzar un equilibrio entre enfatizar la desesperada lucha condenada de los defensores del Imperio, y hacer que las acciones de los PJs se sientan significativas. Sus esfuerzos podrían comprar a la humanidad solo un solo día de descanso, pero los PJs aún deberían sentir que evitan una alternativa monstruosa, por lo que vale la pena luchar.



Este tema funciona bien con campañas sobre el enemigo exterior, como infiltrarse o asaltar fuerzas xenos. Contrastar el Imperio con el progreso inhumano y el hambre de sus enemigos destaca su lucha desesperada y valor para la supervivencia de la humanidad. Tales amenazas no son sólo una conquista física, ya que los xenos contaminan el alma y la carne. Aquel que piensa como un xenos ya no es un hombre, porque su alma está contaminada y perdida. Las razas alienígenas también pueden contaminar el cuerpo humano en formas retorcidas, y contaminar poblaciones enteras sin necesidad de una batalla abierta.

LA INOCENCIA NO DEMUESTRA NADA

La mayoría de ciudadanos del Imperio ignoran la verdad sobre la galaxia. Su única instrucción sobre tales asuntos proviene de sus predicadores locales, chamanes y otros líderes. Si la población llegase a entender su precaria posición en la galaxia, o las brutales necesidades que se requieren para asegurar incluso el estado actual de la humanidad, la estabilidad del Imperio se derrumbaría. Sin embargo, esta ignorancia que protege el Imperio lo hace vulnerable. La falsa seguridad que proporciona comodidad a sus ciudadanos es fácilmente suplantada con mentiras, traición o herejías. Las poblaciones podrían ser educadas en que los xenos son una amenaza mítica, dejándolos mal preparados para una invasión real. Estas amenazas podrían llamar la atención de los inquisidores, pero tras terminar, el siguiente enemigo son los civiles cuyo único crimen fue presenciar las verdades que los hombres no están preparados para enfrentar. La muerte es un consuelo de bienvenida para muchos, apartando sus mentes para siempre de la vista de una invocación demoníaca, aunque un inquisidor podría convertir a un soldado que logró derrotar a tal enemigo en un nuevo acólito.

Los DJs que deseen resaltar este tema deberían esforzarse por incluir consecuencias para todas las acciones de los acólitos. Esto no significa castigar a los acólitos por tomar ciertas decisiones, y definitivamente no debe castigar a los jugadores por enfocar la partida de un modo determinado. En cambio, el DJ debe mostrar que las elecciones no se hacen en vano. Se deben tener en cuenta las alianzas construidas y rotas, y los métodos empleados y evitados durante cada aventura, e incorporar los efectos de estas decisiones en sesiones futuras. Las consecuencias que proporciona el DJ deberían ser lógicas a su causa e involucrar a los jugadores en el juego, pero no tienen que ser necesariamente las que los acólitos pretendían llevar a cabo. Las intenciones no defienden el Imperio, sólo la determinación y la acción pueden ganar.

Este tema funciona bien con argumentos sobre el enemigo del más allá, ya que demonios y brujería representan el engaño definitivo. Con el poder de la disformidad, incluso las leyes de la realidad pueden dejar de ser verdad, y no se puede confiar en la percepción. Los demonios también encuentran fácil atrapar y hechizar a los ignorantes, construir un culto profano y blasfemo con los componentes más inocuos y cómplices involuntarios. Los acólitos se oponen a tales esfuerzos, armados sólo con la verdad y su propia voluntad, y la esperanza de que ambas puedan resistir el terrible e implacable poder del Caos.

LA INQUISICIÓN

Ser un inquisidor es a la vez una carga terrible y un gran privilegio. Para los que están fuera de sus sombrías filas, desde trabajadores comunes hasta gobernantes de sistemas enteros, el poder de un inquisidor es absoluto e incuestionable. En teoría, la mera presencia de un inquisidor o sus acólitos exige atención inmediata y la obediencia de todos los ciudadanos leales del Imperio, e inspira terror y confusión entre sus enemigos. En la práctica, las cosas pueden ser mucho más complicadas.

En primer lugar está la cuestión de la sutileza. Para que un inquisidor o sus acólitos reclamen los privilegios de su posición, deben anunciar su presencia a aquellos sobre quien desean influir. Sus investigaciones a menudo requieren una actuación menos evidente que este tipo de proclamación. Lo que podría ser adquirido mediante la obediencia de las autoridades locales debe ser sopesado contra lo que se pierde al operar abiertamente. Por esta razón, muchos acólitos podrían encontrar ventajoso no revelar su presencia o lealtad.

Incluso tras revelar su identidad, aún debe considerarse el poder relativo. Pocos llegan a un mundo con flotas y ejércitos enteros a su disposición, especialmente los simples acólitos. Los acólitos deben emplear el respeto y la autoridad de su inquisidor, que tiene menor y mayor poder que la fuerza bruta masiva. Si bien el poder inquisitorial es infinito e incuestionable, un acólito que actúa de manera irresponsable o imprudente podría verse privado de recursos y la cooperación de las autoridades locales. También podría avergonzarse a su inquisidor, y ver disminuida su propia Influencia, así como ser castigado por su amo. Aunque un inquisidor tiene el poder para hacer arder un mundo, alguien que haga esto con demasiada frecuencia podría volverse el objetivo de otros inquisidores. El poder es una herramienta, y aquellos que lo usan de manera incorrecta pueden encontrarse disminuidos, sin importar su posición.

Sin embargo, un inquisidor o acólito con suficiente astucia para emplear el poder de su cargo con éxito no encontrará mejor herramienta en todo el Imperio. Aquellos a quienes llama son impulsados por miedo y temor a partes iguales, y no encuentra ninguna puerta cerrada ante él. Este tipo de autoridad puede ser una pesadilla para el DJ si no impone límites sutiles a ese poder. Por ejemplo, un DJ debe tener siempre la posibilidad de que los acólitos presionen a un planeta en busca de ayuda al diseñar una aventura. Esos enfoques rara vez son eficaces, salvo al enfrentarse a enemigos igual de contundentes, y estos casos son más adecuados para la Guardia Imperial o Adeptus Astartes. Los inquisidores y sus acólitos investigan y determinan la culpabilidad; pueden pedir a fuerzas mayores ayuda para derrotar al enemigo no revelado, pero esto es el toque final de una aventura, no su base. Solicitar tales fuerzas cada vez que los acólitos se enfrenten a un enemigo puede terminar en respuestas inconexas y reduciendo su respeto (e Influencia). Enfrentar a los enemigos con la fuerza adecuada, o incluso usando menos fuerza para derrotar de forma inteligente a los enemigos, es la marca de un grupo inquisitorial realmente poderoso.

USAR INQUISIDORES

El Capítulo II: Creación del personaje revela que no existe el tipo de personaje "inquisidor". Esto es totalmente intencionado, ya que los inquisidores pueden venir de cualquier mundo, trasfondo, o profesión sin importar ningún factor, salvo su determinación implacable y voluntad indomable. En teoría, cualquier personaje jugador puede llegar a ser un inquisidor. Sin embargo, es una buena idea que el DJ hable con los jugadores y determine qué personaje, o ninguno, debe manejar este papel. Las pautas generales se detallan a continuación.

NINGÚN JUGADOR COMO INQUISIDOR

A veces, ningún jugador desea asumir el papel de un inquisidor, o no pueden decidir quién debe cumplir este papel. Un DJ novato también podría sentirse incómodo al dejar tal poder sin control en manos de los jugadores. En tales circunstancias, todos los jugadores pueden representar acólitos que sirven a un PNJ inquisidor. Este enfoque da más control al DJ sobre la elección de las aventuras, ya que puede enviar a los acólitos a investigar o enfrentar amenazas a voluntad de su amo.

Dichos grupos no ejercen el mismo tipo de poder y autoridad que los guiados directamente por un inquisidor, y podrían no inspirar el mismo miedo y pavor sobre los PNJs. Sin embargo, su limitada autoridad también debe permitirles destacar menos. Las aventuras para grupos sin inquisidor a menudo se centran en la investigación o maniobras políticas, ya que pueden carecer de la influencia para ir tras sus enemigos directamente.



UN JUGADOR COMO INQUISIDOR

Aunque puede parecer natural que un jugador asuma el papel de inquisidor y los demás sean parte de su grupo de acólitos, el DJ debe tener cuidado al crear una partida de este estilo. Este formato tiene un gran potencial narrativo, pero también puede perjudicar al grupo si el jugador del inquisidor recibe demasiada atención o asume que su autoridad le da control total sobre los acólitos. El DJ debe conceder a cada jugador su momento de gloria, sin importar su papel en la partida. También es importante para el DJ resaltar la importancia de cooperar con el jugador del inquisidor, para que su autoridad no se convierta en un problema para los demás. A pesar del horror y locura que contiene **DARK HERESY**, no sobra mencionar que es un juego donde los jugadores se reúnen para tener un momento agradable, y sobre todo es el DJ quien garantiza que esto ocurra.

Si el DJ puede manejar la dinámica de grupo para este tipo de partida, debe ser capaz de llevar casi cualquier tipo de aventura con facilidad. El solitario inquisidor y su leal grupo es un poderoso icono de *Warhammer 40000*, y se pueden introducir en todo tipo de historias y escenarios.

MÚLTIPLES JUGADORES COMO INQUISIDORES

Una partida donde todos son inquisidores es quizás la forma más inusual de dirigir una partida de **DARK HERESY**, pero no es imposible. La mayor preocupación en este tipo de dinámica de grupo es la motivación. El DJ debe proporcionar razones para que individuos solitarios trabajen y permanezcan juntos. Esto también es cierto para varios inquisidores en un mismo grupo, sobre todo porque cada acólito debe lealtad a su inquisidor.

Típicamente, esos grupos participan en conflictos directos y nefastos. El modo más fácil de justificar una gran reunión de inquisidores es proporcionar amenazas de tal magnitud que no puedan oponerse. Una campaña para varios inquisidores es probable que agite los cimientos del sector y más allá.

SOLO ENTRE LAS ESTRELLAS

Aunque la Inquisición es increíblemente poderosa, su alcance está limitado por la disponibilidad de inquisidores. Muchas amenazas contra el imperio se alzan y devoran mundos sin oposición, y muchas más apenas son detenidas por las acciones desesperadas de acólitos superados en número. Incluso con solo un puñado de inquisidores o acólitos, un sector determinado está bien protegido. Que haya suficientes inquisidores en un área como para cruzar sus caminos sin saberlo es muy poco probable.

Lo que esto significa para el Director de Juego es que los PJs casi siempre serán los únicos siervos de la Inquisición involucrados en una amenaza. Es totalmente posible que los acólitos ni siquiera sean conscientes de otros inquisidores aparte de su maestro, y no deberían ser capaces de llamar libremente a tales individuos en busca de ayuda. Se pueden completar campañas enteras sin la participación de otros inquisidores, y si se producen este tipo de encuentros, deberían ser raros y significativos. Las reuniones entre inquisidores no ocurren por suerte o casualidad, sino porque alguna urgencia obliga a buscar su ayuda, o porque sus diferentes filosofías les llevan al mismo conflicto. En la mayoría de casos, los PNJ inquisidores prefieren enfrentar a esas amenazas sin compartir su autoridad, y podrían ver a los acólitos que necesitan pedir su ayuda como indignos de servirles.

ENLAZAR AVENTURAS

Se pueden usar muchos elementos para enlazar aventuras. Los más comunes incluyen aliados o enemigos recurrentes, o lugares de aventuras previas. Estos elementos deben mantener la familiaridad, pero incluir cambios y respuestas a las acciones de los acólitos respecto a los acontecimientos de la campaña. Si los PJs regresan a donde enfrentaron una terrible amenaza en una ciudad colmena, el DJ podría incluir un monumento a la batalla, aunque no a ellos personalmente, o podrían tener nuevos aliados entre los PNJs con quien lucharon. Estos detalles añaden credibilidad e interés personal, por lo que son herramientas valiosas. Después de todo, poco motiva más el interés en una campaña como una amenaza a su personaje o lugar favorito, por lo que son excelentes catalizadores para las aventuras. También permite al DJ introducir nuevos lugares, o profundizar en los detalles; incluso el más pequeño bloque de habitáculos tiene suficiente detalle tras varios encuentros, y una ciudad colmena podría albergar fácilmente múltiples campañas con millones de posibles herejes, conspiraciones y amenazas poblando sus interminables niveles.

Unir una campaña mediante vínculos menos evidentes también puede ayudar. Una única amenaza podría unir villanos menores de varias aventuras, como una secta, un traidor de alto rango, o incluso un inquisidor rival. Una campaña podría estar dedicada a desenmascarar a ese enemigo, o proteger el Imperio de las secuelas entre dos amenazas enfrentadas. Las figuras ocultas no siempre deben ser enemigos; un patrón oculto puede ser una excelente fuente de aventuras e información, aunque no del todo de confianza. Mostrar una relación entre las aventuras puede ser tan sutil como una conducta similar en los mundos afectados, lo que indica un líder compartido, o puede ser más claro, como mensajes codificados de un modo similar por una fuente anónima.

TERMINAR UNA CAMPAÑA

Puede ser tentador continuar una campaña de **DARK HERESY** indefinidamente. Sin embargo, ese esfuerzo podría reducir lentamente el interés. A menudo es mejor que el DJ planifique tras un tiempo el punto final de una campaña, para proporcionar una sensación de desenlace. Este final se puede planificar desde el inicio de la campaña y vincular con los eventos desde la primera aventura, o puede surgir a partir de sesiones posteriores. Incluso si el DJ no planea un final, podría desear crear algo así si parece probable que la campaña pueda terminar por otras razones, como que un jugador clave abandone la partida.

Crear el final es una oportunidad de hacer algo realmente grandioso y memorable. La aventura final del grupo debe recurrir a sus más importantes misiones y recuerdos pasados, y hacer que se enfrenten a las consecuencias de sus acciones. Debe enfrentarse a un enemigo pasado, o uno nuevo creado por un error del pasado. Los acólitos rara vez tienen la oportunidad de retirarse, y este final puede ser una oportunidad para una muerte heroica contra fuerzas imparables. Podría llegar al clímax con una sorprendente victoria, y todos los jugadores convertidos en inquisidores, sin duda un final épico y un momento perfecto para retirar sus personajes y crear otros nuevos. Por encima de todo, el final de una campaña será algo que los jugadores recordarán y relacionarán con historias mucho después de que la campaña haya terminado.

EJEMPLO DE HOJA DEL DIRECTOR DE JUEGO

La Hoja del Director de Juego (consulta la página 446) es una ayuda útil para los DJs durante la partida y entre sesiones. Contiene información sobre el grupo del inquisidor, que el DJ puede usar cuando los acólitos interactúan con su maestro. La hoja también incluye datos sobre los acólitos, útil si el DJ necesita hacer tiradas en secreto para esos personajes.

También puede usarla para realizar un seguimiento de la Sutileza del grupo, y tiene espacio anotar próximos encuentros, el estado físico y mental del grupo, y más información.

El sitio web de Fantasy Flight Games (fantasyflightgames.com) tiene versiones descargables en PDF que se pueden editar digitalmente, así como otras ayudas de juego.

Información sobre el inquisidor del grupo, para ayudar al DJ cuando el inquisidor interactúe con los acólitos y dirija al grupo.

Aquí el DJ puede registrar los datos básicos de cada miembro del grupo.

La Sutileza del grupo se apunta a lo largo de esta barra como referencia visual.

Nombre del Inquisidor: <u>EVANGELYNE KARLZAN</u>		Influencia		Origen: <u>NATIVO DE OSSUAR</u>	
Mundo Natal: <u>MUNDO ALTAR</u>	Trasfondo: <u>ABEPTUS MINISTORIUM</u>	Influencia: <u>8 3</u>		Origen: <u>NATIVO DE OSSUAR</u>	
Rol: <u>SABIO</u>	Ordo: <u>MALLEUS</u>	Psíquico RENEGADO; ESCAPÓ DE LAS NAVES NEGRAS			
		MUY DEVOTO PERO RADICAL; XANTITA			
Nombre Jugador: <u>ANNA</u>	Nombre Personaje: <u>SOPHRONIA</u>	100		Nombre Jugador: <u>TIM</u>	
Mundo Natal: <u>MUNDO COLMENA</u>	Trasfondo: <u>ABEPTUS ADMINISTRATUM</u>	100		Nombre Personaje: <u>LAZRIUS</u>	
Rol: <u>MÍSTICO</u>	Mejoras de Elite: <u>PSÍQUICO</u>			Mundo Natal: <u>NACIDO EN EL VACÍO</u>	
Notas: <u>PSÍQUICO RENEGADO; LÍDER DEL GRUPO</u>				Trasfondo: <u>ABEPTUS MINISTORIUM</u>	
(PER) <u>2 8</u> (V) <u>4 7</u> (IFL) <u>3 8</u>				Rol: <u>HIROFANTE</u>	
Nombre Jugador: <u>KATE</u>	Nombre Personaje: <u>JANNASI ("NASI")</u>	50		Mejoras de Elite: <u></u>	
Mundo Natal: <u>NOBLE CUNA</u>	Trasfondo: <u>PROSCRITO</u>	50		Notas: <u>OBSESIONADO CON LAS CLAVES DE SU NAVE</u>	
Rol: <u>DESPERADO</u>	Mejoras de Elite: <u></u>			(PER) <u>3 3</u> (V) <u>8 9</u> (IFL) <u>3 1</u>	
Notas: <u>NATIVO DE DESOLEUM</u>				Nombre Jugador: <u>MAX</u>	
(PER) <u>3 1</u> (V) <u>3 8</u> (IFL) <u>4 2</u>				Nombre Personaje: <u>ISEN</u>	
Nombre Jugador: <u></u>	Nombre Personaje: <u></u>			Mundo Natal: <u>MUNDO SALVAJE</u>	
Mundo Natal: <u></u>	Trasfondo: <u></u>			Trasfondo: <u>ABEPTUS MECHANICUS</u>	
Rol: <u></u>	Mejoras de Elite: <u></u>			Rol: <u>BUSCADOR</u>	
Notas: <u></u>				Mejoras de Elite: <u></u>	
(PER) <u></u> (V) <u></u> (IFL) <u></u>				Notas: <u>TECNOSACERDOTE NOVICIO</u>	
Nombre Jugador: <u></u>	Nombre Personaje: <u></u>			(PER) <u>4 3</u> (V) <u>3 1</u> (IFL) <u>3 3</u>	
Mundo Natal: <u></u>	Trasfondo: <u></u>			Nombre Jugador: <u></u>	
Rol: <u></u>	Mejoras de Elite: <u></u>			Nombre Personaje: <u></u>	
Notas: <u></u>				Mundo Natal: <u></u>	
(PER) <u></u> (V) <u></u> (IFL) <u></u>				Trasfondo: <u></u>	
		Nivel de Sutileza		Rol: <u></u>	
				Mejoras de Elite: <u></u>	
				Notas: <u></u>	
				(PER) <u></u> (V) <u></u> (IFL) <u></u>	
NOTAS DEL GRUPO: <u>RASTREAR LAS PISTAS SOBRE EL DISTRIBUIDOR</u>		¡RECORDAR QUE JANNASI TIENE INSTINTOS DESARROLLADOS!			
DE ESPECTRO DEBE CONDUCCIRLOS A SU HABITACIÓN, CON EL		ISEN AÚN SIGUE SUS COSTUMBRES NATIVAS, LLEVA HUESOS			
COMERCIANTE YA MUERTO POR SOBREDOSIS DE LA PROPIA DROGA.		ANCESTRALES BAJO SUS TÚNICAS DEL MECHANICUS.			
		SOPHRONIA ES LA LÍDER DEL GRUPO, PERO DELEGA EN LAZRIUS LAS			
		TÁCTICAS DE COMBATE.			
		JANNASI ES EN SECRETO UN ADICTO A LA OSCURIDAD.			
DOS GRUPOS YA SE HAN PERCATADO DE SUS ACCIONES:		LA INQUISIDORA ESTÁ PREOCUPADA POR EL BROTE DE ESPECTRO:			
- ASOCIADOS DEL DISTRIBUIDOR, QUE LES VIERON		- ELLA HA VISTO DE PRIMERA MANO COMO SON LAS			
PREGUNTAR SOBRE EL ANTES.		ERUPCIONES PSÍQUICAS EN EL INCIDENTE DE LAS			
- UN SANCIONADOR ENCUBIERTO, QUE SOSPECHA QUE		NAVES NEGRAS QUE LA CONDUJO A SU LIBERTAD.			
SON DISTRIBUIDORES DE ESPECTRO RIVALES Y QUE					
TAL VEZ ESTÉN TRAS LAS MUERTES RECIENTES.					

En estos espacios, el DJ puede anotar cualquier información sobre las sesiones actuales, actividades del grupo, qué opina el inquisidor sobre el progreso del grupo, o cualquier otra cosa que pueda ayudar a la partida.



CAPÍTULO XII: PNJs Y ADVERSARIOS

Durante una partida de DARK HERESY, es seguro que los acólitos encontrarán una amplia variedad de personajes no jugadores (PNJs), desde escoria humilde hasta gobernantes planetarios de gran poder. Los PNJs también pueden variar desde xenos inhumanos dedicados a erradicar a la humanidad hasta demonios impuros hambrientos de almas mortales, y la responsabilidad de interpretarlos recae sobre el Director de Juego. Dar vida a los distintos PNJs que pueblan el 41 Milenio puede ser una tarea difícil, pero también muy satisfactorio.

Los PNJs que se presentan en este capítulo incluyen sus perfiles completos, así como información básica, para dar el Director de Juego una idea de cómo puede incluirlos en sus propias aventuras y campañas. Los Directores de Juego, por supuesto, deben sentirse libres para adaptarlos a sus propios escenarios, o usarlos como base para sus propias creaciones.

Si bien muchas habilidades y equipo que poseen los PNJs son relevantes sobre todo en combate, muchos de estos personajes podrían encontrarse en situaciones amistosas, o al menos no hostiles. En especial, los PNJs descritos en la sección Servidores y ciudadanos imperiales pueden ser posibles informantes, aliados o rivales para los acólitos, o simplemente ser espectadores y personajes aleatorios que ayuden a sumergirse en el mundo de DARK HERESY. Por supuesto, como los acólitos aprenderán pronto, no pueden confiar en nadie, y cada escribano o trabajador de unos altos hornos es un traidor y enemigo potencial.

Aquí el Director de Juego puede encontrar una gran variedad de PNJs de la colmena Desoleum, una de las opciones principales en el Sector Askellon para DARK HERESY. Este capítulo es sólo un comienzo, y se anima a los DJs a crear PNJs nuevos y únicos para sus partidas. Los DJs deben sentirse libres para modificar estos PNJs, o usarlos como punto de partida para sus propias criaturas y personajes. El equipo y armas que figuran en el perfil de un PNJ son típicos para estas personas, pero no es exclusivo; los PNJs pueden llevar cualquier equipo que el DJ considere apropiado para la situación y necesidades de su partida.

CREAR ENCUENTROS EQUILIBRADOS

“Si un hombre puede ser juzgado por la calidad y número de sus enemigos, entonces soy un gran hombre”.

—General Throm Percevus, Granaderos Juramentados de Desoleum

El combate es un componente importante y emocionante de DARK HERESY, pero no siempre es fácil asegurar que un encuentro sea un reto para los jugadores sin abrumar a sus personajes. Esta sección cubre las reglas de PNJs y adversarios, y la construcción de encuentros de combate, por lo que los DJs pueden construir enfrentamientos emocionantes para sus jugadores.

USAR PNJs

Los PNJs son los personajes en el juego que no controlan los jugadores. El DJ controla a todos los PNJs, determina sus acciones y realiza sus tiradas. Al igual que los PJs, los PNJs poseen características, habilidades, talentos, armas, blindaje y equipo. Asimismo, cada PNJ tiene un tipo; esto determina la importancia del PNJ, y altera sus reglas ligeramente. Ten en cuenta que se supone que los PNJs siempre poseen entrenamiento para usar cualquier arma que posean; aún si el DJ cambia su selección de armas. Sin embargo, si un PNJ obtiene otra nueva arma en juego (quizás uno de los valiosos rifles de francotirador de los acólitos), el DJ debe determinar si el PNJ sabe usarlo correctamente o sufre la penalización de un arma no entrenada.

TIPOS DE PNJ

Los PNJs en DARK HERESY se dividen en tres grandes tipos. Se especifica un tipo de PNJ junto a su nombre de perfil.

TROPA

Las tropas son personajes humildes y combatientes menores encontrados a lo largo de una campaña. Por sí solo, no es probable que sea una gran amenaza para los PJs y suelen ser simples peones en un plan mayor y más siniestro. Las tropas operan bajo las siguientes reglas especiales:

- **Sin importancia:** Las tropas no pueden beneficiarse de la Furia virtuosa en sus ataques. Si el DJ puede decidir que todos los impactos les golpean en el torso para acelerar el juego.
- **Muerte espectacular:** Los personajes de tropa mueren o caen incapacitados al instante al recibir cualquier daño crítico.

ÉLITE

La élite son casi iguales a los personajes jugadores en el campo de batalla o en un duelo de ingenio. Los PNJs de élite funcionan como PJs, y se benefician de las reglas de Furia virtuosa.

MAESTRO

Los maestros son personaje muy peligrosos. Son formidables combatientes, líderes consumados, y brillantes organizadores. Los maestros actúan como élite, y poseen la siguiente regla especial:

- **Características extraordinarias:** Los personajes maestros pueden tener características superiores a 100. Estas se usan normalmente; sin embargo, al determinar su bonificación de característica, una característica superior a 100 usa las decenas y las centenas. Por ejemplo, un personaje con Fuerza 113 tendría una bonificación de Fuerza de 11.

PERFILES DE PNJ

Las estadísticas de los PNJ se presentan en perfiles resumidos que los hacen fáciles de usar y entender. Cada perfil contiene los siguientes elementos, como se muestra en la [página 381](#).

1

NOMBRE Y TIPO

El nombre único del PNJ y su tipo (tropas, élite o maestro).

2

HERIDAS

El número de heridas del PNJ.

3

CARACTERÍSTICAS

Los PNJs usan las mismas características que un PJ, aunque sólo los PNJs excepcionales poseen la característica de Influencia. Cuando la bonificación de característica es superior a las decenas de la característica, por ejemplo, con el rasgo característica antinatural, la bonificación total aparece en la parte superior derecha.

4

LOCALIZACIONES DE IMPACTO Y BLINDAJE

Cada PNJ tiene una tabla que muestra sus localizaciones de impacto. Cada una representa un cuadro que muestra diversa información:

A

Localizaciones: Estas son la cabeza (Ca), torso (To), brazo derecho (BD), brazo izquierdo (BIz), pierna derecha (PD), y pierna izquierda (PIz) como se indica en el recuadro.

B

Puntos de blindaje: La cantidad de blindaje que protege una localización se especifica en una pequeña caja centrada sobre cada localización. Esto ya considera el valor total de defensa, pero está presente para referencia del DJ.

C

Bonificaciones de defensa: Si el PNJ obtiene defensa adicional de otras fuentes diferentes al blindaje, este número total está impreso aquí. Esto ya aparece en el valor total de defensa, pero está presente para referencia del DJ.

D

Valor total de defensa: Aquí se muestra el valor de defensa total de cada localización, incluyendo la bonificación de Resistencia, el blindaje, y cualquier otra bonificación.

E

Valor de localización: Invierte los dígitos de una tirada de ataque para determinar la localización (consulta la [página 226](#)).

EJEMPLO DE CAJA DE LOCALIZACIÓN DE IMPACTO

A	LOCALIZ. (CA, TO, BD, Blz, PD, Plz)	Puntos de Blindaje	Bonif. de defensa adicional	C
E	Tirada de Localiz. de impacto (01-00)	Valor total de defensa		D

La mayoría de los PNJs son humanoides, y usan las mismas localizaciones de ataque que los PJs. Sin embargo, algunos PNJs pueden tener en sus perfiles localizaciones diferentes. Al determinar la localización impactada en estos PNJs, el atacante compara los dígitos inversos de su tirada de ataque con los valores presentados con las localizaciones de impacto del PNJ.

5 MOVIMIENTO

Los valores de movimiento del PNJ para distancias media, completa, carga, y de carrera en metros.

6 NIVEL DE AMENAZA

Esto representa la peligrosidad del PNJ. Para obtener más información sobre los niveles de amenaza, consulta **Construir encuentros de combate** en la [página 382](#).

7 ARMAS

Cualquier arma que un PNJ lleve normalmente, junto con sus perfiles. Para facilitar su uso, estos ya suman la bonificación de Fuerza del PNJ, el Factor psíquico, u otros valores aplicables a las estadísticas del arma, completando los cálculos que deban realizarse en un solo resultado. La ecuación original para determinar ese resultado se muestra como un superíndice tras el número. El DJ puede usar esa ecuación para determinar si un cambio en la bonificación de característica afecta al arma, o para permitir que un personaje diferente use ese arma.

EJEMPLO

El gran arma de un mutante descomunal tiene un valor de daño de $2d10+5^{BF}$ (A). Cuando este PNJ ataca, el DJ ignora el superíndice "BF", tirando $2d10$ y sumando 5 para determinar el daño total. Sin embargo, si muere y un PJ toma el arma, el PJ usa el superíndice para determinar el daño. El PJ ignora el número bajo el superíndice, tirando $2d10$ y sumando su propia bonificación de Fuerza para determinar el daño total.

Se asume que todos los PNJs, salvo criaturas con armas naturales y aquellas que indican lo contrario poseen también un cuchillo o algún otro arma de combate básico. Sin embargo, los DJs no deben limitarse sólo a estos objetos, y añadir o cambiar armas como deseen para adaptarse a su aventura. Un comerciante independiente que recientemente completó un intercambio con corsarios eldar podría llegar a la colmena Desoleum luciendo dos pistolas shuriken, por ejemplo, o un preceptor de un culto podría empuñar una espada de la plaga obtenida mediante un ritual demoníaco.

Se supone que todos los PNJs tienen la munición adecuada para cualquier tipo de armas que lleven, y el DJ no está obligado a realizar un seguimiento de esto. Sin embargo, si un DJ desea registrar la munición de un PNJ, se asume que cada PNJ posee dos cargadores de munición para cada arma.

Los acólitos pueden tener muchas oportunidades de rescatar armas de PNJs caídos, pero deben tener el correspondiente talento de Entrenamiento con armas para usarla sin penalización. Las armas de razas no humanas, y las que carecen de descripción en el Arsenal, deberían contar como exóticas a menos que se especifique lo contrario, aunque el DJ también debería sentirse libre de aplicar esto a armas imperiales especializadas o únicas que están mucho más allá de la experiencia de un acólito.

8 HABILIDADES, TALENTOS Y RASGOS

Cualquier habilidad en la que el PNJ esté entrenado, junto con la característica empleada para usar esta habilidad y un modificador que indica su nivel de entrenamiento en esa habilidad. Cualquier talento que posea junto con los rasgos de PNJ particularmente inhumanos, también se muestran aquí. Ten en cuenta que los PNJs pueden poseer talentos y rasgos sin tener los requisitos previos.

9 EQUIPO

El equipo del PNJ incluyendo blindaje. Al igual que las armas, el DJ puede añadir o modificar objetos como desee, y el DJ tiene la última palabra sobre qué puede ser saqueado. Podría decidir que una armadura está demasiado dañada para ser usada de nuevo, o que un dispositivo fue destruido en combate.

10 CAPACIDADES ESPECIALES

Cualquier capacidad o regla especial que posea el PNJ.

PODERES PSÍQUICOS

Cuando sea aplicable, los poderes psíquicos que posea el PNJ también se enumeran en su perfil.

EJEMPLO DE PERFIL DE PNJ

DESCOMUNAL (ÉLITE)										1	27	2	
4	CA 01-10	6	HA	HP	F	3	BD 11-20	9	BIZ 21-30	9	61	30	31
5	TO 31-70	9	R	Ag	Int	44	PD 71-85	6	Piz 86-00	6	Per	Vol	Em
			Inf			28							
5	MEDIA 3	COMPLETA 6	CARGA 9	CORRER 12	AMENAZA 10	6	ARMA A DOS MANOS			CLASE C/C			
	ALC —	CDD —	DAÑO $2d10+5^{BF}$ (A)			7	PEN 0			CAR —	REC —	PESO 7 Kg	DISP. E
	ESPECIAL: DESEQUILIBRADA												

Habilidades: Atletismo (F) +20, Supervivencia (Per) +10

Talentos: Golpe mortífero, Mandíbula de hierro

Rasgos: Tamaño (5)

Equipo: Armadura antifragmentación, trofeos horripilantes.

Aplastar contra el suelo: Si este mutante acierta un ataque, el objetivo sufre además $1d5+5$ puntos de daño a su Agilidad.

INTERPRETACIÓN CREATIVA DE LAS HERIDAS

Con algunas criaturas alienígenas la configuración de sus localizaciones puede ser muy diferente de las de un humano normal. Debido a esto, ciertos resultados de las tablas de efectos críticos podrían no parecer apropiados para ese PNJ particular. Cuando esto ocurra, el DJ tiene dos opciones:

- Aumentar la gravedad del efecto crítico hasta que sea apropiado para la localización impactada.
- Crear una imaginativa descripción de cómo el aparentemente inadecuado efecto crítico afecta al personaje.

CONSTRUIR ENCUEUNTOS DE COMBATE

Cada encuentro de combate debe sentirse como una experiencia única que desafía a los PJs, pero sin abrumarlos. Esto puede ser un objetivo difícil para el DJ, terminando campañas con encuentros fáciles y aburridos (o un encuentro demasiado difícil). Al preparar y desarrollar encuentros para una sesión de juego, hay muchos factores que un DJ debe tener en cuenta para mantener este delicado equilibrio y variedad: la dificultad en bruto del encuentro, la mezcla de PNJs involucrados, el entorno que rodea al encuentro, y el ritmo de todos los encuentros en que el grupo se ha involucrado.

NIVEL DEL ENCUESTRO

Del mismo modo que la experiencia de un personaje refleja su crecimiento y poder, un encuentro de combate tiene un nivel que indica su dificultad y peligrosidad para los jugadores. Cuando un DJ prepara un encuentro, calcula el nivel del encuentro de acuerdo con la fuerza de los acólitos. A continuación, usa ese número para determinar el umbral de amenaza y poder de los PNJs enemigos recomendado para proporcionar el desafío óptimo a tus jugadores.

Para determinar el nivel de un encuentro, calcula el promedio de experiencia de todos los PJs (sumando su total de pe gastados y dividiéndolos por el número total de PJs). Esto por lo general ofrece el mejor equilibrio entre dificultad y desafío. Sin embargo, se recomienda que el DJ ocasionalmente planifique encuentros superiores o inferiores al nivel de los PJs para añadir algo de variedad al juego.

UMBRAL DE AMENAZA

El umbral de amenaza es un número que ofrece una guía para el número y fuerza máximas de los PNJ que deben ser incluidos en un encuentro. Para determinar el umbral de amenaza de un encuentro, usa el nivel de encuentro en la **tabla 12-1: Umbral de amenaza** para determinar el multiplicador (de 4 a 35) que aplicar al número total de PJs. El resultado es el valor del umbral de amenaza, que debe ser modificado según sea necesario si los acólitos reclutan PNJs aliados u otros factores que actúen a su favor o en su contra.

Tabla 12-1: Umbral de amenaza

NIVEL DEL ENCUESTRO	UMBRAL DE AMENAZA
0–499 pe	4 x Número de PJs en el grupo
500–999 pe	5 x Número de PJs en el grupo
1.000–1.299 pe	6 x Número de PJs en el grupo
1.300–2.299 pe	7 x Número de PJs en el grupo
2.300–4.499 pe	8 x Número de PJs en el grupo
4.500–6.999 pe	10 x Número de PJs en el grupo
7.000–9.999 pe	12 x Número de PJs en el grupo
10.000–13.499 pe	14 x Número de PJs en el grupo
13.500–17.499 pe	17 x Número de PJs en el grupo
17.500–21.999 pe	20 x Número de PJs en el grupo
22.000–26.999 pe	23 x Número de PJs en el grupo
27.000–30.999 pe	27 x Número de PJs en el grupo
31.000–35.999 pe	31 x Número de PJs en el grupo
36.000+ pe	35 x Número de PJs en el grupo

USAR EL UMBRAL DE AMENAZA

Una vez se ha determinado el umbral de amenaza de un encuentro, el DJ puede comenzar a crear el encuentro recopilando PNJs para participar en ella. A medida que el DJ añade PNJs a un encuentro, añade la suma total de sus valores de amenaza de acuerdo con la entrada en su perfil. Lo ideal sería que el total combinado de los valores de amenaza del encuentro sea igual al umbral de amenaza. Sin embargo, esto puede ser difícil de conseguir. Si el valor total de amenaza de un encuentro supera el umbral de amenaza por una gran cantidad, el DJ debe considerar volver a calcular el nivel del encuentro.

ENCUEUNTOS EQUILIBRADOS

Crear encuentros entretenidos y equilibrados va mucho más allá de la simple elección de PNJs que igualen a los PJs en combate. La variedad de PNJs en encuentros de combate, los peligros del entorno circundante, y el número de encuentros en que los PJs ya han participado contribuyen a un encuentro memorable.

COMPOSICIÓN

El nivel de un encuentro da una buena abstracción de su nivel de poder, pero qué PNJs elegir (y en qué cantidades) es lo que realmente determina el poder de un encuentro. Además, los adversarios elegidos pueden tener un gran efecto sobre el tiempo que tarda en resolverse el encuentro. Los siguientes son varios elementos que el DJ debe considerar a la hora de elegir los PNJs de un encuentro:

- **Variedad:** Los encuentros deben contener una mezcla de diferentes tipos de PNJ. Un encuentro compuesto solo por tropa puede terminar en un combate corto y poco satisfactorio, mientras que un encuentro sólo con élites y maestros puede ser muy difícil para los PJs, y tedioso para el DJ. Un encuentro típico debería tener entre 1–3 élites y maestros, completando el resto del umbral de amenaza con tropa.
- **Adversarios apropiados:** El DJ debería emplear PNJs adecuados para los PJs. Enfrentar a un maestro de alto nivel de amenaza contra un grupo de bajo rango o muchas tropas de bajo nivel de amenaza contra un grupo de alto rango puede resultar en encuentros frustrantes para los PJs y el DJ.
- **Cambio de ritmo:** Al crear un encuentro, el DJ debe considerar los anteriores encuentros del grupo, así como los encuentros que enfrentarán en el futuro. Cada encuentro debe estar compuesto de forma un poco diferente para cambiar el ritmo de las aventuras y mantener los PJs alerta.

CIRCUNSTANCIAS DE COMBATE

Los combates en entornos estériles pueden ser aburridos, y deben evitarse a menos que sea acorde a la situación. Un modo excelente de crear encuentros memorables es emplear circunstancias de combate (consulta la [página 229](#)) para crear situaciones tácticas interesantes que destaquen entre otros encuentros. Describir un escenario de combate también sirve para preparar a los jugadores para el combate. A continuación se presentan varios ejemplos para integrar circunstancias de combate en los encuentros:

- **Cobertura:** Esto puede ser cualquier cosa, desde una densa flora y arcones volcados hasta restos de tanques y barricadas de rocemento, y es siempre un excelente modo de agregar un desafío a una pelea. Estos proporcionan puntos estratégicos para los personajes, y cada objeto puede suponer un punto de inflexión en el combate.
- **Oscuridad y sombras:** Una luz débil o incierta puede permitir a todo tipo de criaturas deslizarse o arrastrarse desapercibidas. También puede hacer difícil identificar amigo de enemigo cuando los disparos comienzan a volar.

DIFERENCIAS EN EL GRUPO

Cada jugador es diferente. Un grupo puede centrarse en investigadores, negociantes e intelectuales, mientras que otro puede estar integrado exclusivamente por combatientes mortíferos. Debido a esta gran variación entre grupos, no hay modo de decir qué encuentros serán un auténtico desafío para qué grupo. Debido a esto, las reglas para la creación de encuentros deben actuar como guía para los directores de juego, en lugar de reglas fijas.

Es labor del DJ observar su grupo y determinar su fuerza en encuentros de combate. Así, puede ajustar el rango o amenaza del encuentro basado en sus observaciones. Esto puede cambiar a medida que los personajes crecen en experiencia y adquieren nuevas habilidades, por lo que el DJ debe ser siempre consciente de las limitaciones de sus jugadores, y mantener un equilibrio.

- **Terreno difícil:** Esto pueden ser pantanos, nieve, o áreas limitadas, como un cráter. Dicho terreno ralentiza a personajes que dependen de la velocidad, y los obliga a planificar su ataque o correr el riesgo de convertirse en un blanco fácil.
- **Humo y niebla:** Estos pueden ser tácticamente interesantes, ya que pueden cambiar durante el combate, tal vez alterando el ritmo de la pelea cuando es necesario. Un personaje no puede confiar en ellos para proporcionar oscuridad constante, ya que un viento fuerte puede dejarlo expuesto.
- **Terreno elevado:** Una carga desde una colina crea una emocionante escena de combate, pero los acólitos inteligentes también podrían arrojar objetos pesados sobre sus enemigos. Un terreno elevado puede incluir acantilados, fosos y otras áreas donde un paso en falso puede resultar en una caída terrible.
- **El clima:** Vientos fuertes, lluvia ácida y otras condiciones climáticas pueden alterar un combate con efectos persistentes, convirtiendo una pelea en una situación de supervivencia. Estos podrían incluir también lluvia de ceniza de una erupción volcánica, o polvo tóxico tras la explosión de un reactor.

La mayoría de las circunstancias de combate se aplican a los PJs y PNJs de un encuentro. Sin embargo, si una circunstancia dificulta el combate a un grupo mientras otro se beneficia, el DJ podría modificar el umbral de amenaza del encuentro para ajustar el desequilibrio. Añadir o restar el equivalente a la mitad del valor de un PJ del umbral de amenaza por lo general compensa adecuadamente la ventaja de una circunstancia de combate.

RITMO

La mayoría de personajes sólo pueden recibir ciertos golpes antes de quedar demasiado heridos o agotados para seguir luchando. El DJ debe considerar cuidadosamente el número y la dificultad de los encuentros de combate que son capaces de enfrentar los PJs antes de necesitar un descanso. Lo ideal es que los PJs se sientan empujados hasta el límite de sus capacidades, pero no abrumados. Al igual que al construir un encuentro, el ritmo de encuentros durante una sesión es más un arte que una ciencia.

Por lo general, un grupo de acólitos puede manejar uno de los siguientes conjuntos de encuentros antes de reposar:

- Tres encuentros 1 nivel por debajo del promedio del grupo de acólitos.
- Dos encuentros 1 nivel por debajo del valor promedio del grupo y un encuentro igual al valor del grupo.
- Dos encuentros iguales al valor promedio del grupo.
- Un encuentro 1 nivel por debajo del valor promedio del grupo y un encuentro 1 nivel por encima del valor del grupo.

