

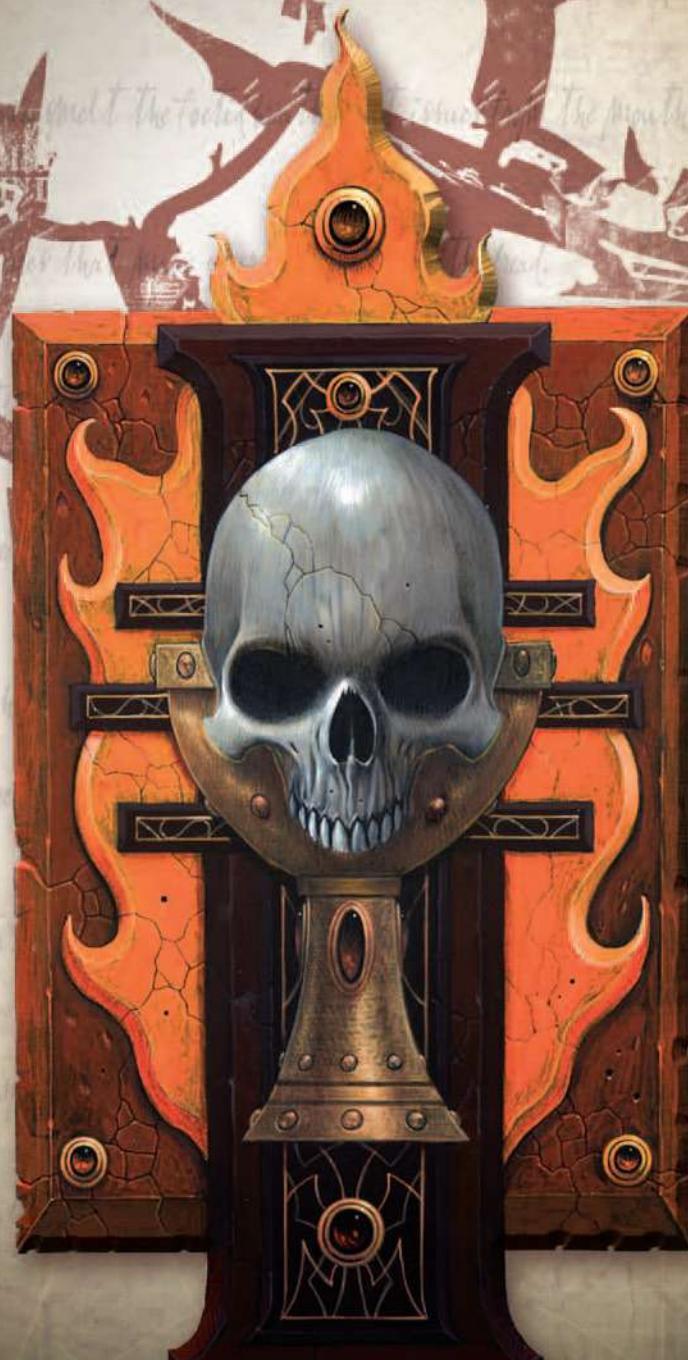
DARK HERESY™ DE LOS DISCÍPULOS DIOSSES OSCUROS™



UNA COLECCIÓN DE SECTAS,
SECRETOS Y CONSPIRACIONES

WARHAMMER®
40,000
ROLEPLAY

DARK HERESY™ DE LOS DISCÍPULOS DIOSSES OSCUROS™



EL JUEGO DE ROL AMBIENTADO EN EL DESPIADADO Y
OSCURO UNIVERSO DEL 41º MILENIO

CRÉDITOS

DISEÑADO Y ESCRITO POR

Alan Blight y John French con Owen Barnes y Mike Mason

DESARROLLO

Alan Blight, ANDy Hoare, John French y Sam Stewart

EDICIÓN Y MAQUETACIÓN

Michael Hurley, Jay Little, Mark O'Connor, Sam Stewart y Ross Watson

DISEÑO GRÁFICO

Kevin Childress y Mark Raynor

ILUSTRACIÓN DE PORTADA

Clint Langley

ILUSTRACIONES DEL INTERIOR

John Blanche, Alex Boyd, Paul Dainton, Wayne England, David Gallagher, Des Hanley, Neil Hodgson, Paul Jeacock, Nuala Kinrade, Karl, Stefan Kopinski, Paul Smith, Andrea Uderzo, Kev Walker y John Wigley

CARTOGRAFÍA

Andy Law

AGRADECIMIENTOS

Gary Astlefold, Steve Darlongton, Jody MacGregor, Jim Milne, Dylan Owen y todos los playtesters: Joel Clarke, Rob Finnegan, Kendra Hourd, Andrew J. McDonnell, Stephen Morris, Gary Parker, Carl Pates, Lisa Schoonmaker, Sean Schoonmaker, Paul Scott, Gabriela Stenson, Eric B. Ullman y Stuart Wells

DIRECTOR DE ILUSTRACIONES

Zoë Robinson

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN

Gabe Laulunen

COORDINADOR DE DESARROLLO

Michael Hurley

DESARROLLO EJECUTIVO

Jeff Tidball

EDITOR

Christian T. Petersen

GAMES WORKSHOP

CONCESIÓN DE LICENCIAS

Owen Rees

DIRECTOR DE CONCESIÓN DE LICENCIAS Y DERECHOS

ADQUIRIDOS

Erik Mogensen

JEFE DE LICENCIAS Y DEPARTAMENTO JURÍDICO

Andy Jones

TRADUCIDO Y MAQUETADO POR

Pablo Pérez "Darkpaul"

(v1.2.1 – 10/jun/2025)



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

Traducción libre del manual del juego **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 2000–2010, 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

INTRODUCCIÓN

¿Qué hay en este libro? 6

CAPÍTULO I – SOMBRAS DE LA ESTRELLA TIRANA

Usar a la Heréticus Tenebrae 8

CAPÍTULO II – HERETICUS

La naturaleza del enemigo 21

Herejías de fe y pensamiento 21

Los delitos de la corrupción corporal y la brujería 22

La esencia de las sectas 22

Psykana Obscura 26

Nuevos talentos para psíquicos 26

Nuevos poderes psíquicos 27

La Corriente del Templo 31

Principios, objetivos y creencias heréticas 31

Principios, objetivos y creencias heréticas 32

La corriente del templo en el sector Calixis 35

Informe de amenaza inquisitorial 37

Siervos de la vieja fe 37

Los Logicianos 40

Principios, objetivos y creencias heréticas 41

Estructura y actividad de la secta 41

Las artes prohibidas de la tecnología oscura 43

Los Logicianos en el sector Calixis 45

Los frutos de la ciencia prohibida 48

Informe de amenaza inquisitorial 49

Heraldos de pesadillas pasadas 50

La Multitud Pálida 52

Principios, objetivos y creencias heréticas 52

Cisma interno 53

Rebelión e insurrección 54

Informe de amenaza inquisitorial 58

Brujas, rebeldes y condenados: las fuerzas de la multitud pálida 59

El culto a la noche 61

La devoción al regreso del emperador 61

La leyenda del culto a la noche 62

Informe de amenaza inquisitorial 64

La verdadera naturaleza del culto a la noche 64

CAPÍTULO III – XENOS

La gran amenaza alienígena 70

Los diversos peligros del alienígena 71

El Comercio Frío 72

Ejemplos de artefactos xenos del sector Calixis 72

El Sindicato Imperecedero 75

La reputación del Sindicato 76

Un auténtico mercado negro 77

Un trato con el diablo 77

Su oscuro propósito 77

El horror de los slaught 78

Informe de amenaza inquisitorial 79

Miembros de la conspiración imperecedera 79

La Casa de la Bestia 82

La reputación de la Casa de la Bestia 83

Estructura y operaciones 85

Informe de amenaza inquisitorial 88

En las jaulas: Bestias de la Casa de la Bestia 88

Horrores secretos 90

Los cryptos 91

Motivaciones e infiltraciones de los cryptos 91

Orígenes y naturaleza de los cryptos 92

Conocimiento e ignorancia 94

Informe de amenaza inquisitorial 94

Los dispositivos del halo 97

Orígenes y naturaleza de los dispositivos del halo 97

Historia prohibida: dispositivos del halo

y el sector Calixis 97

Dispositivos del halo: la materia que crea los sueños más oscuros 99

Informe de amenaza inquisitorial 102

Titus Nefandiel: una vía a la condenación 102

La maldición de Solomon 104

La merecida oscuridad 104

El ritual del sacrificio 105

Informe de amenaza inquisitorial 106

CAPÍTULO IV – MALLEUS

Los poderes maléficos 113

Rituales del Caos 113

El oscuro arte de la hechicería 116

Poderes de hechicería 117

Armas, reliquias y protecciones profanas 119

Los Peregrinos de Hayte 123

Principios, objetivos y creencias heréticas 123

Estructura y actividad del culto 124

Informe de amenaza inquisitorial 127

Ateanismo 132

La obsesión de Julius Ateanos 132

La Transformada de Eris y su aplicación 135

Informe de amenaza inquisitorial 136

Los peones del príncipe de la oscuridad 136

La Hermandad de la Oscuridad Cornuda 137

La naturaleza del culto 139

Principios, objetivos y creencias maléficas 139

Historias susurradas en la oscuridad 141

Informe de amenaza inquisitorial 142

Una hermandad oscura 143

Los Viles Sabios 145

Plaga demoníaca 146

La patología de la corrupción 147

Informe de amenaza inquisitorial 149

Los hijos de la descomposición:

Los Viles Sabios 149

La Casa de Fieras 152

El camino del revelador 152

Carne desgarrada y realidades retorcidas 153

Informe de amenaza inquisitorial 156

Los heraldos de la corte radiante 156

La Sala del Asesinato 159

La historia roja 159

Informe de amenaza inquisitorial 161

CAPÍTULO V – EL ENEMIGO INTERIOR

Discordia entre los poderes terrenales y espirituales 165

El leviatán ciego: El Administratum 165

La ley en disputa: El Adeptus Arbites 166

Conflictos de fe: El Ministorum 169

El gran juego: Relaciones de sangre y de comercio 171

La llave a las estrellas: La Navis Nobilite 172

Discordia y conflicto en el seno de la Inquisición 174

Ordos, Cónclaves, Cábalas y facciones 174

Facciones calixianas.....	181
Inquisidor Glavius Wroth	183
Inquisidora Antonia Mesmeron	185
CAPÍTULO VI – LOS PERSEGUIDOS	
Némesis, yo te nombro.....	188
El noble arte de diseñar villanos.....	189
Ferran Ghast	190
Myrchella Sinderfell	191
Magos Vathek	192
La Princesa Ardiente.....	193
Coriolanus Vestra.....	194
Tobias Belasco.....	195
El Hereje Desconocido.....	196
CAPÍTULO VII – LA CASA DEL POLVO Y LA CENIZA	
Resumen de la aventura.....	198
Parte Uno: El Maestro de la Cámara XIII.....	200
Acólitos, interrumpidos.....	200
Los salones de la corte de cancillería	201
Parte Dos: Viaje sobre un mar tóxico.....	204
El vuelo del Mártir Cygnan.....	204
Dramatis Personae del Mártir Cygnan.....	205
Todos a bordo hacia la Isla Ardiente	207
Aterrizando en el gran crematorio	211
Parte Tres: La Casa del Polvo y la Ceniza	211
La estructura del Gran Crematorio	212
Locutor Mayweather	214
Los hechos según se desarrollan	214
La ciudad muerta	215
Dramatis Personae de la Casa del Polvo y la Ceniza....	216
Reliquias del más allá.....	217
Parte Cuatro: Trampa Mortal	219
Los enigmas de la Viuda Dorada	219
Se activa la trampa.....	219
La casa de los muertos	220
Estrategia de huida	221
Repercusiones.....	221
Recompensas	221
El legado de Haarlock y otras oscuras conspiraciones	221
PNJs y Antagonistas	222
Ayudas de Juego y ayudas del DJ	227
APÉNDICES	233

El veneno era amargo en su boca, pero le llenó la nariz de un dulce aroma mientras lo tragaba. "Ahora estoy verdaderamente entre los muertos", pensó y volvió a colocar el cálix, ahora vacío en el estrado ante la bruja de hierro.

"Gracias, Inquisidor Herrod", dijo la anciana y levantó un brazo biónico con tenazas para mostrar un electrotatuaje que brillaba con una luz azul pálido en su palma marchita. Herrod levantó la mano y su propia palma resplandeció con un electrotatuaje fresco del cálix rodeado de estrella de la Cábala Tiránista.

Se le había permitido pasar muy por debajo de las cámaras superiores y los patios del Bastión Serpentis, más allá del gran sello del triunfo del Emperador sobre el wyrm, donde nadie más que un portador del sello podría entrar, y muy por debajo de las catacumbas del archivo exterior, donde se guardaban las secretas menores. Incluso en esos niveles exteriores, sus pasos fueron seguidos por los cañones de las pistolas y el paso de los servidores centinelas, sus sensores de brujería y protocolos de ejecución siempre vigilantes. Tales medidas no eran infrecuentes dentro de una fortaleza de las sagradas Ordas y no estaba perturbado por su presencia. Sin embargo, cuando se acercó a las puertas enmarcadas por antorchas de la mayorra más profunda y vio el nicho desde donde la anciana lo vigilaba, sintió un desacostumbrado temor surgir en su mente bien entrenada: (Qué me espera más allá después de tales conocimientos?)

"Tienes tiempo hasta que caiga toda la arena", dijo la anciana, levantando dos relojes de arena enmarcados en hierro. La anciana le entregó uno a Herrod y colocó el otro en el estrado junto al cálix de veneno vacío. "Debes regresar y beber el segundo trago si no deseas permanecer entre los muertos", explicó la anciana con deleite, los cristales del crono reflejaban el frío azul de sus ojos. Ella sonrió, no era un mero servidor, algo mucho más antiguo, mucho peor.

Herrod asintió y la puerta del archivo interior se abrió como una flor de bronce. La oscuridad era total y no se dio cuenta de que el conservador estaba allí hasta que, con un siseo de gas, encendió una antorcha. Herrod miró hacia la alargada forma mecánica que se cernía sobre él. Tenía la cara muerta, la piel de cera estirada sobre latón.

"*¿Qué buscas?*" dijo con una voz tan muerta y seca como su rastro.

"*Se trata de esto*", respondió Herrod y levantó el artefacto. Muchos habían muerto para que estuviera en su poder y tenía una gran deuda con Marr por su recuperación de la Casa del Polvo y la Ceniza. Solo esperaba que valiera la sangre que habían pagado por ello. El conservador se quedó quieto por un segundo y luego su figura se dobló con el chasquido de un reloj, hasta que su cara muerta estuvo a la altura del objeto.