MIDIENDO EL RITMO

Las directrices dadas anteriormente para mantener el ritmo son cálculos aproximados y pueden variar mucho de un grupo a otro. Un DJ también puede calcular si su grupo puede soportar más combates mediante la observación del estado general de los PJs. El daño y los niveles de fatiga son buenos indicadores de cuánto más pueden soportar los PJs antes de colapsar. Si varios acólitos sufren de heridas sin curar o efectos de daño crítico, por ejemplo, el grupo no debería enfrentarse a ningún adversario realmente mortal; ciertos encuentros planificados tal vez deberían también ser debilitados o ignorados. Por el contrario, si el grupo sobrevive intacto y sin daño tras múltiples combates, sus próximos encuentros deberían ser reforzados para añadir interés.

COLMENA DESOLEUM

“Mira a la multitud y aprende esto; por cada ciudadano honesto y temeroso del Emperador, otro alberga descontento y traición. Por cada dos de estos descontentos, un tercero conspira contra sus superiores. Por cada cien conspiradores, uno tiene la determinación de actuar. Ahora considera esto; la colmena Deseolum es el hogar de miles de millones. ¿Cuántos hay entonces entre nosotros, listos para arrastrar este lugar al olvido?”

–Escuchado en la colmena media, de personas desconocidas

Desoleum es uno de los planetas más antiguos del Sector Askellon y la colmena Desoleum es su mayor y más antigua colmena. Es imposible cuantificar con precisión su población, ya que la magnitud de la colmena, la dificultad de comunicación entre sus autoridades, y los peligros de la vida en la colmena garantizan sólo estimaciones generales. Esto se agrava si se tiene en cuenta quién o qué puebla las Gargantas, las infames profundidades más allá incluso de la subcolmena sin ley.

La mayoría de PNJs descritos a continuación habitan la colmena Desoleum. La colmena es enorme, pero su tamaño y edad se aseguran de que una cultura uniforme sea imposible. Lo que se considera un saludo educado en un bloque de habitáculos, podría ser visto como un grave insulto en otro.

SIERVOS Y

CIUDADANOS IMPERIALES

“Cada hombre es una chispa en la oscuridad. En el momento en que se da cuenta, se ha ido para siempre. Una imagen en la retina que se desvanece oculta por luces nuevas, más brillantes”.

—Anónimo

El Sector Askellon es el hogar de miles de millones de almas. Cada ciudadano Imperial cumple su servicio con el Imperio, sin embargo, no a todos les agrada su suerte en la vida. Para realizar sus investigaciones y misiones, los acólitos deben interactuar con gran parte de la sociedad imperial, desde drogadictos hasta comerciantes independientes. Algunos ofrecen ayuda con facilidad, mientras que otros se interponen a los acólitos mediante maquinaciones, y violencia directa. En la colmena Desoleum viven incontables personas, y cada día miles de viajeros atraviesan Puerto Giro y otros puertos cercanos, así como pistas de aterrizaje privadas de la cúspide. Un acólito sabio pronto aprende que cada persona es un potencial hereje, y la confianza es un lujo para los tontos.

LA LEY DE DESOLEUM

En un hervidero de miles de millones el estado de derecho es de suma importancia. Es la ley y el orden que separan la laboriosa colmena principal de las salvajes gargantas. La justicia debe ser dura e implacable o de otro modo invitaría a las innumerables masas a abandonar sus juramentos y condenaría la colmena a la muerte. Numerosas leyes definen diversos grados de violación del juramento y proporcionan orientación sobre el castigo, pero la decisión final se deja en muchos casos al encargado del juramento. Los ciudadanos comunes no tienen ningún recurso contra el encargado de su juramento si este los considera culpables de un delito contra él, por lo que muchos acusados huyen a la anárquica subcolmena, a pesar de su inocencia.

ARBITRADOR DEL ADEPTUS ARBITES

El Adeptus Arbitres es el firme brazo de la justicia imperial, repartiendo el juicio del Emperador. Los arbitradores que velan por la colmena Desoleum son hombres y mujeres de determinación inquebrantable, fervientes en su ejecución de las leyes del Imperio. No tienen interés en ajusticiar crímenes menores, como el robo o asesinato. Sin embargo, si un crimen amenazara el diezmo Imperial o implicara a un sirviente de rango menor del Adeptus Terra, se convierte en un delito contra el Imperio, y por lo tanto corresponde a los arbitradores tratarlo con su brutalidad distintiva.

ARBITRADOR DEL ADEPTUS ARBITES (ÉLITE)

CA ⁵ 01-10		BIZ ⁵ 21-30		HA 44		HP 34		F 33	
BD ⁵ 11-20				R 48		Ag 31		Int. 30	
To ⁵ 31-70				Per 38		Vol 33		Em 28	
PD ⁵ 71-85		Piz ⁵ 86-00				Inf —			

MEDIA 3	COMPLETA 6	CARGA 9	CORRER 18	AMENAZA 8
---------	------------	---------	-----------	-----------

ESCOPETA CLASE BÁSICA

ALC 30M	CDD T/-/-	DAÑO 1d10+4 (I)
PEN 0	CAR 8	REC 2 COMPL.
PESO 5 KG	DISP. N	

ESPECIAL: DISPERSIÓN

MAZA ELÉCTRICA CLASE C/C

ALC —	CDD —	DAÑO 1d10+6 ^{3+BF} (I)
PEN 0	CAR —	REC —
PESO 2,5 KG	DISP. E	

ESPECIAL: ELÉCTRICA

GRANADA ATURDIDORA (3) CLASE ARROJADIZA

DAÑO —	PEN 0	PESO 0,5 KG	DISP. C
--------	-------	-------------	---------

ESPECIAL: EXPLOSIÓN (3), IMPACTO (2)

Habilidades: Atletismo (F), Esquivar (Ag), Indagar (Em) +10, Interrogar (Vol) +10, Intimidar (F) +10, Perspicacia (Per) +10, Saber popular (Bajos fondos) (Int) +10

Talento: Duro de pelar, Maestría en combate, Resistencia (Miedo)
Equipo: Armadura de caparazón ligera de agente de la ley, casco con visera fotosensible y microcomunicador, grilletes, respirador.

Búsqueda de justicia: El arbitrador suma 2 puntos a su bonificación de Agilidad para determinar su distancia de movimiento (obteniendo unos valores de 5/10/15/30) mientras esté persiguiendo o corriendo hacia un individuo al que considere un criminal.

CAZARRECOMPENSAS DE DESOLEUM

En la colmena Desoleum, los cazarrecompensas no cazan hombres; intrascendentes y fácilmente reemplazados. En su lugar, ellos cazan juramentos. Delinquir es una violación del juramento. Si un ciudadano agrava su ofensa escapando de la justicia, se lleva consigo su juramento sin cumplir. Es trabajo de los cazajuramentos atraparlos y devolverlos para completar su servicio; tal vez como servidores. Aunque es una práctica mal vista, algunos cazajuramentos toman el conjurador de sus víctimas como trofeo, creando una pesadilla burocrática para los vigilantes de juramentos.

CAZARRECOMPENSAS DE DESOLEUM (ÉLITE)										12
CA ¹ 01-10		HA		HP		F				
4		37		47		32				
BD ³ 11-20		R		Ag		Int				
6		38		48		30				
BIZ ³ 21-30		Per		Vol		Em				
6		35		31		26				
To ³ 31-70		Inf								
6										
PD ³ 71-85		PIZ ³ 86-00								
6		6								
MEDIA 4		COMPLETA 8		CARGA 12		CORRER 24		AMENAZA 8		
PISTOLA PESADA						CLASE PISTOLA				
ALC 35M		CDD T/-/-				DAÑO 1D10+4 (I)				
PEN 5		CAR 5		REC 2 COMPL.		PESO 3 KG		DISP. E		
ESPECIAL: —										
ESPADA SIERRA						CLASE C/C				
ALC —		CDD —				DAÑO 1D10+5 ^{2+BF} (A)				
PEN 2		CAR —		REC —		PESO 6 KG		DISP. N		
ESPECIAL: DESGARRADORA, EQUILIBRADA										

Habilidades: Atletismo (F), Engañar (Em), Escrutinio (Per), Esquivar (Ag) +10, Indagar (Em) +10, Interrogar (Vol), Intimidar (F) +10, Perspicacia (Per) +10, Saber popular (Bajos fondos) (Int) +10, Supervivencia (Per) +10.

Talentos: Blanco difícil, Desenfundado rápido, Sometimiento.

Equipo: Armadura de combate, licencia de cazarrecompensas, 1 cargador de balas matahombres (ya incluidas en el perfil), 3 dosis de estimulante, grilletes, respirador, abrigo largo elegante, conjurador.

Implacable: El cazarrecompensas inflige 2 puntos de daño adicional en sus ataques contra personajes en las condiciones derribado o aturdido.

SANCIONADOR JURADO DE LOS VOTOS INVOLUTOS

Los agentes de la ley de Desoleum son los sancionadores jurados, conocidos simplemente como los sancionadores. Una institución de gobierno de la colmena, ellos son responsables de hacer cumplir las leyes de la colmena Desoleum. En la práctica, sin embargo, los sancionadores trabajan principalmente para proteger los diversos intereses del Consorcio.

Los sancionadores son insensibles y despiadados, considerando el cumplimiento de la ley como un simple trabajo, o peor, como un medio para ejercer su poder abusivo. Debido a la influencia del Consorcio y de la riqueza que fluye por la colmena Desoleum, los agentes de la ley locales están bien equipados, aunque no tanto como el Adeptus Arbites. La mayoría de sancionadores tienen sorprendentemente poca experiencia en la lucha contra las bandas violentas de Desoleum, ya que esta tarea es relegada a las bandas unidas en servicio al Consorcio. Del mismo modo, saben que no deben interferir en las guerras de poder que libran estas bandas en nombre del Consorcio.

Algunos sancionadores son demasiado idealistas para mantener este estatus quo, e incluso pueden desobedecer a sus superiores para hacer justicia. Estos nobles individuos rara vez viven mucho tiempo, ya que o bien son rápidamente desengañados de sus ilusiones, o por el contrario son trágicamente asesinados en el cumplimiento del deber.

SANCIONADOR (ÉLITE)										10	
CA ⁴ 01-10		7		HA		HP		F			
BD ⁴ 11-20		7		BIZ ⁷ 21-30		7		32		33	33
TO ⁴ 31-70		7		R		Ag		Int			
PD ⁴ 71-85		7		Piz ⁴ 86-00		7		34		31	34
						Per		Vol		Em	
						37		29		31	
								Inf			
								—			
MEDIA 3		COMPLETA 6		CARGA 9		CORRER 18		AMENAZA 5			
PISTOLA AUTOMÁTICA										CLASE PISTOLA	
ALC 30M		CDD T/-/6				DAÑO 1d10+2 (I)					
PEN 0		CAR 18		REC 1 COMPL.		PESO 1,5 KG		DISP. N			
ESPECIAL: —											

Habilidades: Competencia tecnológica (Int), Escrutinio (Per) +10, Indagar (Em), Navegación (Int), Perspicacia (Per) +20, Saber popular (Bajos fondos) (Int).

Talentos: Desarmar, Instintos desarrollados, Mandíbula de hierro, Sometimiento.

Equipo: Uniforme blindado de sancionador, microcomunicador, grilletes, respirador, conjurador desmontable (sirve como porra).

Impasible: Todas las tiradas de habilidad realizadas para interactuar socialmente con el sancionador sufren una penalización de -20.



LA ILEGALIDAD DE DESOLEUM

Entre los miles de millones de la colmena Desoleum, es inevitable que algunos no estén satisfechos solo cumpliendo su juramento mediante un servicio honesto, como ordenan los portadores legítimos de la voluntad del Emperador. Estas almas equivocadas violan los edictos de ley de Desoleum en sus intentos por obtener riqueza y poder personal. Desde matones y rateros hasta poderosos barones del crimen que comandan legiones de reincidentes menores, los delincuentes infestan la parte más vulnerable del orden imperial, tal como existe en la colmena Desoleum.

Una de las bandas criminales más prominentes que operan en la colmena Desoleum son los Insurrati. Esta red de matones, narcotraficantes, peristas, ladrones y asesinos a sueldo, está involucrada en todo, desde la extorsión hasta el comercio de armamento prohibido. Aunque su base está fuera de la colmena principal, el alcance de los Insurrati se extiende por la colmena superior y las gargantas, y se rumorea que incluso negocian con la más disoluta nobleza de la cúspide. Su nivel de organización y apoyo hace que sea mucho más peligrosa que los muchos estafadores y ladrones independientes de la colmena.

En general, las actividades de los Insurrati y las diversas facciones criminales de la colmena Desoleum no son de interés para la Inquisición. Esto no quiere decir que las actividades delictivas nunca sean preocupantes para un inquisidor. Los señores del crimen podrían, sin saberlo, negociar con los siervos de criaturas xenos e incluso de los poderes ruinosos, y los cultos del Caos a menudo crecen en la oscuridad de los bajos fondos.

SEÑOR DEL CRIMEN

El crimen organizado en la ciudad de Desoleum dispone de una brutal selección natural, confirmando que los señores Insurrati son despiadados y capaces de mantener el negocio, pese a la interferencia de grupos rivales y sancionadores. Aunque muchos señores del crimen prefieren mantener sus manos limpias, dejando los asuntos “desagradables” a sus subordinados, ellos son totalmente capaces de defenderse solos, y están más que dispuestos a pelear sucio.

SEÑOR DEL CRIMEN (MAESTRO)

14

CA 01-10 3		HA 32		HP 46		F 26	
BD 11-20 7		R 34		Ag 22		Int 49	
BIZ 21-30 7		Per 34		Vol 38		Em 42	
TO 31-70 7		Piz 86-00 7		Inf 39			
PD 71-85 7							

MEDIA 2
COMPLETA 4
CARGA 6
CORRER 12
AMENAZA 17

PISTOLA BÓLTER
 ALC 30M CDD T/2- DAÑO 1d10+5 (X)
 PEN 4 CAR 8 REC 1 COMPL. PESO 3,5 KG DISP. MR

CLASE PISTOLA
 ESPECIAL: DESCARRADORA

ESPADAS DE ENERGÍA
 ALC — CDD — DAÑO 1d10+7^{5+BF} (E)
 PEN 5 CAR — REC — PESO 3 KG DISP. MR

CLASE C/C
 ESPECIAL: CAMPO DE ENERGÍA, EQUILIBRADA

Habilidades: Carisma (Em) +10, Comerciar (Int), Engañar (Em) +20, Escrutinio (Per) +20, Intimidar (F) +10, Mando (Em) +10, Saber popular (Bajos fondos) (Int) +20, Trucos de manos (Ag)

Talentos: Asesino preciso (HP), Halo de mando, Imperturbable, Protocolo (Cárteles criminales), Resistencia (Poderes psíquicos)

Equipo: Armadura de malla, ropas caras y llamativas.

Coordinación en la batalla: Una vez por asalto, como media acción, el personaje puede realizar una tirada Ordinaria (+10) de Mando para coordinar los esfuerzos de sus aliados cercanos. Si tiene éxito, tantos aliados como su bonificación de Inteligencia en su línea de visión y al alcance de su voz pueden usar media acción de movimiento fuera de su turno.

DISTRIBUIDOR INDEPENDIENTE DE DESOLEUM

Químicos, armas y tecnología prohibida están todos al alcance de un distribuidor independiente, actuando fuera del sistema de juramentos. Aunque el emplear bienes robados es un aspecto del distribuidor, otro es la obtención de productos difíciles de adquirir para su cliente. Estos pueden variar desde químicos de diseño y armas de otros mundos hasta identidades y conjuradores falsos.

DISTRIBUIDOR INDEPENDIENTE (TROPA)

9

CA 01-10 3		HA 30		HP 32		F 25	
BD 11-20 5		R 35		Ag 30		Int 35	
BIZ 21-30 5		Per 38		Vol 33		Em 39	
TO 31-70 5		Piz 86-00 5		Inf —			
PD 71-85 5							

MEDIA 3
COMPLETA 6
CARGA 9
CORRER 18
AMENAZA 5

PISTOLA LÁSER
 ALC 30M CDD T/2- DAÑO 1d10+2 (E)
 PEN 0 CAR 18 REC MEDIA PESO 1,5 KG DISP. C

CLASE PISTOLA
 ESPECIAL: FIABLE

Habilidades: Comerciar (Int) +20, Competencia tecnológica (Int), Engañar (Em), Saber popular (Bajos fondos) (Int) +10, Trucos de manos (Ag).

Talentos: Camuflado en la multitud, Impávido.

Equipo: Armadura antibalas ligera bajo la ropa, mezcla de mercancía legal e ilegal, varios conjuradores falsos.

Negocios turbios: Un distribuidor puede utilizar sus conexiones ilícitas para adquirir objetos difíciles de encontrar para PJs. Si un PJ lo utiliza, gana una bonificación de +10 a su siguiente tirada de solicitud. Si falla la tirada, sin embargo, el valor de sutileza del grupo disminuye en 2d10.

RUFÍAN

Las filas de los Insurrati están llenas de estos individuos crueles y violentos. Aunque podrían tener ambiciones de poder, su falta de imaginación e intelecto asegura una carrera de seguir órdenes, y una “jubilación” anticipada si su ambición supera sus habilidades. La mayoría, sin embargo, está dispuesta a seguir órdenes, romper huesos, y recoger su paga.

RUFÍAN (TROPA)										9
CA	01-10	3	HA	36	HP	38	F	34		
BD	11-20	4	R	31	Ag	33	Int	26		
To	31-70	4	Per	28	Vol	24	Em	28		
Pd	71-85	3	Inf							
Piz	86-00	3								
MEDIA 3 COMPLETA 6 CARGA 9 CORRER 18 AMENAZA 4										
REVOLVER DE BAJO CALIBRE										CLASE PISTOLA
ALC 30M	CDD T/-/-									DAÑO 1d10+3 (I)
PEN 0	CAR 6	REC 2 COMPL.								PESO 1,5 KG DISP. F
ESPECIAL: FIABLE										

Habilidades: Atletismo (F) +10, Esquivar (Ag), Intimidar (F).
Equipo: Malla de la colmena.

MATÓN

A veces reforzados mediante terapia química o injertos de tejido cultivado, los matones presentan una imagen temible, y con frecuencia su mera presencia asegura el cumplimiento de los deseos de los Insurrati. Muchos están grotescamente formados, y su apariencia hipermusculada y gran fuerza podrían deberse incluso a mutaciones menores.

MATÓN (TROPA)										15
CA	01-10	4	HA	34	HP	28	F	44		
BD	11-20	4	R	47	Ag	33	Int	25		
To	31-70	7	Per	30	Vol	29	Em	32		
Pd	71-85	4	Inf							
Piz	86-00	4								
MEDIA 3 COMPLETA 6 CARGA 9 CORRER 18 AMENAZA 7										
HACHA SIERRA										CLASE C/C
ALC —	CDD —									DAÑO 1d10+8 ^{4+BF} (I)
PEN 2	CAR —	REC —								PESO 13 KG DISP. E
ESPECIAL: DESCARRADORA										

Habilidades: Atletismo (F) +10, Intimidar (F) +10.

Talentos: Golpe mortífero.

Equipo: Chaleco antifragmentación.

Empujón: Cuando el matón inflige daño mediante un ataque cuerpo a cuerpo, puede optar por empujar a su objetivo cierta distancia, además de causar daños. Si lo hace, el objetivo sufre daños normalmente y se mueve en dirección opuesta al atacante tantos metros como la mitad del daño causado (tras la reducción por blindaje y Resistencia).

ACECHADOR

Bandidos especialmente hábiles para el sigilo. Desde eliminar rivales hasta robar posesiones a los nobles, los acechadores se enorgullecen de completar su tarea y partir antes de que noten su presencia.

ACECHADOR (ÉLITE)					10
CA -	01-10	2	HA	HP	F
Bd 1	11-20	3	34	32	26
Biz 1	21-30	3	R	Ag	Int
To 1	31-70	3	25	48	28
PD -	71-85	2	Per	Vol	Em
Piz -	86-00	2	42	31	28
			Inf		
MEDIA 4					COMPLETA 8
CARGA 12					CORRER 24
AMENAZA 7					
PISTOLA AUTOMÁTICA					CLASE PISTOLA
ALC 30M	CDD T/-/6	DAÑO 1d10+2 (I)			
PEN 0	CAR 18	REC 1 COMPL.	PESO 1,5 KG	DISP. N	
ESPECIAL: —					
CUCHILLO SIERRA					CLASE C/C
ALC —	CDD —	DAÑO 1d10+3 ^{1+BF} (A)			
PEN 1	CAR —	REC —	PESO 2 KG	DISP. E	
ESPECIAL: DESCARRADORA					

Habilidades: Acrobacias (Ag) +10, Sigilo (Ag) +10, Trucos de manos (Ag) +10.

Talentos: Caer de pie, Golpe asesino.

Equipo: Piel de la colmena, multillave, enmudecedor.

Única salida: Al atacar, si el acechador es el único personaje enzarzado con el objetivo de su ataque o su objetivo no está enzarzado con nadie, el acechador gana una bonificación de +20 a todas las tiradas de ataque realizadas contra él.

INFORMANTE DE LOS INSURRATI

Estos reincidentes lubrican los engranajes de la vida ilegal en la colmena, al conocer en detalle las estrategias de los Insurrati. Ellos ven y oyen mucho de lo que está oculto, y pueden ser una excelente fuente de información para los acólitos.

INFORMANTE DE LOS INSURRATI (TROPA)					9
CA -	01-10	3	HA	HP	F
Bd 1	11-20	4	23	32	28
Biz 1	21-30	4	R	Ag	Int
To 1	31-70	4	30	32	39
PD 1	71-85	4	Per	Vol	Em
Piz 1	86-00	4	37	30	51
			Inf		
MEDIA 3					COMPLETA 6
CARGA 9					CORRER 18
AMENAZA 5					
PISTOLA LÁSER					CLASE PISTOLA
ALC 30M	CDD T/2/-	DAÑO 1d10+2 (E)			
PEN 0	CAR 18	REC MEDIA	PESO 1,5 KG	DISP. C	
ESPECIAL: FIABLE					

Habilidades: Carisma (Em) +10, Comerciar (Int), Competencia tecnológica (Int), Engañar (Em) +10, Saber popular (Bajos fondos) (Int), Trucos de manos (Ag).

Talentos: Camuflado en la multitud, Vigilancia constante (Per).

Equipo: Túnicas, crono, cartuchera oculta, varios conjuradores falsos

Buen orador: Una vez por conversación, el informante puede repetir una tirada de Engañar o Carisma.

LA FE DE DESOLEUM

El templo del Sacramentum Sacrosanctus es la cara del credo imperial en colmena Desoleum. Enseña que al igual que todos los hombres deben prestar juramento a sus superiores en la sociedad, toda la Humanidad debe juramento al Emperador. Todas las deudas de juramento, en última instancia sirven para cumplir con el más grande de los vínculos. El empleado que trabaja en un manufactory de la colmena para el Consorcio también cumple su juramento al Emperador, ya que cada pieza de la maquinaria de Desoleum sirve a los deseos del Emperador. La fe se refuerza mediante estas enseñanzas, haciendo del concepto de juramento de unión algo fundamental e inviolable.

PEREGRINO

Como uno de los mundos más antiguos de Askellon, Desoleum es el hogar de numerosos lugares sagrados que atraen a millones de peregrinos. Muchos están dentro de la colmena principal; algunos han sido preservados por órdenes religiosas, mientras que otros han sido trasladados hasta la cúspide para la veneración privada de un noble. Uno de los lugares más venerados es la avenida del héroe, un tramo de carretera que se dice que aún conserva las huellas de las botas de uno de los poderosos y antiguos Primarcas que dirigió la gran cruzada para conquistar la galaxia en nombre del Emperador. Por desgracia, hace mucho tiempo un terremoto provocó el colapso de la avenida en las profundidades. A pesar de que su ubicación es desconocida, aún es reverenciada. Cada año, miles de peregrinos de todo el sector descienden a las profundidades de la colmena en su busca. Prácticamente ninguno ha vuelto, y los pocos que lo han hecho nunca hablan de su experiencia.

PEREGRINO (TROPA)					9
CA -	01-10	3	HA	HP	F
Bd 1	11-20	4	26	24	30
Biz 1	21-30	4	R	Ag	Int
To 1	31-70	4	32	33	28
PD 1	71-85	4	Per	Vol	Em
Piz 1	86-00	4	28	42	31
			Inf		
MEDIA 3					COMPLETA 6
CARGA 9					CORRER 18
AMENAZA 3					
BASTÓN					CLASE C/C
ALC —	CDD —	DAÑO 1d10+3 ^{BF} (I)			
PEN 0	CAR —	REC —	PESO 3 KG	DISP. F	
ESPECIAL: EQUILIBRADA, PRIMITIVA (7)					

Habilidades: Navegación (Int) +10, Perspicacia (Per), Supervivencia (Per).

Equipo: Túnicas raídas, baratijas religiosas.

DEVOTO

La religión es un hecho en la vida de los ciudadanos del Imperio, que todos pagan con fidelidad al dios viviente que es el maestro de la humanidad. Esto no es diferente en la colmena Desoleum, desde capillas privadas de la nobleza hasta grandes catedrales de la colmena, donde decenas de miles se reúnen bajo enormes estatuas de santos para orar a su dios lejano. Para algunos, la fe lo consume todo y se convierte en la totalidad de su existencia. Estos devotos dedican su vida al cumplimiento de la voluntad del Emperador. Algunos pasan sus vidas solitarias como mendicantes, encontrando algún agujero aislado en el fondo de la colmena para vivir en una contemplación silenciosa. Otros deambulan por los habitáculos, advirtiendo de los peligros del pecado y la herejía. La mortificación corporal es una práctica habitual, y bandas de flagelantes cubiertos de sangre caminan a lo largo de las regiones de la colmena media e inferior.

DEVOTO (TROPA)					10
CA 01-10	3	HA	HP	F	
Bd 11-20	4	R	Ag	Int	
To 31-70	4	Per	Vol	Em	
Pd 71-85	4	Inf			
Piz 86-00	4				
MEDIA 3 COMPLETA 6 CARGA 9 CORRER 18 AMENAZA 3					
MAYAL					CLASE C/C
ALC —	CDD —	DAÑO 1d10+5 ^{2+BF} (I)			
PEN 0	CAR —	REC —	PESO 8 KG	DISP. R	
ESPECIAL: FLEXIBLE, PRIMITIVA (8)					

Habilidades: Saber popular (Credo imperial, Eclesiarquía) (Int) +10, Supervivencia (Per).

Talentos: Resistencia (Miedo).

Equipo: Túnica de tela de saco, conjurador.

Devoción: Determinados en sus creencias, los devotos ganan una bonificación de +10 a todas sus tiradas enfrentadas contra cualquier personaje que perciban como una interferencia en sus prácticas religiosas.

SUFRIDOR DEL JURAMENTO VERDADERO

Hay algunos devotos que ven como su deber limpiar la colmena de los injustos. Estos fanáticos se unen para ofrecer el juicio del Emperador a cualquiera que consideren impuro, desde mutantes y delincuentes hasta simples habitantes de la colmena con la mala suerte de cruzarse en su camino. Un grupo ha crecido hasta abarcar la colmena, haciéndose llamar los sufridores del juramento verdadero. Sus violentas matanzas pueden desatar la ira de los sancionadores, especialmente cuando sus purgas se dirigen contra intereses del Consorcio. Cualquier intento de interferir en las persecuciones de los sufridores es una herejía a sus ojos, y muchos sancionadores descuidados se han encontrado también en la pira.

SUFRIDOR DEL JURAMENTO VERDADERO (TROPA)					17
CA 01-10	3	HA	HP	F	
Bd 11-20	4	R	Ag	Int	
To 31-70	4	Per	Vol	Em	
Pd 71-85	3	Inf			
Piz 86-00	3				
MEDIA 3 COMPLETA 6 CARGA 9 CORRER 18 AMENAZA 5					
EVISCERADOR					CLASE C/C
ALC —	CDD —	DAÑO 2d10+3 ^{BF} (I)			
PEN 9	CAR —	REC —	PESO 15 KG	DISP. MR	
ESPECIAL: AFILADA, APARATOSA, DESCARRADORA					
BOMBA INCENDIARIA (3)					CLASE ARROJADIZA
DAÑO 1d10+2 (E)		PEN 0	PESO 0,5 KG	DISP. F	
ESPECIAL: EXPLOSIÓN (2), LANZALLAMAS					

Habilidades: Atletismo (F), Intimidar (F) +10.

Talentos: Mandíbula de hierro, Odio (Todos).

Equipo: Armadura de pedazos de cuero, conjurador convertido.

Velocidad ferviente: El sufridor considera su bonificación de Agilidad 2 puntos superior para determinar su distancia de movimiento al realizar una acción de carga (incluido en sus detalles resumidos).





REVELACIONISTA DEL TEMPLO

Los revelacionistas del templo del Sacramentum Sacrosanctus intentan llevar la palabra del Emperador a la colmena. Ellos recorren desde los manufacturums llenos de aquellos tan repletos de deudas que nunca se librarán de sus juramentos, hasta las regiones más oscuras de la subcolmena donde buscan llevar la luz del Emperador a las almas ignorantes que la habitan. Los revelacionistas son resistentes y capaces de llevar el juicio del Emperador a cualquier hereje al que se enfrenten, y los que se aventuran en lo más profundo de la colmena van bien armados. El templo también lleva a cabo misiones más allá de la colmena, llevando sus enseñanzas a los nómadas tribales de los desechos. Estas rara vez terminan bien, pero continúan, ya que las reliquias que encuentren pueden financiar su santa obra durante años.

REVELACIONISTA DEL TEMPLO (ÉLITE)					14
CA ⁻ 01-10	4	HA	HP	F	
BD ³ 11-20	7	28	42	31	
BIZ ³ 21-30	7	R	Ag	Int	
TO ³ 31-70	7	45	32	32	
PD ³ 71-85	7	Per	Vol	Em	
PIZ ³ 86-00	7	36	35	30	
		Inf			
MEDIA 3 COMPLETA 6 CARGA 9 CORRER 18 AMENAZA 7					
LANZALLAMAS					CLASE BÁSICA
ALC 20M		CDD T/-/-		DAÑO 1d10+4 (E)	
PEN 2	CAR 6	REC 2 COMPL.	PESO 6 KG	DISP. E	
ESPECIAL: LANZALLAMAS, ROCIADORA					

Habilidades: Carisma (Em) +20, Esquivar (Ag), Lingüística (Gótico clásico) (Int) +10, Saber académico (Credo imperial, Eclesiarquía) (Int) +20.

Talentos: Fe inquebrantable, Odio (Herejes), Protocolo (Eclesiarquía). **Equipo:** Armadura antifragsmentación parcial, respirador, incienso sagrado, varios libros sagrados, conjurador dañado.

Protección divina: Cuando el revelacionista realiza un ataque con un arma con la propiedad Rociadora, el ataque sólo impacta a los enemigos dentro de la zona afectada. Sus aliados no se ven afectados.

PREDICADOR

En millones de mundos, los predicadores del Adeptus Ministorum son la palabra del Emperador. Al igual que la mayoría de diócesis, el Credo imperial está adaptado a las costumbres locales. Muchos predicadores de la colmena exhortan sermones ardientes sobre que la vida es servir, y la fe es el pago de la deuda que toda la humanidad debe al Emperador por sus dones y sacrificios. Al igual que todos están bajo juramento a sus superiores, el hombre está bajo juramento al señor de la humanidad, y este juramento sólo puede cumplirse mediante una vida de obediente servicio.

PREDICADOR (ÉLITE)					12
CA ⁻ 01-10	3	HA	HP	F	
BD ² 11-20	5	28	22	25	
BIZ ² 21-30	5	R	Ag	Int	
TO ² 31-70	5	30	31	29	
PD ² 71-85	5	Per	Vol	Em	
PIZ ² 86-00	5	35	42	45	
		Inf			
MEDIA 3 COMPLETA 6 CARGA 9 CORRER 18 AMENAZA 6					
ESPADA SIERRA					CLASE C/C
ALC —		CDD —		DAÑO 1d10+4 ^{2+BF} (A)	
PEN 2	CAR —	REC —	PESO 6 KG	DISP. N	
ESPECIAL: DESCARRADORA, EQUILIBRADA					

Habilidades: Carisma (Em) +10, Intimidar (F), Lingüística (Gótico clásico) (Int) +10, Mando (Em), Saber académico (Credo imperial, Eclesiarquía) (Int) +20.

Talentos: Halo de mando, Impávido, Imperturbable, Resistencia (Poderes psíquicos).

Equipo: Túnica antifragsmentación decoradas, iconos religiosos, conjurador adornado.

Oración Sagrada: Una vez por encuentro, como una acción completa, un predicador puede hacer una tirada Ordinaria (+10) de Mando para inspirar a sus aliados. Si tiene éxito, tantos aliados en la línea de visión y alcance de su voz como la bonificación de Empatía del personaje obtienen de inmediato un punto de Destino temporal. Estos puntos duran hasta el final del encuentro actual, y pueden ser gastados del mismo modo que un punto de Destino normal (consulta la [página 293](#)). Los personajes que normalmente no pueden tener puntos de Destino; y aquellos que ya tienen tantos puntos de destino como su umbral de Destino; no pueden ganar puntos de Destino como resultado de esta acción.



LOS SIERVOS DEL EMPERADOR

La colmena Desoleum es el hogar de miles de millones que trabajan en sus tareas asignadas, sólo para mantener la colmena y el comercio. Para sus líderes, sus ciudadanos son solo otro recurso que usan y consumen, nada diferente del combustible del reactor que se quema en un manufactorum. Incluso los que poseen habilidades especializadas, como los astrópatas, deben esforzarse hasta morir y que otro tome su lugar. Tal es el plan del Emperador.

ASTRÓPATA

El Imperio de la Humanidad es un vasto y disperso reino. Dentro de un único sistema estelar la comunicación interplanetaria es posible mediante tecnología, aunque con un considerable retraso, pero la comunicación interestelar sólo es posible por medio de mensajes realizados por buques estelares, o mediante los astrópatas del Adeptus Astra Telepathica. Transmitir un mensaje psíquico por los vastos abismos del vacío es una tarea monumental y horripilante. Incluso los seleccionados para el deber de astrópata no pueden confiar en sus habilidades innatas, sino que deben someterse a años de entrenamiento que culminan en el ritual de unión del alma, en el que el astrópata es impregnado con una fracción mínima de la energía divina del Emperador. La unión del alma fortalece las capacidades del astrópata, y proporciona protección contra los peligros de la disformidad. Incluso a pesar de estas precauciones, esta vida es difícil, la tensión de sus mentes y cuerpos al realizar su labor resulta en un envejecimiento y muerte prematuros. Comunicarse con el Emperador podría considerarse su última peregrinación, sin embargo, para los astrópatas esta bendición no está exenta de consecuencias. La unión del alma es intensamente traumática para los tejidos blandos, y por lo tanto la mayoría son ciegos, aunque sus sentidos psíquicos compensan su falta de vista. Sus sacrificios son muchos, pero son una necesidad para la supervivencia del Imperio. La mayoría entiende que sus propios sacrificios son minúsculos frente a los realizados por el señor de la humanidad.

Los astrópatas son demasiado raros y valiosos para ser puestos a disposición de la gente común. De hecho, la mayoría de los que habitan en Desoleum no tienen ningún motivo para ponerse en contacto con otras colmenas, por no hablar de otros mundos. En la colmena Desoleum, la torre del Adeptus Astra Telepathica sobresale de las alturas de la cúspide. Allí, los astrópatas pasan sus días en meditación cuando no transmiten o reciben mensajes a petición del Adeptus Administratum, el Adeptus Ministorum, y otras divisiones del Adeptus Terra. Los miembros influyentes de la nobleza y el Consorcio, y quienes tienen las conexiones adecuadas, también son capaces de solicitar los servicios de los astrópatas. Al menos un astrópata está estacionado permanentemente en la fortaleza del Adeptus Arbites, para permitir a los arbitadores comunicarse con el Imperio si una catástrofe sobreviniera a Desoleum.

ASTRÓPATA (ÉLITE)										9
CA ⁻ 01-10		2	HA		25	HP	22	F	28	
BD ¹ 11-20	3	BIZ ¹ 21-30		3	R	25	Ag	30	Int	38
TO ¹ 31-70		3	Per		42	Vol	48	Em	33	
PD ¹ 71-85	3	PIZ ¹ 86-00		3	Inf		—			
MEDIA 3			COMPLETA 6			CARGA 9			CORRER 18	
									AMENAZA 6	
ESPADA SIERRA										CLASE C/C
ALC —			CDD —			DAÑO 1d10+2 ^{BF} (I)				
PEN 0			CAR —			REC —			PESO 3 KG	
									DISP. F	
ESPECIAL: EQUILIBRADA, PRIMITIVA (7)										

Habilidades: Lingüística (Gótico clásico) (Int), Lógica (Int), Perspicacia (Per), Psiniscencia (Per) +10.

Talentos: Protocolo (Adeptus Astra Telepathica), Resistencia (Poderes psíquicos), Sentido disforme.

Rasgos: Atadura del alma, Psíquico (FP 3), Sentidos antinaturales.

Poderes psíquicos: Borrado, Enlace telepático, Grito psíquico

Equipo: Foco psíquico, túnica.



CIUDADANO

La gran mayoría de la población del Desoleum no tiene esperanza de ver el cielo, o incluso la suciedad de los residuos que rodean la colmena. Ellos trabajan por miles de millones de diferentes ocupaciones, inadvertidos, pero esenciales para la colmena. A pesar de la periódica asistencia de los tecnosacerdotes, los accidentes en las instalaciones antiguas con frecuencia dan lugar a mutilaciones o muertes. Algunos tienen la suerte de recibir reemplazos biónicos para la pérdida de extremidades. Esto les permite seguir trabajando fuera de su deuda de juramento, y no se enfrentan al castigo por incumplimiento del servicio.

CIUDADANO (TROPA)										8													
CA 01-10		3	BD 11-20		3	BIZ 21-30		3	TO 31-70		3	PD 71-85		3	PIZ 86-00		3	HA 25		HP 25		F 30	
																		R 30		Ag 25		Int 25	
																		Per 25		Vol 25		Em 30	
																		Inf —					
MEDIA 2		COMPLETA 4		CARGA 6		CORRER 12		AMENAZA 3															
CUCHILLO										CLASE C/C													
ALC —		CDD —				DAÑO 1D5 + 3 ^{BF} (A)																	
PEN 0		CAR —		REC —		PESO 1 KG				DISP. F													
ESPECIAL: —																							

Se pueden encontrar comerciantes en todos los estratos de la colmena Desoleum, desde esclavistas de la subcolmena hasta comerciantes especializados que se ocupan de rarezas de otros mundos, escasas o ilícitas. En las ciudades de deshechos de las gargantas, el comercio suele realizarse mediante el trueque, pero algunos comerciantes y mercaderes viajan de asentamiento en asentamiento, vendiendo sus mercancías por cheques rescatados de los escombros o arrebatados a los cadáveres. En la cúspide, la riqueza fluye libremente, y los comerciantes exitosos que se adaptan a los gustos de los ricos pueden permitirse una vida de lujos que compite con la de los propios nobles.

Habilidades: Carisma (Em), Comerciar (Int) +10, Engañar (Em).
Talentos: Red de contactos.
Equipo: Chaleco de malla oculto, ropa buena, mercancías, las ganancias del día, conjurador.
Regatear: Los comerciantes ganan una bonificación de +20 al realizar una tirada enfrentada de Comerciar.

Los miles de millones de trabajadores que supervisan los grandes manufacturums que dominan los niveles medios de la colmena Desoleum. Aquí se producen muchos productos de la colmena, como sus famosas lentes láser y vocotransmisores de vacío, en condiciones extremas de calor abrasador. El castigo es severo para los que abandonan sus esfuerzos, y la mayoría solo pueden aspirar a una muerte temprana. Sin embargo, para estos trabajadores, es el único modo de vida imaginable. Es la voluntad del Emperador, ya que cuestionarlo es blasfemo.

Habilidades: Atletismo (F) +10, Competencia tecnológica (Int), Oficio (Manufactor) (Int).

Talentos: Resistencia (Calor).

Equipo: Mono de trabajo, gafas de protección, respirador, conjurador resistente.



GRUMETE

La mayoría de grumetes nacen para vivir en el vacío, sin poner un pie en la superficie de un planeta. De hecho, para ellos, la idea de salir de su nave-hogar es tan aterradora como los viajes por el vacío lo son para los demás. Al igual que un edificio de la colmena Desoleum, la mayoría de naves espaciales son antiguas, y sus mecanismos apenas comprendidos, incluso para quienes trabajan para mantenerlos. Los pasillos y cámaras son demasiados para mantenerlos y patrullarlos, y en los lugares oscuros y olvidados habitan hambrientas criaturas inhumanas, tan terribles como otras que podrían encontrarse en una subcolmena.

Cada nave tiene su propia cultura y tradiciones, como el afianzado sistema de juramentos en la colmena Desoleum. La ruta del carguero mercante *Duque Tephynon* pasa por Desoleum aproximadamente una vez cada siete años. Cuando la carga se transfiere entre el buque y el puerto, los grumetes construyen a base de desechos orbitales una inmensa efígie del duque original, destruido hace unos 500 años. Antes de que la nave zarpe, envían la réplica en picado a la atmósfera, donde se consume en la reentrada y esparce los residuos por las tierras baldías. La tripulación se niega a explicar los motivos de la tradición, que continúa a pesar de los esfuerzos de la familia ducal actual.

GRUMETE (TROPA)					8
CA 01-10	2	HA	HP	F	
Bd 11-20	2	R	Ag	Int	
To 31-70	2	Per	Vol	Em	
Pd 71-85	2	Inf			
Piz 86-00	2				
MEDIA 3 COMPLETA 6 CARGA 9 CORRER 18 AMENAZA 4					
PISTOLA AUTOMÁTICA					CLASE PISTOLA
ALC 30M	CDD T/-/6	DAÑO 1d10+2 (I)			
PEN 0	CAR 18	REC 1 COMPL.	PESO 1,5 KG	DISP. N	
ESPECIAL: —					

Habilidades: Competencia tecnológica (Int), Oficio (uno cualquiera) +10, Perspicacia (Per).

Equipo: Uniforme de tripulación.