"*Hay varias conexiones, muchas referencias y significados posibles. Solo puedo mostrarte dónde, deberás buscar por ti mismo.*" De repente, se extendió a su altura completa y antinatural, y el conservador se volvió y se alejó flotando en la oscuridad. Herrod siguió su silencioso y lento levitar hasta un ascensor que esperaba.

Descendieron a través de cámaras rodeadas por aberturas de los pasillos con extremos oscuros. Era como descender por el cañón de una pistola o por el mecanismo inmovilizado de una antigua cerradura. A su alrededor había secretos apilados sobre secretos, superpuestas con mentiras y conjuras, herejías y verdades terribles, todas aprisionadas aquí en la oscuridad.

Por fin, la jaula se detuvo con un estremecimiento sobre un charco de luz pálida. En el límite de la visión, Herrod pudo ver superficies pálidas, indicios de formas y estructuras que poco a poco adquirían definición a medida que sus ojos se adaptaban a la penumbra. Frios rasgos femeninos moldeados en piedra blanca como la luna lo miraban, con las brasas cruzadas en el símbolo del Águila sobre los suaves bordes tallados de su túnica. Al volver la vista hacia su rastro inmóvil, vasto y magnífico, se dio cuenta de quién era ella, cuya tumba miraba: Cassilda Cognos, una leyenda muerta, vigilando la sección más antigua y peligrosa del archivo Tiranista, sirviendo en la muerte a la Cábala que había ayudado a fundar en vida. Miró el objeto que tenía en la mano. Lo había llevado más lejos de lo que se había atrevido a soñar.

La puerta de la jaula se abrió colgando de las bisagras y el conservador señaló a Herrod hacia la oscuridad más allá, pasándose una antorcha de gas. "No puedo pasar aquí", dijeron sus labios muertos, y luego, después de una pausa, "Regresaré antes de que se acabe la arena. Esperarás aquí o te unirás a las muertas".

Herrod salió y la jaula ascendió en la oscuridad. Solo ahora podía sentirlo a su alrededor, el peso de la fatalidad, de los fragmentos del futuro escrito y de las atrocidades pasadas, todo esperando a ser reensamblado en alguna configuración oscura. Pero, ¿por dónde empezar? ¡Menos de una hora comprada con tantas vidas, no me atrevo a desperdiciarla! Con cada latido de su corazón estaba más cerca de la muerte y en ese lugar la simple fascinación o la curiosidad podían matar. La Cábala se había encargado de eso. Al adentrarse en la oscuridad, con la antorcha en alto, oyó una voz extraña y burlona. Resonó desde una gran distancia en las alturas, pero al mismo tiempo, sonó como un susurro en su oído. ¿El conservador, la anciana o algo más? ¡Encontrarás lo que buscas, Herrod! Estás aquí. Siempre has estado aquí".

INTRODUCCIÓN

La amenaza de conspiración, tratos oscuros, y el poder oculto impregnán el universo de **DARK HERESY**. La información es a menudo incoherente, aleatoria y contradictoria, y los que buscan la verdad no solo arriesgan sus vidas, sino también sus almas. Sin embargo, buscar tal horror oculto es tarea de la Inquisición, porque ¿quién más podría salvar a la humanidad de estas amenazas traicioneras?

DISCÍPULOS DE LOS DIOSSES OSCUROS es la guía de las horribles y extrañas sectas que se esconden, frecuentemente a plena vista, entre ciudadanos y organizaciones del Imperio. Ya sean sobre tentadoras mentiras, adoración al alienígena, o la búsqueda de poder más allá de la razón, quienes podrían amotinar, controlar y condonar a la humanidad aparecen detallados aquí. Las amenazas presentadas proporcionan al Director de Juego gran cantidad de enemigos y villanos para enfrentarse a los agentes del Trono Dorado.

¿QUÉ HAY EN ESTE LIBRO?

Este libro está dividido en distintos capítulos, cada uno centrado en distintas sectas, organizaciones y facciones que entran dentro de las competencias de los sagrados Ordos: Hereticus, Xenos y Malleus. Cada sección proporciona información clave de sectas específicas, su ideología, historia, organización y propósito. Cuando sea adecuado, se presentarán sugerencias al Director de Juego sobre el uso de ciertas sectas y sus orígenes alternativos, así como ideas de escenarios, sugerencias y enlaces.

CAPÍTULO I: LA HERETICUS TENEBRAE

Este capítulo contiene diversos relatos, conocimientos prohibidos y susurros incompletos que ofrecen tentadoras visiones sobre la naturaleza y el oscuro propósito de la Estrella Tirana. Cuánta verdad puede ser destilada de los delirios de los locos y la confusión de los informes oficiales depende de la sabiduría del Director de Juego y el ingenio de los Personajes Jugadores.

CAPÍTULO II: HERETICUS

Mutantes, herejes y psíquicos amenazan el Imperio desde sus entrañas. Este capítulo describe a estos enemigos internos con más detalle y resume grupos específicos que utilizan la traición y la blasfemia junto con aquellos deformados en cuerpo y mente para lograr sus propios fines.