ESCORIA

La escoria es el desecho de la sociedad, a menudo locos y adictos. No tienen juramentos, ya sea por haber huido de sus aplastantes deudas o al caer en las grietas de la inmensa burocracia. Al hacerlo, han perdido cualquier subsidio de refugio o alimentos, y deben sobrevivir por sí mismos. A medida que caen más en actos y en espíritu, descienden más en la propia colmena, hundiéndose a la deriva como un sumidero de agua hacia las oscuras y terribles profundidades de la colmena. Muchos recurren a la delincuencia en su desesperación por la oscura o polvo emplumado. La escoria tiene poco que perder, y con frecuencia están tan desesperados como para llevar a cabo cualquier acto, no importa lo vil que sea, bajo la promesa de un pago.

ESCORIA (TROPA)					9
CA 01-10	2	HA	HP	F	
Bd 11-20	2	R	Ag	Int	
To 31-70	2	Per	Vol	Em	
Pd 71-85	2	Inf			
Piz 86-00	2				
MEDIA 3 COMPLETA 6 CARGA 9 CORRER 18 AMENAZA 3					
CUCHILLO					CLASE C/C
ALC —	CDD —	DAÑO 1d5+2 ^{BF} (A)			
PEN 0	CAR —	REC —	PESO 0,5 KG	DISP. F	
ESPECIAL: —					

Habilidades: Supervivencia (Per) +10.

Equipo: Trapos, 1d5 dientes humanos, piojos, un paquete de varillas de lho baratas.

Desesperado y algo loco: Si un personaje intenta interactuar socialmente con la escoria mediante una tirada, si el dígito de las unidades es 1-5 la tirada gana una bonificación de +20; con un 6-10, la tirada sufre una penalización de -20.

SOLDADO INVOLUTO DE DESOLEUM

Las tropas involutas de Desoleum participan en la defensa del mundo. Están bien armadas y equipadas, gracias a la capacidad de producción de las colmenas. Como capital, la colmena Desoleum tiene numerosos batallones de tropas estacionados alrededor de la enorme estructura. Las tropas involutas también mantienen los sistemas de defensa orbitales de Desoleum, incluyendo varios monitores auspex y naves de guerra ligeras. Para los afortunados, un juramento de servicio en los cuadros involutos se cumple cuando el soldado cae en batalla; en otros casos, se recluta a un familiar del caído para ocupar su lugar.

SOLDADO INVOLUTO DE DESOLEUM (TROPA)										11	
CA ⁴ 01-10		8	HA		36	HP	43	F	38		
BD ⁴ 11-20		8	BIZ ⁴ 21-30		8	R	42	Ag	35	Int	28
TO ⁴ 31-70		8	PD ⁴ 71-85		8	Per	44	Vol	32	Em	36
PIZ ⁴ 86-00		8						Inf	—		
MEDIA 3		COMPLETA 6		CARGA 9		CORRER 18		AMENAZA 7			
RIFLE LÁSER										CLASE BÁSICA	
ALC 100m		CDD T/3/-				DAÑO 1D10+3 (E)					
PEN 0		CAR 60		REC 1 COMPL.		PESO 4 KG		DISP. C			
ESPECIAL: FIABLE											
GRANADA DE FRAGMENTACIÓN (3)										CLASE ARROJADIZA	
DAÑO 2d10 (X)				PEN 0		PESO 0,5 KG		DISP. C			
ESPECIAL: EXPLOSIÓN (3)											
GRANADA PERFORANTE (2)										CLASE ARROJADIZA	
DAÑO 2d10+4 (X)				PEN 6		PESO 0,5 KG		DISP. R			
ESPECIAL: IMPACTO (0)											

Habilidades: Atletismo (F), Competencia tecnológica (Int) +10, Esquivar (Ag), Medicae (Int) +10, Pilotar (Superficie) (Ag) +10.

Talentos: Recarga rápida, Toque mecánico.

Equipo: Uniforme con blindaje antifragmentación, conjurador.

OFICIAL INVOLUTO DE DESOLEUM

Los oficiales de las tropas involutas provienen principalmente de familias nobles del mundo. Tras completar su juramento de servicio, muchos sirven en el regimiento de la Guardia Imperial de Desoleum, los granaderos juramentados. Los oficiales de tropa son comandantes y nobles para quienes les prestan servicio. Al asignarle a un nuevo destino, un oficial de tropa recibe juramentos de cada oficial, sargento, y soldado bajo su mando. El castigo por insubordinación es duro, y va desde la flagelación pública hasta la decapitación con un hacha sierra. Es tradición que los huesos de los ejecutados sean molidos en el mortero de un búnker de mando, para servir en la muerte mejor de como lo hicieron en vida.

OFICIAL INVOLUTO DE DESOLEUM (ÉLITE)										15		
CA ⁴ 01-10		3	HA		46	HP		41	F	46		
BD ⁴ 11-20		7	BIZ ⁴ 21-30		7	R		38	Ag	30	48	
To ⁴ 31-70		7	PD ⁴ 71-85		7	Piz ⁴ 86-00		7	Per	38	42	50
									Vol	42	50	Em
									Inf	—		
MEDIA 3		COMPLETA 6		CARGA 9		CORRER 18		AMENAZA 10				
PISTOLA LÁSER										CLASE PISTOLA		
ALC 30M		CDD T/2/-				Daño 1d10+2 (E)						
PEN 0		CAR 30		REC MEDIA		PESO 1,5 Kg		DISP. C				
ESPECIAL: FIABLE												
ESPADA SIERRA										CLASE C/C		
ALC —		CDD —				Daño 1d10+6 ^{2+BF} (I)						
PEN 2		CAR —		REC —		PESO 6 Kg		DISP. N				
ESPECIAL: DESGARRADORA, EQUILIBRADA												

Habilidades: Atletismo (F), Navegación (Superficie) (Int), Mando (Em) +20, Parar (HA) +10.

Talentos: Contraataque, Halo de mando.

Equipo: Uniforme de oficial con blindaje antifragmentación, medallas, microcomunicador, pipa de fumar, conjurador.

Atrincherao: Como media acción, el oficial de tropa puede realizar una tirada ordinaria (+10) de Mando para indicar a sus aliados que se pongan a cubierto. Si tiene éxito, tantos aliados en su línea de visión y al alcance de su voz como su bonificación de Inteligencia aumentan el blindaje que les otorga su cobertura actual en +2. Esta bonificación dura hasta que esos personajes abandonen su cobertura actual, y no se acumula con múltiples usos.



TECNOSACERDOTE

Para los mundos colmena como Desoleum, la asistencia de los tecnosacerdotes es vital para sobrevivir. Es una fortaleza de metal, y para ser habitable, los antiguos sistemas depuradores de aire, filtrado de agua, calefacción y refrigeración deben mantenerse en buen estado. Sin este soporte vital, se convertiría en una necrópolis. Los tecnosacerdotes y sus séquitos de servidores deambulaban por la colmena, supervisando estas y otras tecnologías más arcanas, sirviendo al Ommissiah y manteniendo viva la colmena Desoleum.

TECNOSACERDOTE (ÉLITE)					14
CA - 3 01-10	8	HA	HP	F	
BD - 3 11-20	9	R	Ag	Int	
BIZ - 3 21-30	9	Per	Vol	Em	
To - 3 31-70	9	Inf			
PD - 3 71-85	9				
PIZ - 3 86-00	9				
MEDIA 3 COMPLETA 6 CARGA 9 CORRER 18 AMENAZA 10					
PISTOLA INFERNO					CLASE PISTOLA
ALC 10M		CDD T/-/-		DAÑO 2d10+10 (E)	
PEN 12	CAR 12	REC 1 COMPL.	PESO 3 KG	DISP. CU	
ESPECIAL: FIABLE					
HACHA DEL OMMISSIAH					CLASE C/C
ALC —		CDD —		DAÑO 1d10+7 ^{4+BF} (E)	
PEN 2	CAR —	REC —	PESO 8 KG	DISP. ER	
ESPECIAL: CAMPO DE ENERGÍA, DESEQUILIBRADA					

Habilidades: Competencia tecnológica (Int) +20, Lógica (Int) +10, Perspicacia (Per), Saber popular (Adeptus Mechanicus) (Int) +10.
Talentos: Arma tecnológica, Descarga de lumen, Uso de mecadendrita (Utilidad), Potenciadores sanguíneos.

Rasgos: Implantes Mechanicus, Máquina (3).

Equipo: Túnicas pesadas, combiherramienta, 2 dosis de oleo sagrado, vocotransmisor portátil.

Cibernético: Implante generador de lumen, una o más extremidades o sentidos biónicos, mecadendrita de utilidad.

Chirrido binario: El personaje libera un chirrido ensordecedor en el lenguaje del Mechanicum que provoca el mal funcionamiento de la tecnología. Elige un punto en su línea de visión a menos de 30 metros, y como media acción realiza una tirada Ordinaria (+10) de Competencia tecnológica. Si tiene éxito, crea un campo disruptivo con su centro en ese punto, con un radio igual a la bonificación de Inteligencia del personaje en metros, como si el lugar fuese alcanzado por un arma con la propiedad Disruptiva (consulta la [página 147](#)).

SERVIDOR ESCLAVO

Omnipresentes en todo el Imperio, los servidores son cyborgs lobotomizados o criaturas-probeta programadas para cumplir funciones concretas. Los más comunes son los servidores monotarea, usados como esclavos para realizar tareas simples, desde manejar un autocarruaje hasta escribir procesos judiciales. Algunos son tan especializados que son situados en una posición permanente, como los servidores operadores de grúas y pilotos.

SERVIDOR ESCLAVO (TROPA)					10
CA - 3 01-10	8	HA	HP	F	5
BD - 3 11-20	8	R	Ag	Int	
BIZ - 3 21-30	8	Per	Vol	Em	
To - 3 31-70	8	Inf			
PD - 3 71-85	8				
PIZ - 3 86-00	8				
MEDIA 2 COMPLETA 4 CARGA 8 CORRER 16 AMENAZA 3					
SERVO-PUÑO IMPLANTADO					CLASE C/C
ALC —		CDD —		DAÑO 1d10+8 ^{3+BF} (A)	
PEN 0	CAR —	REC —	PESO 10 KG	DISP. R	
ESPECIAL: —					

Habilidades: Atletismo (F) +10.

Talentos: Mandíbula de hierro.

Rasgos: Bloqueo mental, Fuerza antinatural (2), Máquina (3), Resistencia antinatural (2), Visión en la oscuridad.

Equipo: Fisiología cibernética, microcomunicador integrado.

SERVIDOR DE COMBATE

Absolutamente leales e incansables, los servidores son excelentes guerreros. A los servidores de combate se les conceden patrones de asesinato y rutinas de combate, y son implantados con armas letales. A menudo acompañan a los tecnosacerdotes de alto rango y protegen los dominios del Mechanicum en la colmena. Blasfemos tecnoherejes que han abandonado el verdadero camino del Ommissiah también los utilizan, equipándolos con tecnologías y programas no autorizados.

SERVIDOR DE COMBATE (TROPA)					16
CA - 4 01-10	10	HA	HP	F	6
BD - 4 11-20	10	R	Ag	Int	
BIZ - 4 21-30	10	Per	Vol	Em	
To - 4 31-70	10	Inf			
PD - 4 71-85	10				
PIZ - 4 86-00	10				
MEDIA 2 COMPLETA 4 CARGA 6 CORRER 12 AMENAZA 8					
AMETRALLADORA PESADA IMPLANTADA					CLASE PESADA
ALC 100M		CDD -/-/8		DAÑO 1d10+4 (I)	
PEN 3	CAR 400	REC 2 COMPL.	PESO 30 KG	DISP. R	
ESPECIAL: FIABLE					
HACHA SIERRA IMPLANTADA					CLASE C/C
ALC —		CDD —		DAÑO 1d10+10 ^{4+BF} (E)	
PEN 2	CAR —	REC —	PESO 13 KG	DISP. E	
ESPECIAL: DESCARRADORA					

Habilidades: Parar (HA) +10.

Talentos: Golpe mortífero.

Rasgos: Bloqueo mental, Estabilización automática, Fuerza antinatural (2), Máquina (4), Resistencia antinatural (2), Visión en la oscuridad.

Equipo: Mochila de suministro de munición (ya incluida en el perfil del arma), fisiología cibernética, microcomunicador integrado.



SERVIDOR DE REPARACIONES

Estos servidores realizan el mantenimiento y reparación rutinaria de la colmena. Algunos sirven directamente a un tecnosacerdote o tecnomante, mientras que otros actúan de forma autónoma bajo instrucciones preprogramadas. Son muy comunes, anodinos, pero vitales para innumerables mecanismos de la colmena.

SERVIDOR DE REPARACIONES (TROPA) 10

CA 01-10 8	HA 25	HP 20	F 6
BD 11-20 8	R 36	Ag 25	Int 20
To 31-70 8	Per 25	Vol 20	Em 05
PD 71-85 8	Inf	—	

MEDIA 2 COMPLETA 4 CARGA 6 CORRER 12 AMENAZA 3

CORTADOR LÁSER IMPLANTADO CLASE PESADA

ALC 2M	CDD T/-/-	DAÑO 2d10+16 (E)
PEN 10	CAR 5	REC 2 COMPL. PESO 15 KG DISP. R

ESPECIAL: SOLO PUEDE USARSE CONTRA OBJETIVOS INMÓVILES

SERVO-PUÑO IMPLANTADO CLASE C/C

ALC —	CDD —	DAÑO 1d10+9 ^{3+BF} (A)
PEN 0	CAR —	REC — PESO 10 KG DISP. R

ESPECIAL: DESCARRADORA

Habilidades: Competencia tecnológica (Int).

Rasgos: Bloqueo mental, Fuerza antinatural (2), Máquina (3), Resistencia antinatural (2), Visión en la oscuridad.

Equipo: Fisiología cibernética, microcomunicador integrado, multiherramienta.

LOS SEÑORES DE DESOLEUM

Una amplia brecha separa a los gobernantes de la colmena Desoleum de las masas que trabajan para ellos. Ya sea participando activamente en el funcionamiento de la colmena, o sólo interesándose en los asuntos e intrigas privadas, estos nobles decadentes llevan una vida que los habitantes comunes no pueden comprender. La mayoría tienen una gran variedad de juramentos, enormes redes de deudas que atan a millones firmemente bajo su servicio. También tienen marañas de juramentos con otros señores, basados en intrincados favores y promesas que los unen fuertemente.

NOBLE DE LA CÚSPIDE

La cúspide es el hogar de muchas casas reinantes, cuya ascendencia se remonta a milenios atrás. Muchos nobles tienen pocas o ninguna responsabilidad, aparte de mantener una presencia adecuada entre la sociedad de la cúspide y mantener su apellido. Esta élite adinerada compite por su posición y estatus social en complejas competiciones, que a menudo derivan en guerras secretas de chantaje y asesinato.

NOBLE DE LA CÚSPIDE (ÉLITE) 13

CA 01-10 3	HA 31	HP 40	F 28
BD 11-20 3	R 34	Ag 36	Int 38
To 31-70 7	Per 41	Vol 46	Em 38
PD 71-85 3	Inf	—	

MEDIA 3 COMPLETA 6 CARGA 9 CORRER 18 AMENAZA 8

PISTOLA BÓLTER CLASE PISTOLA

ALC 30M	CDD T/2/-	DAÑO 1d10+5 (X)
PEN 4	CAR 8	REC 1 COMPL. PESO 3,5 KG DISP. MR

ESPECIAL: DESCARRADORA

Habilidades: Carisma (Em) +10, Comerciar (Int), Lingüística (Gótico clásico) (Int), Lógica (Int), Medicae (Int), Perspicacia (Per).

Talentos: Desarmar, Protocolo (Nobleza imperial).

Equipo: Chaleco de malla ornamentado, conjurador ornamentado, ropa y joyas elegantes y caras.

¿Sabes con quien estás tratando?: El noble de la cúspide puede, como una acción completa, realizar una tirada Ordinaria (+10) de Carisma. Si tiene éxito en la tirada, los personajes en la línea de visión y al alcance de su voz (su bonificación de Empatía en metros) sufren un nivel de fatiga temporal por su presencia abrumadora. Esto dura tantos asaltos como el doble de la bonificación de Empatía del noble y no se acumula por múltiples usos. Si se usa en tiempo narrativo, esta acción puede tratarse como parte de la conversación.



PRÍNCIPE DE LA CÚSPIDE

Aquellos que tienen un inmenso poder e influencia, incluso para los estándares de la nobleza a veces son llamados príncipes o princesas de la cúspide. Aunque se usa a menudo como un término despectivo por celosos nobles menores, en verdad estos poderosos individuos tan solo son superados en poder por la Dama Desoleum. Semejante posición suele ser frágil y muy codiciada, y sólo los más despiadados sobreviven en ella.

PRÍNCIPE DE LA CÚSPIDE (MAESTRO)					19
CA 01-10	3	HA	HP	F	
Bd 11-20	7	34	29	32	
Biz 21-30	7	R	Ag	Int	
To 31-70	7	35	41	45	
Pd 71-85	7	Per	Vol	Em	
Piz 86-00	7	46	40	50	
		Inf		43	
MEDIA 4	COMPLETA 8	CARGA 12	CORRER 24	AMENAZA 24	
PISTOLA DE PLASMA					CLASE PISTOLA
ALC 30M	CDD T/2/-	DAÑO 1d10+8 (E)			
PEN 6	CAR 10	REC 3 COMPL.	PESO 4 KG	DISP. MR	
ESPECIAL: MÁXIMA, SOBRECALENTAMIENTO					
ESPADA DE ENERGÍA					CLASE C/C
ALC —	CDD —	DAÑO 1d10+8 ^{5+BF} (E)			
PEN 5	CAR —	REC —	PESO 3 KG	DISP. MR	
ESPECIAL: CAMPO DE ENERGÍA, EQUILIBRADA					

Habilidades: Carisma (Em) +20, Engañar (Em) +10, Lingüística (Gótico clásico) (Int), Mando (Em), Parar (HA) +10, Perspicacia (Per), Saber popular (Imperio, Sector Askeillon) (Int) +10.
Talentos: Halo de mando, Protocolo (Nobleza imperial).
Equipo: Ropas caras sobre una armadura de malla oculta, conjurador adornado, campo de refractor de la mejor calidad, joyería fina.

NOBLE DEPRAVADO

Muchos nobles, especialmente los más jóvenes, tienen recursos casi ilimitados, pero ninguna responsabilidad. Estos nobles depravados se entregan a los vicios que Desoleum pueda ofrecer. Si su fortuna da un giro brusco, en el peor de los casos les resulta fácil cruzar la línea entre lo meramente ilegal y lo prohibido y condenatorio.

NOBLE DEPRAVADO (ÉLITE)					16
CA 01-10	3	HA	HP	F	
Bd 11-20	4	53	48	38	
Biz 21-30	4	R	Ag	Int	
To 31-70	4	32	45	35	
Pd 71-85	4	Per	Vol	Em	
Piz 86-00	4	31	28	33	
		Inf		—	
MEDIA 4	COMPLETA 8	CARGA 12	CORRER 24	AMENAZA 8	
PISTOLA PESADA					CLASE PISTOLA
ALC 35M	CDD T/-/-	DAÑO 1d10+4 (I)			
PEN 2	CAR 5	REC 2 COMPL.	PESO 3 KG	DISP. E	
ESPECIAL: —					
ESPADA					CLASE C/C
ALC —	CDD —	DAÑO 1d10+3 ^{BF} (A)			
PEN 0	CAR —	REC —	PESO 3 KG	DISP. C	
ESPECIAL: EQUILIBRADA					

Habilidades: Acrobacias (Ag), Engañar (Em) +20, Parar (HA), Trucos de manos (Ag) +10.

Talentos: Camuflado en la multitud, Instintos desarrollados.

Equipo: Ropa cara pero gastada, anillos y diversas joyas, conjurador deslustrado, 3 dosis de obscura.

¿Tienes idea de quién era yo?: El noble depravado, como una acción completa, puede realizar una tirada Ordinaria (+10) de Engañar. Si tiene éxito en la tirada, los personajes en su línea de visión y al alcance de su voz (su bonificación de Empatía en metros) sufren un nivel de fatiga temporal por su sórdida presencia. Este efecto dura tantos asaltos como el doble de la bonificación de su Empatía y no se acumula con múltiples usos. Si se usa en tiempo narrativo, esta acción puede tratarse como parte de la conversación.

MAGNATE MERCANTIL DEL CONSORCIO

Los magnates mercantes del Consorcio ejercen un poder comparable, o superior, a muchos señores de la cúspide. En el caso de los miembros del Consorcio más consolidados, sus propios vástagos son casi indistinguibles de sus contrapartes en la cúspide. Existe un ambiente implacable y feroz entre los puestos superiores del Consorcio; cada magnate sabe que su posición solo es segura siempre y cuando sus intereses sigan siendo rentables.

MAGNATE MERCANTIL DEL CONSORCIO (ÉLITE)										13	
CA - 01-10		3	HA		HP	F	34		37	29	
BD - 11-20		3	BIZ - 21-30		R	Ag	Int	35		36	46
To - 31-70		4 7			Per	Vol	Em	42		47	48
PD - 71-85		3	PIZ - 86-00			Inf				—	
MEDIA 3		COMPLETA 6		CARGA 9		CORRER 18		AMENAZA 8			
PISTOLA BÓLTER										CLASE PISTOLA	
ALC 30M		CDD T/2/-				DAÑO 1d10+5 (X)					
PEN 4		CAR 8		REC 1 COMPL.		PESO 3,5 KG		DISP. MR			
ESPECIAL: DESCARRADORA											

Habilidades: Carisma (Em), Comerciar (Int) +20, Competencia tecnológica (Int), Engañar (Em) +10, Lógica (Int), Perspicacia (Per).
Talentos: Red de contactos, Protocolo (Cárteles criminales, Comerciantes independientes).

Equipo: Chaleco de malla oculto, ropas elegantes, conjurador.

Socialmente resistente: Una vez por conversación, el magnate puede obligar a otro personaje en la conversación a repetir una tirada de habilidad dirigida contra él.

COMERCIANTE INDEPENDIENTE

Muchos comerciantes independientes poseen propiedades en Askellon; varios tienen gloriosas mansiones en la colmena, la mayoría en la cúspide. Empuñando su Licencia de Comercio, merodean dentro y fuera del sector en busca de nuevas rutas de la disformidad por explorar, sistemas que saquear, y civilizaciones para explotar en nombre de los beneficios y la conquista. Fuera del espacio imperial su palabra es la ley, y podría establecer colonias, hacer la guerra, y exterminar civilizaciones si lo cree conveniente. Para cumplir su misión, todos poseen naves del vacío que rivalizan con las poderosas flotas imperiales. De hecho, muchas naves de comerciantes independientes son buques de guerra modificados. Mientras que un comerciante independiente recién nombrado podría poseer una única nave, las antiguas dinastías comandan auténticas flotas. La mayoría de licencias tienen miles de años, transmitidas por generaciones de una dinastía de comerciantes independientes. Aunque sólo el portador de la licencia puede ser llamado verdaderamente un comerciante independiente, cada hija, hijo, y primo de una dinastía ejerce una enorme riqueza y poder.



COMERCIANTE INDEPENDIENTE (MAESTRO)										24
CA - 01-10		3	HA		HP	F	58		45	37
BD 5 11-20		8	BIZ 5 21-30		8	R	Ag	Int	42	
To 5 31-70		8	Per		Vol	Em 6	48		50	47
PD 5 71-85		8	PIZ 5 86-00		8	Inf	64			
MEDIA 4		COMPLETA 8		CARGA 12		CORRER 24		AMENAZA 25		
PISTOLA DE PLASMA										CLASE PISTOLA
ALC 30M		CDD T/2/-				DAÑO 1d10+6 (E)				
PEN 6		CAR 10		REC 3 COMPL.		PESO 3 KG		DISP. MR		
ESPECIAL: MÁXIMA, SOBRECALENTAMIENTO										
ESPADA XENOS										CLASE C/C
ALC —		CDD —				DAÑO 1d10+8 ⁵ +BF (E)				
PEN 4		CAR —		REC —		PESO 1 KG		DISP. ER		
ESPECIAL: CAMPO DE ENERGÍA, EQUILIBRADA										

Habilidades: Carisma (Em) +30, Comerciar (Int) +20, Engañar (Em) +20, Esquivar (Ag) +20, Mando (Em) +20, Parar (HA) +20, Saber prohibido (Comerciantes independientes) (Int) +20.

Talentos: Combate con dos armas (A distancia, C/C), Desenfundado rápido, Halo de mando, Maestría en combate, Maestro de esgrima, Protocolo (Comerciantes independientes).

Rasgos: Empatía antinatural (2).

Equipo: Armadura de caparazón, ropa cara y extravagante, baratijas y joyas raras, campo refractante de la mejor calidad.

Influente: Una vez por asalto, el comerciante independiente puede usar su Influencia en lugar otra característica para una única tirada. Si se usa en tiempo narrativo, los efectos duran una hora.

CAPITANA; LADY HESIAH LUFTIUS

La comerciante independiente Hesia Luftius es una visitante frecuente de la colmena Desoleum. En previsión a una de sus visitas, la especulación se vuelve un pasatiempo popular entre la nobleza, sobre todo por los artefactos maravillosos que siempre acompañan su regreso. Ella posee varias propiedades en la cúspide, y acuerdos comerciales con miembros del Consorcio. Luftius, además, tiene diversos aliados entre la nobleza de la cúspide, y no es ajena a la corte de la Dama Desoleum. Ella tampoco está fuera de lugar, y hace todo lo posible para cuidar su apariencia, siempre presentando un porte noble y elegante. A pesar del tiempo que pasa explorando el espacio salvaje desierto más allá de los límites del sector, ella nunca deja de mostrarse impresionante en su regreso.

Desoleum es uno de los mundos de fabricación más productivos del sector, sin embargo, hay dudas sobre si esto es suficiente para llamar la atención de un comerciante independiente. Aunque la mayoría prefieren pensar que se debe a la antigüedad de Desoleum y a las antiguas propiedades de la dinastía Luftius en el mundo, algunos arbitadores de alto rango e inquisidores sospechan un motivo más oscuro, tal vez conectado a las antiguas ruinas xenos dispersas por el desolado planeta.

FLORA Y FAUNA DE ASKELLON

“¡Qué espécimen tan interesante! No te preocupes; es inofensivo”

—Últimas palabras del adepto Machellan Droun

Askellon alberga gran variedad de flora y fauna, la mayoría valiosa en muchos mundos, pero también con muchos enemigos de la humanidad. Algunas son tan mortales que cualquier indicio de su presencia es suficiente para incitar una purga a gran escala para evitar una infestación. Incluso algunos mundos civilizados contienen especies nativas aún desconocidas o salvajes. Las profundidades de la colmena pueden albergar extraños y antinaturales parásitos, entre fluidos tóxicos y residuos radiactivos. En los oscuros e inalterados mundos del sector, criaturas y plantas incluso más extrañas; a veces incluso difíciles de distinguir; esperan a ser descubiertas.

CRIATURAS

Varios animales, indígenas, y bestias nativas se pueden encontrar por todo el sector, junto con muchas especies introducidas por la humanidad durante milenios de existencia en Askellon. Algunos incluso se cree que son el resultado de una modificación genética prohibida de la Edad Oscura de la Tecnología.

RONDADOR DE CADÁVERES

Los rondadores de cadáveres son enormes parásitos como gusanos, presentes sobre todo en el mundo cementerio de Thaur. Se introducen en los cadáveres, envolviendo sus formas grotescas con las entrañas del cadáver y alrededor de su columna vertebral. Los rondadores son capaces de manejar el cuerpo invadido mediante descargas bioeléctricas, manipulándolo como un horrible títere en descomposición. Por razones desconocidas, prefieren los cuerpos de seres sensibles.

El instinto los lleva a reunir y utilizar organismos anfitriones para cavar un gran hoyo en el suelo, usando desde las manos hasta los huesos en el proceso. Una vez terminado, las criaturas llevan a sus anfitriones al interior, donde los rondadores liberan un ácido cáustico que pudre los cadáveres en cuestión de minutos. Las criaturas se gestan en este pantano putrefacto de carne y huesos licuados, creciendo desmesuradamente. Por último, los gusanos revientan, cada uno liberando decenas de huevos que crecen hasta el momento de buscar sus propios cadáveres anfitriones, dejando tras de sí nada más que montón de huesos pegajosos.

Cuando un rondador de cadáveres está inmerso en su misión instintiva, se defiende usando su cuerpo anfitrión con movimientos espasmódicos. En caso de amenaza, también podría rociar su ácido para causar un daño terrible.

Si se les priva de cadáveres, las criaturas se refugian en esqueletos e hibernan hasta ser perturbados o sentir carne en descomposición. Si no pueden encontrar cadáveres que habitar, las criaturas desesperadas atacarán seres vivos, priorizando a los enfermos y decrépitos, y atacando con sus bocas de sanguijuela con decenas de filas repletas de dientes afilados.

RONDADOR DE CADÁVERES (TROPA)									
8									
CA 01-10		2	HA		36	HP	30	F	31
BD 11-20		2	BIZ 21-30		2	R	Ag ⁵	Int	27
To 31-70		2				Per	Vol	Em	—
PD 71-85		2	PIZ 86-00		2	48		32	—
						Inf		—	—
MEDIA 3		COMPLETA 6		CARGA 9		CORRER 18		AMENAZA 5	
CHORRO DE ÁCIDO							CLASE PISTOLA		
ALC 10M		CDD T/-/-				DAÑO 1D10+3 (E)			
PEN —		CAR —		REC —		PESO —		DISP. —	
ESPECIAL: ROCIADORA, TÓXICA (2)									
COLMILLOS							CLASE C/C		
ALC —		CDD —				DAÑO 1D5+4 ^{1+BF} (A)			
PEN 0		CAR —		REC —		PESO —		DISP. —	
ESPECIAL: —									

Habilidades: Esquivar (Ag) +10.

Talentos: Resistencia (Veneno).

Rasgos: Armas naturales mortíferas, Agilidad antinatural (2), Ciego, Excavador (3), Sentidos antinaturales (30), Tamaño (2).

Animar cadáver: Como una acción extendida que requiere dos acciones completas, el rondador de cadáveres puede controlar un cadáver uniéndose a su sistema nervioso. El cadáver anfitrión se convierte en un PNJ élite empleando las características de Fuerza, Resistencia, y Agilidad, y las armas de su huésped. El rondador de cadáveres aún puede usar su chorro de ácido.

Mientras habita un cuerpo anfitrión, no puede ser alcanzado directamente. Si su huésped muere, la criatura también muere. El rondador de cadáveres puede abandonar a su anfitrión como media acción. Esto destruye el cuerpo, elimina cualquier daño del rondador de cadáveres y lo devuelve a su perfil superior normal. A menos que la criatura muera, o abandone a su anfitrión, puede continuar animando cadáveres indefinidamente.

GROX

Los grox abundan en todo el Imperio, criados por su carne y piel. Además de ser sabrosos, pueden obtener nutrientes de casi cualquier cosa, e incluso vivir durante semanas sin alimento, salvo rocas y tierra. En consecuencia, los grox se crían en mundos agrícolas como fuente principal de alimento, y es una comida habitual en Desoleum. Tal vez serían la bestia imperial perfecta, si no fuera por su naturaleza agresiva. Para superar este problema, muchos están lobotomizados, o adormecidos mediante químicos o dispositivos de descarga directamente sobre su cerebro. En el mundo agrícola de Hannover, los grox de cría son identificables por los mecanismos de control atornillados a su cráneo. Pese a estas precauciones y su lentitud mental natural, el pastoreo sigue siendo una ocupación peligrosa. Un grox enfurecido es capaz de arrojar a un hombre por los aires, o pisotearlo hasta la muerte. Cuando se encuentran en la naturaleza es mejor actuar con extrema precaución. Gracias a su preponderancia, “Grox” se ha convertido en un sinónimo de fuerza y estupidez por toda la galaxia.

GROX (TROPA)										36	
CA 01-10		7		HA		HP		F 5			
BD 11-20		7		BIZ 21-30		7		34		—	46
TO 31-70		7		R 7		Ag		Int			04
PD 71-85		7		Piz 86-00		7		Per		Vol	Em
								40		21	—
								Inf			—
MEDIA 5		COMPLETA 10		CARGA 15		CORRER 30		AMENAZA 5			
CUERNOS Y GARRAS										CLASE C/C	
ALC —		CDD —				DAÑO 2D10+5 ^{BF} (I)					
PEN 0		CAR —		REC —		PESO —		DISP. —			
ESPECIAL: <i>DESGARRADORA</i>											

Talentos: Carga atronadora.

Rasgos: Armas naturales mortíferas, Cuadrúpedo, Fuerza antinatural (1), Resistencia antinatural (3), Tamaño (6).

SKARGAUL

Feroces depredadores, los skargauls son el origen de pesadillas para los viajeros del vacío del Sector Askellon. Son carnívoros alados con una dura coraza exterior, por lo general de color gris moteado. Los skargauls no tienen ojos, e incluso sus fauces de dientes afilados se ocultan tras su coraza hasta que atacan. Su exoesqueleto les permite sobrevivir largos periodos de tiempo en el vacío entrando en un estado de hibernación. Además de sus dientes y garras afiladas, los skargauls tienen una larga cola que termina en un gancho de hueso capaz de perforar armaduras. A menudo usan ambos para anclarse al casco exterior de las naves espaciales.

Tras tan largo viaje, los skargauls sufren de un hambre voraz y atacan cualquier cosa que encuentren. No dejan restos de sus presas, devorando incluso huesos y ropa. Esto puede hacer su presencia difícil de detectar, con una serie de desapariciones e inexplicables brechas en el casco como única evidencia.

Por razones misteriosas, los skargauls se sienten atraídos por las estructuras artificiales, lo que representa un peligro para las naves de vacío, estaciones orbitales, e incluso ciudades colmena. No se sabe dónde se originaron estas criaturas, o cómo llegaron a Askellon. Con el tiempo, sus poblaciones se han establecido en algunos puertos orbitales e incluso naves del vacío. A bordo de una nave infestada, la tripulación debe tener cuidado al entrar en bodegas aparentemente vacías, no sea que un skargaul hambriento esté acechando. Estas naves se consideran de mal agüero por las estaciones de vacío y puertos planetarios, por razones obvias.

SKARGAUL (TROPA)										8
CA 01-10		4		HA 31		HP —		F 39		
BD 11-20		4		BIZ 21-30		4		R 44		Ag ⁵ 46
To 31-70		4		Per 40		35		Int 23		
PD 71-85		4		PIZ 86-00		4		Vol —		Em —
						laf —				
MEDIA 4		COMPLETA 8		CARGA 12		CORRER 24		AMENAZA 8		
COLETAZO								CLASE C/C		
ALC 2M		CDD T/-/-				DaÑO 1d10+4 ^{I+BF} (I)				
PEN 1		CAR —		REC —		PESO —		DISP. —		
ESPECIAL: AFILADA, FLEXIBLE										
GARRAS Y COLMILLOS								CLASE C/C		
ALC —		CDD —				DaÑO 1d5+4 ^{I+BF} (I)				
PEN 0		CAR —		REC —		PESO —		DISP. —		
ESPECIAL: —										

Habilidades: Esquivar (Ag), Supervivencia (Per) +10.
Talentos: Blanco difícil, Evasivo, Golpe asesino.

Rasgos: Armas naturales mortíferas, Agilidad antinatural (1), Ciego, Sentidos antinaturales (150), Tamaño (3), Volador (10).

Depredador del vacío: Los skargauls son inmunes a los efectos del vacío y pueden sobrevivir indefinidamente sin oxígeno.



RATAS DE FUNDICIÓN

La colmena Desoleum esconde incontables misterios y extrañas criaturas. Las ratas de fundición, también conocidas como las “fundidas” o ratas carroñeras, muestran ambos ejemplos. Estos parásitos esqueléticos han habitado los rincones más oscuros de la colmena durante siglos, o más. No son meros animales, ya que están marcados por componentes cibernéticos característicos, como ojos biónicos, colas reforzadas, y garras metálicas. Algunos especímenes solo tienen una parte biónica, mientras que otros están cubiertos casi totalmente por acero. Invariablemente, las partes biónicas están en mal estado, corroídas y mancilladas al igual que sus anfitriones. Que aún existan en gran número, tras tantos siglos, indica que poseen un método de reproducción, o que algún colectivo desconocido participa en su fabricación. Ambas posibilidades son igualmente preocupantes.

Las ratas de fundición se encuentran con frecuencia en las gargantas, pero pueden acechar en áreas abandonadas o mal mantenidas de la colmena. Por lo general son tímidas, y huyen de la luz y la presencia de seres humanos. Sin embargo, si hay individuos con partes biónicas cerca, las ratas entran en un frenesí voraz, atacando en oleadas abrumadoras de dientes rechinantes, zumbido de servos, y uñas de sierra. Si las ratas de fundición tienen éxito en arrastrar a sus presas, continúan mordiendo hasta desgarrar su pobre alma. Una vez hecho esto, la plaga se aleja, llevándose consigo la cibernética de la víctima, abandonando la mayor parte de su carne y hueso.

PLAGA DE RATAS HEDIONDAS (TROPA)					13
CA 01-10	3	HA	HP	F	
BD 11-20	3	R	Ag	Int	
To 31-70	3	Per	Vol	Em	
Pd 71-85	3	Inf			
Piz 86-00	3				
MEDIA 3 COMPLETA 6 CARGA 9 CORRER 18 AMENAZA 5					
GARRAS MECANIZADAS					CLASE C/C
ALC — CDD — DAÑO 1d10+2^{BF} (A)					
PEN 0 CAR — REC — PESO — DISP. —					
ESPECIAL: DESCARRADORA					

Talentos: Resistencia (Veneno).

Rasgos: Amorfo, Armas naturales mortíferas, Agilidad antinatural (2), Ciego, Sentidos antinaturales (20), Tamaño (2 como plaga, 1 como rata), Visión en la oscuridad.

Unión: Si la plaga de ratas de fundición está en contacto con otras dos plagas, puede unirse a ellas como una acción completa para formar un “rey de las ratas”. Las tres plagas son destruidas, y en su lugar, el rey actúa con la experiencia de esta plaga.

Plaga: El enjambre de ratas de fundición reduce el daño recibido por armas con la propiedad rociadora o explosiva en 2.

REY DE LAS RATAS

Persisten rumores sobre el llamado rey de las ratas, criaturas compuestas por numerosas ratas de fundición fusionadas juntas en formas horribles y antinaturales. Tales historias hablan sobre decenas e incluso cientos de criaturas individuales unidas por componentes artificiales, con sus colas, alambres y cables enredados y unidos juntos mediante el óxido y la suciedad. Algunas fuentes afirman que un rey de las ratas muestra un tipo de inteligencia colectiva, entrelazando sus mentes con un único propósito en presencia de presas biónicas.

REY DE LAS RATAS (ELITE)					30
CA 01-10	4	HA	HP	F	5
BD 11-20	4	R	Ag	Int	
To 31-70	4	Per	Vol	Em	
Pd 71-85	4	Inf			
Piz 86-00	4				
MEDIA 3 COMPLETA 6 CARGA 9 CORRER 18 AMENAZA 8					
AMALGAMA DE GARRAS					CLASE C/C
ALC — CDD — DAÑO 2d10+5^{BF} (I)					
PEN 0 CAR — REC — PESO — DISP. —					
ESPECIAL: IMPACTO (0)					

Habilidades: Perspicacia (Per), Supervivencia (Per).

Talentos: Descarga de lumen, Golpe mortífero, Resistencia (Veneno).
Rasgos: Armas naturales mortíferas, Brazos múltiples (4), Ciego, Fuerza antinatural (2), Sentidos antinaturales (20), Tamaño (4), Visión en la oscuridad.

Separación: Como una acción completa, un rey de las ratas puede dividirse en varios enjambres de ratas de fundición. El rey se destruye, y en su lugar, se crean tres plagas de ratas de fundición más pequeñas. Por cada 10 puntos completos de daños que el rey de las ratas haya sufrido, se crea una plaga menos, hasta un mínimo de 1. Las nuevas plagas actúan con la iniciativa de este rey.

Devorador de tecnología: Un rey de las ratas y todas las plagas de ratas hediondas a 5m suman +3 a todo el daño causado contra vehículos, criaturas con el rasgo Máquina, o al impactar sobre una localización con un sistema cibernético.

PLANTAS

En todo el sector, la vida vegetal cubre la mayor parte de los mundos. Al igual que la vida animal, las plantas pueden ser mortales; algunas de forma engañosa. La mayor parte de Desoleum es estéril, y aún se desconoce lo que podría acechar en sus profundos océanos. En las paredes de colmena principal existen incontables especies de hongos. Muchas áreas de la subcolmena como las gargantas están iluminadas tan solo por estos zarcillos luminosos que recubren los pasajes olvidados como dedos fantasmales.

MALEZA DE HUESO

Descubierta en el mundo agrícola de Kalto, esta hierba toma su nombre de su sólida y segmentada estructura interna. Este parásito arraiga junto a otras plantas, envolviéndolas a medida que crece. Roba la luz solar, y aún peor, usa maliciosas púas para perforar a sus víctimas, arrebatándolas nutrientes. Una única maleza puede propagarse por un amplio campo, diezmando los cultivos.

Aún peor es el efecto que la maleza de hueso tiene sobre la vida animal. Quienes se acercan sucumben a una psicosis violenta, volviéndose homicidas sin voluntad. Esto ha causado numerosos incidentes graves, incluyendo la muerte de un gran número de animales y masacres de agricultores. También se cree que la planta ha causado incidentes en otros mundos, donde ha arraigado. No se sabe si se trata del resurgimiento de una especie nativa; algunos temen que su introducción fue un sabotaje xenos deliberado, y que la planta incluso podría tener un origen antinatural.

Fisiología vegetal: La maleza de hueso posee una Resistencia de 20 (BR = 2) sin blindaje. No tiene localizaciones de impacto y no sufre efectos críticos. Cada metro cuadrado de maleza se considera un objetivo separado con 5 heridas (aunque al separarlo de la raíz, muere en cuestión de horas). La mayoría de las matas tienen entre 2 y 5 metros, aunque es posible crecer más. Las raíces de la maleza tienen de 1 a 3 metros, y si no son retiradas, la planta crece de nuevo en cuestión de días. Cuando sea necesario, trata una mata de maleza de hueso como si tuviera un nivel de amenaza 8.

Veneno mental: Al final de cada tercer asalto consecutivo que un personaje pase a menos de 15 metros de la maleza de hueso, debe realizar una tirada Ordinaria (+10) de Voluntad. Si falla, entra en furia asesina (consulta el talento en la [página 127](#)) y ataca al personaje más cercano con cualquier arma cuerpo a cuerpo de que disponga. Esta condición dura hasta 1d10 minutos tras abandonar la influencia de la maleza.