CAPÍTULO III: XENOS

El alienígena es el enemigo que acecha entre las frías y desoladas extensiones del espacio donde los hombres son esclavos, peleles, o presas. Este capítulo expone algunos de los implacables e inhumanos antagonistas que acechan en el sector Calixis y traman la caída del Imperio del hombre.

CAPÍTULO IV: MALLEUS

Nunca existirá un enemigo del Emperador peor y más persistente que los poderes de la disformidad. Aquí encontrarás algunos demonios y abominaciones de la disformidad que corrompen y consumen el alma humana. Muchos habitantes del sector Calixis son tentados por las fuerzas oscuras de la brujería o por la locura de las sectas del Caos detalladas en este capítulo.

CAPÍTULO V: EL ENEMIGO INTERIOR

Este capítulo se centra en lo que algunos consideran la mayor amenaza para la supervivencia de los dominios del Emperador; el conflicto interno, la confusión y la hostilidad dentro de las mismas estructuras construidas para mantener el Imperio.

CAPÍTULO VI: LOS PERSEGUIDOS: HEREJES BUSCADOS EN EL SECTOR CALIXIS

Discípulos oscuros, señores del crimen y villanos infames pueden encontrarse en este capítulo. También se mencionan en detalle ocho de los herejes más famosos y peligrosos.

CAPÍTULO VII: LA CASA DEL POLVO Y LA CENIZA

El capítulo final presenta una aventura donde los acólitos Inquisitoriales son empujados a un torbellino de intrigas y malicia alienígena mientras fuerzas oscuras se mueven para reclamar el legado de un infame Comerciante Independiente. ¡Este capítulo es para acólitos veteranos, no es para débiles de corazón!





SOMBRA DE LA ESTRELLA TIRANA

CAPÍTULO I: SOMBRA
DE LA ESTRELLA TIRANA

•
USAR LA HERÉTICUS
TENEbrae

•
PÁGINA 11

CAPÍTULO I: SOMBRA DE LA ESTRELLA TIRANA

"Entrada: 'Obscuro': La naturaleza de la amenaza es desconocida, deliberadamente oculta, se resiste a los análisis o está fuera de las categorías normales de peligro. Esta clasificación de amenaza también se aplica, en circunstancias excepcionales, a los peligros prohibidos de la propia antigüedad olvidada de la humanidad."

—Definiciones de los Rangos de Amenazas Inquisitoriales Comunes, Tabernáculo de los Cónclaves Segmentum

En este capítulo podrás encontrar material relacionado con la **Propheticum Hereticus Tenebrae**, las Profecías de la Estrella Tirana. Hace mucho tiempo, en lo más profundo del espacio que un día se conocería como Calixis, los rumores presagiaron un maléfico sol negro, a la deriva en los vientos etéreos que aparecen sin previo aviso y aterrorizan a todos. Con el tiempo estos mitos dieron forma a las profecías sobre una estrella de pesadilla. Estas profecías auguran acontecimientos calamitosos y la llegada de la ruina universal, advirtiendo sobre una amenaza que una vez fue y que será de nuevo, la destrucción de las naciones y la devastación de los mundos.

Las profecías son algo desconcertante y fragmentado que hablan de sucesos futuros, de una creciente sombra de terror, destrucción y anarquía. Sin embargo, el significado exacto de lo que está por venir escapa incluso a los estudiosos que han dedicado sus vidas al estudio de lo desconocido. La Hereticus Tenebrae se cierne desesperadamente cerca de la revelación y el entendimiento, pero evita la comprensión de cuerdos y locos por igual. Por supuesto, el aspecto más preocupante de este misterio es que lo que los hombres conocen como Estrella Tirana, es en cierto modo terriblemente real, como los planetas que han caído en la ruina pueden testificar.

Lo que se incluye a continuación no contiene respuestas definitivas al enigma de la Hereticus Tenebrae.

Sin embargo, permite vislumbrar la gran y terrible verdad, y tu propio enfoque puede servir de entrada a partidas y campañas de terror diseñadas para evitar el ascenso del horror, la oscuridad y la sangre.



ORIENTACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

En este libro encontrarás barras laterales con información que pueden ser de especial interés para el Director de Juego (DJ) que se proponga dirigir campañas de **DARK HERESY**. El contenido trata desde consejos al incorporar una organización herética particular dentro de una campaña, hasta pistas sobre como interpretar diferentes traidores y villanos. Naturalmente, corresponde a cada DJ determinar la mejor forma de utilizar dicha información.

USAR LA HERÉTICUS TENEBCRAE

La Hereticus Tenebrae es un gran misterio con implicaciones enormes para cada persona del sector Calixis. También puede ser lo que tú quieras que sea. Aunque los fragmentos en este capítulo pretenden dar un sentido a la destrucción que ha llegado a Calixis y que tal vez siempre estuvo ahí, hay muchas formas de entrelazarlos. Algunos fragmentos pueden ser verdaderos mientras que en otros puede haber distorsiones o alegorías, o incluso mentiras descaradas y malas interpretaciones de aquello que la mente humana no logra comprender. Tú eres quien debe determinar la verdad y tus Jugadores deben descubrirla.