MOHO MENTAL

De los peligros del mundo fronterizo de Templanza, pocos son tan pérfidos como la cepa del hongo conocido como moho mental. Aparte de cierta irritación respiratoria leve, la primera señal de infección tras la inhalación de sus esporas es una terrible erupción, que precede al crecimiento de tubérculos que lenta y dolorosamente se abren camino a través de la piel. El hongo penetra en el cerebro, y el individuo infectado comienza comportarse de forma cada vez más errática, hasta que su cuerpo muere. Pronto, el moho mental completa su ciclo de vida, y una acumulación de gases revienta la cabeza de la víctima, dispersando nuevas esporas.

Los psíquicos son especialmente sensibles, y el hongo les ataca con mayor rapidez, lo que altera el uso de sus poderes con los más terribles resultados. Cuando estalla el cerebro de un psíquico, también esparce la presencia disforme del moho, infectando a otros psíquicos fuera del alcance de las esporas físicas.

Un personaje expuesto a las esporas debe realizar una tirada Ordinaria (+10) de Resistencia para resistir la infección. Un personaje infectado desarrolla una dolorosa erupción al día siguiente. Tras otras 2d10 horas, comienzan a crecer dolorosos hongos sobre su piel. A partir de este punto, el personaje debe realizar una tirada de Resistencia cada hora, con una penalización acumulativa de -10 por cada intento. Si supera alguna tirada con tres o más niveles de éxito, se superpone al hongo y se recupera por completo. Quienes posean la habilidad *Medicae* pueden ayudar, como se describe en la [página 25](#).

Si un personaje infectado falla esta tirada, sufre 10 puntos de daño a su Resistencia y 5 puntos de daño a su Inteligencia, y debe tirar en la **Tabla 5-3: Efectos alucinógenos** en la [página 145](#). Debe seguir tirando como se indica en el párrafo anterior 1d5 horas más, pero si su Resistencia llega a 0, su cabeza explota, muriendo al instante. Esto dispersa una nube de esporas de 5 metros de radio.

Los psíquicos sufren una penalización de -20 a la tirada de Resistencia inicial para resistir la infección. Al usar sus poderes psíquicos, un psíquico infectado debe potenciar siempre su factor psíquico en +2 por encima de su base. Los psíquicos que mueren por la infección no sólo emiten una nube de esporas, sino que generan una erupción psíquica. Cada psíquico a menos de tantos kilómetros como 1d10 veces la bonificación de Voluntad del psíquico debe superar una tirada Ordinaria (+10) de Voluntad para evitar la infección.

EL ENEMIGO INTERNO

“¡Estad atentos! Reportad actividades sospechosas a vuestro supervisor inmediato o al confesor más cercano”.

—Pergamino publicado fuera de una zona de descanso de la fundición

Ne todas las amenazas a la supervivencia de la humanidad, ninguna es tan pérfida como el enemigo interno. Los invasores xenos pueden ser detenidos por fuerzas poderosas armadas del Imperio, pero incluso el baluarte más inexpugnable no sirve de nada si un traidor lo abre desde dentro. Fue la architraición la que casi condenó el naciente Imperio en los oscuros días de la Herejía de Horus, y desde entonces, el Imperio se ha mantenido vigilante contra el enemigo interno.

Pocos entienden la amenaza que suponen los habitantes de la colmena Desoleum. Incluso la Dama Desoleum y el Consorcio ignoran las herejías más profanas de la colmena. Desde cúspides caídas, incursiones de la disformidad, o mutantes, hasta aquelarres profanos infestando sus cimientos. Herejes tanto nobles como humildes ofrecen sacrificios a dioses caídos, todos ocultos de los sancionadores y los ciudadanos temerosos del Emperador.

La colmena Desoleum ha originado numerosos cultos y sociedades secretas. La mano oculta, la liberación del beato, los hijos del dios rojo, el carnaval pandemonio; todos ellos son sólo algunos de los cultos purgados durante milenios. Algunos apenas suponen un riesgo, más allá de sus creencias heréticas, mientras que otros han causado una gran devastación al verse acorralados. Los congregadores demoníacos de Deth emplearon poderes oscuros y armas antinaturales, matando varios arbitradores e incinerando a tres compañías enteras de tropas involutas en lo que se conoció como la batalla de Skabton. El conocimiento de tales cultos es suprimido con dureza, y el daño que causan con frecuencia se atribuye a las bandas. Muchos cultos han sido purgados, sólo para reaparecer una y otra vez, e incluso extendiéndose a Jarvin y Suzzum. Uno de los cultos más arraigados y peligrosos que amenazan Desoleum es el llamado los convocadores del dolor.



LOS CONVOCADORES DEL DOLOR

Como un cáncer abriéndose paso a lo largo de un cuerpo, los convocadores del dolor esparcen su corrupción invisible entre la población de la colmena. Tienen numerosas casas de ayuda bajo multitud de coartadas, donde ofrecen asistencia a los enfermos y heridos que no tienen acceso a servicios médicos. También consuelan a los desesperados, ocultando cuidadosamente su verdadera naturaleza. Sus sabios de la carne pueden calmar el dolor de los enfermos y moribundos con una eficacia sobrenatural, e incluso pueden extender la vida; bajo un pago mucho mayor que simples cheques o deudas de juramentos.

La colmena Desoleum se asemeja a un ser vivo, a una gran criatura de metal. Para los convocadores del dolor, la colmena está prácticamente muerta, y su objetivo es acelerar su inevitable fin. Ellos ven la decrepita subcolmena como el destino final de Desoleum, y cualquier esfuerzo por impedirlo les parece inútil. Con un lúgubre regocijo, buscan acelerar la caída de la colmena. Al ser iniciados en la secta, son educados en estos elementos, lo que a menudo entienden como un acto de rebelión contra sus crueles amos. A medida que se adoctrinan más profundamente en estas creencias, descubren que la caída que pretenden no es simbólica, sino literal, ya que sus líderes pretenden aprovechar el poder de la disformidad para lograr sus objetivos.

Los convocadores del dolor se dividen en células, cada una funciona como un culto completo en su propio derecho, y está subordinada a un poderoso preceptor. Sólo los miembros más importantes saben que existen fuera de los límites de su secta. Cada célula, conocida como una cepa dentro del culto, centra sus actividades y ritos en un aspecto diferente del deterioro. Cuando una cepa actúa, lo hace de acuerdo a su especialidad, visualizando la colmena como un ser vivo con el apoyo de numerosos sistemas de órganos. Una cepa centrada atacar el sistema respiratorio, por ejemplo, podría planear destruir los purificadores de aire de la colmena, o usarlos para propagar un patógeno en el aire.

Imitando una enfermedad, la mayoría de cepas planifican con paciencia, conspirando y cuidándose de no dejarse ver hasta que sea demasiado tarde para detener la infección. Los sancionadores y arbitradores a menudo son atrapados por sorpresa, como hace casi una década, cuando la progenie parásita introdujo lentamente una enfermedad mortal en una importante destilería de agua. Se desconoce el número total de muertos por esta contaminación de la sangre vital de la colmena, pero sigue en aumento. Hasta la fecha, cinco distritos han sido puestos en cuarentena.

LO PROFANO Y HERÉTICO

Estos humanos abandonan la luz del Emperador por la adoración al señor de la pestilencia, y sólo quieren ver la colmena Desoleum abatida por la decadencia y la muerte. Muchos sectarios dirigen sus juramentos hacia los objetivos de la secta, desde un trabajador que entorpece la producción hasta un noble que canaliza la riqueza familiar para financiar su repugnante cepa. Sin embargo, al permanecer en el culto y aumentar su dedicación, su cuerpo refleja la decadencia de su alma. A medida que los miembros del culto participan en rituales blasfemos para invocar los pestilentes poderes del Caos, su propia carne sucumbe a enfermedades antinaturales, en un estado de aflicción. Incluso sus conjuradores se oxidan y pudren hasta dejar de funcionar por completo.

PRECEPTOR

Se necesita una personalidad fuerte para dirigir un culto, y la capacidad de retorcer las mentes contra las creencias del Imperio. Los líderes de los convocadores del dolor no son una excepción. Los preceptores a menudo muestran un aura de lúgubre regocijo, en lugar de la enérgica locuacidad de otros líderes sectarios. Alegan lo absurdo del sistema de juramentos, proporcionando una salida a los habitantes de la colmena descontentos con su suerte. Algunos preceptores son atraídos por la adoración al Caos como un modo de aumentar su poder e influencia, mientras que otros se dedican con fanatismo a las doctrinas de los convocadores del dolor. Todos ellos son carismáticos, tenaces, y extremadamente peligrosos.

PRECEPTOR (MAESTRO)					33
CA - 01-10		6	HA	HP	F
BD ² 11-20		8	37	41	45
BIZ ² 21-30		8	R 6	Ag	Int
TO ² 31-70		8	42	27	56
PD ² 71-85		8	Per	Vol	Em
PIZ ² 86-00		8	43	46	42
				Inf	
				38	
MEDIA 2 COMPLETA 4 CARGA 6 CORRER 12 AMENAZA 29					
BÓLTER				CLASE BÁSICA	
ALC 100M		CDD T/3/-		DAÑO 1d10+5 (X)	
PEN 4		CAR 24		REC 1 COMPL. PESO 7 KG DISP. MR	
ESPECIAL: <i>DESCARRADORA</i>					

Habilidades: Engañar (Em) +20, Esquivar (Ag), Mando (Em) +20, Perspicacia (Per), Saber prohibido (Demonología) (Int) +10.
Talentos: Duro de pelar, Impávido, Protocolo (Cultos heréticos).
Rasgos: Resistencia antinatural (2), Tocado por el destino (2).
Equipo: túnica antifragmentación, amuletos ceremoniales.
¡Cuidado señor!: Una vez por asalto, como una reacción tras una tirada de ataque con éxito contra el preceptor (pero antes de determinar la localización de impacto), el preceptor puede nombrar a otro personaje aliado a menos de 5 metros. Ese personaje se convierte en el nuevo objetivo del ataque, y el ataque procede de la forma habitual.

MAGISTER DE LA PLAGA

Ya sea por poseer habilidades psíquicas o pactos con entidades demoníacas, muchos preceptores practican las artes oscuras. El temor a la brujería sin control les concede aún más control sobre el culto, lo que demuestra el poder del caos. Estos brujos son terribles en acción, sus palabras y gestos son capaces de rasgar la realidad, y hacer surgir energías corruptoras de la disformidad.

MAGISTER DE LA PLAGA (MAESTRO)					21	
CA - 01-10		6	HA		HP	F
			48		38	35
BD ² 11-20	8	BIZ ² 21-30		R 6	Ag	Int
			45		34	44
TO ² 31-70		8	Per		Vol	Em
			52		66	38
PD ² 71-85	8	PIZ ² 86-00		Inf		
			27			
MEDIA 3 COMPLETA 6 CARGA 9 CORRER 18 AMENAZA 30						
ESPADA DE ENERGÍA					CLASE C/C	
ALC —		CDD —		DAÑO 1d10+7 ¹ +FP+BF (E)		
PEN 5 ^{2+FP}		CAR —		REC —		PESO 5 Kg DISP. CU
ESPECIAL: CAMPO DE ENERGÍA, EQUILIBRADA						

Habilidades: Mando (Em) +10, Parar (HA), Perspicacia (Per) +10, Psiniciencia (Per) +10, Saber prohibido (Demonología) (Int) +20.
Talentos: Bastión de voluntad de hierro, Imperturbable, Resistencia (Enfermedades, Poderes psíquicos), Sentido disforme.
Rasgos: Psíquico (FP 3), Resistencia antinatural (2), Tocado por el destino (1).
Poderes psíquicos: Debilitar, Drenar vida, Resistencia y Podredumbre de Nurgle (consulta el recuadro en la [pág. 406](#)).
Equipo: túnica antifragmentación, tomos y pergaminos arcanos.

DEMAGOGO DEL CONTAGIO

Estos divulgadores de la falsedad y la herejía son uno de los enemigos más peligrosos que un acólito puede encontrar. Esto no se debe a su destreza en combate, aunque pueden ser formidables, sino al poder que estos traidores ejercen sobre sus seguidores. Algunos antes eran predicadores leales, ahora son apóstatas capaces de corromper a su rebaño. Incluso aquellos sin un pasado en el culto imperial poseen tal fuerza de fe y oración que sus discursos pueden atraer grandes multitudes. Envenenados en mente y espíritu, las masas fácilmente exaltan al demagogo como profeta.

DEMAGOGO DEL CONTAGIO (ÉLITE)
15

CA ⁻ 01-10		HA		HP	F
2		41		35	37
Bd ¹ 11-20	Biz ¹ 21-30	R	Ag	Int	
3	3	28	32	44	
To ¹ 31-70		Per	Vol	Em ⁵	
3		46	47	39	
Pd ¹ 71-85	Piz ¹ 86-00	Inf			
3	3	—			

MEDIA 3
COMPLETA 6
CARGA 9
CORRER 18
AMENAZA 10

PISTOLA LÁSER
CLASE PISTOLA

ALC 30M	CDD T/2/-	DAÑO 1d10+2 (E)
PEN 0	CAR 18	REC MEDIA
PESO 1,5 KG		
DISP. C		

ESPECIAL: FIABLE

ESPADA SIERRA
CLASE C/C

ALC —	CDD —	DAÑO 1d10+5 ^{2+BF} (A)
PEN 2	CAR —	REC —
PESO 6 KG		
DISP. N		

ESPECIAL: DESCARRADORA, EQUILIBRADA

Habilidades: Carisma (Em) +10, Engañar (Em) +10, Intimidar (F) +10, Mando (Em) +10.

Talentos: Odio (Todos), Fe de adamantina.

Rasgos: Empatía antinatural (2).

Equipo: túnica del culto, iconos religiosos y blasfemos.

Oración impía: Como media acción, el demagogo puede realizar una tirada Ordinaria (+10) de Mando para minar la voluntad de quienes se le oponen. Si tiene éxito en esta tirada, tantos objetivos como su bonificación de Empatía que estén en su línea de visión y al alcance de su voz sufren 1 nivel de fatiga. Ten en cuenta que un personaje sólo puede ser afectado por esta acción una vez durante un encuentro; múltiples usos no se acumulan en el mismo objetivo.

INICIADO DE LA CEPA

Los nuevos reclutas son habitantes comunes de la colmena, desde escoria enfermiza de las gargantas hasta nobles de la cúspide aburridos de sus vidas vacías. Sin importar su nacimiento o pasado, cada uno ha vendido su alma al apoyar al poder del Caos. La mayoría son capaces de continuar con su antigua vida y ocupación a medida que ascienden en el culto, mientras su aspecto aún no haya sido manchado por el Caos. Muchos aceptan o se autoinfligen heridas y marcas rituales, dejando que se agraven hasta que pocos pueden evitar percatarse en su hedor.

INICIADO DE LA CEPA (TROPA)
11

CA ⁻ 01-10		HA		HP	F
3		30		33	35
Bd ⁻ 11-20	Biz ⁻ 21-30	R	Ag	Int	
3	3	34	37	24	
To ⁻ 31-70		Per	Vol	Em	
3		36	29	32	
Pd ⁻ 71-85	Piz ⁻ 86-00	Inf			
3	3	—			

MEDIA 3
COMPLETA 6
CARGA 9
CORRER 18
AMENAZA 5

REVOLVER DE BAJO CALIBRE
CLASE PISTOLA

ALC 30M	CDD T/-/-	DAÑO 1d10+3 (I)
PEN 0	CAR 6	REC 2 COMPL.
PESO 1,5 KG		
DISP. F		

ESPECIAL: FIABLE

Habilidades: Medicae (Int) +10.

Equipo: túnicas sucias.

PODREDUMBRE DE NURGLE

El psíquico enfoca su mente en la generosidad de Nurgle, atrayendo de la disformidad un gran regalo de la enfermedad para compartir con quienes le rodean. Un cieno nocivo y antinatural que salpica a los más cercanos, infectándolos con la enfermedad más perfecta de la galaxia.

Acción: Media acción

Concentrar poder: Tirada Complicada (-10) de Voluntad
Alcance: 2 metros x factor psíquico

Mantenimiento: No

Subtipo: Ataque

Efecto: Cada personaje al alcance del poder (salvo los demonios de Nurgle y los devotos al dios de la plaga) debe realizar una tirada de Resistencia. Los objetivos que no superen la tirada sufren 2 x FP daños a su Fuerza y a su Resistencia. Si esto resulta en la muerte del personaje, el personaje renace tras 2d5 asaltos como un repugnante portador de plaga (consulta la página 415).

CONTAMINADOR DE LA CEPA

Los contaminadores de pleno derecho adquieren un mayor acceso a los misterios de los convocadores del dolor, y sus mentes y almas se retuercen más allá de la redención a medida que profundizan en su devoción. Ellos a menudo usan ropa amplia, ya que sus formas están marcadas con las infecciones y enfermedades que comparten como se les ordenó. Sabedores del destino que les espera a manos de los sancionadores, los contaminadores se niegan a rendirse, y rara vez son capturados con vida.

CONTAMINADOR DE LA CEPA (TROPA)					13
CA 01-10	4	HA	HP	F	
Bd 11-20	5	34	42	35	
Biz 21-30	5	R	Ag	Int	
To 31-70	5	42	48	28	
PD 71-85	4	Per	Vol	Em	
Piz 86-00	4	44	37	27	
		Inf			
MEDIA 4 COMPLETA 8 CARGA 12 CORRER 24 AMENAZA 6					
RIFLE AUTOMÁTICO					CLASE BÁSICA
ALC 100M	CDD T/3/10	DAÑO 1d10+3 (I)			
PEN 0	CAR 30	REC 1 COMPL.	PESO 5 KG	DISP. N	
ESPECIAL: —					

Habilidades: Acrobacias (Ag), Esquivar (Ag) +10, Medicae (Int) +10, Trucos de manos (Ag) +10.

Talentos: Disparo en movimiento.

Equipo: mallas de la colmena.

Resistencia impía: Los ataques contra el insensible contaminador no pueden desencadenar furia virtuosa.

PESTILETANTE

Fanáticamente dedicado a los convocadores del dolor, estos fanáticos muestran poco respeto por sus propias vidas. Ellos están inmersos en la corrupción del Caos, con sus cuerpos hinchados y deformes reflejando sus almas impuras. Aunque menos afectados que los mutantes, el toque de la disformidad es evidente en ellos por las heridas supurantes y horribles cicatrices de viruela. Para poder moverse en público, los pestiletantes deben ocultar sus miserables formas por completo, comúnmente usando respiradores pesados, trajes de hornos cerrados, y capuchas. La mayoría están demasiado locos para confiarles tareas delicadas, por lo que su apariencia es a menudo el preludio de un ataque en masa.



PESTILETANTE (TROPA)					15
CA 01-10	5	HA	HP	F	6
Bd 11-20	5	45	21	43	
Biz 21-30	5	R	Ag	Int	
To 31-70	6	44	36	32	
PD 71-85	5	Per	Vol	Em	
Piz 86-00	5	43	39	20	
		Inf			
MEDIA 3 COMPLETA 6 CARGA 9 CORRER 18 AMENAZA 8					
ESPADA					CLASE C/C
ALC —	CDD —	DAÑO 1d10+6 ^{BF} (A)			
PEN 0	CAR —	REC —	PESO 3 KG	DISP. C	
ESPECIAL: EQUILIBRADA					

Habilidades: Acrobacias (Ag) +10, Intimidar (F) +20.

Talentos: Asalto devastador.

Rasgos: Fuerza antinatural (2), Resistencia antinatural (1), Voluntad antinatural (2).

Equipo: armadura de retazos de cuero.

Abusar de la debilidad: Al realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra un objetivo con al menos 1 nivel de fatiga, el pestiletante gana una bonificación de +10 a la tirada de Habilidad de armas por cada nivel de fatiga del objetivo.

LO RETORCIDO Y MONSTRUOSO

Los afectados por la mutación abandonaron la esperanza hace mucho. Es un problema constante en la colmena Desoleum, a menudo como resultado de subproductos tóxicos y la antigua radiación de la subcolmena. A los habitantes de la colmena se les enseña desde la cuna a odiar y evitar al mutante, un decreto común del pulpito. Ellos saben que la mutación es símbolo de una naturaleza maligna, el castigo y marca del pecado. De hecho, el toque del caos y la disformidad causan la mutación con la misma seguridad que los peligros tóxicos. Sin importar su origen, un habitante con una mutación menor podría intentar ocultarlo y seguir con su vida, pero sabe que incluso su familia se volvería contra él si descubrieran la verdad.

Los mutantes son comunes en las gargantas, donde la contaminación ambiental combinada provoca genes inestables. Poblaciones enteras de mutantes se reúnen y prosperan en estos oscuros lugares. Ciertos manufacturums en los niveles más bajos de la colmena son denigrados como fábricas malditas, donde toleran mutantes como trabajadores. Incluso para los estándares de la colmena, estos trabajadores son tratados brutalmente. Dentro de la colmena principal, los mutantes deben ser prudentes, ya que si entran en el habitáculo equivocado podrían terminar emboscados y quemados vivos. No es de extrañar que muchos se deshagan de sus juramentos y huyan a la subcolmena. Aislados en la profunda oscuridad de Desoleum, a menudo se convierten en los monstruos carnívoros que los habitantes consideran.

RETUERCECARNE

Los convocadores del dolor ofrecen un hogar para los mutantes cuyas deformaciones son síntoma evidente de la decadencia de la colmena, y les elogian como benditos retuercecarne. Algunos se les unen motivados por el odio a la colmena que les ha perseguido, otros simplemente para estar entre almas afines y personas que comprenden, o incluso celebran, sus mutaciones. Peor aún son los que se convierten en mutantes durante su servicio a los convocadores del dolor. Como miembros del culto toman parte en la adoración al señor de la podredumbre y rituales de la disformidad, y su carne se rebela ante la influencia natural del inmaterium. Muchos sectarios ven estas mutaciones como bendiciones de los dioses del Caos, y como pago por su respeto al señor de la putrefacción, sus regalos a menudo incluyen tentáculos retorcidos, extensiones articuladas, cabezas adicionales, rasgos bestiales, o coronas de fuego infernal.

Algunas son criaturas horriblemente alteradas más allá incluso de los grotescos mutantes. Sin un lugar en la sociedad, es natural que acudan a los cultos del Caos. Mientras que algunos conservan sus mentes, al menos tanto como cualquier servidor del Caos, otros se ven afectados por la locura y el deterioro mental. A menudo son un gran activo para el culto por su ferocidad en combate, pero de poca utilidad en otros casos. Dependiendo de la naturaleza de sus mutaciones, estas dementes o estúpidas criaturas podrían ocupar un lugar respetable en el culto. Al ser las favoritas de su amo, sus divagaciones sin sentido se toman como profecías, y actúan como asesores de los líderes de la secta.

RETUERCECARNE (Tropa)					11
CA 01-10	4	HA	HP	F	4
Bd 11-20	4	R	Ag	Int	
To 31-70	5	Per	Vol	Em	
Pd 71-85	4	Piz 86-00	4	Inf	—
MEDIA 3 COMPLETA 6 CARGA 9 CORRER 18 AMENAZA 7					
ESCOPEA					CLASE BÁSICA
ALC 30M	CDD T/-/-	DAÑO 1d10+4 (I)			
PEN 0	CAR 8	REC 2 COMPL.	PESO 5 KG	DISP. N	
ESPECIAL: DISPERSIÓN					

Habilidades: Supervivencia (Per) +10.

Rasgos: Fuerza antinatural (1), Resistencia antinatural (1).

Equipo: armadura de cuero, baratijas rotas.

Retuercecarne: Estos mutantes menores exhiben una amplia gama de extrañas y terribles alteraciones de la bendita forma de la humanidad, y el DJ debería aplicar rasgos apropiados de la Tabla 8-16: **Mutaciones** en la [página 292](#) para crear mutantes únicos con que enfrentar a los PJs.

DESCOMUNALES

Algunos mutantes crecen hasta alcanzar un tamaño inhumano, señalando su naturaleza profana la imposible masa de músculo y carne. Los convocadores del dolor buscan activamente estas criaturas por su increíble físico, considerando su deforme cuerpo un reflejo de la bondad de su corpulento padre pestilente.

DESCOMUNAL (Élite)					27
CA 01-10	6	HA	HP	F	
Bd 11-20	9	R	Ag	Int	
To 31-70	9	Per	Vol	Em	
Pd 71-85	6	Piz 86-00	6	Inf	—
MEDIA 3 COMPLETA 6 CARGA 9 CORRER 18 AMENAZA 10					
ARMA A DOS MANOS					CLASE C/C
ALC —	CDD —	DAÑO 2d10+5 ^{BF} (A)			
PEN 0	CAR —	REC —	PESO 7 KG	DISP. E	
ESPECIAL: DESEQUILIBRADA					

Habilidades: Atletismo (F) +20, Supervivencia (Per) +10

Talentos: Golpe mortífero, Mandíbula de hierro

Rasgos: Tamaño (5)

Equipo: Armadura antifragmentación, trofeos horripilantes.

Aplastar contra el suelo: Si este mutante acierta un ataque, el objetivo sufre además 1d5+5 puntos de daño a su Agilidad.

NECRÓFAGOS

Estos horribles mutantes han adquirido una apariencia enfermiza e incluso necrótica. En los casos más extremos deben alimentarse de carne humana para sustentar sus propias formas decadentes. Están especialmente favorecidos entre los convocadores del dolor, que los ven como los más benditos de los hijos mortales de Nurgle.

NECRÓFAGO (Élite)					19
CA 01-10	3	HA	HP	F	
Bd 11-20	4	R	Ag	Int	
To 31-70	4	Per	Vol	Em	
Pd 71-85	3	Piz 86-00	3	Inf	—
MEDIA 5 COMPLETA 10 CARGA 15 CORRER 30 AMENAZA 10					
CUCHILLO DE CARNICERO					CLASE C/C
ALC —	CDD —	DAÑO 1d10+4 ^{BF} (A)			
PEN 1	CAR —	REC —	PESO 3 KG	DISP. C	
ESPECIAL: DESEQUILIBRADA					

Habilidades: Acrobacias (Ag) +10, Esquivar (Ag) +10, Supervivencia (Per) +10

Talentos: Danza asesina, Vigilancia constante.

Rasgos: Miedo (1), Regeneración (6).

Equipo: Armadura de cuero.

Drenaje: Cada vez que causa daño con éxito a un enemigo mediante un ataque cuerpo a cuerpo, el necrófago elimina 1d5+4 puntos de daño sobre sí mismo.

TÓXICOS

Los mutantes conocidos como tóxicos a menudo prosperan en mitad de nocivos lagos químicos en la oscuridad. Estas criaturas de formas imposiblemente retorcidas exudan sustancias químicas mortales para los humanos normales, ya que a menudo albergan nidos de repugnantes alimañas en lugar de órganos internos.

TÓXICO (ÉLITE)					18
CA	01-10	4	HA	HP	F
BD	11-20	5	56	26	51
BIZ	21-30	5	R	Ag	Int
To	31-70	5	46	35	40
Pd	71-85	4	Per	Vol	Em
Piz	86-00	4	51	38	19
			Inf	—	
MEDIA 3 COMPLETA 6 CARGA 9 CORRER 18 AMENAZA 12					
GARRAS Y DIENTES CLASE C/C					
ALC —		CDD —		DAÑO 1d5+5 ^{BF} (I)	
PEN 0		CAR —		REC —	
		PESO 7 Kg		DISP. E	
ESPECIAL: DESCARRADORA, TÓXICA (2)					

Habilidades: Supervivencia (Per) +20

Talentos: Duro de pelar.

Rasgos: Anfibio, Armas naturales mortíferas.

Equipo: Armadura de cuero.

Nube tóxica: Cuando un tóxico sufre daños, genera un miasma debilitante con un radio de 3 metros que se mantiene por 5 asaltos. Dentro de una nube tóxica, los personajes enemigos sufren una penalización de -20 a todas las tiradas; esta penalización no se acumula si un enemigo es afectado por múltiples nubes.

PSÍQUICOS

Los psíquicos que no se someten a los barcos negros del Adeptus Astra Telepathica son tremendamente peligrosos, incluso el más débil de ellos aún podría destruir todo un mundo. Cada mente desprotegida es una puerta de entrada por la que los demonios de la disformidad pueden entrar en la realidad.

Los psíquicos no autorizados no tienen esperanza de encontrar la paz en Desoleum. Con el tiempo son descubiertos, y deben luchar o huir de la muerte a manos de una turba temerosa. Algunos recurren a los dioses oscuros bajo promesas de poder y seguridad. Un culto es uno de los pocos lugares que acoge a psíquicos deshonestos; los convocadores del dolor, en particular, los reclutan con entusiasmo. Desde insignificantes iniciados hasta aterradores sacerdotes de la disformidad, a menudo se utilizan en los rituales del culto para suplicar al padre de la plaga nuevas bendiciones que infligir a sus enemigos.

INICIADO EN LA DISFORMIDAD (TROPA)					9
CA	01-10	2	HA	HP	F
BD	11-20	3	38	29	38
BIZ	21-30	3	R	Ag	Int
To	31-70	3	28	37	50
Pd	71-85	3	Per	Vol	Em
Piz	86-00	3	45	39	44
			Inf	—	
MEDIA 3 COMPLETA 6 CARGA 9 CORRER 18 AMENAZA 7					
BASTÓN CLASE C/C					
ALC —		CDD —		DAÑO 1d10+3 ^{BF} (I)	
PEN 1		CAR —		REC —	
		PESO 3 Kg		DISP. F	
ESPECIAL: EQUILIBRADA, PRIMITIVA (7)					

Habilidades: Psinisciencia (Per) +20

Rasgos: Psíquico (FP 2), Voluntad antinatural (2).

Poderes psíquicos: Alucinación, Debilitar, Infortunio.

Equipo: túnicas, talismanes diversos, textos maléficos.

SACERDOTE DE LA DISFORMIDAD (ÉLITE)					16
CA	01-10	4	HA	HP	F
BD	11-20	5	44	26	46
BIZ	21-30	5	R	Ag	Int
To	31-70	5	41	47	46
Pd	71-85	5	Per	Vol	Em
Piz	86-00	5	58	56	38
			Inf	—	
MEDIA 4 COMPLETA 8 CARGA 12 CORRER 24 AMENAZA 12					
BASTÓN DE ENERGÍA CLASE C/C					
ALC —		CDD —		DAÑO 1d10+8 ^{FP+BF} (E)	
PEN 6 ^{2+FP}		CAR —		REC —	
		PESO 2 Kg		DISP. ER	
ESPECIAL: CAMPO DE ENERGÍA					

Habilidades: Esquivar (Ag) +10, Psinisciencia (Per) +30.

Talentos: Sentido disforme, Vigilancia constante (Per).

Rasgos: Psíquico (FP 4), Voluntad antinatural (1).

Poderes psíquicos: Ataque invisible, Brazo de hierro, Desintegración, Drenar vida, Forma ardiente

Equipo: túnica reforzada, conjurador falso.

Drenaje psíquico: Como una acción libre, una vez por asalto, el sacerdote de la disformidad puede elegir a un psíquico aliado a menos de 10 metros que posea un factor psíquico inferior al suyo. El objetivo sufre inmediatamente 1d5+5 puntos de daño a su Voluntad y el sacerdote aumenta su Factor psíquico en 1 durante el resto del asalto.

SEMILLA DEL CAOS

Los poderes ruinosos recompensan a sus seguidores con toda clase de regalos. Estos cuerpos y mentes se retuercen en formas imposibles de imaginar, tal vez añadiendo saliva ácida, un exoesqueleto de roca al rojo vivo, o alas correosas. Seguir el camino del Caos significa aceptar estos regalos, no importa lo deformes que sean, ya que son la última bendición de la ascensión a un príncipe demonio. Sin embargo, hay un límite a lo que la carne mortal puede soportar antes de perder para siempre la cordura. Si un mortal no es transformado en un demonio, llega un momento en el que las mutaciones se vuelven abrumadoras y se convierte en un engendro del Caos.

Una semilla del caos es un espectáculo monstruoso, cada una es única, una farfullante masa de tejido que no debería vivir, pero lo hace, impulsada por la energía profana de los dioses oscuros. Algunos pueden tener multitud de tentáculos, ojos insectoides, e incluso nuevas caras a lo largo de su cuerpo que gritan su dolor con cada movimiento. Los convocadores del dolor a menudo tienen un pequeño número de semillas encadenadas en las profundidades de sus fortalezas, donde son adoradas como revelaciones divinas del poder del caos han. A menudo, las semillas son alimentadas con enemigos capturados, o liberadas para causar el terror como parte un plan mayor del culto.

SEMILLA DEL CAOS (ÉLITE)					35
CA 01-10	HA	HP	F		
Bd 11-20	R	Ag	Int		
To 31-70	Per	Vol	Em		
Pd 71-85		Inf			
Piz 86-00					
MEDIA BA COMPLETA 2BA CARGA 3BA CORRER 6BA AMENAZA 11					
GARRAS TENTACULADAS					CLASE C/C
ALC 2M	CDD —	DAÑO 1d10+7 ^{BF} (I)			
PEN 1	CAR —	REC —	PESO —	DISP. —	
ESPECIAL: APRESADORA (I), FLEXIBLE, TÓXICA (I)					

Rasgos: Armas naturales mortíferas, Criatura del más allá, Miedo (3), Regeneración (12).

†**Mutación constante:** Tira 3d10+30 para determinar cada una de las características de la semilla del caos al comienzo de cada encuentro. Los DJs deben sentirse libres de alterar estas tiradas como se deseen para crear una semilla específica, y se les anima a aplicar rasgos y resultados de la **Tabla 8-16: Mutaciones** en la **página 292** para personalizar aún más a estas monstruosas criaturas.

PRECEPTOR POXIFEX, ACHKOVAS SPENGH

Conocido solo por los preceptores de las diferentes cepas del culto, el maestro de los convocadores del dolor es Achkovas Spengh, el preceptor poxifex. La historia de Spengh no es conocida ni siquiera por su círculo íntimo en la secta. Ninguno podría sospechar que fueron sus oscuras ambiciones las que fundaron el culto hace siglos. Las bendiciones de Nurgle han mantenido a Spengh mucho más allá de su esperanza de vida natural, aunque si aún puede considerarse vivo en el sentido convencional es una pregunta sin respuesta. Aunque posee un vigor antinatural, el toque del dios de la plaga es evidente. La visión de Spengh es horrible de contemplar, una masa hinchada de carne rasgada y podrida envuelta en túnicas mugrientas que ha vestido tanto tiempo como cualquiera puede recordar. Dirige el culto desde una guarida oculta en lo profundo de los recovecos más oscuros y antiguos de la colmena, ocultando su horrible rostro de las miradas indiscretas.

El preceptor poxifex es un brujo terriblemente poderoso, henchido por la pestilencia de Nurgle. Mientras exista Spengh, también lo harán los convocadores del dolor. Incluso purgando cada cepa y quemando cada mutante en la pira, él podría volver a hacer crecer el culto como una mala hierba corrupta. Aunque pueda tardar siglos en culminar sus planes, Spengh es tremendamente paciente.

EL ENEMIGO EXTERNO

“El que ofrece refugio y ayuda al xenos comparte el delito de su existencia.”

—Diacono Loethe

Desde que el hombre viajó a las estrellas, se ha enfrentado a la amenaza alienígena. Incontables razas xenos pueblan la galaxia, algunas antiguas allá de toda comprensión, otras más jóvenes que la humanidad. La mayoría han demostrado ser hostiles a la humanidad y su derecho divino a gobernar la galaxia. Durante la gran cruzada y tras ella, el Imperio ha destruido varias especies en defensa de sus fronteras, en nombre de la conquista, o por el crimen de su existencia. Aunque Askellon enfrenta la amenaza de varias razas alienígenas, los antiguos eldar representan un peligro más sutil, pero no menos importante para el sector.

ASTRONAVE MIANDROTHE

Aunque se conoce la presencia eldar en el sector por sus continuas incursiones, no son conscientes de que uno de sus grandes mundos astronave se encuentra en el sector. En silenciosa deriva en el vacío, la presencia de la astronave eldar de Miandrothe en Askellon es aún desconocida para el Imperio.

Por sus propias razones, la astronave Miandrothe ha llegado al sector ocultando su presencia hasta extremos desconocidos. La astronave ha atravesado Askellon durante muchos siglos, siempre vigilante de un enemigo eterno. A medida que el Pandaemonium ha aumentado, los eldar no han huido a zonas más seguras. En su lugar, han optado por quedarse, incluso si eso significa su condenación eterna. Qué peligro podría causar que una astronave entera y su gente se sacrificasen de este modo sigue siendo un secreto que sólo los eldar pueden comprender.

Los eldar han demostrado ser incomprensibles para la mente humana. Su comportamiento parece errático e insensible, valorando la supervivencia de su raza por encima de todo. Los videntes que guían los mundos astronave poseen el don de la premonición, y provocarían la muerte de millones de humanos para salvar la vida de un solo eldar. Sus planes podrían desarrollarse durante años, incluso siglos, antes de que sus verdaderos objetivos se pongan de manifiesto a la percepción humana.

Miandrothe llegó a Askellon hace mucho tiempo, tal vez para provocar un gran acontecimiento, para detenerlo, o tal vez solo para estar presente en la hora señalada. Puede que algunas amenazas estén enterradas en el sector, listas para erradicar toda la raza eldar. En tal batalla, las obras del hombre no son nada comparadas con los eldar, los dominios del Emperador son solo campos de batalla donde librar una guerra de proporciones cósmicas.

Aunque los eldar del mundo astronave Miandrothe aún tienen que revelarse al Imperio, el sector ha sufrido por mucho tiempo la depredación de corsarios eldar, sobre todo la banda conocida como las víboras del anochecer. Los corsarios no se aplican restricciones, como la astronave eldar, pero siguen un estilo de vida mucho más cercano al que disfrutaban antes de su caída. Las víboras del anochecer llevan una vida de emoción y experiencia, cuando viajan buscan demostrar su superioridad sobre las razas más jóvenes. Mediante sus incursiones, las víboras del anochecer buscan riqueza y fama, pero quizás por encima de todo lo que buscan es la emoción de la batalla. Los eldar experimentan todas las facetas de

la vida, desde la alegría hasta la tristeza, en mayor medida que los seres humanos pueden comprender. Esto se extiende al combate, la búsqueda de la perfección en el arte de la guerra, y la emoción visceral de derramar sangre enemiga.

A ojos de las víboras del anochecer, los eldar son, como en el pasado, los amos de la galaxia. Para la Armada y la flota mercante de Askellon, sin embargo, son un temor que se esconde en la oscuridad estelar. Al igual que el resto de su raza, los corsarios eldar son impredecibles y erráticos en extremo. El propósito aparente de sus incursiones es obtener riquezas y recursos, y algunos capitanes eldar han sabido negociar y evitar el derramamiento de sangre, siempre que recibieran su premio. En otras ocasiones, los eldar se han comportado como si su único deseo fuese el de provocar la muerte de la humanidad, como fue el caso del mundo colonial Polthos, donde los eldar masacraron la población y arrastraron a los supervivientes a un destino inimaginable. Sin embargo, en ocasiones las naves eldar acudieron de forma inesperada en ayuda de naves imperiales bajo asedio.

Aunque la astronave Miandrothe está oculta del Imperio, esto no quiere decir que sus habitantes estén inactivos. Bajo la guía del vidente Mandr'thiel, los eldar de Miandrothe realizan operaciones a pequeña escala para sus propios fines. Cada año, la frecuencia de los ataques eldar aumenta, y algunos en la astronave temen que Mandr'thiel sea demasiado imprudente. Hasta ahora, los gobernantes de Askellon han atribuido muchos incidentes a la actividad de los corsarios, ignorando a los demás. Además de estas y otras extrañas misiones en territorio imperial, los eldar de Miandrothe han participado en escaramuzas y batallas contra un enemigo antiguo e implacable, que se alza de su letargo en dispersos planetas muertos de todo el sector. En los últimos tiempos, sus exploradores se han dedicado especialmente a búsquedas misteriosas. El mundo óseo de Thaur, y el reino maldito de Tuchulcha han sido de particular interés para ellos, y aquello que esperan encontrar debe ser de considerable importancia.

A pesar de sus diferentes puntos de vista, las víboras del anochecer han sido aliados y cómplices de los eldar de Miandrothe. Además de comerciar ampliamente, a menudo en favor de Miandrothe, las víboras del anochecer han ayudado a sus parientes de la astronave en muchas ocasiones. Además de proporcionar información y recursos obtenidos en sus saqueos, las víboras del anochecer son conocidos para acompañar a eldars de Miandrothe en sus ataques contra el Imperio y otros enemigos.

GUARDIÁN ELДАР

Artesanos, intelectuales, artesanos, poetas; todo eldar también debe asumir el manto de guardián en defensa de su mundo astronave. Aunque sus habilidades son menores a los que recorren la senda del guerrero, los guardianes eldar son, no obstante, una fuerza letal capaz de vencer un número mucho mayor, incluso enfrentándose a soldados de élite de razas inferiores. Su velocidad y equilibrio naturales les conceden gran ventaja sobre los guerreros humanos.

Suelen estar armados con catapultas shuriken; sofisticadas armas que disparan discos con filos monomoleculares, segando numerosos enemigos en un instante. Los discos cortantes de las catapultas contienen núcleo sólido de munición y son arrojados mediante potencia gravítica a una velocidad increíble que desconcierta al Adeptus Mechanicus. Que equipen a su milicia con armas que desafían la comprensión de las más grandes mentes humanas dice mucho de la sofisticada la tecnología eldar.

Incluso comparado con otros mundos astronave, Miandrothe tiene una población pequeña, y sus ciudadanos-guerreros son alistados sólo en las peores circunstancias. Que sus guardianes abandonen su hogar sin duda indica una auténtica predicción de muerte por los videntes de Miandrothe.

GUARDIAN ELDAR (TROPA)										12
CA ⁴ 01-10		HA		HP		F				
7		34		38		38				
BD ⁴ 11-20		R		Ag ⁶		Int				
7		32		39		35				
BIZ ⁴ 21-30		Per ⁴		Vol		Em				
7		38		33		32				
To ⁴ 31-70				Inf						
7										
PD ⁴ 71-85		PIZ ⁴ 86-00								
7		7								
MEDIA 6		COMPLETA 12		CARGA 18		CORRER 36		AMENAZA 7		
CATAPULTA SHURIKEN										CLASE BÁSICA
ALC 80M		CDD T/3/10				DAÑO 1d10+4 (A)				
PEN 3		CAR 100		REC 1 COMPL.		PESO 2,5 KG		DISP. ER		
ESPECIAL: AFILADA, FIABLE										

Habilidades: Acrobacias (Ag) +30, Esquivar (Ag) +10, Perspicacia (Per) +10, Pilotar (Superficie) (Ag), Sigilo (Ag) +20

Talentos: Disparo en movimiento, Disparos independientes, Veloz.