La Hereticus Tenebrae no solo debe centrarse en el ascenso de la Estrella Tirana. Las conspiraciones y herejías que la Estrella Tirana y la Propheticum Hereticus Tenebrae han generado también pueden usarse como objetivo principal para una partida. Una conspiración global para asegurar que los eventos profetizados se cumplan puede crear una trama excelente.

Como alternativa, se puede utilizar una organización secreta dispuesta a hacer lo que sea necesario para evitar que la profecía se cumpla. Grupos itinerantes más pequeños y débiles como comerciantes condenados, profetas locos, y videntes también pueden introducir la Hereticus Tenebrae en partidas de menor nivel.

El mejor uso de la Hereticus Tenebrae es quizás como parte de una campaña en curso donde algunas de sus cualidades se hagan plenamente efectivas, y la omnipresente y nefasta naturaleza de su amenaza se vaya haciendo patente con el tiempo. La Hereticus Tenebrae habla sobre eventos, poderes y conspiraciones que estremecen los mundos. Por tanto, una partida que la incluya es automáticamente parte de un escenario mayor y más peligroso; una batalla que se está librando en el "ahora" del sector Calixis pero cuyo resultado no hará más que decidir la suerte del futuro, y tal vez no solo para Calixis.

La Estrella Tirana es algo misterioso, un verdadero interrogante (si lo deseas, literalmente inescrutable), y se puede usar como amenaza para unificar varias aventuras aparentemente dispares y proporcionar un objetivo inesperado a una campaña. O, por supuesto, siempre puedes dejar el misterio sin resolver, como uno de los muchos que guarda el siniestro 41º Milenio.



[774536.1]

++ La esperanza es el comienzo de la infelicidad ++

FORMULARIO 88.443.xF66

Expediente Imperial 31B

///Descrip. doc.: Transcripción de la grabación de voz ORD.
XENOS.1.33.4891.00/SWG9///

++ CLASIFICADO ++

DESCLASIFICADO
CON APROBACIÓN GENÉTICA ~ PP

ADM. 20

Análisis Preliminar del Obelisco hallado durante la expedición al Semillero-Gamma-9

Autór: Xenoarcanista Xoth Lyncarte

///Comienzo de la transcripción///

El dispositivo, porque éso lo que es en verdad, es un obelisco curvado que se encuentra a unos 7,5 metros de altura. El dispositivo carecía de todo signo de antigüedad, aunque yo diría que se ha mantenido así durante muchos milenios. Será necesario un análisis detallado con la asistencia del Magos Zephron para fijar su fecha de origen con mayor certeza. El dispositivo está formado por la sustancia psico-activa utilizada en las construcciones eldar. Sin embargo, mis compañeros del Tecnosacerdocio de Marte han apreciado que está unido a una veta de cristal que se introduce profundamente en el lecho rocoso del planeta. Creo que esto es de una importancia considerable e investigaré sobre ello más tarde.

En la superficie del dispositivo hay una serie de inscripciones rúnicas en bajo relieve. Estas inscripciones coinciden con una forma escrita de la lengua eldar. Estoy bastante familiarizado con el lenguaje de los eldar para hacer una evaluación tosca del significado de las inscripciones. La actitud básica de su significado es una advertencia, pero no una advertencia hacia un enemigo, sino a parientes o a aquellos que comparten su conocimiento. No es el tipo de advertencia que esperaba, las advertencias a intrusos en los dominios de los eldar son muy comunes en los mundos salvajes que consideran bajo su protección. En vez de eso, la advertencia era más parecida a "evitad este lugar", una súplica para huir ante un grave peligro.

El personal astropático unido a la expedición me informa que el obelisco emite una poderosa señal psíquica hacia la oscuridad de las estrellas cercanas. Creo que el objetivo de este dispositivo es enviar su mensaje al vacío. Me veo obligado a preguntarme si otros planetas en este volumen de espacio podrían albergar dispositivos similares, y especular sobre una posible conexión con la escasez relativa de la actividad eldar en el sector Calixis.

///Fin de la Transcripción///

///Este informe preliminar fue el único en ser transmitido antes de la pérdida de toda la expedición-Causas desconocidas.///

ANOCHE SOÑÉ CON LA TORRE DE NUEVO. ME QUEDÉ EN SU PINÁCULO Y SENTÍ EL VIENTO EN MI CARA. VI LA OSCURIDAD EXTENDERSE CUANDO LA TORMENTA SE LEVANTO. MI CARA SE VOLVIÓ HACIA LA TORMENTA QUE SE APROXIMA Y NO PODÍA APARTAR LA MIRADA. EL MUNDO TEMBLÓ, Y LAS ESTRELLAS SE PERDIERON CUANDO EL TRÉMULICO APARECIÓ. VI EN AQUÉL DESTELLO QUE EL MUNDO SE HABÍA CONVERTIDO EN UN TERRENO PÁLIDO SOBRE EL QUE SE ATTRASTRABAN FORMAS VISCOSEAS, CON OJOS NEGROS Y SIN PÁRPADOS, PERO ELLAS GRITARON CON VOCES QUE YO CONOCÍA.

EL MUNDO SE OSCURECIÓ CON CADA TRUENO. COMO SIEMPRE, PRIMERO LO VI EN LA DISTANCIA - LA SILUETA LEJANA DE UN HOMBRE INMÓVIL, RECORTADA CONTRA EL CIELO, BRILLANTE POR LOS DESTELLOS DE LOS TRÉMULICOS. LOS TRUENOS VINIERON MÁS RÁPIDO, COMO PISADAS MONSTRUOSAS Y CALCULADAS, Y CON CADA DESTELLO EL HOMBRE ESTABA MÁS CERCA. CON EL RITMO DE UN CORAZÓN QUE LATE SE ACERCÓ MÁS Y PUDE VER SUS OJOS. ERAN OSCUROS PERO EN SU INTERIOR SE VEÍAN LAS ESTRELLAS ROBADAS DEL CIELO.

CADA NOCHE ME DESPIERTO MÁS TARDE Y ÉL ESTÁ MÁS CERCA QUE ESTABA LA NOCHE ANTERIOR. LA NOCHE PASADA ALCANZÓ LOS PIES DE LA TORRE.

///Gral desapareció hace ocho años. Mis agentes hallaron el diario en la Torre del Artefacto a la que renunció el Rey de ese reino feudal para ser usada por funcionarios del Imperio.///

///Liberado del registro de Memnoth Gral, secretario superior de la misión del Adeptus Administratum en el dominio de Zillman. ++ ADM.433, F19 Archivado///



CUANDO LA ESTRELLA TIRANA APAREZCA

La Estrella Tirana se puede utilizar como un evento catastrófico que puede tener profundas repercusiones para los personajes y la campaña. Aquí presentamos algunas formas de representar un evento.

Vaticinado: El ascenso de la Estrella Tirana es augurado por incidentes que crecen en magnitud. Estos presagios pueden ser sueños y visiones, delirios de dementes, o sucesos extraños e inexplicables. También puede haber otras señales, como fluctuaciones en la disformidad, detectables mediante la habilidad Psinisciencia. La inquietud social, el pánico, y lo peor de la naturaleza humana salen a relucir precediendo la aparición de la estrella. Sean cuales sean las señales que marcan su llegada, los jugadores deben sentir la tensión y el ambiente de condenación, cada día, hora y minuto.

Apocalíptico: Cuando la estrella aparece, el efecto debe ser devastador. Disturbios en masa, alucinaciones, fracturas de la realidad, manifestación de demonios, gente común poseída por ansias de asesinar, así como incendios, erupciones de lava y terremotos, son solo algunas posibilidades. Por supuesto, la verdadera aparición de la estrella puede tener cualquiera o todos estos efectos, lo más importante es que las personas afectadas lo sientan como el fin de todas las cosas.

Duradero: Los mundos pueden sobrevivir a la llegada de la Estrella Tirana, pero no vuelven a ser los mismos. A raíz de la aparición de la Estrella Tirana pueden aparecer sectas centradas en la adoración al "inicio de la oscuridad" o a la luz como un don salvador. A medida que se aproxima la llegada de la Estrella Tirana, la sociedad e infraestructuras de los mundos visitados por ella acaban marcados profundamente, terminando en la decadencia y desesperanza. También puede haber efectos más sutiles a largo plazo, como un aumento en el número de psíquicos, niños nacidos con la misma extraña marca en su carne, o más casos de mutaciones y locura. Estos efectos a largo plazo pueden ser la base para las investigaciones si se incluye la Estrella Tirana en una campaña, pero no se quiere que los acólitos presencien su aparición.



CLASIFICACIÓN: OMEGA OSCURO

FECHA: 657.M41

AUTOR: *** NOMBRE CLASIFICADO ***

ASUNTO: Informe sobre las fuerzas míticas conocidas como los Sirvientes del Crepúsculo

DESTINATARIO: Inquisidor Marr

Este informe describe todo lo que he podido encontrar en respuesta a su solicitud de un informe resumido sobre los llamados "Sirvientes del Crepúsculo." He incluido las fuentes primarias que pude obtener. Sin embargo, en muchos casos no existen fuentes. Tal es la naturaleza del objeto de este informe que la mayoría de información sobre ellos existe solo en mitos, rumores y fragmentos arrebatados a herejes bajo presión.