Rasgos: Agilidad antinatural (3), Percepción antinatural (1).

Equipo: Armadura de malla eldar, joya espiritual.

Concentración de combate: Una vez por asalto, en su turno, el guardián puede moverse tantos metros como su bonificación de Agilidad como acción gratuita.

CORSARIO VÍBORA DEL ANOCHECER

Mientras que los eldar del mundo astronave Miandrothe solo toman las armas en tiempos de necesidad, sus parientes de la flota de corsarios víboras del anochecer, que rondan por el sector, no son ajenos a la violencia. Ya sea por necesidad, por venganza, o por simple excitación, las víboras del anochecer pasan de un asalto al siguiente, siempre ávidos de botín y gloria. Son más que una espina clavada; se asemejan más a una daga, una que apuñala una y otra vez, y cada vez en un lugar inesperado. El mundo fronterizo de Zasse, la colonia minera de asteroides del ascenso de Sulliman, e incontables flotas de buques mercantes de Askellon, todos han conocido la depredación de estos despiadados asaltantes eldar.

CORSARIO VÍBORA DEL ANOCHECER (ÉLITE)										12	
CA ⁴ 01-10		7	HA		HP	F	43		37	42	
BD ⁴ 11-20		7	BIZ ⁴ 21-30		R	Ag ⁷	Int	39		44	
To ⁴ 31-70		7	PD ⁴ 71-85		Piz ⁴ 86-00	Per ⁶	Vol	Em	46		
							Inf			—	
MEDIA 7		COMPLETA 14	CARGA 21	CORRER 42	AMENAZA 8						
CATAPULTA SHURIKEN											CLASE BÁSICA
ALC 80M		CDD T/3/10			DAÑO 1d10+4 (A)						
PEN 3		CAR 100	REC 1 COMPL.	PESO 2,5 KG	DISP. ER						
ESPECIAL: AFILADA, FIABLE											
ESPADA ELDAR										CLASE C/C	
ALC —		CDD —			DAÑO 1d10+5 ^{1+BF} (A)						
PEN 1		CAR —	REC —	PESO 3 KG	DISP. MR						
ESPECIAL: EQUILIBRADA											

Habilidades: Acrobacias (Ag) +30, Esquivar (Ag) +10, Parar (HA), Perspicacia (Per) +10, Pilotar (Aeronáutica, Superficie, Naves del vacío) +20, Sigilo (Ag) +20.

Talentos: Ataque veloz, Maestro de esgrima, Torbellino de muerte.

Rasgos: Agilidad antinatural (3), Percepción antinatural (2).

Equipo: Armadura de malla eldar, joya espiritual.

Escurridizo: Tras realizar una tirada de Esquivar con éxito, el corsario impone una penalización de -10 a todos los ataques dirigidos hacia él hasta el comienzo de su siguiente turno.

EXPLORADOR ELДАР

Para algunos eldar, la estructurada vida de una astronave es demasiado para soportar. Ellos se comprometen con la senda de los proscritos; abandonan su hogar para experimentar toda clase de experiencias que la galaxia pueda ofrecer. Conocidos como exploradores, estos eldar vagan por caminos olvidados de la telaraña, viajando entre planetas e incluso visitando mundos astronave distantes. Pocos dejan su hogar por completo; la mayoría regresa periódicamente, informando sobre acontecimientos significativos. Cada año, más hijos de Miandrothe emprenden este camino. Sus mayores saben que no deben intentar disuadirlos, ya que mientras su insaciable pasión por los viajes no cese, es imposible dedicarse adecuadamente a una senda dentro del mundo astronave.

Los exploradores son maestros del sigilo. La elegancia natural de los eldar, combinada con sofisticadas capas de camaleonina, garantiza que su presencia no sea detectada hasta lanzar su ataque. Sin embargo, los exploradores son por naturaleza poco convencionales, y es tan probable que actúen por su propia curiosidad como por el bien de Miandrothe. Aunque los exploradores a veces actúan en solitario, a menudo se unen, tanto para defenderse como para relacionarse con su propia especie. Donde hay un explorador, otros podrían estar ocultos, apareciendo como fantasmas vengativos cuando atacan.

EXPLORADOR ELДАР (ÉLITE)										12
CA ⁴ 01-10		7	BIZ ⁴ 21-30		7	HA	HP	F		
BD ⁴ 11-20		7	TO ⁴ 31-70		7	R	Ag ⁷	Int		
PD ⁴ 71-85		7	PIZ ⁴ 86-00		7	Per ⁶	Vol	Em		
						42	49	37		
						34	48	39		
						44	42	44		
							Inf	—		
MEDIA 7 COMPLETA 14 CARGA 21 CORRER 42 AMENAZA 14										
RIFLE ELДАР DE LARGO ALCANCE										CLASE BÁSICA
ALC 250M		CDD T/-/-				Daño 1d10+12 (E)				
PEN 2		CAR 18		REC 1 COMPL.		PESO 4 KG		DISP. CU		
ESPECIAL: CORTE (2), FIABLE, PRECISA										

Habilidades: Acrobacias (Ag) +10, Esquivar (Ag) +10, Perspicacia (Per) +10, Sigilo (Ag) +30, Supervivencia (Per) +10.

Talentos: Tirador de élite.

Rasgos: Agilidad antinatural (3), Percepción antinatural (2).

Equipo: Armadura ligera de malla eldar, capa de camaleonina, joya espiritual.

Fantasma viviente: El explorador anota dos niveles adicionales de éxito en las tiradas exitosas de sigilo.

VAGABUNDO ELДАР

Mientras que la mayoría de eldar que recorren la senda del proscrito permanece en ella por un tiempo antes de volver a su mundo astronave, hay unos pocos que quedan encerrados en esa senda. Durante muchas vidas humanas, estos vagabundos perfeccionan las habilidades que les mantienen con vida en sus viajes, convirtiéndose en tiradores sin precedentes y maestros del sigilo. Para los estándares de Miandrothe, son extraños y excéntricos, y su presencia apenas es tolerada. Como todos los eldar, sin embargo, los vagabundos protegen con ferocidad la existencia de su mundo astronave de las especies menores.

VAGABUNDO ELДАР (ÉLITE)										12		
CA ⁴ 01-10		7	BD ⁴ 11-20		7	BIZ ⁴ 21-30		7	HA		HP	F
TO ⁴ 31-70		7	PD ⁴ 71-85		7	PIZ ⁴ 86-00		7	45	54	43	
									R	Ag ⁷	Int	
									38	49	46	
									Per ⁷	Vol	Em	
									46	47	37	
									Inf	—		
									</			

Habilidades: Acrobacias (Ag) +10, Esquivar (Ag) +20, Perspicacia (Per) +20, Sigilo (Ag) +30, Supervivencia (Per) +10.

Talentos: Instintos desarrollados, Selección de objetivo, Tirador de élite.

Rasgos: Agilidad antinatural (3), Percepción antinatural (3).

Equipo: Armadura ligera de malla eldar, capa de camaleonina, joya espiritual.

Fantasma viviente: El vagabundo anota dos niveles adicionales de éxito en las tiradas exitosas de sigilo.

Puntería asombrosa: Cuando el vagabundo apunta como media acción, se considera como una acción libre. Cuando apunta como una acción completa, se considera como media acción.



VENGADOR IMPLACABLE

Con una armadura más resistente y armados con catapultas shuriken especiales, los vengadores implacables son aún más letales que los guardianes. Mientras que los guardianes son ciudadanos comunes que sólo combaten por necesidad, los vengadores implacables recorren la senda del guerrero, centrando su existencia en el estudio y perfección de su arte mortal.

Como los guerreros más numerosos y tácticamente flexibles del mundo astronave Miandrothe, se emplean cuando las visiones del vidente Miandr'thiel dirigen a los eldar para actuar en contra de sus enemigos. Con gran precisión, los vengadores implacables dejan tras de sí nada más que muerte, lo que garantiza que nadie en Askellon conozca la presencia de la astronave.

VENGADOR IMPLACABLE (ÉLITE)					16
CA 4 01-10	7	HA	HP	F	
BD 4 11-20	7	46	47	40	
BIZ 4 21-30	7	R	Ag 7	Int	
TO 5 31-70	8	36	44	38	
PD 5 71-85	8	Per 5	Vol	Em	
PIZ 5 86-00	8	43	42	34	
		Inf			
MEDIA 7					COMPLETA 14
CARGA 21					CORRER 42
AMENAZA 12					
CATAPULTA SHURIKEN DE VENGADOR					CLASE BÁSICA
ALC 120M		CDD T/3/10		DAÑO 1d10+4 (A)	
PEN 3	CAR 100	REC 1 COMPL.	PESO 3 KG	DISP. CU	
ESPECIAL: AFILADA, FIABLE					
ESPADA ELДАР					CLASE C/C
ALC —		CDD —		DAÑO 1d10+5 ^{1+BF} (A)	
PEN 1	CAR —	REC —	PESO 3 KG	DISP. MR	
ESPECIAL: EQUILIBRADA					

Habilidades: Atletismo (F) +20, Competencia tecnológica (Int), Esquivar (Ag) +10, Parar (HA) +10, Perspicacia (Per) +10.

Talentos: Contraataque, disparo en movimiento, Precisión mortífera (a distancia), Selección de objetivo, Veloz.

Rasgos: Agilidad antinatural (3), Percepción antinatural (1).

Equipo: Armadura especializada, joya espiritual.

Tormenta afilada: Una vez por asalto, como media acción, el vengador implacable puede aplicar la propiedad Rociadora al siguiente ataque realizado con su catapulta shuriken.

BRUJO ELДАР

Mientras que los videntes son responsables de guiar una astronave, sus brujos se ocupan exclusivamente del arte de la guerra, y cómo emplear sus poderes en ella. Antes de seguir la senda del vidente, recorrieron la senda del guerrero. En la batalla, estos místicos combinan habilidades marciales y poderosas capacidades psíquicas. Son espadachines mortales, empuñando un poderoso arma conocida como espada bruja. Cada uno también exhibe muchos poderes psíquicos extraños y temibles, capaces de aniquilar a sus enemigos con ráfagas de energía disforme, o acelerando los reflejos ya sobrehumanos de sus aliados.

El camino del vidente también ayuda a los brujos a comprender el peso que acarrear. Los videntes son vitales para una astronave como para arriesgarlos salvo en las circunstancias más extremas, por lo que los brujos realizan su labor fuera del mundo astronave. Mandr'thiel suele enviar brujos junto a fuerzas de ataque, los psíquicos de batalla ayudan a cumplir las premoniciones del vidente mediante sus propios ajustes de los retorcidos hilos del destino.

BRUJO ELДАР (MAESTRO)					22
CA 4 01-10	7	HA	HP	F	
BD 5 11-20	8	53	46	41	
BIZ 5 21-30	8	R	Ag 7	Int	
TO 5 31-70	8	38	42	43	
PD 5 71-85	8	Per 6	Vol 7	Em	
PIZ 5 86-00	8	42	47	48	
		Inf			
MEDIA 7					COMPLETA 14
CARGA 21					CORRER 42
AMENAZA 35					
PISTOLA SHURIKEN					CLASE PISTOLA
ALC 30M		CDD T/3/-		DAÑO 1d10+4 (A)	
PEN 3	CAR 15	REC 1 COMPL.	PESO 1,2 KG	DISP. ER	
ESPECIAL: AFILADA, FIABLE					
ESPADA BRUJA					CLASE C/C
ALC —		CDD —		DAÑO 1d10+10 ^{1+FP+BF} (A)	
PEN 8 ^{3+FP}	CAR —	REC —	PESO 3 KG	DISP. U	
ESPECIAL: CAMPO DE ENERGÍA, EQUILIBRADA					

Habilidades: Esquivar (Ag) +20, Parar (HA), Perspicacia (Per) +10, Psiniscencia (Per) +30, Saber prohibido (Disformidad, Psíquicos) (Int) +20.

Talentos: Bastión de voluntad de hierro, Bloqueo de disformidad, Imperturbable, Maestro de esgrima, Resistencia (Poderes psíquicos), Sentido disforme.

Rasgos: Agilidad antinatural (3), Percepción antinatural (2), Psíquico (FP 5), Tocado por el destino (2), Voluntad antinatural (3).

Poderes psíquicos: Advertencia precognitiva, Destructor (consulta más abajo), Fortaleza mental, Grito psíquico, Infortunio, Invisibilidad.

Acción: Media acción

Concentrar poder: Tirada Ordinaria (+10) de Voluntad

Alcance: 10 metros x factor psíquico

Mantenimiento: No

Subtipo: Ataque

DESTRUCTOR		EXPLOSIÓN PSÍQUICA
ALC. 10M x FP	DAÑO 1d10+10 ^{3+FP} (E)	PEN 1
ESPECIAL: ROCIADORA		

Equipo: Armadura rúnica, talismanes rúnicos, joya espiritual.

Velocidad antinatural: Al inicio del combate, el brujo realiza dos tiradas de iniciativa. Así, dispone de un turno separado por cada tirada. Cada uno de sus turnos le proporciona sus acciones y reacción normales, que pierde si no usa antes de su siguiente turno, y puede realizar una acción con el subtipo ataque cada vez. Todos los efectos que se activarían el turno del personaje sólo se activan en su primer turno de cada asalto.

EL ENEMIGO DEL MÁS ALLÁ

“De las creaciones más infames yo contemplé al señor de todo, y entonces supe que estaba muerto.”

—Inquisidor Brand

Todo el conocimiento es cuidadosamente controlado por el Imperio, pero no hay secreto más desesperadamente vigilado que la información sobre demonios. Los supervivientes de un encuentro demoníaco son purgados, ya que su vida es menos importante que la horrible revelación de la existencia de estas criaturas. Sólo a los más importantes se les permite saber sobre demonios, e incluso estos son objeto de un cuidadoso control de la mancha de la corrupción. Incluso figuras tales gobernadores planetarios están sujetos a la limpieza mental, o la ejecución de un inquisidor si se considera necesario.

El número real de incursiones demoníacas en Askellon se desconoce, ya que tal información a menudo la guardan sólo las mentes de los que enfrentaron a los habitantes de la disformidad. Por los pasillos de la colmena Desoleum han caminado seres de más allá del velo, aunque nadie vivo lo recuerda. En siglos pasados, el bloque de habitáculos de Voslar fue limpiado por completo, por orden de un inquisidor cuyo nombre se pierde en la historia, condenando a cientos de miles de personas a la pira. A pesar de que este incidente es desconocido para la población de la colmena, los residentes consideran que el área es de mal agüero. Muchos adornan sus cámaras con rezos de pureza y estampas benditas compradas a vendedores ambulantes, pero aún se producen salvajes brotes de locura cada ocho años.

NURGLE

El señor de las moscas, el abuelo de pestilencia, el dios de la plaga; estos son solo unos pocos de los nombres mortales para Nurgle, el dios del Caos de la corrupción y el deterioro. Sus horribles demonios representan la muerte y decadencia que esperan a todos los mortales. Como dios del Caos, sólo Nurgle tiene el poder de salvar a una persona de los estragos de la enfermedad y la muerte. De hecho, los que ganan su favor pueden evitar la propia muerte, viviendo indefinidamente como una abominación antinatural de carne pestilente.

NUEVO RASGO: NAUSEABUNDO

Un personaje que falle la tirada de miedo contra un enemigo nauseabundo no tira en la Tabla 8-11: **Conmoción**. En su lugar, el personaje queda aturdido durante un asalto por cada nivel de fracaso, ya que cae entre arcadas descontroladas. El personaje aún sufre el resto de efectos por fallar una tirada de miedo, como tal vez ganar puntos de locura. Si el personaje tiene éxito en la tirada de miedo, sufre un nivel de fatiga mientras mantiene su bilis en la garganta.

PORTADOR DE LA PLAGA

Los infames soldados de Nurgle, la encarnación de la enfermedad y la decadencia engendrados en la disformidad. Estos paladines podridos sirven solemnemente a los heraldos y demonios superiores de Nurgle en el reino del Caos y cuando las fuerzas del dios de la plaga irrumpen en la realidad. En esas ocasiones trascendentales, cuando sus planes salen a la luz, los convocadores del dolor invocan portadores de la plaga para iniciar sus ataques a la colmena Desoleum como tropas de choque, o como guardianes cuando los defensores de la colmena buscan venganza.

La mera visión de un portador de la plaga es suficiente para inducir a la locura y la enfermedad, porque representan los horrores más viscerales de la humanidad. La mayoría cuenta con cuernos y un único ojo legañoso, mientras que su descomposición afecta a cada uno de un modo único. Su carne y entrañas putrefactas son repugnantes, amplificado aún más por el aura antinatural que rodea a las criaturas de la disformidad. A medida que avanzan, los portadores de la plaga corean sonoramente, contando las innumerables enfermedades que Nurgle ha obsequiado a la galaxia, formando un exasperante zumbido.

Está escrito que los portadores de la plaga son creados a partir de las almas de los mortales que sucumbieron a la podredumbre de Nurgle; ya que mientras el cuerpo de la víctima se corrompe en el mundo físico, también se pudre su alma en la disformidad, poco a poco esto engendra un siervo del dios de la plaga. De este modo el mortal que recibe el mayor regalo de Nurgle pasa la eternidad pagando esta deuda.

PORTADOR DE LA PLAGA (ÉLITE)					20
CA ³ 01-10	13	HA	HP	F ⁶	
		52	32	48	
BD ⁴ 11-20	14	R ¹⁰	Ag	Int	
		51	36	37	
TO ⁴ 31-70	14	Per	Vol ⁶	Em	
		47	49	01	
PD ⁴ 71-85	14	Piz ⁴ 86-00	14	Inf	
				—	
MEDIA 3					COMPLETA 6
CARGA 9					CORRER 18
AMENAZA 17					
VÓMITO					CLASE PISTOLA
ALC 5M					CDD T/-/-
DAÑO 1d10+2 (E)					
PEN 2					CAR —
REC —					PESO —
DISP. —					
ESPECIAL: CORROSIVA, ROCIADORA, TÓXICA (2)					
ESPADA DE LA PLAGA					CLASE C/C
ALC —					CDD —
DAÑO 1d10+13 ^{7+BF} (A)					
PEN 0					CAR —
REC —					PESO 7KG
DISP. CU					
ESPECIAL: TÓXICA (2)					

Habilidades: Atletismo (F) +30.

Talentos: Duro de pelar, Mandíbula de hierro.

Rasgos: Armas naturales mortíferas, Criatura del más allá, Demoníaco (2), Fuerza antinatural (2), Inestabilidad de la disformidad, Miedo (2), Nauseabundo (consulta el recuadro), Presencia funesta (10), Resistencia antinatural (3), Voluntad antinatural (2).

Equipo: Armadura de podredumbre.

NURGLETES

Malévolos diablillos del dios de la plaga, se dice que los nurgletes se originan en las entrañas del mayor de los demonios de Nurgle. Cuando la disformidad crece, estos se reúnen en multitudes, aplastándose entre ellos en su afán por atacar a los enemigos de su querido abuelo Nurgle. Aunque débiles individualmente, en grupos pueden superar y avasallar a enemigos muy superiores. Como manifestaciones de la enfermedad, incluso el menor rasguño de sus garras o dientes puede producir una horrible infección. Los nurgletes también suponen una amenaza moral significativa, al igual que la exposición a los habitantes de la disformidad.

Al ser tan pequeños y débiles, los nurgletes pueden permanecer en el mundo corpóreo más tiempo que otros demonios. En zonas saturadas por corrupción, como guaridas ocultas de los convocadores del dolor, pueden existir indefinidamente, extrayendo fuerzas de la suciedad y decadencia que les rodea. Aunque los preceptores enseñan que la presencia de los nurgletes es una bendición del dios de la plaga, a menudo encuentran frustrante que estos pequeños demonios roben sus reliquias, manchen de excrementos sus textos prohibidos, farfullen con voces sobrenaturales, y en general, actúen como una molestia, incluso para aquellos que adoran su presencia.

NURGLETE (TROPA)					12
CA 01-10	8	HA	HP	F	
Bd 11-20	8	R 8	Ag	Int	
To 31-70	8	Per	Vol 4	Em	
Pd 71-85	8	Inf			
Piz 86-00	8				
MEDIA 3 COMPLETA 6 CARGA 9 CORRER 18 AMENAZA 7					
GARRAS Y DIENTES					CLASE C/C
ALC —	CDD —	DAÑO 1d10+6 ^{3+BF} (I)			
PEN 0	CAR —	REC —	PESO —	DISP. —	
ESPECIAL: TOXICA (1)					

Rasgos: Armas naturales mortíferas, Criatura del más allá, Demoníaco (2), Miedo (1), Nauseabundo (consulta el recuadro), Resistencia antinatural (4), Tamaño (2), Voluntad antinatural (1). **Pegajoso:** Si un personaje está enzarzado en cuerpo a cuerpo con uno o más nurgletes, su bonificación de Agilidad se reduce en 1 para determinar sus valores de movimiento.

PUTRICIFEX, HERALDO DE NURGLE

Entre las legiones demoníacas, hay quienes destacan como líderes y archicorruptores de los mortales. A pesar de que no poseen la oscura majestuosidad de los temibles demonios mayores, estos heraldos se elevan entre sus filas sobre otros demonios y tal vez posean una chispa de la esencia de su dios. Estas entidades son a menudo una fuente de temor y de adoración, y tienen un lugar entre las leyendas de innumerables culturas de la galaxia, tanto humanas como de otras razas. Uno de estos heraldos es conocido por los mortales por el nombre de Putricifex. Él es el rey de los gusanos, el proveedor, y el emisario de Nurgle.

Putricifex se manifestó por primera vez el pasado milenio, durante lo que se conoce en los archivos prohibidos como el registro de Jarvin. Su presencia se ha hecho sentir en numerosas ocasiones, ya que el demonio se revela en los sueños febriles de los enfermos y moribundos. Fue uno de estos sueños el que abrió los ojos a un siervo llamado Achkovas Spengh a la gloria de Nurgle. Putricifex ve como un deber y placer ofrecer los dones del padre Nurgle a los mortales desafortunados que no han sentido su toque. Él disfruta ayudando a los fieles mortales de Nurgle en sus esfuerzos por difundir la enfermedad y la corrupción. Con este fin, susurra secretos de la enfermedad y el poder profano a los suplicantes, condenándolos en el proceso.

La forma de Putricifex es un horror a la vista. Su cuerpo está hinchado por la corrupción, incluso más allá de los portadores de plaga a los que se parece levemente. Grasa y gusanos se retuercen entre su carne descompuesta, cayendo al suelo y alejándose entre espasmos. Estos insectos nacidos de la disformidad se abren camino hasta el suministro de agua y almacenes de alimentos, e incluso se alimentan de carne viva. Su nociva saliva narcotiza a la víctima, lo que les permite penetrar en el interior de seres vivos y pudrir sus cuerpos de dentro afuera. Las víctimas suelen permanecer con vida durante mucho más tiempo de lo esperado, sufriendo un dolor insuportable que les permite clamar la piedad de Nurgle.

PUTRICIFEX, HERALDO DE NURGLE (MAESTRO)					35
CA 01-10	16	HA	HP	F 8	
Bd 11-20	18	R 16	Ag	Int	
To 31-70	18	Per	Vol 7	Em	
Pd 71-85	18	Inf			
Piz 86-00	18				
MEDIA 4 COMPLETA 8 CARGA 12 CORRER 24 AMENAZA 50					
ESPADA DON DE LA PODREDUMBRE					CLASE C/C
ALC —	CDD —	DAÑO 1d10+15 ^{7+BF} (I)			
PEN 2	CAR —	REC —	PESO 14 Kg	DISP. U	
ESPECIAL: CORROSIVA, TOXICA (3)					

Habilidades: Atletismo (F) +30, Parar (HA) +20, Psiniscencia (Per) +20.

Talentos: Carga atronadora, Duro de pelar, Golpe asesino, Maestría en combate, Mandíbula de hierro.

Rasgos: Criatura del más allá, Demoníaco (4), Fuerza antinatural (3), Miedo (3), Nauseabundo (consulta el recuadro en la [página 415](#)), Presencia funesta (20), Psíquico (FP 6), Resistencia antinatural (9), Tamaño (5), Voluntad antinatural (2).

Poderes psíquicos: Brazo de hierro, Debilitar, Desangrar, Drenar vida, Podredumbre de Nurgle (consulta el recuadro en la [página 406](#)).

Equipo: malla oxidada.

Personificación de la podredumbre: La mera exposición a la presencia de Putricifex puede oxidar y degradar incluso los materiales más resistentes. Mientras se encuentre a menos de 10 metros de Putricifex, cualquier equipo, armamento, y blindaje se considera de la peor calidad, sin importar su calidad real.



FURIA DEL CAOS

Las furias son voraces demonios que solo desean causar destrucción y muerte. En algunos tomos de conocimiento prohibido está escrito que se forman a partir de almas de mortales que buscaron obtener poder adorando brevemente a cada uno de los dioses oscuros en sucesión. A su muerte, estos individuos son recompensados por su falsa fe con una eternidad de hambre como una furia alada. Sin embargo, ciertos archivos sellados hablan de furias que portan claramente el símbolo de un dios oscuro particular. Las furias marcadas por Nurgle vuelan con alas de jirones de carne y hueso expuesto y sus bocas contienen hileras de dientes podridos. Si estas furias se han redimido ante los ojos del señor de la podredumbre o son sus esclavas, nadie lo sabe. Por supuesto, intentar discernir las formas de Caos es invitar a la locura y la condenación, y para la mayoría de inquisidores es suficiente saber que las furias son demonios y un anatema para la humanidad.

Las furias siempre buscan la entrada al universo material para descargar su ira insaciable. Oportunistas, a veces llegan inesperadamente cuando una secta pretende invocar demonios superiores, ya que los caminos de la disformidad son impredecibles, e incluso el más entrenado sacerdote de la disformidad de los convocadores del dolor no puede estar seguro de lo que aparecerá cuando retire el velo. Como buitres profanos en el mar de almas, las furias también acechan las almas de los psíquicos, y a las naves de caza que atraviesan el inmaterium. Cuando un psíquico imprudente abre una grieta en la disformidad, o el campo geller de una nave se debilita, las furias son a menudo los primeros habitantes de la disformidad en aparecer, destrozando todo a su alrededor con sus voraces garras y dientes.

FURIA DEL CAOS (ÉLITE)										13
CA 01-10		5	HA		49	HP	40	F	5	34
BD 11-20		5	BIZ 21-30		5	R	5	Ag	6	Int
TO 31-70		5				46	43	47		
PD 71-85		5	PIZ 86-00		5	Per	6	Vol	Em	
						47	46	23		
							Inf			
							—			



CAPÍTULO XIII: OBJETIVOS OSCUROS

El tecnosacerdote estudió la imagen hololítica, que flotaba sobre la consola de su vocotransmisor, mientras se disolvía en estática al terminar el enlace. Desconfiaba del proveedor dada su predilección por ofrecer artículos de increíble valor a diletantes de la Cúspide, elementos esenciales para sus investigaciones. Pero lo que ofrecía en esta última entrega del exterior del planeta era de un valor incalculable, aunque igualmente arriesgado. Poseer algo tan único, tan poderoso, tan digno de su estudio...

Los datos fluyeron en la oscura fusión del cogitador herético con el tejido neural de su cráneo alterado, y Somnius Halbrel tomó una decisión. El objeto sería suyo, incluso si la colmena Desoleum colapsaba en un pozo de metal oxidado y de carne mutilada y violada.

Objetivos oscuros es una aventura introductoria que pretende familiarizar a los jugadores y DJs con el sistema y los temas que definen el juego de rol de **Dark Heresy**. La aventura empuja a los acólitos hasta una compleja red de comercio de objetos prohibidos, tanto criminales como pura y simplemente heréticos. Ante la amenaza de una carga especialmente peligrosa, los acólitos deben evitar que el posible comprador ponga sus manos sobre ella, antes de preocuparse por rastrear su origen.

Esta aventura tiene un carácter de investigación, pero hay muchas oportunidades para la acción y el combate, y proporciona a los acólitos múltiples caminos hacia el éxito. De este modo, puede acomodarse a grupos con diferentes estilos de juego, y dar a cada acólito la oportunidad de mostrar sus aptitudes particulares.

RESUMEN PARA EL DJ

“Hay datos en el éter de que un artículo único está disponible, uno que calculo será ideal para mis experimentos. No se puede permitir que nada interfiera con su adquisición”.

—Somnius Halbrel, registro de voz personal

Objetivos oscuros sitúa a los acólitos investigando el origen de impíos artefactos xenos que aparecen en la colmena Desoleum cada vez en mayor cantidad. De hecho, estos productos ilícitos son sólo una faceta de la bestia de muchas cabezas conocida como el Comercio sin Rostro, una red de carteles criminales vagamente afiliados, operaciones de contrabando, y comerciantes reincidentes que tratan con artículos prohibidos. La característica definitoria del Comercio sin Rostro a ojos de muchos arbitadores e inquisidores es el comercio de artículos más allá de lo meramente criminal y lo descaradamente herético; reliquias xenos, textos catastróficos, objetos contaminados por la disformidad, e incluso artefactos de los Dioses Oscuros. En algunos casos, estos artículos son reliquias de razas xenos largo tiempo extintas que habitaron el sector antes de la llegada de la humanidad. Tal vez lo más preocupante es que algunos de estos artículos pueden ser vinculados a razas xenos que incluso ahora plagan el Imperio. Si estos elementos han sido recuperados o robados, es una pregunta

a la que muchos inquisidores les gustaría encontrar respuesta. Además, los objetos contaminados por la disformidad pueden extender su mancha, y cada poseedor es un huésped potencial para la corrupción. Por tanto, enfrentar esa amenaza no sólo requiere la destrucción o aislamiento del objeto contaminado, sino una extensa investigación y una purga para eliminar cualquier rastro del origen de la herejía y cada eslabón de la cadena.

Estos artefactos prohibidos tienen un alto precio que sólo los nobles y comerciantes ricos pueden pagar. Los compradores podrían estar interesados en objetos prohibidos por varias razones. Tal vez el motivo principal sea tan solo su naturaleza prohibida. Tales individuos están a menudo hastiados, y cuando su riqueza les ofrece cualquier posible placer dentro de los límites de la ley, se aburren y extienden sus intereses fuera de ella. Existen otros casos más siniestros, como el deseo de aumentar su propio poder y riqueza a cualquier precio, o incluso albergar sentimientos anti-imperiales, por no hablar de los cultos maléficos y xenófilos que codician esos artefactos.

Dentro de Desoleum, el grupo conocido como el Comercio Sable domina estas actividades. El inquisidor de los acólitos es consciente de varios incidentes recientes en la colmena Desoleum relacionados con objetos xenos profanados, y la aventura comienza con un encargo para que los acólitos descubran quién es responsable de traer estos artefactos impíos a la colmena.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

El Comercio Sable ha traficado con artefactos xenos en la colmena Desoleum durante muchos años, quizá siglos, y nadie podría decir cuántas curiosidades exóticas y baratijas blasfemas se ocultan en las mansiones de la Cúspide. Recientemente, han ocurrido varias muertes espeluznantes vinculadas a objetos xenos encontrados cerca de la víctima o entre sus efectos personales. Así pues, parece que este tráfico puede estar aumentando, o puede haber surgido algún otro peligro. En su mayor parte, estas baratijas alienígenas no parecen armas, por lo que su conexión con las muertes no es clara; si las víctimas fueron asesinadas por la posesión de tales objetos, ¿no tomaría o destruiría el asesino los artefactos? Solo conocido por la investigación inquisitorial, el hecho es que estas reliquias xenos demuestran la mancha de la disformidad.

El Comercio Sable trata con gran variedad de productos, cuya función y propósito es desconocido en muchos casos. Muchos objetos están dañados o son en realidad componentes de un dispositivo mayor, incapaces de funcionar solos. Sólo los más versados en el saber prohibido xenos pueden identificar correctamente estos objetos, por lo que los comerciantes a menudo inventan “hechos” o resaltan su misterio, lo que pueda lograr un precio más alto. Estos objetos pueden ser desde destrozadas estatuas xenos o restos óseos, hasta auténticas armas y armaduras. Para muchos clientes, los detalles no son tan importantes como el tabú y la emoción de burlar la ley imperial.

Somnius Halbrel es un peligroso tecnohereje con conexiones con el Comercio Sable, interesado en el saber y parafernalia xenos. También está involucrado con un culto obsesionado con los artefactos xenos. Este culto ofrece a Halbrel oportunidades para continuar su investigación. A su vez, sus vínculos con el Comercio le permiten ofrecer al culto los objetos que desean. Halbrel proporciona el valioso servicio de certificar estos objetos, lo que también le da la oportunidad de examinarlos para su propia investigación.

Un miembro del Comercio Sable llamado Zax Holthane opera actualmente fuera de la colmena Desoleum. Holthane está vagamente conectado a Halbrel, y no sabe nada de sus aliados sectarios, pero emplea sus mismos contactos y contrabandistas para obtener los artefactos xenos, que ellos a su vez ofrecen a sus compradores. Esta engorrosa y desigual cadena de comerciantes es uno de los elementos del Comercio Sable que dificulta la infiltración de las autoridades. Holthane se ha aliado con una de las notorias bandas de Chicos de las nubes (consulta la [página 336](#)), creando un vínculo efectivo entre Holthane y los nobles dispuestos a pagar altos precios por lo ilegal y lo prohibido.

Los sucesos de la aventura iluminan solamente un fragmento de la red de reincidencia y herejía involucrada, y localizar los objetos hasta su origen podría servir de base para posteriores aventuras. Los DJs deben entender que las acciones de los jugadores pueden, en el mejor caso, descubrir sólo una pequeña parte de esta gran herejía. Pero, al mismo tiempo, sólo interceptando un envío de objetos contaminados podrían prevenir horrores demasiado terribles de imaginar. Y tanto si los acólitos se dan cuenta como si no, contener la oscuridad un día más es todo lo que pueden realmente lograr.

SINOPSIS DE LA AVENTURA

Después de que los acólitos reciban la información sobre su misión (descubrir cómo entran estos objetos en la colmena y, de ser posible, detenerlos), la aventura comienza con los acólitos investigando el inusual comportamiento de un noble menor, Lans Guljian, para determinar si está conectado de algún modo con el comercio y las muertes. Al confirmar estas sospechas, los acólitos deberán investigar la conexión de Guljian con el Comercio Sable. Su búsqueda los lleva muy abajo en la colmena, donde encuentran a un peligroso comerciante llamado Zax Holthane. Holthane ha reclutado la ayuda de una banda de colmena de Chicos de las Nubes, vástagos de la nobleza que obtienen placer de la violencia y la conducta criminal, para distribuir sus artículos prohibidos. Los acólitos inteligentes o de lengua afilada podrían recorrer esta parte de la aventura sin recurrir al combate, pero los Chicos de las Nubes estarán encantados de emplear la violencia a la menor provocación.

Las investigaciones de los acólitos los llevan al puerto de vacío de Giro, situado fuera de la colmena Desoleum. El puerto es enorme y esconde muchos secretos, y muchos peligros, para los acólitos incautos. Preguntando a los trabajadores y a las autoridades portuarias, los acólitos descubren un clima de ceguera voluntaria y duplicidad declarada, con empleados y factótums aceptando sobornos a cambio de adulterar registros para ocultar la actividad de los contrabandistas. En medio de este ambiente de corrupción, los acólitos descubren que un cargamento del Comercio Sable llegará pronto a través del transporte orbital. Entre otras mercancías prohibidas, los contrabandistas están entregando un huésped demoníaco atado y sometido al tecnohereje Somnius Halbrel. Tanto si los acólitos deciden destruir el transporte en el aire o enfrentarse a la tripulación a su llegada, esta aterradora entidad antinatural escapa de su prisión de estasis y huye por los túneles bajo el puerto. Los acólitos deberán impedir que el huésped demoníaco escape a la colmena, mientras se ocupan del destinatario de la carga en su intento por recuperarla.

POR LA AUTORIDAD DE LA SAGRADA INQUISICIÓN

Objetivos oscuros asume que el inquisidor no es un Personaje Jugador, como es el caso de acólitos novatos. En función de cada campaña, los acólitos podrían estar investidos de una autoridad plena para actuar en nombre de su inquisidor, o podrían actuar por su cuenta. Invocar el nombre de su maestro puede parecer un modo sencillo de obtener resultados, y a menudo lo es, pero no da necesariamente los resultados deseados. Al extender la noticia de que la Inquisición está implicada, es probable que los enemigos cesen en sus actividades, al menos temporalmente. Si bien a corto plazo esto podría detener las actividades heréticas, al final simplemente provocará leves retrasos. En el caso de **Objetivos oscuros**, este uso indiscriminado de su autoridad no termina la aventura, ya que la entrega del huésped demoníaco no puede posponerse.

Invocar la autoridad de su inquisidor tiene beneficios, pero también inconvenientes. Si los acólitos toman repetidas acciones que reduzcan su Sutileza, sus enemigos serán cada vez más conscientes de su presencia y el DJ debería introducir consecuencias razonables. Una tirada fallida de Sutileza podría empeorar su Disposición, especialmente en las zonas más bajas de la colmena o al tratar con PNJs de mala reputación. El DJ podría hacer que un grupo de Chicos de las Nubes les ataque como advertencia si sus actividades se vuelven demasiado conocidas. También podrían lanzar ataques menores simplemente para detener al grupo mientras completan sus operaciones o eliminan pruebas. El objetivo del DJ no debe ser castigar a los jugadores, sino indicar que sus acciones abiertas pueden tener consecuencias en la investigación. Sus acciones podrían afectar a otras áreas en la colmena Desoleum, lo que llevaría a mayores peligros en futuras aventuras.

PARTE I: CIUDAD DE MENTIRAS

Los acólitos comienzan investigando la posible pista de un noble menor, Lans Guljian. Guljian está implicado, pero los acólitos no llegan a tiempo de salvar su cordura. Si los acólitos son rápidos o concienzudos, pueden encontrar un vínculo con el proveedor de Guljian, el comerciante criminal Zax Holthane. Encontrar a Holthane lleva a los acólitos más profundamente en la colmena, y a enfrentarse con una peligrosa banda. En caso de enfrentarse con éxito a Holthane, los acólitos se dirigen luego a Puerto Giro.

PARTE II: BAJO EL CIELO

En Giro, los acólitos deben determinar donde y cuándo llegará el próximo envío. Sus investigaciones revelan la corrupción de la autoridad portuaria, donde sobornos y cosas peores aseguran la cooperación con los comerciantes. Mediante cuidadosas preguntas o interrogatorios, descubren los detalles de un envío entrante, con muy poco tiempo para prepararse. Tanto si detienen la entrada del transporte por la fuerza como si lo observan ocultos, descubren un cargamento más aterrador y abrumador de lo que esperaban.

PARTE III: BAJO EL CIELO

Con un huésped demoníaco suelto en el puerto, los acólitos deben actuar con rapidez para contener la amenaza. Pronto descubren que no son los únicos que lo persiguen, y el destinatario del envío ha enviado sus propias fuerzas. Los acólitos deben lidiar con los peligros del subpuerto mientras persiguen, y sobreviven, al huésped demoníaco, y frustran los esfuerzos de un peligroso tecnohereje llamado Somnius Halbrel. En última instancia, este juego del ratón y el gato termina con un encuentro final entre los acólitos, el huésped demoníaco, y el tecnohereje.

INICIAR LA AVENTURA

“No sé por qué lo quieren, ni quiero saberlo. Siempre y cuando la paga sea buena y consistente no me importa mucho. Sólo sé que tan seguro como si fuese un sumidero, no lo tocaré”.

—Zax Holthane

Objetivos oscuros pretende ser una aventura inicial para nuevos jugadores, pero no hay razón para que no pueda añadirse en una campaña en curso. Si los acólitos son más experimentados, el DJ podría considerar necesario añadir enemigos adicionales, o incluso utilizar el perfil “completo” del huésped demoníaco, en lugar de su estado debilitado.

La aventura comienza con los acólitos reunidos para recibir instrucciones del inquisidor. En el caso de un grupo de nuevos jugadores, el DJ tal vez desee tratar esto como la primera vez que se reúnen los personajes, proporcionando descripciones junto con sus presentaciones. Dependiendo de la naturaleza del maestro de los acólitos, podrían recibir las instrucciones del inquisidor personalmente, mediante un intermediario, o incluso a través de una placa de datos cifrada y preparada para autodestruirse después de revelar su contenido.

El DJ debe leer lo siguiente en voz alta a los jugadores, adaptándolo como sea necesario según la naturaleza del inquisidor y el método de entrega:

La colmena Desoleum alberga muchas herejías y horrores, y estáis aquí reunidos por uno de ellos. Aumentan los informes de muertes en los niveles superiores de la colmena, con objetos extraños de posible origen xenos o arcanotecnológico encontrados con cada cadáver. Compañeros nobles los han relacionado con episodios previos de comportamiento errático, y hay preocupación por un noble llamado Lans Guljian, que ha exhibido esa misma conducta.

Vuestra tarea es la Obra del Emperador: investigar las muertes y su conexión con cualquier artefacto ilícito, determinar si existe un mayor peligro, y poner fin a su distribución. Recuperar y contener los artículos, para que no corrompan a otros.

Llevad la Luz del Emperador con vosotros a la colmena, pues no encontrareis iluminación en este conado y antiguo lugar. Desoleum se tambalea al borde de la condenación, y una herejía más podría arrojar a toda la colmena al abismo.

RUMORES, CHISMES Y

PISTAS FALSAS

Las investigaciones pueden conceder información a los jugadores durante la aventura. Las tiradas exitosas, o la buena interpretación de un jugador, pueden crear rumores que ayuden a la búsqueda del grupo. El DJ también debe usar la interacción con PNJs para asegurar que los jugadores tienen múltiples vías para obtener las pistas necesarias. Si el grupo se desvía lejos de la trama principal, las preguntas podrían revelar datos para dirigirlos de nuevo en la dirección prevista. Por ejemplo, si los acólitos aún no han decidido visitar la mansión de Guljian, los nobles con los que hablan podrían reforzarlo como el lugar probable para encontrar a su sospechoso.

Las tiradas fallidas también pueden ofrecer más que una simple falta de información. Los interrogados podrían dar pistas erróneas, falsos rumores, o incluso insinuaciones sobre otras actividades del Comercio sin Rostro que no están conectadas a esta aventura. Muchos de éstos podrían surgir de hechos reales malentendidos en versiones incorrectas, como un noble que afirmase que Guljian esta siendo malinterpretado y que es víctima de los rumores malintencionados de sus rivales.

PARTE I: CIUDAD DE MENTIRAS

“¿Has oído lo último de Lans? Por mis juramentos, parece que cada ciclo surge otro hidalgo con su emblema”.

—Oslen Knebbari, príncipe de la Cúspide

Quando los acólitos han recibido su informe de la misión, del inquisidor o uno de sus siervos, son libres de explorar la colmena Desoleum para iniciar su investigación (para obtener información sobre la colmena Desoleum, consulta la [página 328](#)). Los acólitos con conexiones aquí podrían buscarlos para sacar más información, tal vez mediante los talentos de Protocolo o Especialista, o por experiencias previas en la colmena. No obstante, la pista más prometedora para los acólitos es Lans Guljian, como se mencionó en la sesión informativa. Si los acólitos están dispuestos a ir en una dirección diferente, es perfectamente posible hacerlo si el DJ se siente cómodo improvisando. Para los DJs o jugadores nuevos, podría ser mejor sugerir que los acólitos sigan esta pista, ya que haciendo lo contrario podría parecer que cuestionan el juicio de su inquisidor. El comportamiento de Guljian ha sido errático, a menudo dando la impresión de que no es consciente de los que le rodean, y hablando con acertijos extraños y sin sentido. Los nobles de la Cúspide están algo escandalizados por la aparente falta de esfuerzo de Guljian, a menudo apareciendo despeinado y harapiento. Siendo lo que son, han convertido a Guljian en un tema de chismorreo importante que no ha escapado a la atención del inquisidor.

LA CAÍDA DE LA CASA GULJIAN

La familia Guljian es una sombra de su antigua gloria, tras haber perdido gran parte de su riqueza y posición a ojos del resto de la nobleza. Lans Guljian reside en una mansión situada en el nivel más bajo de la Cúspide, siendo para la mayor parte de la nobleza poco mejor que los príncipes mercantiles y la burguesía adinerada de la Colmena Superior. En los últimos tiempos, los rumores sobre la extraña conducta de Guljian han circulado incluso entre los nobles de la Cúspide. Los acólitos pueden descubrir lo siguiente mediante tiradas **Rutinarias (+20) de Indagar** con los compañeros nobles de Guljian, a cada nivel de éxito otorgando uno de los siguientes datos:

- Durante muchas semanas, rara vez se le ha visto fuera de la mansión Hesentanz, su antes opulenta residencia. Ha rechazado las visitas, incluso de amigos de la familia y de importantes socios de negocios.
- La familia Guljian está preocupada por los gastos de Lans, que usa grandes sumas de dinero en fines desconocidos.
- Lans ha sido avistado descendiendo a la Colmena Principal, algo que la nobleza suele evitar salvo por motivos de negocios urgentes o inevitables.
- Cuando se le ha visto en público, su aspecto era desaliñado y descuidado, con un aire de urgencia e irritación.

LA MANSIÓN HESENTANZ

Cuando los acólitos llegan a la mansión Hesentanz a buscar a Guljian, lee o parafrasea lo siguiente en voz alta:

Es evidente a simple vista que la mansión de Guljian ha visto mejores días, la mampostería se desmorona y el platiacero empañado muestra un sorprendente abandono. Dos globos luminosos, uno de ellos parpadeante, iluminan el gran arco de entrada, que alberga unas pesadas puertas de madera grabadas con elaboradas tallas de bestias míticas de las más antiguas leyendas de Desoleum. Un corto tramo de escaleras conduce a las puertas, donde hay una aldaba moldeada en la forma de una serpiente enroscada.

Si los acólitos intentan abrir las puertas, encuentran que, a pesar de su espesor, no están cerradas. Si entran o usan la pesada aldaba de bronce, un sorprendido sirviente con los colores distintivos de la casa Guljian se reúne rápidamente con los acólitos. Está claro que el siervo esperaba visitantes, y los acólitos que pasen una tirada **Rutinaria (+20) de Escrutinio** advierten que el siervo tiene miedo de ellos, incluso antes de que se identifiquen.

UNA FRÍA BIENVENIDA

Después de un momento de aturrido silencio, el siervo da la bienvenida a los acólitos a la mansión Hesentanz, y educadamente les pregunta por su identidad y negocios. Dependiendo de sus habilidades y actitudes, los acólitos favorecerán uno de estos dos enfoques generales: identificándose con honestidad como servidores del Trono, o confiando en una tapadera para poder entrar. En este último caso, es de esperar que los acólitos se hayan preparado una tapadera adecuada de antemano, tal vez en el viaje a la mansión.

Los siervos de Guljian no están dispuestos a dar la vida por su amo, y huirán, o se rendirán, si los acólitos amenazan con violencia. Esto no es así para el guardaespaldas de Lans, Sank Strenwell, que está dispuesto a matar y morir para cumplir el juramento de proteger a su señor. Cuando los acólitos entran por primera vez, Sank está inclinado sobre la barandilla en el rellano del segundo piso y los vigila. En caso de que amenacen con la violencia, Sank responde igual; si sacan armas, ataca inmediatamente.

Aunque desconoce los detalles, el siervo sabe que su señor no está en condiciones de ver a los visitantes, e intenta rechazar los intentos de los acólitos para entrar en la casa. Si se identifican como amigos, socios, e incluso parientes lejanos, el siervo les informa educadamente pero con firmeza de que su amo no está disponible, agradece su visita, y les recomienda regresar otro día. En función del enfoque elegido por los acólitos, el DJ debe pedir las tiradas más adecuadas entre Carisma, Engañar, o Intimidar. El siervo comienza con una Disposición de 30, ya que no quiere lidiar con los visitantes. Los enfoques más prometedores son intimidar al siervo, o indicar que su amo está en algún tipo de peligro, ya sea para su persona o reputación, y que deben verlo de inmediato. Según lo difícil que el DJ quiere que sea este encuentro, podría requerir varias tiradas usando diferentes habilidades de interacción, haciendo una tirada de Disposición para el siervo cada vez que los acólitos tengan éxito, para determinar si consiente. Como alternativa, si los acólitos presentan un caso muy convincente mediante una buena interpretación, el DJ podría requerir una única tirada exitosa por su parte. Tras convencerle, el siervo les muestra a regañadientes una sala de bienvenida y les pide que esperen mientras informa al señor Guljian de su llegada, antes de desaparecer por el pasillo y subir por una escalera de caracol.

Cuando el siervo se va, los acólitos pueden echar un rápido vistazo a su alrededor. No hay indicios de la participación de Guljian en actividades heréticas en la primera planta, solo viejas y ostentosas pinturas cubiertas de polvo, esculturas de bronce revestidas de verdín, alfombras decorativas, lámparas tintadas y curiosidades importadas de todo Askellon. Cuando el siervo regresa, una **tirada Ordinaria (+10) de Perspicacia** permite a un acólito advertir que el siervo está agitado, como si hubiese presenciado algo inquietante. Moviéndose con urgencia, les informa de que su amo no se encuentra bien e intenta guiarlos fuera de la casa. Cuando los acólitos se dirijan a la entrada, al llegar a la puerta oirán un grito escalofriante que procede del piso de arriba. El siervo, así como otros en diferentes salas, se apresura a subir las escaleras para ayudar a su señor, dejando a los acólitos libres de seguirlo.

SANK STRENWELL

Sank Strenwell es el guardaespaldas jurado de Lans Guljian. Strenwell se toma su deber muy en serio y no tolera amenazas al bienestar de su señor. Es alto y ancho de espaldas, y mantiene su ropa limpia y sus armas visibles. Sin sentido del humor y de pocas palabras, Strenwell mantiene una estrecha vigilancia sobre los acólitos, a menos que se convenza de que no representan una amenaza. Para representar a Sank Strenwell, utiliza el perfil de Cazarrecompensas en la [página 384](#).

SANK STRENWELL

Cuando lleguen a la fuente de los gritos, un estudio en la tercera planta de la mansión, lee o parafrasea lo siguiente en alto a los jugadores:

El estudio es un caos: libros repujados y finas plumas están esparcidas al azar, mientras pergaminos, tinta, y una lámpara, han caído de la mesa, dejando sólo un pequeño orbe negro sobre ella. Arrodillado en el suelo, un hombre con la ropa rasgada y destrozada, grita incoherencias mientras se araña el rostro, con los labios desgarrados y arroyos de sangre recorriendo su cara. Tirado cerca suyo hay un abrecartas ensangrentado y dos globos blancos despulpados, sus ojos.

Esta horrible escena requiere que los acólitos superen una tirada de **Miedo (1)**; de hecho, los siervos presentes se encuentran helados de terror, huyendo, o vaciando sus estómagos sobre la exquisita alfombra. La exposición de Guljian a un artefacto xenos le ha vuelto irremediabilmente loco; las visiones insondables que el orbe ha puesto en su mente han destruido su cordura y causado que se sacase los ojos en un intento por detenerlas, lo que no tuvo éxito. Es difícil obtener información de Lans en su estado actual; para que reaccione incluso a la presencia de los acólitos, deben impedir su automutilación. La Disposición de Lans comienza en 25, y en su estado actual tiene la personalidad Trastornado. Si es necesario, utiliza el perfil del Noble depravado en la [página 398](#) para representar a Guljian. Los acólitos pueden usar la habilidad de *Medicae* para atender las heridas de Lans antes de interrogarlo; la mayoría de botiquines *medicae* incluyen un sedante, que ayudaría a calmarlo un poco. Un éxito al usar primeros auxilios con la habilidad *Medicae* mejora la Disposición de Lans en +10. Si los acólitos usan la habilidad *Medicae* para tratar y diagnosticar a Lans, una tirada rutinaria (+20) de *Medicae* revela que sus heridas son auto-infligidas, pero no lo que le impulsó a hacerlo.



Un psíquico telépata, podría descubrir la siguiente información al examinar la mente de Lans, así como una impresión mental de Eldric Havofast (consulta la [página 438](#)) y de la cantina la Rueda Aullante, pero los pensamientos son desordenados y es incapaz de averiguar nombres o lugares. Cada asalto que mantenga el poder, debe superar una tirada contra **Miedo (1)**, mientras revela pensamientos e imágenes imposiblemente alienígenas, con una penalización acumulativa de -10 cada asalto.

Lans puede revelar la siguiente información, aunque mezclada con tonterías y enunciados contradictorios:

- Ha visto cosas grandes y maravillosas. Si se le pide que lo desarrolle, se ríe locamente y habla de reinos olvidados y ciudades ciclópeas.
- El orbe negro es la última adquisición de su “colección”.
- Obtuvo el orbe negro de los “niños pálidos” en la “rueda que se lamenta”.

Después de preguntarle, Lans cesa en su lucha y con un tono calmado y monótono comienza a hablar en una lengua alienígena, irreconocible sin importar las habilidades que posean los acólitos. El DJ debería permitir a los acólitos intentar reconocer el idioma, pero incluso la tirada más exitosa simplemente revela que parece ser de origen alienígena. Tras unos momentos, Lans expira debido a sus heridas auto-infligidas y al shock. Los acólitos con la habilidad *Medicae* pueden intentar salvar a Guljian, pero está mucho más allá de cualquier ayuda. Sin embargo, una **tirada Ordinaria (+10) de Medicae** revela que las heridas de Guljian no son lo suficientemente graves como para explicar su muerte. Es como si su cerebro simplemente se hubiese apagado.

Si los acólitos son incapaces de obtener respuestas de Lans antes de su muerte, preguntar a Strenwell también puede revelar la información necesaria para la investigación; buscar en la habitación también revela varias pistas útiles. El conjurador del noble está en el suelo, muy dañado tras haber sido golpeado repetidamente contra una superficie dura. El DJ puede pedir una **tirada Rutinaria (+20) de Perspicacia** para revelar más pistas, pero simplemente buscar entre los libros dispersos revela el diario de Lans. Entre las muchas páginas de divagaciones y asuntos de negocios, hay unas pocas entradas importantes, que revelan gran parte de la misma información. Las últimas entradas, sin fecha, hablan de “palacios perdidos”, “dioses olvidados” y “torres de hueso”, antes de acabar en divagaciones incoherentes, mezcladas con representaciones simples e inidentificables de símbolos alienígenas y bocetos de las visiones de Lans. Si alguno de los acólitos tiene éxito en la tirada de Perspicacia, también encontrará un pedazo de pergamino arrugado bajo el escritorio de Guljian que señala la ubicación de la Rueda Aullante, con una nota sobre “realizar negocios”.

Con el dueño de la casa muerto, algunos criados en pánico intentan reanimarle y otros se apresuran a llamar a un quirurgo, mientras una criada comienza a saquear los objetos de valor. En la confusión, ninguno intentará detener a los acólitos cuando salgan, pero tampoco servirán de mucho si les preguntan. Ninguno de ellos conoce la naturaleza del orbe negro, ni está seguro de cuando o de quién lo adquirió. Si los acólitos tienen éxito en calmar o intimidar a un sirviente, descubren que la personalidad de Lans había ido cambiando poco a poco desde hace un año, y su comportamiento se volvió especialmente extraño en los últimos cuatro meses, descuidando los asuntos familiares y encerrándose en su estudio durante horas sin querer ver a nadie, incluso pasando días enteros sin comer.

EL ORBE

El objeto es un orbe negro perfectamente liso, pesado y frío al tacto, del tamaño de un puño cerrado. No rueda al colocarlo sobre una superficie inclinada, se desliza, pero la luz reflejada en él da una clara indicación de que su orientación no cambia. Los acólitos pueden decidir llevarse el orbe, y deberían, ya que es demasiado peligroso dejarlo atrás. Tras un tiempo, el orbe comienza a afectar a cualquier acólito que lo posea, tal como hizo con Guljian. Cuando un acólito haya llevado el orbe por unas horas, incluso guardado en un paquete, el acólito experimenta una breve visión, como un sueño de vigilia, de un vasto y árido paisaje alienígena, salpicado de estructuras masivas y extrañas. Esta experiencia requiere tirar contra **Miedo (1)**. Para lograr un mayor efecto, esto puede ocurrir en un momento inoportuno, al interrogar a un PNJ o durante un combate. Esta experiencia se repite a intervalos irregulares, con horas o días de diferencia. Dar el orbe a otro acólito no es suficiente para acabar con las visiones, que continúan mientras el personaje esté cerca del orbe.

Cuando un psíquico se acerque por primera vez al orbe, puede intentar una tirada **Rutinaria (+20) de Psiniscencia**. Si tiene éxito, siente el hedor a disformidad que desprende el objeto. Si el psíquico logra tres o más niveles de éxito, experimenta inmediatamente una visión como se describe anteriormente.

SIGUIENDO LAS PISTAS

Tras obtener información de Guljian, los acólitos deben salir con una idea muy importante: Guljian obtuvo el artefacto xenos de lo que él llama los “niños pálidos” en la “rueda que se lamenta”. Guljian se refería a los Rostros Angelicales, una banda de Chicos de las Nubes que hacen negocio en una cantina en la colmena llamada la Rueda Aullante (consulta la [página 424](#)). Las crípticas palabras de Guljian ofrecen varias pistas potenciales.

Los acólitos podrían desear validar las palabras del loco antes de actuar sobre ellas, lo que les lleva a preguntar a los siervos del noble. Sólo el guardaespaldas de Guljian, Sank Strenwell, sabe algo sobre el negocio de Guljian con los Rostros Angelicales; él estuvo allí, aunque más centrado en observar amenazas que en la transacción realizada. Si Strenwell sigue vivo, podría responder a las preguntas de los acólitos de buen grado con información útil, según cómo se hayan comportado en la mansión. En cualquier caso, puede identificar el orbe como el objeto que Guljian adquirió de los Rostros Angelicales.

Los acólitos pueden intentar localizar a los “niños pálidos” o la “rueda que se lamenta”. Hacerlo es mucho más fácil tras saber lo que significan, ya sea gracias a Sank Strenwell o por otros medios. Los acólitos con experiencia en los niveles medios de la colmena Desoleum pueden conectar la frase con la cantina la Rueda Aullante en la Colmena Principal, sin necesidad de una tirada. Otra posibilidad es preguntar, pero es poco probable que los nobles de la Cúspide conozcan la Rueda Aullante, y aún menos probable que lo admitan. Esto mismo podría indicar a los acólitos que deben buscar más abajo en la colmena.

El orbe es una pista importante y condenatoria. Si les presionan, cualquier siervo de Guljian recuerda que su difunto señor obtuvo el orbe hace unos cuatro meses, que coinciden con sus cambios drásticos de comportamiento. Guljian mantuvo el orbe en su estudio, donde pasó la mayor parte de las últimas semanas. También fue ferozmente protector con el objeto, imponiendo duros castigos a cualquier siervo que se acercase a él.

LOS NIÑOS PÁLIDOS

Y LA RUEDA

Después de contemplar el desafortunado destino de Lans Guljian, los acólitos tienen varias pistas con las que rastrear la fuente del orbe negro. Tarde o temprano, el camino conduce a la parte inferior de la Colmena Principal y a la cantina la Rueda Aullante.

CIUDAD DESOLEUM

La Colmena Principal, conocida como Ciudad Desoleum, es el hogar de la mayoría de los ciudadanos de la colmena. Las vistas, sonidos y olores de la industria abundan, pues se dedica casi por completo a la producción, controlada por los caprichos del Consorcio y algunas casas nobles comercialmente activas. El aire es rancio y espeso por el humo, a pesar del zumbido constante de los recicladores de aire de la colmena. Durante los cambios de turno, las calzadas y vías se llenan de trabajadores agotados de mirada inexpresiva, mientras los trenes magnéticos chirrían sobre raíles mal cuidados. Los sonidos de los sistemas de soporte vital de la colmena y de la maquinaria de los manufactorums se superponen, creando un zumbido constante. La luz de las parpadeantes lámparas químicas y electro-antorchas proyecta sombras profundas, y las ráfagas de fuego de los respiraderos de los manufactorums proporcionan periódicamente iluminación, y los ciudadanos hacen bien en atenerse a las vías principales, apartando la mirada de las oscuras grietas y callejones.

LA RUEDA AULLANTE

La Rueda Aullante es una cantina de la colmena inferior que abastece a pandilleros, matones, y trabajadores del manufactorum, envueltos en pasatiempos ilícitos o que pretenden añadir algo de emoción y peligro a sus sombrías vidas. Más importante aún, se encuentra en el territorio de los Rostros Angelicales, y proporciona un lugar conveniente para sus negocios. Los Rostros Angelicales son un banda de Chicos de las nubes de la colmena (consulta la [página 336](#)), y proporcionan un vínculo entre el Comercio Sable y compradores ansiosos de la Cúspide. Los nobles que se consideran peligrosos disfrutan tratando con los Chicos de las Nubes, con quienes comparten mucho en común. Bandas como los Rostros Angelicales están dispuestas a ir a lugares y reunirse con gente que los nobles de apariencia respetable rehuirían.

Accesible desde un pórtico poco resistente, la cantina es una cámara áspera sin ventanas, en medio de la matriz en expansión de estructuras interconectadas que componen las vías entre habitáculos de la colmena media. Una escalera oxidada va desde el techo de la cantina hasta una amplia avenida, veinte metros más arriba.

Cuando los acólitos entren en la Rueda Aullante, lee o parafrasea lo siguiente en voz alta a los jugadores:

Al entrar en la Rueda Aullante, el olor del lho rancio, oscura y sudor, y la música procedente de un sistema vocotransmisor defectuoso golpean vuestros sentidos. Incluso comparado con la calle el lugar es oscuro, iluminado sólo por unas pocas esferas y débiles signos químicos de lumen. Una variedad de clientes desagradables llena la sala, desde pandilleros cubiertos de cuero y electro-tatuajes, hasta trabajadores de mirada perdida colocados con químicos. Sólo unos pocos se molestan en miraros al entrar. Detrás de la barra, un hombre corpulento limpia vidrios con el paño sucio que sostiene la garra de un brazo biónico. Sentados en una mesa al otro extremo de la sala varios tipos bien peinados, que parecen fuera de lugar, se ríen mientras un hombre con ropa del manufactorum les suplica.

LOS ROSTROS ANGELICALES

Tres miembros (o más si deseas ajustarlo según el sistema de guía de umbral de amenaza de la [página 382](#)) de la banda Rostros Angelicales se sientan en una mesa, riendo cruelmente de las suplicas de un trabajador del manufactorum incapaz de pagar su deuda. El pandillero líder del grupo es conocido como “Skinner”, aunque su nombre real es Eldric Havofast. Poco después de entrar los acólitos, o al acercarse a los Rostros Angelicales, la rodilla derecha del trabajador estalla en una explosión de sangre, cuando Skinner le dispara bajo la mesa. Aparte de unas cuantas miradas curiosas, los clientes no reaccionan cuando el hombre cae al suelo gimiendo de dolor y agarrándose la destrozada rodilla, mientras los pandilleros se ríen a carcajadas. Si los acólitos no intervienen, otro de los Rostros Angelicales se levanta y luego apuñala rápida y repetidamente al hombre en el estómago, dejándolo desangrarse hasta la muerte mientras se ríen y terminan sus bebidas, luego gritan al personal para que limpie el desorden y se disponen a salir.

Lo que ocurra después depende de las acciones de los acólitos. Pese a lo peligrosos que son los Rostros Angelicales, por lo general están dispuestos dialogar, aunque responden con violencia a las amenazas. Los Rostros Angelicales comienzan con una Disposición de 40. Skinner tiene la voz cantante, aunque sus compañeros pueden intervenir con bromas vulgares. Los acólitos con el trasfondo Noble Cuna tienen ventaja al tratar con los Rostros Angelicales, que ven a cualquiera que no sea noble como inferior, obteniendo una bonificación de +10 a cualquier habilidad de interacción social. Los pandilleros son despiadados, crueles, y probablemente dementes. También tienden a ver todo como un juego, especialmente las cuestiones de vida o muerte. Los pandilleros presentan un aspecto jovial, desmintiendo su sed de sangre. Los acólitos deberían tener problemas para valorarles, ya que incluso al hablar sobre negocios importantes, lo tratan como una gran broma.

Si los acólitos se hacen pasar por compradores de artefactos xenos los Rostros Angelicales se muestran recelosos, pero una tirada exitosa de Engañar les predispone a negociar. No darán el nombre de su proveedor, pero tiradas exitosas y una buena interpretación les pueden engañar u obligar a revelar esa información. Hacerse pasar por asociados del proveedor, clientes enojados, e incluso siervos de una poderosa casa noble (tal vez Havofast; la amenaza de la herencia perdida es poderosa), son algunas posibilidades. Esto funcionará si los acólitos han sido discretos en su investigación. Si los acólitos han actuado abiertamente, el DJ puede hacer una tirada de Sutileza para determinar si la investigación ha levantado sospechas. Si la tirada de Sutileza falla, los acólitos reciben una penalización -20 a las tiradas de interacción social (consulta la [página 271](#) para más información sobre los efectos de la Sutileza).

Si los acólitos revelan su verdadera identidad, los Rostros Angelicales intentarán huir, derribando mesas y sillas a su paso para evitar mezclarse con la Inquisición. Si los acólitos les atacan o persiguen, los Rostros Angelicales sacan sus propias armas para luchar. Los pandilleros se separarán en su intento de escapar, huyendo por la puerta principal y por la escotilla del techo en la habitación trasera. Perseguir a los pandilleros por la alta escalera oxidada debe ser tenso y emocionante, ya que cuanto más suban, mayor será la caída si pierden pie. Cuando un ataque impacte a un personaje subiendo la escalera, tanto si causa Heridas como si no, el DJ puede pedir una tirada Moderada (+0) de Agilidad o Fuerza. Con un fallo, el personaje sólo puede realizar media acción en su siguiente turno, ya que se centra en mantener el equilibrio, mientras que fallar por tres o más niveles indica que el personaje pierde pie y cae del techo de la Rueda Aullante.

Los otros clientes de la Rueda Aullante no son ajenos a la violencia, pero no desean recibir una bala perdida. Si comienza un tiroteo, los demás clientes intentarán huir a toda prisa, y tal vez interponiéndose en el camino de los acólitos, algo que el DJ puede representar con una penalización de -10 a las acciones de combate. Los DJs pueden decidir que en el bullicio y la confusión, cualquier ataque a distancia que falle por 4 o más niveles alcance a uno de los clientes, atrayendo más hostilidad hacia los acólitos.

Ya sea mediante el engaño o el interrogatorio, los acólitos pueden descubrir que el proveedor de los pandilleros es un hombre llamado Zax Holthane, que opera en un área de la colmena llamada el Apoyo de las Tres Estacas. Los pandilleros han estado allí, y podrían llevar a los acólitos a ese lugar.



Si los acólitos matan a los pandilleros antes de saber sobre Zax Holthane, tienen un problema, porque los hombres muertos no ofrecen mucha información. Los DJs generosos pueden permitirles descubrir una nota escrita en un pedazo de pergamino o una placa de datos en uno de los cadáveres, o el DJ podría decidir que necesitan rastrear a más pandilleros y repetir el proceso. Si el tabernero aún está vivo tras la lucha, podría decir a los acólitos que es probable que más Rostros Angelicales lleguen pronto.

EL COMERCIANTE DESHONESTO

Tras rastrear el misterioso orbe hasta un comerciante llamado Zax Holthane, los acólitos viajan a la región cerca del borde de la colmena conocida como el Apoyo de las Tres Estacas. En función de cómo actúen los acólitos, y su suerte, esta parte de la aventura puede involucrar una buena cantidad de combate. Holthane y sus hombres están familiarizados con el entorno, lo que les da mucha ventaja si combaten a los acólitos.

EL APOYO DE LAS TRES ESTACAS

El Apoyo de las Tres Estacas es el apodo de un área de habitáculos abandonados, cámaras olvidadas, y pasajes con estructuras poco sólidas, todos conectados mediante pasillos derrumbados, escotillas selladas, y túneles de metal corroído. Aunque se encuentra muchos niveles sobre los límites aceptados, el Apoyo de las Tres Estacas es en muchos sentidos una extensión de la colmena inferior. Los sancionadores no lo patrullan, ni los ciudadanos tienen motivos para visitarlo. Kilómetros de túneles son el hogar de escoria enloquecida, criminales fugados, y nidos de criaturas peligrosas. Muchas bandas usan la zona como terreno para hacer negocios, aunque de vez en cuando una banda u otra intenta reclamarlo como su territorio, provocando violentos enfrentamientos.

Zax Holthane se ha establecido aquí mientras realiza sus negocios en la colmena Desoleum; ha seleccionado un área de cámaras y celdas de estasis como alojamiento para él y sus hombres. Parte del territorio es un antiguo y desmoronado manufactorum, que Holthane emplea como almacén de los bienes ilícitos con los que los que trata. Todos los puntos conocidos de entrada a esta región están cubiertos de chivatos (consulta la [página 175](#)) para que Holthane no sea tomado por sorpresa; están bien escondidos y se necesitan cuatro o más niveles de éxito en una **tirada Difícil (-20) de Perspicacia** para encontrarlos todos.

Lo que ocurra cuando los acólitos lleguen allí depende de su enfoque, ya sea organizando un encuentro, entrando sigilosamente, o asaltando su guarida. Holthane tiene una docena de hombres en total, mercenarios a sueldo y criminales profesionales, algunos son comerciantes Sable menores. Un asalto frontal debe ser extremadamente difícil para los acólitos, por lo que se puede aumentar este número contra grupos especializados en combate.

EL MANUFACTORUM

El manufactorum abandonado parece a punto de derrumbarse en cualquier momento. Sin luces operativas en el interior, los distintos equipos oxidados y maquinaria de todas las formas y tamaños, crean un laberinto. Cajas, cofres y armarios con distintas mercancías se almacenan aquí, con los bienes más valiosos e ilegales ocultos bajo trampillas de hierro o dentro de maquinaria en descomposición. Muchos contenedores están vacíos, pero muestran signos de uso reciente. Los acólitos que lo registren encuentran dosis de obscura

u otras drogas, obras de arte falsificadas, y pequeñas estatuas xenos, aunque no son realmente peligrosas. Si algún acólito tiene éxito en una **tirada Moderada (+0) de Perspicacia**, descubre una pequeña caja de metal negro oculta bajo una trampilla, que contiene lo que parece la mano momificada de un alienígena, con tres dedos con garras. Esto no es de utilidad para pandilleros y reincidentes, y vincula claramente a Holthane con el Comercio Sable y el tráfico con nobles disolutos como Lans Guljian. Si alguno de los acólitos porta el orbe negro del estudio de Guljian, la mano se contrae ligeramente si está muy cerca (a medio metro más o menos).

A menos que un combate con los acólitos ya los haya apartado de sus puestos, entre tres y cinco de los hombres de Holthane está aquí en un momento dado, patrullando tanto a nivel del suelo como por las pasarelas precarias que lo atraviesan. Hay varias lámparas portátiles en distintos puntos, proyectando oscuras sombras de la maquinaria que domina la cámara.

El manufactorum proporciona cobertura, pero también peligros. Las pasarelas corroídas ceden, la maquinaria oxidada se derrumba, y las balas perdidas impactan en las luces sumiendo a los combatientes en la oscuridad. Los DJs pueden incluir los siguientes efectos, y se les anima a inventar sucesos adicionales:

- Si un personaje saca un doble en un ataque exitoso al disparar a un objetivo sobre una pasarela, también daña la pasarela. Una sección de tres metros colapsa, arrojando al objetivo al suelo cuatro metros por debajo, o tal vez sobre una máquina abierta.
- Un deslustrado tanque de combustible está lleno de prometio, aún volátil tras muchas décadas. Si un personaje toma cobertura tras el tanque, cualquier impacto de un arma con tipo de daño Energía que cause suficiente daño para penetrar la cobertura provoca que arda y explote, causando 2d10 de daño con la propiedad Lanzallamas a cada personaje a menos de cuatro metros. A discreción del DJ, la explosión puede colapsar pasarelas o prender otros productos químicos volátiles cercanos.
- El primer personaje que falle una tirada de Habilidad de proyectiles por tres o más niveles impacta sobre un contenedor con una reliquia xenos contaminada, que ha absorbido la carga emocional de los combatientes. Tira en la **Tabla 6-2: Fenómenos psíquicos** en la [página 196](#), sumando +5 por cada asalto de combate, para ver el resultado del estallido de energía (el tirador es considerado el psíquico para estos resultados). Después, el artefacto se convierte en polvo.

PISTAS ADICIONALES

Varios contenedores de carga llevan las etiquetas y manifiestos estampados con el sello del Auctoriate de Puerto Giro. Cualquier acólito que examine cuidadosamente la cámara se dará cuenta de esto sin necesidad de tirada.

EL CAMPO DE TIRO

Los hombres de Holthane han convertido el corredor en un campo de tiro. Antiguas estatuas de Desoleum están colocadas contra el otro extremo del pasillo, pero están tan plagadas de agujeros de bala que la imagen original es irreconocible. Fragmentos de las estatuas llenan el área alrededor, junto con una verdadera alfombra de polvo. Cerca de la entrada hay una armería con dos rifles automáticos, un rifle de francotirador y una escopeta. En un armario hay dos cargadores de munición para cada arma.

Es evidente el lugar desde donde disparan los tiradores, porque el retroceso de las armas ha dejado marcas de botas en el suelo de metal. Una inspección y una **tirada Complicada (-10) de Perspicacia** revelan un residuo carbonizado. Un acólito con el talento Protocolo (Adeptus Mechanicus, Capitanes cartógrafos, o Armada Imperial), o una conexión adecuada en el área puede intentar una **tirada Moderada (+0) de Perspicacia**. Con un éxito, sabe que el residuo no es de armas de fuego, y lo más probable es que provenga del reactor de un transporte inter-orbital.

ENCUENTRO CON HOLTHANE

Las anteriores acciones de los acólitos determinan las circunstancias en que conocen a Zax Holthane. Como un comerciante siempre dispuesto, Holthane es susceptible de reunirse con compradores o vendedores potenciales. Pero sin un factor para confiar en ellos, planifica la reunión con total precaución y sospecha, con sus hombres listos para los problemas. Al organizar una reunión, Holthane insiste en elegir el lugar de encuentro, una de las cámaras más grandes del Apoyo de las Tres Estacas, a un kilómetro de distancia de la frontera con su propio territorio, lo que ofrece un escondite para sus hombres de modo que puedan acabar rápido con los acólitos si las negociaciones se vuelven hostiles.

Si tienen una tapadera, los acólitos pueden tratar con Holthane y obtener información. Su Disposición comienza en Confiado y 35, y el DJ debe ajustar la dificultad de la tirada en base a la tapadera y el tiempo empleado por el grupo para establecerla. Si

los acólitos llegan sin avisar Holthane aún está dispuesto a hablar, pero él y sus hombres atacarán a la menor provocación. Una reunión así debería ser especialmente tensa, y el DJ debería hacer tiradas de Voluntad para comprobar que los hombres de Holthane no pierden los nervios y abren fuego.

Holthane está dispuesto a luchar para defenderse y proteger su mercancía, pero no está dispuesto a morir por ella.

Si el combate va claramente mal, huye por un antiguo túnel de rail magnético, abandonando a sus hombres y sus bienes. Perseguir a Holthane por los túneles del Apoyo de las Tres Estacas debe ser una experiencia tensa y angustiosa; hay poca o ninguna luz aparte de la que ofrece el equipo de los acólitos, además de peligros potenciales como trampas, derrumbes y pandilleros. Su destino es Puerto Giro, porque

pretende cortar por lo sano y abandonar el planeta lo más rápido posible. Incluso si escapa, los acólitos deberían ser capaces de seguirle la pista con una tirada de Supervivencia exitosa u otras tiradas de habilidad apropiadas. El que Holthane se encuentre todavía en el puerto de vacío cuando lleguen los acólitos, depende del tipo de retrasos que encuentren en el camino.

Si los acólitos capturan a Holthane vivo, no está en absoluto dispuesto a dar las respuestas a sus preguntas; trata su Disposición como Sumiso y 15. Sabe muy bien que el castigo por estos crímenes es la muerte, o peor, y por tanto no ve ningún motivo para cooperar. Sin embargo, las tiradas **Ordinarias (+10) de Intimidar** aún pueden amenazarlo para que ofrezca algunas respuestas, y los acólitos pueden averiguar lo siguiente:

- Recibe sus mercancías de contrabando mediante entregas en Puerto Giro.
- Su siguiente entrega programada es muy pronto, y una de las más importantes. El DJ debe ajustar este tiempo para encajarlo con el flujo de la aventura, pero debe indicar claramente a los acólitos que deben darse prisa para interceptarlo.

Si los acólitos logran cuatro o más niveles de éxito en una tirada pertinente, el DJ puede revelar que Holthane tiene un trato con un miembro del Auctoriate de Puerto Giro, que modifica los documentos para ocultar el origen y naturaleza de los envíos (consulta la [página 429](#)). Sin embargo, los DJs deben saber que revelar su nombre en este momento podría hacer mucho más rápida y fácil la Parte II de la aventura para los acólitos.

Holthane es reacio a revelar información sobre sus proveedores, pero un interrogatorio exitoso o el uso de poderes psíquicos pueden extraer estos secretos. Identificar y tratar con los proveedores y contactos de Holthane está fuera del alcance de la aventura, pero incluir sus nombres u otra información es un modo de sembrar la semilla para próximos juegos. Consulta **Conclusión y recompensas** en la [página 435](#) para obtener sugerencias sobre posteriores aventuras.

Además de sus armas y equipo, Holthane porta un dispositivo de acceso que otorga la entrada a los túneles de carga de Puerto Giro. El dispositivo parece auténtico, y está marcado con el sello del Auctoriate Porteus de Puerto Giro.

LA OFICINA DE HOLTHANE

Holthane ha reservado un pequeño habitáculo como oficina y archivo, donde guarda los registros relacionados con sus negocios. Un servidor de combate (consulta la [página 396](#)) reside en la habitación, listo para atacar a cualquiera que no diga la palabra de pacificación adecuada. En la oficina, papeles y placas de datos descansan sobre un viejo escritorio, junto a un cofre deslucido. Antiguos manifiestos de carga, nombres y direcciones garabateadas, y listas escritas a mano en códigos obtusos están dispersos entre viejos pergaminos, anteriores a la llegada de Holthane. En el primer cajón de la mesa hay un paquete de varillas de lho, una pistola de bajo calibre, y tres cartuchos de escopeta.

Los documentos incluyen los registros de al menos media docena de transportes en diferentes plataformas de Puerto Giro, así como los nombres de varios nobles y comerciantes, entre ellos Lans Guljian. Esta es una buena oportunidad para que los DJs planten las semillas de sus aventuras posteriores (consulta la [página 436](#)). Si Holthane no fue capturado vivo, el DJ también puede añadir placas de datos, notas y documentos aquí, para duplicar la información que hubiera proporcionado durante el interrogatorio.



PARTE II: BAJO EL CIELO

“Claro, podemos cortar algunas para usted. La nave aterriza mañana y la tripulación está conectada. ¿Cuántas toneladas queráis?”

—Wella Lio, encargado de la plataforma 47-Gamma

Las pistas recogidas por los acólitos finalmente los llevan a Puerto Giro, un enorme puerto de vacío que sirve a la colmena Desoleum y a otras colmenas. No todo está bien en el puerto. Al igual que los almacenes desmoronados y los ennegrecidos y agrietados escudos de platiacero demuestran el abandono de las instalaciones del puerto, los escribas y contables que supervisan el puerto son afectados por la decadencia moral. No hay escasez de sobornos ni pactos para garantizar que los negocios transcurren “sin problemas”. En esta parte de la aventura, los acólitos rastrean las pistas hasta un miembro del personal del puerto, el Prefecto Gaius Anteshern, quien ha recibido sobornos de Zax Holthane para manipular los registros de los transportes. Tras realizar mayores investigaciones, los acólitos descubren que otro grupo (Somnius Halbrel) también ha sobornado a Anteshern para adulterar registros de la misma lanzadera de transporte, cuya llegada es inminente. En este punto, su investigación se convierte en una carrera para detener o interceptar el envío de una carga que, aunque sin duda es ilegal, es peor de lo que los acólitos pueden imaginar.

EXPLORAR EL PUERTO

Puerto Giro es un gran centro de actividad en todo momento. Cuando el sol de Desoleum deja el cielo, numerosas lámparas fijadas a las torres iluminan el puerto, mientras que un constante aluvión de destellos, luces y bengalas de motor, iluminan el área y proyectan oscuras sombras parpadeantes. Pero bajo las plataformas de aterrizaje más altas, esquinas y pasillos medio ocultos permanecen en una oscuridad perpetua, y cuanto más se desciende, más oscura se vuelve, ya que las antiguas esferas y fuentes de alimentación proporcionan una iluminación intermitente y poco fiable, y dejan pasillos enteros en la oscuridad más absoluta.

LLEGADA AL PUERTO

Los acólitos tienen varias opciones para llegar al puerto, cada una con sus ventajas y riesgos. La más directa es tomar un tren magnético o vehículo privado hasta un punto de acceso, y pasar por un puesto de control (consulta los **Puestos de Control** más adelante en esta página). Atravesar un puesto de control con su verdadera identidad reduce su Sutiliza en 1d5–1.

Otra opción es infiltrarse a través de uno de los túneles de carga que recorren los niveles inferiores del puerto y la colmena. Esta es una apuesta arriesgada, porque en los túneles activos corren el riesgo de encontrarse con guardias o sancionadores, y si usan un túnel abandonado podrían encontrarse cosas aún peores (consulta **Los túneles profundos** en la [página 434](#)).

LOCALIZACIONES PRINCIPALES

Puerto Giro es enorme, y los acólitos podrían pasar días explorándolo. Las siguientes son algunas de las áreas más notables que los acólitos pueden visitar.

PUESTOS DE CONTROL

Los sancionadores ocupan un puesto de control en cada entrada del puerto accesible desde la Colmena Principal. Detienen e interrogan a cualquiera que desee entrar, buscando a quien intente escapar de sus juramentos. Para los ciudadanos de la colmena esto significa entregar sus conjuradores para probar que su deuda está saldada, algo extraordinariamente raro, o para demostrar que su juramento le obliga a viajar. Los visitantes de la colmena Desoleum deben registrar su partida, o de lo contrario sospecharían de la violación de su juramento al intentar volver a entrar. Esto implica un incómodo retraso; o en el peor caso, el encarcelamiento o la ejecución.

Si lo desea, el DJ puede describir a otros personajes atravesar un punto de control cuando los acólitos se adentran en el puerto, usando PNJs del **Capítulo XII: PNJs y adversarios**. Somnius Halbrel puede aparecer como un tecnosacerdote con su séquito, aunque solo para introducirlo poco a poco en la aventura.

LAS PLATAFORMAS DE ATERRIZAJE

Plataformas de aterrizaje de diferentes tamaños dominan la superficie del Giro, organizadas a diferentes alturas. Muchas plataformas son propiedad privada del Consorcio y están en buen estado. Con frecuencia las adornan estatuas y arcos ornamentados; incluso las grúas de carga son decoradas por criaturas míticas, como leones y otros símbolos de poder. Otras plataformas son puramente funcionales, cubiertas por décadas de mugre y quemadas tras siglos de constante exposición a las llamas de motores orbitales. Situadas entre las plataformas, algunas a nivel del suelo y otras suspendidas por puntales reforzados, hay pequeñas oficinas de representantes del Consorcio, así como de varias casas y empresas comerciales, y no pocas tabernas y casas de juego donde los trabajadores portuarios y tripulantes de las naves pasan su tiempo libre. Muchos establecimientos cuentan con habitaciones traseras donde pueden adquirir cargas “extraviadas” o “excedentes” por una miseria.

Se accede a las plataformas de aterrizaje por amplias escaleras, con escaleras de acceso secundario y montacargas que conectan con los túneles inferiores. Algunas de las más grandes ofrecen una entrada directa a los raíles magnéticos y a los tubos de vacío que conducen a la colmena Desoleum, o mediante los desechos.

LOS TÚNELES DE CARGA

Muchos kilómetros de túneles de carga se entrecruzan bajo el puerto. De hecho, descienden mucho más de lo que la mayoría sabe, bajo la antigua construcción que soporta las plataformas de aterrizaje, y tal vez incluso bajo la corteza del planeta. Sólo los clanes de trabajo y estibadores están calificados para navegar hasta los túneles superficiales, e incluso ellos no se atreven a adentrarse demasiado (consulta **Los túneles profundos** en la [página 434](#)).

LOS ALMACENES

Sólo el Consorcio y los comerciantes más ricos e influyentes pueden almacenar en el puerto; el resto trasladan sus mercancías a la colmena. Servidores de combate y fuerzas de seguridad privadas protegen muchos almacenes. Los sancionadores controlan también los almacenes del Consorcio durante sus patrullas. Aunque algunos almacenes son estructuras más o menos independientes, muchos son incorporados sobre las plataformas de aterrizaje, con las pistas estacionadas sobre la estructura reforzada del almacén. En el interior, los trabajadores deben soportar los violentos aterrizajes de los transbordadores, dando lugar a frecuentes accidentes.

PRECINTO DE CAMPAÑA 686-DELTA

El Adeptus Arbites mantiene una pequeña oficina en el borde exterior del puerto, junto con una pequeña flota de naves orbitales para realizar abordajes y redadas a naves de vacío en órbita. Bajo el liderazgo del Mariscal Seiglan, son un grupo justo y leal. Sin embargo, la enorme cantidad de tráfico es demasiado para poder vigilarla en su totalidad, por lo que el Auctoritates Porteus y los sancionadores también controlan la actividad portuaria. Por tanto, en la práctica, la depravación moral que impregna al Auctoritates y al Adeptus Administratum también limita la capacidad del Adeptus Arbites para imponer la ley. Por cada reincidente o capitán sin escrúpulos detenido, una docena de contrabandistas y viajeros no autorizados escapan a sus visores.

EL OFICIO AUCTORITATE PORTEUS

Situado en el centro, el edificio principal de la Auctoritate Porteus es, en teoría, un depósito de registros precisos de todo el tráfico del puerto, desde peregrinos humildes hasta comerciantes independientes. El Oficio se puede ver en la distancia, ya que es una de las mayores estructuras del puerto. Este imponente edificio de oscuro rococemento y plásticero acoge numerosas divisiones y miles de escribas, contables y funcionarios encargados de atender diversos aspectos de las operaciones portuarias.

ENCUENTRO OPCIONAL: PEREGRINOS

Este encuentro puede ocurrir en cualquier momento mientras los acólitos exploran el puerto, pero el mejor momento sería a su llegada. Al entrar al puerto o adentrarse por sus serpenteantes cañones de acero, los PJs se encuentran con un gran rebaño de peregrinos (consulta la [página 388](#)) que les impide el paso, llegados para visitar uno de los muchos lugares sagrados de Desoleum. La jubilosa multitud es ajena al obstáculo que suponen, ya que se maravillan en su entorno, leen en voz alta textos sagrados, y mortifican su carne cicatrizada. En su mayor parte visten sayales gastados, y llevan los pies descalzos o cubiertos con tiras de cuero. Para la mayoría, el sagrado viaje ha tomado todos sus bienes, mientras que otros han dejado atrás sus pertenencias deliberadamente. Muchos llevan con orgullo las cicatrices de la flagelación, u hojas de pergamino con oraciones incrustadas en su carne.

Si algún acólito es identificable como miembro de la Ecclesiarquia (u ostenta grandes Águilas u otros símbolos del Emperador), los peregrinos caen de rodillas y piden la bendición del personaje, aferrándose al dobladillo de su ropa y retrasándolos. Esto podría ser una pequeña molestia o un serio problema, en función del objetivo actual de los acólitos y las necesidades de la historia. Si el DJ desea dar más importancia a este encuentro podría optar porque los peregrinos estorben a los acólitos cuando se dispongan a interceptar la lanzadera de los contrabandistas. Según cómo respondan a los peregrinos, este encuentro podría tener consecuencias duraderas. Si aceptan y ofrecen su bendición, por ejemplo, la Sutileza del grupo disminuye en 1d5.

PREGUNTANDO A LAS AUTORIDADES

Bien por interrogar a Zax Holthane o por sus investigaciones en el puerto, los acólitos deben conocer los tratos corruptos entre la Auctoritates Porteus. La Auctoritates incluye representantes del gobierno planetario, empleados privados del Consorcio, y una representación relativamente menor del Adeptus Administratum. El Adeptus Administratum se preocupa principalmente de los informes presentados por las otras agencias, haciendo poco, o nada, para verificar el contenido. Por tanto, los adeptos del Administratum tienen, a lo sumo, una comprensión incompleta y en gran medida inexacta de los negocios del puerto. Algunos lexmecánicos y otros adeptos inmersos en sus puestos de trabajo ni siquiera han salido de los muros de la Basílica Administratum, situada a poca distancia del Oficio Auctoritates Porteus.

PREFECTO GAIUS ANTESHEN

Algunos empleados ignoran la corrupción que habita entre ellos, y muchos otros simplemente lo aceptan como el status quo. Los descuidos y actividades criminales de la Auctoritates son incontables, pero la preocupación de los acólitos se centra en el prefecto Gaius Anteshern. Tanto Zax Holthane como Somnius Halbrel le han sobornado para manipular los registros sobre los transportes, ocultando el verdadero origen de un transporte Arvus llamado 341 Beta-Cielo y relacionarlo falsamente con varias naves de carga. Si alguien examinase los registros entrecruzados vería fácilmente algo fuera de lugar, pero con los múltiples aterrizajes en Giro, es probable que Anteshern

fallezca mucho antes de que esto ocurra. Está irremediabilmente enganchado a la obscura, y Holthane le suministra una rara cepa que el prefecto aprecia especialmente. Si los acólitos actúan de incógnito, ofrecer la droga a Anteshern concede una bonificación de +10 a las tiradas de Carisma o Engañar, aunque está dispuesto a aceptar gruesos fajos de vales de Desoleum, si el precio es razonable. Comienza con una Disposición de 30 y personalidad Sumisa; para sus características, utiliza el perfil del Escriba en la [página 439](#).

Si los acólitos tuvieron éxito al tratar con Zax Holthane, podrían conocer el nombre de Anteshern. Sin embargo, es más probable que al llegar a la Auctoriarte solo sepan, o sospechen, de la perfidia de uno o más de los escribas. Mucho personal del Auctoriarte tiene algo que ocultar, ya sean pequeños sobornos o desvíos de aranceles menores a sus propios bolsillos. Incluso quienes no son personalmente culpables han sido conscientes de la corrupción, y temen ser acusados de complicidad. El personal comienza con una Disposición de 30, y son reacios a discutir sobre sobornos o registros adulterados. Tales preguntas imponen una penalización de -10 a las tiradas de interacción. Los acólitos pueden advertir estos engaños, lo que podría hacerles sospechar del personal que no está involucrado en el delito en cuestión. Hay dos enfoques efectivos para alcanzar a Anteshern; infundir miedo a la Inquisición y al Emperador sobre quien interroguen, o hacerse pasar por comerciantes importantes, oficiales, o incluso la tripulación de un comerciante independiente, para sobornar a algún escriba susceptible. El grupo podría llevar su tapadera más allá, tal vez incluso infiltrándose en el grupo de Halbrel al encontrarse con el tecnohereje, si mantienen una elevada Sutileza.

Holthane utilizó la lanzadera hace cinco meses, pero un extraño encapuchado con túnicas rojas e implantes de tecnosacerdote contactó recientemente con Anteshern, ofreciendo un pago a cambio de ocultar el origen de la lanzadera. La próxima llegada del transporte se espera hoy mismo, pero el tiempo del que disponen los acólitos debería depender de la rapidez con la que han progresado hasta ahora, y lo que el DJ considere una historia emocionante. Probablemente, apenas deberían tener tiempo para actuar, pero el DJ podría conceder tiempo adicional si el grupo ha llevado bien la investigación hasta este punto. Anteshern no sabe cuál es la carga, aunque debe ser una mercancía ilegal, controlada, o en el mejor caso de altos aranceles. Sabiendo que la justicia imperial no tendrá misericordia con él, Anteshern responde con sus instintos de pelea o huye si es acorralado. En última instancia, todo lo que puede ofrecer es el momento del aterrizaje del transbordador, y el hecho de que el origen de la lanzadera se encuentra en algún lugar del sistema, y que los registros son manipulados para indicar que llega con una nave de vacío capaz de navegar en el empireo. Como resultado, no tiene idea de cómo se introduce la mercancía en el sistema.

Si Anteshern sospecha que sus secretos han sido revelados intenta huir, preferiblemente antes de que los acólitos entren en su officium. Cuando los acólitos llegan por primera vez al Oficio Auctoriarte Porteus el DJ debe hacer una tirada de Sutileza; con un fracaso, Anteshern percibe que están indagando sobre él, y vigila ansioso su llegada. Escapando por una ventana manchada de hollín, su ruta de fuga consiste en recorrer diez metros a lo largo del estrecho saliente para llegar a una escalera de mantenimiento desde la que descender a la zona de carga junto a la Auctoriarte, huyendo después por los túneles.

IMÁGENES Y SONIDOS DEL PUERTO

Puerto Giro está siempre ocupado, y el constante tráfico inter-orbital provoca un omnipresente banco de humo y niebla sumiéndolo en una oscuridad perpetua. El rugido ensordecedor de los motores ahoga los gritos de los trabajadores e incluso las voces aumentadas de los supervisores, y pueden verse implantes auditivos entre los trabajadores y residentes. Muchos portan unidades respiradoras, y los que no, tosen pegotes de alquitrán negro. El hedor a prometio quemado está en todas partes. Las instalaciones del puerto son hogar de una desconcertante variedad de servidores, desde operadores permanentes de grúas hasta zánganos de mantenimiento con extremidades arácnidas. Tecnosacerdotes agitando braseros de incienso sagrado dirigen procesiones de adeptos por las vías, mientras las bandas y tripulantes en tierra abordan a los transeúntes con la esperanza de una buena pelea. Escoria y tripulantes varados piden limosna, y los sancionadores patrullan las zonas más pobladas, siempre vigilantes ante la interferencia en los negocios del Consorcio.

Si los acólitos permiten que Anteshern escape, podrían terminar vagando perdidos por los túneles o entre las plataformas de aterrizaje superiores. En ese caso, el DJ puede decidir que se topen con el descenso de la Arvus 341 Beta-Cielo o con la posterior fuga del huésped demoníaco (consulta [Entrega](#) a continuación, o [Carga infernal](#) en la [página 432](#)).

ENTREGA

El plan de los contrabandistas es que la 341 Beta-Cielo descienda en la plataforma Tertius-9, y deje su carga en los túneles como punto convenido. Tanto si los acólitos interfieren como si no, las cosas no van de acuerdo al plan. Sin la intervención de los acólitos, la tripulación completa su parte del trato, dejando la carga junto con cuatro psíquicos renegados entrenados para reforzar las ataduras del huésped demoníaco. Pero antes de que el tecnohereje Somnius Halbrel pueda recuperar su entrega, el huésped demoníaco se libera de sus ataduras, matando a los psíquicos y escapando por los túneles. El mapa muestra el diseño de la plataforma y puede usarse como anexo si se desea, pero sólo debe mostrarse a los jugadores después de que el transporte haya aterrizado o se haya estrellado.

¡TRAICIÓN!

Halbrel no desea arriesgarse a ser descubierto o capturado por la Inquisición, y está dispuesto a destruir el envío si es necesario. Si sospecha que los acólitos están tras él, desencadena de forma remota la destrucción del transporte con la tripulación aún a bordo. Halbrel observa la llegada de la lanzadera, y si los acólitos se acercan cuando aterrice la detonará, con intención de destruir la carga, la tripulación y los acólitos, en una sola explosión. De lo contrario, haz una tirada contra la Sutileza de los acólitos, con una penalización de -20 si los acólitos han revelado su identidad antes o estuvieron involucrados en algún tiroteo en el puerto. Si la tirada falla, el transporte detona antes de que la



Plataforma Tortius-9

tripulación sea capaz de descargar. Si la tirada de Sutileza tiene éxito, Halbrel permite a la tripulación proceder como esperaba, aunque desencadena la explosión si los acólitos se muestran antes de que el transporte se vaya. Si Halbrel destruye la lanzadera, la explosión mata a la tripulación y a los psíquicos, y permite al huésped demoníaco escapar de su cápsula dañada. Cada acólito a seis metros de la detonación de la nave sufre automáticamente 2d10 de daño Explosivo con la propiedad Impacto (3).

¡DERRIBADLA!

Los acólitos pueden derribar el transporte para destruir la carga, matar a los contrabandistas, o por alguna otra razón. Si tienen armas pesadas podrían intentar esto por su cuenta, o podrían usar su autoridad para tomar el mando de una de las armas de defensa del puerto, y volverla contra la lanzadera. Derribar un transporte desarmado en un puerto concurrido es muy irregular, y los acólitos deben tener éxito en una **tirada Complicada (-10) de Mando** para conseguirlo. El Arvus está completamente indefenso contra los poderosos cañones láser Ícaro y cañones automáticos del puerto, y los restos en llamas de la lanzadera se estrellan en las plataformas de aterrizaje, lo que puede causar graves daños colaterales. Esto también disminuye la Sutileza del grupo en 1d10+2.

Al llegar a la escena del accidente, los acólitos encuentran a los contrabandistas, psíquicos y a los más cercanos muertos o aturdidos, así como la cápsula de estasis. Parece que la cápsula blindada resistió el accidente casi intacta, pero el daño permitió que algo escapase vivo. El accidente perforó la antigua superficie de rococemento y plastiacerro de la estación, pero está claro que algo hizo un agujero en la superficie dañada, logrando acceder a los túneles de carga inferiores.

341 BETA-CIELO

Examinar el Arvus revela pistas importantes, algunas de las cuales pueden conducir a futuras aventuras. Los acólitos probablemente puedan registrar el transporte sólo tras haber sido gravemente dañado, bien derribado o sabotado por Somnius Halbrel. Un puñado de reliquias xenos sobrevivió al accidente relativamente intactas, incluyendo pequeños talismanes eldar, fácilmente identificables por un acólito con la habilidad Saber prohibido (Xenos-Eldar). La carga también incluye tres tablas de piedra grabadas con escritura xenos, rotas en pedazos si la lanzadera se estrelló o explotó.

Si el Arvus fue derribado, sus sistemas cogitadores están dañados pero no completamente inoperativos. Se requiere una **tirada Complicada (-10) de Competencia tecnológica** para comunicar con su espíritu máquina y convencerlo a revelar sus secretos. Si tiene éxito, los acólitos pueden examinar los registros de navegación para determinar que el punto de origen de la Beta-Cielo fue la Estación Orbital Kappex. Los acólitos podrían conjeturar que la nave trajo la carga primero al sector y la transfirió a la estación para confundir cualquier intento de rastreo.

Si examinan la nave después de que Halbrel active su autodestrucción, los sistemas están en una situación aún peor. Primero deben empalmar una fuente de alimentación externa a la nave antes de acceder a sus cogitadores y hacer una **tirada Muy difícil (-30) de Competencia tecnológica** en su lugar.

Si el transporte terminó derribado o destruido, los cadáveres que quedaron están en mal estado, quemados y lacerados por la metralla, si es que la explosión no los desmembró. Entre los restos de la tripulación hay cuatro figuras pálidas y demacradas, con su carne marcada con símbolos rúnicos. Un psíquico puede detectar el hedor de la disformidad, y una **tirada Rutinaria (+20) de Psiniscencia** identifica los psíquicos muertos como tales. Además, un acólito cualificado puede intentar una **tirada Moderada (+0) de Saber prohibido (Demonología)** para discernir que el propósito de las marcas era proteger contra seres impíos. Hay runas similares grabadas sobre la cápsula de estasis, para atar o atrapar a dichas entidades. Las cadenas de plata que una vez rodeaban la cápsula están hechas añicos, y una inspección cercana permite ver minúsculas runas de atadura grabadas en cada eslabón.

CARGA INFERNAL

Si los acólitos llegan a la entrega demasiado tarde, el huésped demoníaco Suvfaeras ha escapado de su prisión de estasis y sacrificado a los psíquicos que debían contenerlo (consulta Beta-Cielo en la página 431). Si los acólitos atacan a los contrabandistas mientras se dirigen al lugar de entrega, se defienden ferozmente, sabiendo el destino que les espera de ser capturados con esa carga. Para representar a los contrabandistas usa el perfil del mercenario a sueldo en la [página 439](#), y el perfil de Iniciado en la disformidad en la [página 409](#) para los psíquicos. Los psíquicos centran su atención en la cápsula de estasis del huésped evitando que escape, y no lucharán si no los atacan. Si algún psíquico resulta muerto o herido, el huésped demoníaco se libera y asesina a los psíquicos restantes antes de escapar por los túneles. Tras algunos asaltos, si parece claro que los acólitos los derrotarán, los psíquicos se distraen, provocando el mismo resultado. Ser testigo de la liberación del huésped demoníaco es terrorífico, lo que requiere una tirada contra Miedo (3). Incluso si los acólitos conservan su juicio para atacar a Suvfaeras, este los ignora y huye por los túneles, aunque podría retrasarse para descargar su rabia o usar un poder psíquico para frenar a cualquier perseguidor.

EL HUÉSPED DEMONÍACO

Indeciblemente profano y terrible, un huésped demoníaco se crea uniendo un demonio al cuerpo de un ser humano, lo que resulta en una abominación blasfema y devastadoramente poderosa. Los huéspedes demoníacos sólo pueden crearse mediante complejos ritos y ceremonias. El anfitrión del huésped debe ser un humano vivo, ritualmente preparado; esto es distinto a la posesión y el exorcismo no es posible. Al crear el huésped demoníaco, el alma anfitriona se consigna al tormento eterno, y el demonio queda vinculado a su carne. El cuerpo del anfitrión se altera reflejando su impía entidad interior, con cambios más evidentes cuanto más tiempo lo habite el demonio. Aunque increíblemente raro, hay motivos para crear un huésped demoníaco. Los cultos maléficos a veces los crean, pero aunque proporciona un medio para habitar permanentemente el universo material, para los demonios esta atadura es una odiosa prisión de la que anhelan escapar. Los

rituales de atadura, correctamente realizados, aseguran obediencia al creador del huésped demoníaco, aunque esto no impide al demonio tramar su venganza. Los inquisidores radicales a veces los crean para poder interrogar a la entidad de la disformidad, o en casos extremos, para usarlo como arma contra los enemigos del inquisidor. Para los inquisidores puritanos, e incluso moderados, la creación de un huésped demoníaco cruza una línea de la que no hay retorno, condenando irreversiblemente al creador.

Los huéspedes demoníacos no sólo son aterradores sino también terriblemente poderosos. La mayoría exhiben devastadores poderes engendrados en la disformidad, que manifiestan con una facilidad que ningún psíquico humano puede igualar. Suvfaeras es tan peligroso como cualquier huésped demoníaco, una burla alta y pálida de un hombre retorcido de forma antinatural que flota sobre el suelo. Sus dedos se han convertido en largas garras que parecen rasgar en la realidad, y sus ojos son terribles pozos de luz disforme. Afortunadamente para los acólitos, su confinamiento y represión psíquica lo han debilitado. Esta es la única razón por la que los acólitos podrían derrotarlo. Suvfaeras sabe esto, razón por la que huye a los túneles para esconderse y recuperar su fuerza. Sin embargo, incluso con su capacidad disminuida, el huésped demoníaco es un oponente poderoso y mortal. Si lo enfrentan, combate con saña, invocando sus poderes maléficos.

La forma de su creación hace que Suvfaeras sea único. Además de los rituales ocultos involucrados en la atadura de un huésped demoníaco, los que crearon a Suvfaeras incorporaron amuletos y herramientas de origen xenos. Estos adornan la carne del monstruo, junto con largas franjas de tela ritual y cadenas. Los acólitos pueden identificar estos objetos fuera de lugar con una **tirada Ordinaria (+10) de Saber prohibido (Demonología)**. Son estos elementos xenos los que hacen único a este huésped demoníaco, y el objeto de deseo del tecnohereje.

NOMBRES VERDADEROS

Se puede conocer a un demonio por cientos de nombres y títulos, pero solo tiene un nombre verdadero. Estos se originan en la locura de la disformidad y no proceden del lenguaje humano. Eso los hace realmente difíciles de pronunciar, por el poder de otro mundo que contienen. Los demonios los guardan celosamente, porque al conocer el nombre verdadero de un demonio se tiene poder sobre él. Descubrir incluso el nombre de un demonio menor es una hazaña monumental, que puede tardar muchas vidas en lograrse. Al crear y controlar un huésped demoníaco, conocer el nombre verdadero del demonio es una gran ventaja, y es a menudo lo que marca a un demonio para la atadura. Ciertos tomos oscuros, pesados por el mal que contienen, registran rituales específicos para un único demonio, incluyendo su nombre verdadero. Como estos manuales contaminados pasan por diferentes oculistas durante siglos, un huésped demoníaco podría ser atado una y otra vez. Aunque habite un cuerpo distinto cada vez, contiene el mismo intelecto maléfico y los mismos cambios oscuros marcan su apariencia.

PARTE III:

PERSIGUIENDO LA CONDENACIÓN

“Mi mercancía no fue entregada como solicitó. Esto es inaceptable.”

—Somnius Halbrel, registro personal de voz

Los acólitos deben tener claro que el huésped demoníaco representa una terrible amenaza para el puerto y la colmena Desoleum. Sin embargo, puede que no se den cuenta de lo que realmente es. Una **tirada Rutinaria (+20) de Psiniscencia o de Saber prohibido (Demonología)** permite a un personaje sentir la fuerte presencia de la disformidad alrededor de la entidad, que persiste en la zona de su antigua prisión. Si se supera esta tirada con tres niveles de éxito, también se advierte que la criatura ha huido, pero está debilitada por los esfuerzos de los psíquicos por someterla y la destrucción del transbordador. Incluso ahora su poder está regresando, aunque no pueden saber a qué velocidad o cuanto tiempo necesitará. Claramente, deben destruir o capturar al huésped demoníaco antes de que esto ocurra. Examinando las circunstancias, un acólito también puede llegar a esta conclusión con una **tirada Muy difícil (–30) de Lógica**.

La Parte III sitúa a los acólitos en una carrera contra el tiempo y, lo sepan o no, contra el tecnohereje Somnius Halbrel, que incluso ahora persigue al huésped demoníaco con intención de capturarlo para sus propios fines. Tal vez incluso peor que Halbrel tenga éxito es que el huésped demoníaco escape. La criatura representa una amenaza tan grave como para condenar a incontables ciudadanos de la colmena Desoleum, porque la simple exposición a esta entidad es suficiente para marcar a un ciudadano corriente con la muerte, en lugar de correr el riesgo de su corrupción. El mero conocimiento de una criatura así, sin importar el grado de comprensión, es inadmisiblemente fuera de las más altas esferas del poder imperial, salvo para los acólitos al servicio de un inquisidor.

PERSIGUIENDO AL HUÉSPED DEMONÍACO

Independientemente de cómo resolvieron los eventos anteriores, el huésped demoníaco escapa a los túneles y los acólitos deben darle caza para evitar que cause una destrucción incalculable. Afortunadamente, el huésped demoníaco está debilitado, dándoles la oportunidad de detenerlo antes de que sea demasiado poderoso.

Existen numerosos métodos con los que los acólitos pueden intentar localizarlo, y el DJ debería darles una oportunidad razonable de triunfo si elaboran un plan inteligente. Si el grupo incluye a un psíquico, ese personaje puede usar sus sentidos sobrenaturales para rastrear a la criatura. Un psíquico que supere una **tirada Moderada (+0) de Psiniscencia** puede determinar si el huésped demoníaco estuvo recientemente en un área determinada, detectando la persistente mancha disforme que deja atrás. Cuanto más se acercan, más fuerte se hace. Un acólito sin capacidad psíquica aún puede intentar seguirlo con una **tirada Complicada (–10) de Perspicacia**, puesto que su aura antinatural persiste en su estela, y la realidad

se rebela a su paso. Escarcha en las paredes de los túneles, olor a carne quemada, y el débil eco de gritos inhumanos, son algunos de los efectos que incluso un acólito sin el don del psíquico puede notar. Si el personaje posee la habilidad Saber prohibido (Demonología), obtiene una bonificación de +10 en la tirada.

Otra posibilidad es seguir el rastro de destrucción que el huésped demoníaco deja a su paso. Están lejos de ser los únicos presentes en los túneles, y a medida que siguen a la criatura descubren los cadáveres recientes de trabajadores, restos calcinados de caravanas de mercaderes, e incluso cuerpos achicharrados y destripados de pandilleros armados. Además de proporcionar un camino a seguir, estos encuentros pueden reforzar el peligro del huésped demoníaco, incluso en su estado debilitado.

El DJ puede incluir algunos supervivientes dispersos entre la devastación. Estas almas heridas, con cicatrices mentales, espirituales y físicas, ofrecen un relato de primera mano del poder y furia de la criatura, y pueden señalar a los acólitos la dirección correcta de ser necesario. Esto también deja al grupo la decisión de si ofrecer ayuda a estos supervivientes, abandonarlos a su suerte, o administrarles la misericordia del Emperador. Encontrarse cara a cara con un huésped demoníaco es invitar a la corrupción espiritual y la locura, y ejecutar a los supervivientes podría ser tanto bondadoso como necesario para preservar la seguridad de los demás.

LOS TÚNELES PROFUNDOS

Los túneles profundos, a veces conocidos como el subpuerto, consisten en enormes laberintos de pasajes interconectados, cámaras, ascensores, y depósitos. Aunque antaño cumplían funciones similares a los túneles de carga, los túneles profundos están abandonados y en mal estado desde hace mucho. Muchos corredores carecen de energía, mientras que otros son iluminados por el parpadeo de esferas de lumen o antorchas, fijadas allí por manos desconocidas. Al atravesar los túneles, el goteo de líquidos desconocidos o un grito animal distante rompe ocasionalmente el silencio. Milenios de óxido y corrosión sellan algunas cámaras. Los acólitos podrían encontrar cadáveres disecados, túneles colapsados, e incluso barrios de chabolas habitadas por los descendientes de tripulantes varados, que desconfían de los extraños.

Mercancías perdidas o robadas durante los siglos están dispersas por todas partes, y los habitantes recogen los restos. Muchas leyendas hablan de hallazgos especialmente valiosos, que atraen a grupos de cazatesoros de la colmena.

El DJ puede emplear los túneles profundos para ofrecer pistas de futuras aventuras. Una posibilidad podría incluir una carga no reclamada de mercancía ilícita del Comercio Sable, o un escondite de armas, si el grupo necesita más munición o mejor armamento. Los acólitos podrían encontrar indicios sobre otros negocios ilegales, o podrían investigar la identidad de los destinatarios, tal vez encontrando sus restos si nunca escaparon de los túneles. Consulta la [página 436](#) para más información sobre posteriores investigaciones.

ENCUENTRO OPCIONAL: ¡EMBOSCADA!

Este es un encuentro opcional que el DJ puede incluir en cualquier momento una vez los acólitos hayan descendido a los túneles profundos. El pasillo que recorren se abre en una cámara más amplia con montones de cajas antiguas y piezas de máquinas. Una vez los acólitos la estén atravesando, se eleva un grito sanguinario y unos hombres sucios y deformes, con uniformes de tripulación y monos de trabajo harapientos, salen de entre los restos blandiendo cuchillas y algunas armas de fuego en mal estado. Estos depravados infelices son los restos de tripulaciones de vacío varadas o parias sin juramento de los clanes de trabajo. Debe ser un encuentro de combate menor, un nivel inferior al promedio de pe gastados del grupo y con el perfil de Escoria, en la [página 394](#); esto se puede ajustar en base a la dificultad deseada y su duración.

EL COMPRADOR

Tanto si los acólitos se dan cuenta como si no, Somnius Halbrel también persigue a la criatura. Está equipado con un eteroscopio, un escáner arcano capaz de detectar la presencia de la disformidad. Usando este dispositivo, el tecnohereje es capaz de rastrear al huésped demoníaco del mismo modo que un psíquico, sustituyendo las tiradas de Psiniscencia por Competencia tecnológica. Su objetivo principal en este momento es capturar a la criatura, el bien más valioso implicado, y salvar lo que pueda de la operación. Pese a sus conocimientos en el saber prohibido, Halbrel no es un maestro demonólogo, y atar al huésped demoníaco es un desafío inesperado para él.

Su plan consiste en que sus hombres ataquen al huésped demoníaco para distraerlo mientras recita el *Ex Perditio*, un texto proscrito. Este tomo contiene el nombre verdadero de la criatura, así como ritos para atarla y controlarla. Halbrel pretende doblegar al huésped demoníaco a su voluntad, eliminando así la necesidad de la cápsula de estasis y los guardianes psíquicos.

El grupo de Halbrel incluye tres servidores de combate (consulta la [página 396](#)), más cinco mercenarios a sueldo y un par de adeptos noveles del Culto Mechanicus de Desoleum (consulta la [página 439](#)). El umbral de amenaza del grupo debe ajustarse para acólitos experimentados o particularmente capaces en combate.

El conocimiento de competir contra otro grupo puede añadir tensión a la aventura. Si los acólitos aún no saben de la implicación de Halbrel, el DJ puede hacer que ambos grupos se enfrenten durante la búsqueda de la criatura, tal vez al encontrar simultáneamente a las últimas víctimas del monstruo. El DJ también podría hacer una tirada de Sutileza para el grupo y, con un fracaso, Halbrel prepara algunos hombres para emboscar a los acólitos. Él no desea perder el tiempo y dejar que su “propiedad” se le escape de las manos, por lo que no está dispuesto a dejarse arrastrar a una lucha prolongada. Si los acólitos le atacan o intentan detenerlo, el impaciente tecnohereje ordena a algunos de sus seguidores que maten a los molestos acólitos mientras continúa la búsqueda con el resto de sus hombres.



AJUSTE DE CUENTAS

Finalmente, el grupo se enfrenta al huésped demoníaco, participando en una batalla a tres bandas con la criatura, y Halbrel y sus hombres. El tiempo que necesitan los acólitos para alcanzar al huésped demoníaco depende de su éxito para rastrearlo y del criterio del DJ. Si los jugadores disfrutan de explorar los túneles profundos, esta parte de la aventura podría continuar por algún tiempo. Por otro lado, si los acólitos ya están heridos, cansados, o no tienen suficientes suministros y municiones, podría ser preferible llegar al encuentro final más temprano que tarde.

Suvfaeras es tan inteligente como malvado, y cuando perciba que los acólitos le ganan terreno es probable que les rodee o permanezca al acecho, atacando y retirándose antes de que puedan reagruparse y contraatacar. Si el DJ lo desea, los acólitos podrían tener varios enfrentamientos con la criatura antes del encuentro final. Incluso si no es así, el DJ puede hablar de gritos lejanos, sonidos de metal desgarrándose, bajadas bruscas de temperatura, sombras vagas, susurros sobrenaturales, y otros efectos que aumenten el malestar durante la persecución. Esto reforzará la tensión y el horror final de la aventura, con el huésped demoníaco apareciendo de repente para causar algún daño a los acólitos antes de adentrarse más en los túneles. Los acólitos podrían verse perseguidos, luchando simplemente para sobrevivir. La criatura podría irrumpir inesperadamente a través del suelo o el techo, o usar sus poderes para hostigar al grupo, debilitándolos mental y físicamente. Los acólitos deben hacer una tirada de Miedo cada vez que se encuentran con Suvfaeras, especialmente porque su forma puede retorcerse en un nuevo aspecto más desagradable tras cada avistamiento.

DIRIGIENDO LA BATALLA

La batalla final implica a los acólitos, Suvfaeras, y Halbrel con sus fuerzas restantes. Hay dos grandes posibilidades para desarrollar la batalla: o bien los acólitos se encuentran con Halbrel y Suvfaeras ya combatiendo, o los acólitos acorralan primero a la criatura, con Halbrel y sus hombres uniéndose a la batalla unos asaltos después. Los acólitos podrían beneficiarse de ser los últimos en entrar en la lucha, ya que esto les permite escoger cuidadosamente sus objetivos y emplear los eventos a su favor. Esto corre el riesgo de apartar a los acólitos y convertirlos en espectadores. Por lo tanto, a menos que los acólitos estén heridos o en desventaja, se recomienda que sean los primeros en participar en la batalla con Suvfaeras. La criatura puede darse la vuelta y enfrentarse a ellos cuando quede claro que son demasiado tenaces en su búsqueda, confiando en sus poderes para destruirlos y escapar. Suvfaeras intenta sorprender a los acólitos, ya sea acechándolos o atacando desde un lugar inesperado, como saliendo a través de una pared del túnel. Alternativamente, si los acólitos tienen éxito en sus tiradas de habilidad para rastrear a Suvfaeras y tienen un plan astuto, podrían alcanzar al huésped demoníaco y obligarlo a defenderse.

Tras 4–5 asaltos, llega Somnius Halbrel y su grupo; el DJ debe ajustar esto según sea necesario en función del desarrollo del combate. Es probable que incluso en su estado debilitado, el huésped demoníaco supere a los acólitos, y la intervención de Halbrel pueda trabajar a su favor. Pero Halbrel no quiere testigos, y la mitad de su grupo ataca a los acólitos, mientras que el resto ataca a Suvfaeras. Mientras la criatura está debilitada y distraída, Halbrel puede realizar los ritos para someterla a su voluntad. Halbrel ansía la fusión única de carne imbuida por la disformidad y reliquias xenos, por lo que advierte a los suyos de no dañar los artefactos.

Esta anárquica batalla podría parecer bastante desalentadora de dirigir. El DJ debe recordar que la atención debe centrarse en los acólitos. En vez de tirar por los ataques y otras acciones de todos los PNJs, el DJ sólo debe tirar por los ataques dirigidos a los acólitos, describiendo el resto narrativamente. Con esto en mente, la batalla debe ser bastante manejable.

El DJ debe asegurarse de que Halbrel escape de la batalla, porque el tecnohereje tiene un papel que desempeñar en futuras aventuras de **DARK HERESY**. Cuando resulta evidente que las cosas van mal, o está gravemente herido, Halbrel huye, abandonando a sus hombres a la muerte. Podría hacerlo saltando por una ruinoso escotilla que se derrumba tras él, cayendo por una grieta sin fondo en el suelo, o incluso desapareciendo tras una explosión de energía. Suvfaeras debería ser totalmente capaz de ocupar la atención de los acólitos, por lo que Halbrel debería escapar sin demasiada dificultad, desapareciendo en la oscuridad cuando nadie esté mirando. Si los acólitos dan mucha prioridad a matar a Halbrel, su rasgo Tocado por el Destino le permite sacrificar Umbral de Destino del mismo modo que un acólito, para sobrevivir a una muerte segura.

CONCLUSIONES Y RECOMPENSAS

“Osaron interferir con mi trabajo. Si esto continúa y afecta a mis otras entregas, será necesaria una respuesta más definitiva”.

—Somnius Halbrel, registro personal de voz

Suvfaeras es un oponente poderoso y astuto, y en el caos de la batalla final es posible que ni los acólitos ni Halbrel sean capaces de dominarlo. Si sus enemigos quedan incapacitados, Suvfaeras escapa una vez más en las profundidades de la colmena. Aunque pueden consolarse en el hecho de que frustraron los planes del tecnohereje, un huésped demoníaco suelto cerca de la colmena Desoleum es una grave preocupación que requiere una acción inmediata por su parte. Es probable, y razonable, que los acólitos decidan que el momento de la discreción ha pasado; para afrontar a la amenaza del huésped demoníaco podrían requerir la ayuda de otros agentes imperiales, quizá solicitando que el Adeptus Arbites o los sancionadores establezcan un perímetro alrededor del puerto. Incluso podrían tomar medidas drásticas para contenerlo, como invocar la autoridad de su inquisidor para destruir Puerto Giro mediante un bombardeo orbital. Tal acción es posible, aunque muy peligrosa, y es seguro que hará ganar a los acólitos nuevos enemigos, incluido el Consorcio. Incluso si niegan su premio a Halbrel y el huésped demoníaco es destruido, los acólitos tienen poco tiempo para descansar; su trabajo nunca termina.

AVENTURAS POSTERIORES

Aunque los acólitos pueden desterrar al huésped demoníaco Suvfaeras y detener los planes de Halbrel, ninguna herejía es siempre totalmente erradicada. Al final de toda investigación hay hilos que conducen a otras tramas, enemigos y peligros. Esta aventura no es la excepción, y existe la posibilidad de proseguir indagando. Los acólitos podrían tomar la iniciativa y seguir la investigación, y los DJs deberían recompensar a los jugadores por sus esfuerzos o animarlos a indagar más, siguiendo nuevas pistas o encargos del inquisidor (o condenarles por no hacerlo). Los jugadores a menudo llevan su investigación en direcciones inesperadas, y los DJs deben ser flexibles y estar preparados para adaptarse a las acciones de los acólitos. Su búsqueda del comercio de artefactos xenos en esta aventura es sólo el primer paso para descubrir amenazas aún mayores, y sus investigaciones en las zonas inferiores pueden resultar fructíferas para ese fin. Las futuras aventuras también llevan a los acólitos a adentrarse en estas oscuras aguas mientras se enfrentan a otros artefactos desatados sobre la humanidad, y la raza muerta que les dio origen.

EL HUÉSPED DEMONIACO

Si Suvfaeras escapa, es probable que persiga a sus captores para vengarse. Esto presenta a los acólitos una oportunidad de conducirles hasta una fuente importante de contrabando del Comercio sin Rostro en la colmena Desoleum. Si los acólitos logran destruir al huésped demoníaco, consiguen una gran victoria contra los enemigos de la humanidad. Sin embargo hay poco tiempo para alegrarse, porque aún hay muchas preguntas sin respuesta. Lo más preocupante es la creación del huésped demoníaco. Podrían rastrear su origen antes de que el rastro se enfríe; si no, el inquisidor podría dar la orden tras informarle sobre los acontecimientos. El lugar lógico para comenzar es Kappex Orbital, de donde procedía la lanzadera 341 Beta-Cielo. El grupo debe buscar pistas sobre los verdaderos dueños de la nave, y descubrir cómo trasladan a la órbita los artefactos prohibidos. Los contrabandistas del Comercio Sable son individuos sin escrúpulos, dispuestos a todo para acabar con las indagaciones de los acólitos, y los PJs podrían enfrentarse a asesinos a sueldo, a sabotajes, y a otros obstáculos potencialmente fatales.

EL TECNOHEREJE

Tanto si es capaz o no de fugarse con el huésped demoníaco, es importante que Somnius Halbrel sobreviva a la aventura y escape de los acólitos. El DJ puede darle una despedida adecuada e irritante mientras desaparece en la oscuridad, para trazar sus próximas acciones. Si el huésped demoníaco es destruido, esto deja a los acólitos en una posición difícil, decidir si perseguir al tecnohereje o rastrear al huésped demoníaco, comenzando por la 341 Beta-Cielo. Si Halbrel logra su objetivo de atar a Suvfaeras, perseguirlo y detener sus planes, cualesquiera que sean, debe ser la prioridad de los acólitos. Halbrel es un oponente muy ingenioso, y seguirle no es fácil. Los acólitos deben encontrar numerosos desafíos, pero la búsqueda de Halbrel puede llevar a futuras aventuras de **DARK HERESY**. Por otro lado, si Halbrel sacrifica su umbral de Destino para sobrevivir, los acólitos podrían creerle muerto, por lo que su aparición en futuras aventuras sería un giro inesperado. Incluso podría tratar de atraerlos a su bando, tras descubrir que son individuos dignos.

MANOS OCIOSAS

Aunque Guljian esté muerto, no era el único noble involucrado en las herejías del Comercio Sable. Los acólitos podrían volver a la Cúspide a investigar más a fondo a los nobles. Buscando sus registros o interrogándolos, los acólitos pueden obtener nombres u otra información sobre otros compradores de Holthane. Enfrentarlos directamente puede hacer una investigación muy diferente, ya que los nobles podrían fingir su cooperación al tiempo que ocultan evidencias y desvían a los acólitos. También podrían enfrentarse a los Rostros Angelicales para encontrar información. Enfrentarse a una gran banda de la colmena es arriesgado, incluso para acólitos expertos. En lugar de confiar en la fuerza, los acólitos inteligentes podrían infiltrarse en la banda y descubrir sus otros pecados. Esto podría convertirse en el inicio de varias aventuras a través de los diferentes niveles de la colmena Desoleum, desde lo más alto de la Cúspide hasta lo más profundo de la subcolmena. También podría ser una excelente oportunidad para reclutar agentes de la banda, o de entre los que los Rostros Angelicales encuentran en sus viciosos tratos. Incluso nuevos Personajes Jugadores podrían provenir de la propia banda, para unirse a las filas de los acólitos.

ARTEFACTOS

Al final de la aventura, es probable que los acólitos posean dos reliquias xenos, el orbe negro del estudio de Guljian y la mano alienígena momificada encontrada entre la mercancía de Holthane. Holthane y Somnius Halbrel tienen varias y diferentes fuentes; buscar el origen de estos objetos podría llevar a los acólitos en una dirección completamente opuesta a la búsqueda del origen del huésped demoníaco. Holthane tenía muchos proveedores y contactos en el Comercio Sable, y estos objetos podrían proceder de diferentes fuentes. Una vez los acólitos llegan a Kappex Orbital, encuentran que la 341 Beta-Cielo proporcionó transporte para mercancías de muchos comerciantes, abriendo una vasta red de contrabando y herejía. Descubrir más de esta conspiración del Comercio sin Rostro y de la naturaleza de estos antiguos artículos inhumanos puede convertirse en la base para aventuras futuras.

RECOMPENSAS

Los acólitos deben ganar entre 300 y 450 puntos de experiencia por cada sesión de juego, según sus acciones. Cada acólito implicado en la destrucción de Suvfaeras obtiene +3 de Influencia.

Cualquier acólito implicado en la destrucción de Puerto Giro obtiene el talento Enemigo (Consorcio). Los acólitos que enfoquen el encuentro con Lans Guljian de forma violenta pueden ganar Enemigo (Casa Guljian), o Enemigo (Nobleza de la Cúspide) si sus acciones son especialmente destructivas. Por el contrario, si son especialmente discretos y serviciales, el DJ podría conceder Protocolo en su lugar. Los acólitos que investiguen mucho tiempo Puerto Giro deberían ganar el talento Saber académico (Puerto Giro). Finalmente, cualquier acólito que cause una herida en la cabeza de un Rostro Angelical gana Enemigo (Chicos de las Nubes).

El DJ también debe evaluar las acciones del grupo para determinar cualquier cambio adicional de Sutileza. Mantener su tapadera a lo largo de la aventura debe aumentarla por lo menos 1d10. Si cae por debajo de 20 como resultado de sus acciones abiertas, los intentos para operar en secreto cuando regresen a la colmena podrían resultar muy difíciles.

APÉNDICE DE PNJs

Este apéndice incluye perfiles y trasfondo adicional para los PNJs en **Objetivos oscuros**. Si es necesario, pueden encontrarse PNJs adicionales en el **Capítulo XII: PNJs y Adversarios**.

EL HUÉSPED DEMONIACO SUBFAERAS

Como todos los huéspedes demoníacos, Suvfaeras es algo impío y blasfemo, cuya existencia desafía la naturaleza. Suvfaeras es único en que, además de las cadenas de plata y marcas ocultas que atan su cuerpo anfitrión, amuletos y talismanes de origen xenos adornan su forma blasfema. Es imposible decir si estos objetos tenían ese uso, o si los herejes que ataron a Suvfaeras le dieron ese propósito.

Aunque un demonio podría dignarse a habitar la carne de un mortal indefinidamente, ese estado es parecido a una prisión para los seres de la disformidad. De hecho, Suvfaeras fue inconscientemente creado en su forma actual por grupos desconocidos, que claramente poseían un conocimiento poderoso y condenatorio. Al escapar de su prisión de estasis, Suvfaeras está debilitado, quizás como efecto secundario del coro psíquico que lo mantuvo sometido. Siempre malicioso y sediento de sangre, su primer acto fue matar a sus guardias. Ahora, acecha en los túneles, recuperando lentamente su fuerza y tramando contra sus captores. Incluso si ese cuerpo es destruido, el demonio recuerda cada afrenta y con certeza regresará para entregar su venganza.

EL HUÉSPED DEMONIACO SUBFAERAS (MAESTRO) 33

CA ⁷ 01-10		HA	HP	F ⁸
4		52	35	55
BD ⁷ 11-20	BIZ ⁷ 21-30	R ⁷	Ag	Int
4		45	18	53
To ⁷ 31-70		Per	Vol	Em
4		45	55	15
			Inf	
			31	
Pd ⁷ 71-85	Piz ⁷ 86-00			
4				

MEDIA 2 COMPLETA 4 CARGA 6 CORRER 12 AMENAZA 40

GARRAS TIPO C/C

RNG —	CDD —	DAÑO 1d10+10 ^{2+BF} (I)
PEN 2	CAR —	REC —
PESO —	DISP. —	

ESPECIAL: MUTILADORA (3)

Habilidades: Psiniscencia (Per) +30.

Talentos: Asalto rabioso, Carga atronadora, Sentido disforme.

Rasgos: Criatura del más allá, Demoníaco (3), Fuerza antinatural (3), Levitador†, Miedo (2), Presencia funesta (20), Psíquico (FP 4), Tamaño (5), Visión en la oscuridad.

†Suvfaeras es un ser de poder antinatural, no afectado por ciertas leyes de la física. No necesita usar ninguna acción de movimiento para permanecer levitando.

Poderes psíquicos: Combustión espontánea, Desangrar, Desintegración, Escudo telequinético, Velocidad disforme.

Equipo: Armadura de carne con runas, cadenas y talismanes xenos.
Recién nacido: El perfil de Suvfaeras representa el estado debilitado en el que lo encuentran los acólitos. Si lo desea, el DJ puede aumentar las características de Suvfaeras en +10, aumentar su rasgo Demoníaco a 4, y añadir +1 a su factor psíquico.

TECNOHEREJE SOMNIUS HALBREL

Somnius Halbrel es un tecnohereje de la peor especie. Expulsado del Mechanicum por su investigación no autorizada de la anatomía xenos, sus experimentos se han vuelto más terribles desde entonces. Su obsesión es crear un híbrido de lo humano y lo xenos, algo que cree que ofrecerá un camino hacia la perfección que sobrepase incluso la promesa de la máquina. Aunque es capaz de pasar por tecnosacerdote debido a su conocimiento del Culto Mechanicus y sus obvios implantes, una inspección más cercana revela la horrible verdad. Halbrel es la cobaya más prometedora de su trabajo, y ha reemplazado buena parte de su carne con trasplantes de xenos o híbridos genéticos criados en tanques. Espera ansiosamente la llegada del huésped demoníaco para examinar las reliquias xenos usadas en la atadura de su carne imbuída por la disformidad.

SOMNIUS HALBREL (MAESTRO) 22

CA ⁻¹ 01-10		HA	HP	F
6		40	45	45
BD ⁻¹ 11-20	BIZ ⁻¹ 21-30	R	Ag	Int
10		55	35	60
To ⁻¹ 31-70		Per	Vol	Em
10		40	55	20
			Inf	
			43	
Pd ⁻¹ 71-85	Piz ⁻¹ 86-00			
10				

MEDIA 3 COMPLETA 6 CARGA 9 CORRER 18 AMENAZA 35

PISTOLA DE PLASMA CLASE PISTOLA

ALC 30M	CDD T/2/-	DAÑO 1d10+8 (E)
PEN 6	CAR 10	REC 3 COMPL.
PESO 4 KG	DISP. MR	

ESPECIAL: MAXIMA, SOBRECALENTAMIENTO

MAZA DE ENERGÍA CLASE C/C

ALC —	CDD —	DAÑO 1d10+8 ^{4+SB} (E)
PEN 4	CAR —	REC —
PESO 3,5 KG	DISP. MR	

ESPECIAL: CAMPO DE ENERGÍA, CONMOCIONADORA

Habilidades: Competencia tecnológica (Int) +20, Lógica (Int) +10, Medicae (Int) +20, Perspicacia (Per), Saber prohibido (Adeptus Mechanicus, Demonología).

Talentos: Descarga de lumen, Difícil de matar, Duro de pelar, Toque mecánico.

Rasgos: Máquina (1), Regeneración (1), Tocado por el Destino (3), Visión en la oscuridad.

Equipo: Túnicas revestidas de malla, eteroscopia, combiherramienta, varios tomos maléficos, unidad de voz portátil, respirador.

Implantes: Brazo derecho biónico, generadores de lumen, implantes Mechanicus, mecadendrita (herramienta), mecadendrita (medicae).

Tecnohereje Extremis: Al atacar a un personaje con extensas partes cibernéticas (como un servidor o un tecnosacerdote) o al hacer un disparo localizado a un miembro biónico, Somnius Halbrel hace una tirada de Competencia tecnológica (HA o HP) en lugar de la tirada de Habilidad de Armas o Habilidad de Projectiles estándar.

ZAX HOLTHANE, COMERCIANTE SABLE

Despiadado y ambicioso, Zax Holthane ha contaminado una docena de mundos con el impío contrabando del Comercio Sable. Sus negocios en la colmena Desoleum han sido hasta ahora bastante lucrativos, y con los Rostros Angelicales como intermediarios, ha vendido a numerosos nobles ricos. Aunque Holthane trata con gran variedad de mercancías, como hacen la mayoría de comerciantes de su clase, su especialidad es el armamento de origen xenos. Curiosamente, Holthane nunca usa armas xenos.

ZAX HOLTANE (ELITE)					18
CA	01-10	4	HA	HP	F
BD	11-20	7	41	50	37
BIZ	21-30	7	R	Ag	Int
TO	31-70	7	43	40	38
PD	71-85	7	Per	Vol	Em
PIZ	86-00	7	41	40	37
			Inf		
MEDIA 4 COMPLETA 8 CARGA 12 CORRER 24 AMENAZA 20					
PISTOLA BÓLTER			CLASE PISTOLA		
ALC 30M	CDD T/2/-	DAÑO 1d10+6 (X)			
PEN 5	CAR 8	REC 1 COMPL.	PESO 3,5 KG	DISP. MR	
ESPECIAL: DESCARRADORA					
PISTOLA AUTOMÁTICA			CLASE PISTOLA		
ALC 30M	CDD T/-/6	DAÑO 1d10+2 (I)			
PEN 0	CAR 18	REC 1 COMPL.	PESO 1,5 KG	DISP. N	
ESPECIAL: —					

Habilidades: Esquivar (Ag) +10, Perspicacia (Per).

Talentos: Combate con dos armas, Desenfundado rápido, Disparos independientes, Recarga rápida.

Equipo: Armadura antifragmentación bajo túnica de cuero, 2 cargadores adicionales para la pistola bólter, 2 cargadores adicionales de proyectiles expansivos (ya incluidos en el perfil de la pistola automática), inyector y 3 dosis de estimulante, multitlave, lentillas fotosensibles, unidad de voz portátil, mira láser (añadida a la pistola bólter).

Pistolero experto: Al atacar con dos pistolas, Holthane puede intercambiar los resultados de las tiradas de Habilidad de Proyectiles antes de aplicar los resultados del ataque.

SKINNER (ELDRIC HAVOFAST), LÍDER DE LOS ROSTROS ANGELICALES

El hijo más joven de la antigua y respetada Casa Havofast, Eldric despreció a sus hermanos desde pequeño. Tras apuñalar de muerte a su hermano mayor huyó a la colmena inferior, donde se unió a los Rostros Angelicales. Ahora, bajo el nombre "Skinner", Eldric se deleita libremente en sus impulsos violentos y sádicos. Incluso entre los crueles Rostros Angelicales, Skinner tiene una reputación brutal.

ELDRIC "SKINNER" HAVOFAST (ELITE)					15
CA	01-10	4	HA	HP	F
BD	11-20	7	42	41	34
BIZ	21-30	7	R	Ag	Int
TO	31-70	7	36	41	37
PD	71-85	7	Per	Vol	Em
PIZ	86-00	7	38	35	41
			Inf		
MEDIA 4 COMPLETA 8 CARGA 12 CORRER 24 AMENAZA 10					
PISTOLA AUTOMÁTICA			CLASE PISTOLA		
ALC 30M	CDD T/-/6	DAÑO 1d10+2 (I)			
PEN 3	CAR 18	REC 1 COMPL.	PESO 1,5 KG	DISP. N	
ESPECIAL: —					
ESPADA DE ENERGÍA			CLASE C/C		
ALC —	CDD —	DAÑO 1d10+5 ^{2+BF} (A)			
PEN 4	CAR —	REC —	PESO 1 KG	DISP. MR	
ESPECIAL: CAMPO DE ENERGÍA					

Habilidades: Carisma (Em) +10, Esquivar (Ag) +10.

Talentos: Desenfundado rápido, Impávido, Maestro de esgrima. **Equipo:** Armadura de malla oculta, ropa cara y elegante, 2 cargadores adicionales de balas matahombres (ya incluidos en el perfil de la pistola automática).

Sádico: Una vez por turno, cuando Skinner inflige daño crítico, obtiene media acción adicional que debe emplear antes de que acabe su turno.

PANDILLERO ROSTRO ANGELICAL

A diferencia de otros pandilleros y trabajadores de la colmena media, los Chicos de las Nubes han visto el cielo, y se consideran superiores a las masas de escoria de colmena. Los Rostros Angelicales llevan este sentido de superioridad

a extremos, actuando como depredadores y cazando y torturando comunes por mera diversión. Son muy orgullosos en su apariencia, como hacen todos los Chicos de las Nubes, pero en particular valoran sus rostros jóvenes e inmaculados. Atacar la cara de un Rostro Angelical es invitar a toda la ira que él y los suyos puedan reunir, porque cualquiera que marque a un Rostro Angelical se ha ganado un enemigo para toda la vida.

PANDILLERO ROSTRO ANGELICAL (Tropa) 10

CA ⁻ 01-10	3	HA	HP	F
BD ³ 11-20	6	35	35	30
BIZ ³ 21-30	6	R	Ag	Int
TO ³ 31-70	6	35	30	32
PD ³ 71-85	6	Per	Vol	Em
PIZ ³ 86-00	6	37	32	38
		Inf		—

MEDIA 3 COMPLETA 6 CARGA 9 CORRER 18 AMENAZA 5

PISTOLA AUTOMÁTICA CLASE PISTOLA

ALC 30M CDD T/-/6 DAÑO 1d10+2 (I)

PEN 3 CAR 18 REC 1 COMPL. PESO 1,5 KG DISP. N

ESPECIAL: —

ESPADAS CLASE C/C

ALC — CDD — DAÑO 1d10+3 (A)

PEN 0 CAR — REC — PESO 3 KG DISP. CM

ESPECIAL: CAMPO DE ENERGÍA

Habilidades: Carisma (Em).

Talentos: Impávido.

Equipo: Armadura de malla oculta, ropa cara y elegante.

MERCENARIO A SUELDO

La violencia es una constante en el 41º milenio, y no hay escasez de mercenarios y espadas a sueldo para luchar por la causa de otro, siempre que la paga sea buena. Aunque un mercenario a sueldo no suele participar de la causa a la que sirve, aceptar el pago de un hereje lo condena con certeza.

MERCENARIO A SUELDO (Tropa) 10

CA ⁴ 01-10	8	HA	HP	F
BD ⁴ 11-20	8	35	37	35
BIZ ⁴ 21-30	8	R	Ag	Int
TO ⁴ 31-70	8	41	32	28
PD ⁴ 71-85	8	Per	Vol	Em
PIZ ⁴ 86-00	8	35	32	25
		Inf		—

MEDIA 3 COMPLETA 6 CARGA 9 CORRER 18 AMENAZA 5

RIFLE LÁSER CLASE BÁSICA

ALC 100M CDD T/3/- DAÑO 1d10+3 (E)

PEN 0 CAR 60 REC 1 COMPL. PESO 4 KG DISP. CM

ESPECIAL: FIABLE

Habilidades: Atletismo (F), Esquivar (Ag).

Talentos: No hay donde esconderse.

Equipo: 2 cargas de energía adicionales para el rifle láser, armadura antifragsmentación.

ESCRIBA

En Puerto Giro, los escribas se encogen sobre mesas-placa bajo la luz parpadeante de los candelabros, registrando el tráfico y negocios de Puerto Giro con detalle.

ESCRIBA (Tropa) 8

CA ⁻ 01-10	3	HA	HP	F
BD ³ 11-20	6	20	20	25
BIZ ³ 21-30	6	R	Ag	Int
TO ³ 31-70	6	25	20	35
PD ³ 71-85	6	Per	Vol	Em
PIZ ³ 86-00	6	30	30	35
		Inf		—

MEDIA 2 COMPLETA 4 CARGA 6 CORRER 12 AMENAZA 2

CUCHILLO CLASE C/C

ALC — CDD — DAÑO 1d5+2^{BF} (I)

PEN 0 CAR — REC — PESO 1 KG DISP. F

ESPECIAL: FIABLE

Habilidades: Saber académico (uno cualquiera).

Equipo: Gruesas túnicas manchadas de tinta, autopluma, material de escritura, placas de datos.

ADEPTO DEL CULTO

MECHANICUS DE DESOLEUM

Con promesas de conocimiento secreto y arcano, Halbrel corrompe a estos jóvenes adeptos y los aleja del Sacerdocio de Marte.

ADEPTO DEL CULTO MECHANICUS (Tropa) 9

CA ¹ 01-10	4	HA	HP	F
BD ¹ 11-20	4	35	35	30
BIZ ¹ 21-30	4	R	Ag	Int
TO ¹ 31-70	4	35	30	32
PD ¹ 71-85	4	Per	Vol	Em
PIZ ¹ 86-00	4	37	32	38
		Inf		—

MEDIA 2 COMPLETA 4 CARGA 6 CORRER 12 AMENAZA 3

RIFLE LÁSER CLASE BÁSICA

ALC 100M CDD T/3/- DAÑO 1d10+3 (E)

PEN 0 CAR 60 REC 1 COMPL. PESO 4 KG DISP. CM

ESPECIAL: —

ARMA A 2 MANOS CLASE C/C

ALC — CDD — DAÑO 2d10+3^{BF} (A)

PEN 0 CAR — REC — PESO 7 KG DISP. E

ESPECIAL: CAMPO DE ENERGÍA

Habilidades: Competencia tecnológica (Int).

Talentos: Toque mecánico.

Equipo: Túnicas de tejido tecnológico, combiherramienta.

Implantes: Implantes Mechanicus.

ÍNDICE

A

Abandonar combate (Acción).....	218
Acciones.....	217
Usar acciones.....	218
Acechador (PNJ).....	388
Acoplada (Propiedad).....	145
Acrobacias (Habilidad).....	98
Adeptus Administratum (Trasfondo).....	46
Adeptus Arbites (Trasfondo).....	48
Adeptus Astra Telepathica (Trasfondo).....	50
Adeptus Mechanicus (Trasfondo).....	52
Adeptus Ministorum (Trasfondo).....	54
Adivinación (Disciplina).....	200
Afianzar arma pesada (Acción).....	219
Afilada (Propiedad).....	145
Aguante (Atletismo).....	98
Alucinógena (Propiedad).....	145
Ambidiestro (Talento).....	123
Amorfo (Rasgo).....	134
Anatema de la disformidad (Talento).....	92
Anatema demoníaco (Talento).....	92
Anfibio (Rasgo).....	134
Ángel KZ-8 (Mundo).....	346
Aparatosa (Propiedad).....	145
Aprendiz de todo (Talento).....	88
Apresadora (Propiedad).....	145
Aptitudes.....	79
Apuntar (Acción).....	219
Arbitrador del adeptus arbites (PNJ).....	384
Armadura natural (Rasgo).....	134
Arma de disformidad (Rasgo).....	134
Arma tecnológica (Talento).....	123
Armas.....	144
Armas exóticas a distancia.....	156
Bólder.....	151
Combiarmas.....	151
Eléctricas.....	161
Encasquilladas.....	223
Energía.....	161
Fusión.....	155
Granadas y Explosivos.....	157
Lanzadores.....	154
Lanzallamas.....	152
Láser.....	153
Modificaciones.....	162
Munición especial.....	165
Plasma.....	155
Proyectil sólido.....	155
Psíquicas.....	159
Rudimentarias a distancia.....	154
Rudimentarias C/C.....	160
Ruido de las armas.....	149
Sierra.....	158
Armas naturales (Rasgo).....	134
Armas naturales mortíferas (Rasgo).....	134
Armero (Talento).....	123

Artista de oropel (PNJ).....	392
Asalto (Propiedad).....	146
Asalto devastador (Talento).....	123
Asesino (Rol).....	62
Asesino Eversor (PJR).....	298
Asesino preciso (Talento).....	123
Astrópata (PNJ).....	391
Atadura del alma (Rasgo).....	134
Ataque combinado (Talento).....	123
Ataque ineludible (Talento).....	123
Ataque localizado (Acción).....	219
Ataque normal (Acción).....	220
Ataque relámpago (Acción).....	220
Ataque relámpago (Talento).....	123
Ataque total (Acción).....	220
Ataque veloz (Acción).....	220
Ataque veloz (Talento).....	123
Aterrorizar (Mando).....	107
Atletismo (Habilidad).....	99
Aturdir (Acción).....	220
Aura sin alma (Talento).....	92
Autocarruaje hectin (Vehículo).....	190
Aventine (Mundo).....	340

B

Bastión de voluntad de hierro.....	123
Bendición del Emperador.....	30
Bestial (Rasgo).....	134
Biomancia (Disciplina).....	203
Blanco difícil (Talento).....	124
Blindaje.....	167
Bloqueo de disformidad (Talento).....	124
Bloqueo mental (Rasgo).....	135
Brazos fuertes (Talento).....	124
Brazos múltiples (Rasgo).....	135
Brujo eldar (PNJ).....	414
Buscador (Rol).....	64

C

Caer de pie (Talento).....	124
Calidad.....	141
Cambio de fase (Rasgo).....	136
Campo de energía (Propiedad).....	146
Campo de vacío (Talento).....	92
Campos de fuerza.....	168
Camuflado en la multitud (Talento).....	124
Característica antinatural (Rasgo).....	136
Características.....	21
Aptitudes.....	79
Asignar puntos.....	31
Bonificaciones.....	21
Generar.....	31
Mejoras.....	80
Carga (Acción).....	220
Carga atronadora (Talento).....	124
Carga brutal (Rasgo).....	136
Carisma (Habilidad).....	100

Cazarrecompensas de Desoleum (PNJ).....	384
Cel (Mundo).....	340
Cerix Magnus (Mundo).....	341
Cibernética.....	180
Calidad.....	184
Injertar.....	181
Mejoras biónicas e implantes.....	181
Prótesis biónicas.....	180
Ciego (Rasgo).....	136
Cifrar y descifrar (Lógica).....	106
Circunstancias de combate.....	229
Ciudadano (PNJ).....	392
Cobertura.....	229
Combate con dos armas.....	228
Combate con dos armas (Talento).....	124
Combate desarmado.....	228
Presa.....	228
Comerciante (PNJ).....	393
Comerciante independiente (PNJ).....	399
Comerciar (Habilidad).....	100
Competencia química (Medicae).....	108
Conducto disforme (Talento).....	124
Concentrar poder (Acción).....	220
Conocimiento infuso (Talento).....	125
Consagrada (Propiedad).....	146
Contaminador de la cepa (PNJ).....	407
Contorsionista (Acrobacias).....	98
Contraataque (Talento).....	125
Control absoluto (Talento).....	88
Corcevidrio (Montura).....	190
Correr (Acción).....	221
Corrosiva (Propiedad).....	146
Corrupción.....	289
Eliminar.....	291
Corsario víbora del anochecer (PNJ).....	412
Corte (Propiedad).....	146
Coz (Acción).....	252
Crear un inquisidor.....	354
Criatura de pesadilla (Rasgo).....	136
Criatura del más allá (Rasgo).....	136
Cuadrúpedo (Rasgo).....	136
Cuerpo a tierra (Esquivar).....	103

D

Danza asesina (Talento).....	125
Daño.....	232
Características.....	232
Condiciones y daño especial.....	242
Crítico.....	232
Defensiva (Propiedad).....	146
Delirios (Trastornos mentales).....	289
Demagogo del contagio (PNJ).....	406
Demoliciones (Compet. tecno.).....	101
Demoníaco (Rasgo).....	136
Derribo (Acción).....	221

Desarmar (Talento).....	125	Escrutinio (Habilidad).....	103	Hermana de batalla canonesa (PJR).....	296
Descarga de lumen (Talento).....	125	Escudo de desprecio (Talento).....	89	Hierofante (Rol).....	70
Descomunal (PNJ).....	408	Especialista sin armas (Talento).....	126	Hostigar (Acción).....	222
Desenfundado rápido (Talento).....	125	Esquivar (Habilidad).....	103	Humo (Propiedad).....	148
Desequilibrada (Propiedad).....	146	Estabilización automática (Rasgo).....	137		
Desgarradora (Propiedad).....	146	Estampida (Rasgo).....	137	I	
Desoleum (Mundo).....	328	Euclides 13 Gamma (Mundo).....	346	Idiomas en el 41 Milenio.....	105
Desperado (Rol).....	66	Evasión (Acción).....	221	Impacto (Propiedad).....	148
Destino compartido (Talento).....	88	Evasivo (Talento).....	126	Impacto doble (Talento).....	128
Devoto (PNJ).....	389	Excavador (Rasgo).....	137	Impávido (Talento).....	128
Diagnosticar (Medicae).....	108	Experiencia inicial.....	78	Imperturbable (Talento).....	128
Diagrama de dispersión.....	230	Explorador eldar (PNJ).....	413	Implantes mechanicus (Rasgo).....	137
Difícil de matar (Talento).....	125	Explosión (Propiedad).....	147	Imprecisa (Propiedad).....	148
Disfraz (Engañar).....	102			Inanición.....	267
Disparo en movimiento (Talento).....	125	F		Incorporarse/montar (Acción).....	223
Disparo infalible (Talento).....	125	Fabricación.....	97	Incorpóreo (Rasgo).....	137
Disparos independientes (Talento).....	125	Fabricación (Compet. tecno.).....	101	Indagar (Habilidad).....	103
Dispersión (Propiedad).....	147	Fabricación (Supervivencia).....	118	Indicios en las multitudes (Talento).....	128
Disponibilidad.....	141	Factor psíquico (FP).....	193	Indirecta (Propiedad).....	148
Disposición.....	277	Mejoras.....	193	Inestabilidad de la disformidad	
Disrupción de la disformidad		Fatiga.....	233	(Rasgo).....	137
(Talento).....	92	Favorecido por la disformidad		Influencia.....	268
Disruptiva (Propiedad).....	147	(Talento).....	127	Ganar.....	268
Distribuidor independiente		Fe de adamantina (Talento).....	127	Influencia del inquisidor (Usar).....	270
de Desoleum (PNJ).....	386	Fiable (Propiedad).....	147	Perder.....	269
Dominio (Talento).....	126	Finta (Acción).....	222	Informante de los insurrati (PNJ).....	388
Draconis lejano (Mundo).....	346	Flexible (Propiedad).....	147	Iniciado de la cepa (PNJ).....	406
Drogas y artículos de consumo.....	172	Fobia (Trastorno mental).....	288	Iniciado en la disformidad (PNJ).....	409
Abuso de drogas y adicción.....	173	Fuego de contención (Acción).....	222	Iniciativa.....	217
		Fuego de oportunidad (Acción).....	222	Inmortal (Rasgo).....	137
		Fuera de control.....	255	Inquisidor (Mejora de élite).....	88
E		Fuerza por la convicción (Talento).....	89	Intocable (Mejora de élite).....	91
Efectos críticos acerados.....	240, 241	Furia asesina (Talento).....	127	Inspirar (Mando).....	107
Efectos críticos de energía.....	234, 235	Furia de combate (Talento).....	128	Instintos desarrollados (Talento).....	128
Efectos críticos de explosión.....	236, 237	Furia del Caos (PNJ).....	417	Interrogar (Habilidad).....	104
Efectos críticos de impacto.....	238, 239	Furia virtuosa.....	227	Interrogatorio coordinado (Talento).....	128
El racimo Rosenkreuz (Mundo).....	348	Fusión (Propiedad).....	147	Interrogatorio discreto (Talento).....	129
Eléctrica (Propiedad).....	147			Intimidar (Habilidad).....	104
¡Embestida! (Acción).....	256	G		Intuición inspirada (Talento).....	89
Encubrimiento (Talento).....	126	Golpe asesino (Talento).....	128	Invocación férrica (Talento).....	129
Encuentros.....	264	Golpe mortífero (Talento).....	128		
Combate.....	266	Golpea y corre (Acción).....	251	J	
Exploración.....	265	Gravedad (Propiedad).....	147	Juego (Lógica).....	106
Sociales.....	265	Grox (PNJ).....	400	Jugando con PNJs.....	362
Viaje.....	265	Grumete (PNJ).....	394	Juno (Mundo).....	324
Encuentros de combate.....	382	Guardián eldar.....	411		
Equilibrados.....	382	Guardia imperial (Trasfondo).....	56	K	
Nivel del encuentro.....	382	Guerrero (Rol).....	68	Kul (Mundo).....	346
Ritmo.....	383				
Umbral de amenaza.....	382	H		L	
Enemigo (Talento).....	126	Habilidades.....	94	Lanzallamas (Propiedad).....	148
Engañar (Habilidad).....	101	Aptitudes.....	81	Laran 9k (Mundo).....	342
Enkidu (Mundo).....	338	Especialidades.....	95	Leer los labios (Perspicacia).....	111
Entrenamiento con arma		Mejoras.....	80	Lesiones.....	232
exótica (Talento).....	126	Rangos.....	96	Levantar peso (Atletismo).....	98
Entrenamiento con armas (Talento).....	126	Tipos.....	95	Levitación magnética (Talento).....	129
Equilibrada (Propiedad).....	147	Uso.....	94	Levitador (Rasgo).....	137
Equipar (Acción).....	221	Uso sin entrenamiento.....	95	Lingüística (Habilidad).....	104
Equipo (Inicio).....	81	Halo de mando (Talento).....	128		
Escoria (PNJ).....	394				

Localizaciones de impacto.....	226	Mutación.....	291	Fuerza psíquica.....	194
Locura.....	286	Mutiladora (Propiedad).....	148	Mantenimiento.....	198
Eliminar.....	289	N		Peligros de la disformidad.....	197
Lógica (Habilidad).....	106	Nacido en el vacío (Mundo natal).....	40	Ráfaga psíquica.....	198
Los poderes de Askellon.....	127	Nauseabundo (Rasgo).....	415	Uso.....	194
Lucha a ciegas (Talento).....	129	Navegación (Habilidad).....	109	Portador de la plaga (PNJ).....	415
M		Necrófago (PNJ).....	408	Postura defensiva (Acción).....	223
Maestría en combate (Talento).....	129	Niega al brujo (Talento).....	130	Potenciadores sanguíneos (Talento).....	131
Maestro con dos armas (Talento).....	129	Niveles de éxito y fracaso		Preceptor (PNJ).....	404
Maestro de esgrima (Talento).....	130	(NdE/NdF).....	24	Predestinación (Inicio).....	84
Maestro de todo (Talento).....	89	No hay donde esconderse		Predestinado (Talento).....	89
Magister de la plaga (PNJ).....	405	(Talento).....	130	Predicador (PNJ).....	390
Magnate mercantil del consorcio		Noble cuna (Mundo natal).....	42	Presa (Acción).....	223
(PNJ).....	398	Noble depravado (PNJ).....	398	Primeros auxilios (Medicae).....	108
Maleza de hueso (PNJ).....	403	Noble de la cúspide (PNJ).....	397	Primitiva (Propiedad).....	149
Mandíbula de hierro (Talento).....	130	Nunca muere (Talento).....	130	Príncipe de la cúspide (PNJ).....	398
Mando (Habilidad).....	106	Nurglete (PNJ).....	416	Probada (Propiedad).....	150
Maniobra cautelosa (Acción).....	223	Nurn Delta.....	347	Proscrito (Trasfondo).....	58
Maniobra evasiva (Acción).....	251	O		Protocolo (Talento).....	131
Maniobrar (Acrobacias).....	98	Obsesivo-compulsivo		Psinisciencia (Habilidad).....	113
Máquina (Rasgo).....	138	(Trastorno mental).....	288	Psíquica (Propiedad).....	150
Marine espacial Guardián		Odio (Talento).....	130	Psíquico (Mejora de élite).....	90
de la Muerte (PJR).....	297	Oficial involuto		Psíquico (Rasgo).....	138
Marine espacial de los		de Desoleum (PNJ).....	395	Psíquicos (PNJ).....	409
Caballeros Grises (PJR).....	299	Oficio (Habilidad).....	110	Puerto águila (Mundo).....	342
Matón (PNJ).....	387	Ojo de venganza (Talento).....	130	Puerto lokhart (Mundo).....	343
Máxima (Propiedad).....	148	P		Puntos de destino.....	293
Mazazo (Talento).....	130	Parar (Habilidad).....	111	Putricifex, Herald de Nurgle	
Medicae (Habilidad).....	107	Perdición de la disformidad		(PNJ).....	293
Mejoras de élite.....	86	(Talento).....	92	Q	
Miedo.....	285	Perforadora (Propiedad).....	149	Quiebro (Acción).....	252
Miedo (Rasgo).....	138	Perspicacia (Habilidad).....	111	Quirurgo (Rol).....	74
Místico (Rol).....	72	Pesadillas espantosas		Quirurgo superior (Talento).....	131
Moho mental (PNJ).....	403	(Trastornos mentales).....	289	R	
Momento de inspiración (Talento).....	130	Precisa (Propiedad).....	149	Ráfaga automática (Acción).....	224
Monturas y vehículos.....	185	Precisión mortífera (Talento).....	131	Ráfaga semiautomática (Acción).....	224
Armas y arcos de disparo.....	186	Presencia funesta (Rasgo).....	138	Rasgos.....	134
Combate.....	250, 253	Perdición del demonio (Talento).....	92	Rastrear (Supervivencia).....	118
Conducir.....	250	Peregrino (PNJ).....	388	Ratas de fundición y	
Daño y reparación.....	257	Personajes de refuerzo.....	294	Rey de las ratas (PNJ).....	402
Rasgos.....	187	Personalidad.....	277	Rayo de lumen (Talento).....	131
Tipos.....	185	Agresivo.....	278	Recarga (Acción).....	224
Velocidad.....	186	Confiado.....	278	Recarga (Propiedad).....	150
Motocicleta velocix (Vehículo).....	190	Inteligente.....	278	Recarga rápida (Talento).....	131
Movimiento.....	245	Sumiso.....	278	Recio (Talento).....	132
Apresurarse.....	245	Trastornado.....	279	Recompensas (Jugador).....	371
Correr.....	245	Pestilante (PNJ).....	407	Red de contactos (Talento).....	132
Gravedad.....	250	Pilotar (Habilidad).....	111	Regeneración (Rasgo).....	138
Nadar.....	248	Piromancia (Disciplina).....	206	Reptante (Rasgo).....	138
Saltar.....	247	¡Pisa a fondo! (Acción).....	251	Reserva (Acción).....	224
Tregar.....	246	Pistas.....	280	Resistencia (Talento).....	132
Volar.....	249	PNJs.....	380	Resolver los problemas.....	353
Movimiento (Acción).....	223	Perfiles.....	380	Resorte (Talento).....	132
Movimiento táctico (Acción).....	223	Tipos.....	380	Retuercecarne (PNJ).....	408
Mundo altar (Mundo natal).....	32	Poderes psíquicos.....	198	Revelacionista del templo (PNJ).....	390
Mundo colmena (Mundo natal).....	34	Fenómenos psíquicos.....	195	Robusto (Talento).....	132
Mundo forja (Mundo natal).....	36			Rociadora (Propiedad).....	150
Munición estándar.....	166				

¡AGRADECIMIENTO ESPECIAL A NUESTROS TESTEADORES!

Coordinador Ronald DeValk; “Rooster Booster” Ryan Powell con Jessica Powell, Matt Bogart y Richard Sanders; “Impenitente” Lachlan “Raith” Conley con Jordan Dixon, Nicole Gillies y Mark McLaughlin; “You Bid Babies?!” Jordan Millward con Keri Harthoorn, Kyle Harthoorn-Burton, Kieren Smith, Julia Smith, y Malcolm Douglas Spence; “Tiradas peligrosas” Matthew “H.B.M.C.” Eustace con Sean Kelly, Stuart Lord, y Mike “El marido de Rosie” Madani; “Los bibliotecarios” Pim Mauve con Gerlof Woudstra, Keesjan Kleef, Cees Jan-Voogd, y Joris Voogd; “iSin coraje, sin gloria!” Sean Connor con Stephen Pitson, Adam Lloyd, Ben Newman, Mathieu Booth, Simon Butler, y Michael Thompson; Trevor Stamper con John Olszewski, Louis Barrera, Michael Cosentino, y Brian Gilkison; “Navaja sierra de Ockam” Blake “HTMC” Bennett con Matt Armstrong, Jasper Crocker, Kory Hook, Jesse Huston, y Aaron Kaufman; “Los Santos de fuego” Tim Huckelbery con Andy Christensen, Michael Gernes, Taylor Ingvarsson, y Jason Walden; “Mundo del Pringue Negro” Katrina Ostrander con Max Brooke, Tim Huckelbery, Ryan Lee y Sam Stewart. Y un agradecimiento especial también para todos los que participaron en la beta: *El Emperador agradece su servicio.*

Rondador de cadáveres (PNJ).....	400	Supervivencia (Habilidad)	117	Tóxico (PNJ).....	409
Rufián (PNJ)	387	Sutileza	270	Trabajador de manufactorum (PNJ)	393
Rutas	282	Determinar	274	Trampas (Seguridad).....	116
S		Ganar	272	Transportar y empujar objetos.....	248
Saber académico (Habilidad).....	114	Perder	274	Transporte blindado Quimera (Vehículo).....	191
Saber popular (Habilidad).....	115	T		Tratamientos prolongados (Medicae).....	108
Saber prohibido (Habilidad).....	116	Talentos	119	Trato animal (Supervivencia)	118
Sabio (Rol).....	76	Adquisición.....	81	Trauma mental.....	287
Sacerdote de la disformidad (PNJ)	409	Especialidades.....	120	Desarrollar trastornos mentales.....	287
Saltar (Acción).....	224	Grado 1.....	120	Trucos de manos (Habilidad).....	118
Saltar (Acrobacias).....	98	Grado 2	121	Tuchulcha (Mundo)	348
Sancionado (Rasgo)	138	Grado 3.....	122		
Sancionador (PNJ)	385	Mejoras	81	U	
Seguimiento (Sigilo).....	117	Tamaño (Rasgo)	139	Ultrasonidos (Rasgo)	139
Seguridad (Habilidad).....	116	Tasar (Comerciar).....	100	Usar una habilidad (Acción).....	225
Selección de objetivo (Talento)	132	Tecnosacerdote (PNJ)	396	Uso de mecadendrita (Talento)	133
Semilla del Caos (PNJ).....	410	Telequinesia (Disciplina)	209	Utensilios	175
Sentido disforme (Talento).....	132	Telepatía (Disciplina).....	212		
Sentidos antinaturales	139	Terminus prime (Mundo).....	343	V	
Señor del crimen (PNJ).....	386	Thaur (Mundo)	344	Vacío psíquico (Talento).....	92
Servicios.....	178	Tirada de depravación	290	Vagabundo eldar (PNJ)	413
Cuidados médicos.....	179	Tirada de Solicitud.....	142	Velocidad sobrenatural (Talento).....	133
Viajar por el vacío	179	Comercio de objetos	143	Veloz (Talento).....	133
Servidor de combate (PNJ)	396	Tiradas (Mecánica principal)	22	Vengador implacable (PNJ)	414
Servidor esclavo (PNJ).....	396	Característica	23	Vengativa (Propiedad)	150
Servidor de reparaciones (PNJ)	397	Dificultad.....	24	Vestimenta y efectos personales.....	170
Sigilo (Habilidad).....	117	Enfrentada	24	Vigilancia constante (Talento)	133
Skargaul (PNJ)	401	Habilidad.....	23	Vigoroso (Rasgo).....	139
Sobrecalentamiento (Rasgo)	150	Prestar ayuda.....	25	Visión en la oscuridad (Rasgo).....	139
Soldado involuto		Prolongada	24	Voces y visiones (Trastorno mental).....	289
de Desoleum (PNJ).....	394	Tirador de élite (Talento).....	132	Volador (Rasgo).....	139
Sometimiento.....	132	Tocado por el destino (Rasgo).....	139	Voluntad del inquisidor (Talento)	89
Sorpresa	217	Toque mecánico (Talento).....	132		
Sufridor del juramento verdadero (PNJ)	389	Torbellino de muerte (Talento).....	133		
		Tóxica (Propiedad)	150		



NOMBRE DEL JUGADOR _____

GÉNERO _____ EDAD ____ CONSTITUCIÓN _____

COMPLEXIÓN _____ PELO _____

PECULIARIDADES _____











SUPERSTICIONES _____

RECUERDOS _____

ALIADOS _____

ENEMIGOS _____

CARACTERÍSTICAS

HAB. DE ARMAS (HA)			INTELIGENCIA (INT)
HAB. DE PROYECTILES (HP)			PERCEPCIÓN (PER)
FUERZA (F)			VOLUNTAD (V)
RESISTENCIA (R)			EMPATÍA (EM)
AGILIDAD (AG)			INFLUENCIA (IFL)

EXPERIENCIA

EXPERIENCIA		PUNTOS DE DESTINO:	
POR GASTAR		UMBRAL	
TOTAL GASTADO		ACTUAL	

PUNTOS DE DESTINO:

[illegible]

APTITUDES

HABILIDADES

	Concidea	+10	+20	+30
Acrobacias (Ag)				
Atletismo (F)				
Carisma (Em)				
Comerciar (Int)				
Compet. tecnológica (Int)				
Engañar (Em)				
Escrutinio (Per)				
Esquivar (Ag)				
Indagar (Em)				
Interrogar (V)				
Intimidar (F)				
Lingüística (Int)				
Lógica (Int)				
Mando (Em)				
Medicac (Int)				
Navegación (Disform.) (Int)				
Navegación (Estelar) (Int)				
Navegación (Superf.) (Int)				
Oficio (Int)				
Parar (HA)				

	Concidea	+10	+20	+30
Perspicacia (Per)				
Pilotar (Aeronáutica) (Ag)				
Pilotar (Nave de Vacío) (Ag)				
Pilotar (Superficie) (Ag)				
Psiniciencia (Per)				
Saber académico (Int)				
Saber popular (Int)				
Saber prohibido (Int)				
Seguridad (Int)				
Sigilo (Ag)				
Supervivencia (Per)				
Trucos de manos (Ag)				

TALENTOS Y RASGOS

[illegible]

ARMAS

NOMBRE:				TIPO:	
ALC:	CDD:		DAÑO:		
PEN:	CAR:	REC:	PESO:		DISP:
ESPECIAL:					
NOMBRE:				TIPO:	
ALC:	CDD:		DAÑO:		
PEN:	CAR:	REC:	PESO:		DISP:
ESPECIAL:					
NOMBRE:				TIPO:	
ALC:	CDD:		DAÑO:		
PEN:	CAR:	REC:	PESO:		DISP:
ESPECIAL:					
NOMBRE:				TIPO:	
ALC:	CDD:		DAÑO:		
PEN:	CAR:	REC:	PESO:		DISP:
ESPECIAL:					
NOMBRE:				TIPO:	
ALC:	CDD:		DAÑO:		
PEN:	CAR:	REC:	PESO:		DISP:
ESPECIAL:					
NOMBRE:				TIPO:	
ALC:	CDD:		DAÑO:		
PEN:	CAR:	REC:	PESO:		DISP:
ESPECIAL:					

TALENTOS Y RASGOS

[illegible]

PESO MÁX. CARGADO (BF+BR): _____
 PESO TOTAL CARGADO: _____

BLINDAJE Y DEFENSA

[illegible]

MOVIMIENTO

MEDIA		CARGA	
COMPLETA		CARRERA	

FATIGA

UMBRAI: (BR+BV)

ACTUAL:

PODERES PSÍQUICOS FACTOR PSI:

FACTOR PSI:

PÁGINA

[illegible]

CAPACIDADES ESPECIALES

This image shows a single sheet of cream-colored paper with horizontal blue or grey ruling lines, typical of notebook paper. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

NOMBRE DEL INQUISIDOR: _____

MUNDO NATAL _____

INFLUENCIA

ORIGEN _____

TRASFONDO _____



ROL _____

ORDO: _____

NOMBRE DEL JUGADOR _____

NOMBRE DEL PERSONAJE _____

MUNDO NATAL _____

TRASFONDO _____

ROL _____

MEJORAS DE ÉLITE _____

NOTAS _____

(PER) (V) (IFL)

NOMBRE DEL JUGADOR _____

NOMBRE DEL PERSONAJE _____

MUNDO NATAL _____

TRASFONDO _____

ROL _____

MEJORAS DE ÉLITE _____

NOTAS _____

(PER) (V) (IFL)

NOMBRE DEL JUGADOR _____

NOMBRE DEL PERSONAJE _____

MUNDO NATAL _____

TRASFONDO _____

ROL _____

MEJORAS DE ÉLITE _____

NOTAS _____

(PER) (V) (IFL)

100 100

50 50

0 0

NIVEL DE SUTILEZA

NOMBRE DEL JUGADOR _____

NOMBRE DEL PERSONAJE _____

MUNDO NATAL _____

TRASFONDO _____

ROL _____

MEJORAS DE ÉLITE _____

NOTAS _____

(PER) (V) (IFL)

NOMBRE DEL JUGADOR _____

NOMBRE DEL PERSONAJE _____

MUNDO NATAL _____

TRASFONDO _____

ROL _____

MEJORAS DE ÉLITE _____

NOTAS _____

(PER) (V) (IFL)

NOMBRE DEL JUGADOR _____

NOMBRE DEL PERSONAJE _____

MUNDO NATAL _____

TRASFONDO _____

ROL _____

MEJORAS DE ÉLITE _____

NOTAS _____

(PER) (V) (IFL)

NOTAS DEL GRUPO: _____