Los rumores hablan de un grupo de herejes capaces de llevar ciudades enteras a la locura, que han dominado la oscuridad como una fuerza física, y que pueden caminar entre mundos a voluntad. Se dice que manipulan incluso a otras sectas a través de sobornos y amenazas para que cumplan su voluntad. Algunas de las historias más oscuras dicen que tratan de sembrar la discordia o manipular los acontecimientos en un plan inconcebible para provocar la "última aparición de la estrella sin luz," un objetivo de una importancia y significado desconocidos (aunque seguramente Zerbe llegaría a una conclusión, y tal vez ya la tenga). Este es el mito de los Sirvientes del Crepúsculo tal y como se comenta entre dientes por los más malvados herejes y con tono burlón por muchos de nuestros nobles. En las siguientes secciones de este informe he intentado dar una visión general de la manifestación de esta fábula en lo que respecta a los diversos entornos donde aún persiste.

Dentro de las filas de los herejes y los blasfemos

Los rumores sobre los sirvientes del crepúsculo suelen circular entre herejes, reincidentes, y sectarios. No es un rumor urbano, sino una historia para aterrorizar a los miembros más viles e inmorales de la humanidad. La historia parece estar limitada sobre todo al sector Calixis, aunque he encontrado informes de cuarto grado en los sectores Scarus y Mandragora que indican su presencia más allá de los límites de este sector.

Sin embargo, los relatos hablan de un pequeño grupo (a veces una sola persona) que llega a un culto/organización criminal/secta/grupo conspiratorio y exige un servicio. Las descripciones de estos individuos van desde personas aparentemente normales vestidas de negro hasta espacios vacíos en cuyo interior no se ve nada.

No importa su apariencia, los relatos coinciden en que estos visitantes lo saben todo acerca de los servicios que exigen y tienen poderes (tema de mucha contradicción) que hacen que sea estúpido negarse u oponer resistencia. El castigo por fallar al realizar el servicio exigido es igualmente exagerado, y tan inconsistente que tan solo da credibilidad al fenómeno en sí, convirtiéndolo en una idea particularmente persistente, o en una señal usada convenientemente por herejes y reincidentes como una mejora del estado de su propia posición.

He incluido lo más importante de dos informes sobre los sirvientes del crepúsculo con fines ilustrativos:

Los Portadores del Rostro Reflejado eran una pequeña secta de adoradores de la disformidad, que gracias a los recursos y la influencia de algunos de sus miembros habían obtenido una cantidad considerable de conocimiento esotérico. Vengativos sedientos de poder, fueron descubiertos, interrogados y ejecutados por agentes al servicio del Inquisidor Ahmazzi. Lo siguiente es una transcripción de un interrogatorio de uno de los herejes capturados (de aquí en adelante nombrado como el sujeto):

Interrogatorio por el Explicador Brehan de los miembros de los Portadores del Rostro Reflejado, Malfi 599.M40

2.599.M40. El sujeto no respondió a los niveles normales de interrogatorio, pero en vista de la naturaleza de los delitos de los sujetos se procedió a continuar con renovada determinación. En ocasiones parecía que el sujeto moriría sin revelar ninguna información adicional. Gracias a los esfuerzos del Interrogador-Quirurgo Xanti, nuestro examen continuó. Después de varias horas, durante las cuales la mayor parte de lo que ya sabíamos fue confirmado, el sujeto proporcionó una serie de declaraciones transcritas aquí:

[cont.]



[comienza la transcripción corregida del interrogatorio]

[lenguaje incomprendible] Él vino entre nosotros, sus ojos ardían. Él mató al Glorioso Kireen, le extendió la mano y mi señor se había ido [lenguaje incomprendible]. ¡Él era uno de ellos! ¡Los Siervos! ¡Era uno de ellos! Tratamos de correr. Él siempre estaba ahí, justo tras nosotros.

[pausa en la transcripción]

Prosiguió durante largo rato en un lenguaje incoherente e intermitente, marcado por súplicas de protección. Una combinación de suero para mejorar la transmisión nerviosa y un nivel siete de estímulos de dolor inducen al sujeto a reanudar su testimonio.

[resumen de la transcripción]

Nos dijo que destruyéramos la Estrella Errante [referencia: nave comercial destruida en órbita alrededor de Malf 167.598.M40]. Lo sabía todo. [lenguaje incomprendible] ...como una sombra viviente. Dijo que si alguna vez hablamos sobre ella entonces ellos lo sabrían y vendrían a por nosotros. ¿Qué es eso? ¿Qué es eso? ¡Puedo oírla! ¡Ellos lo saben! [no estaba claro a lo que el sujeto se refería, no era distinguible ningún ruido nuevo]

[fin de la transcripción]

En este punto, el sujeto se deshizo en juramentos, maldiciones y finalmente en gritos continuos. El sujeto falleció de insuficiencia orgánica poco después de su última declaración coherente.

Declaración del Gobernador de Colonia Braygan

Formalmente dictado a los Investigadores Legates Syranus y Tesson antes de la ejecución oficial del Gobernador por descuartizamiento 389.M40, colonia Locara, Marchas de Drusus, sector Calixis.

Soy Calid Braygan, antiguo Gobernador Braygan de la colonia Locara. Soy un hereje. Hago esta confesión ante los siervos del Emperador, con la esperanza de conseguir la absolución de mi alma y el alma de mi hijo.

Mi primer crimen es la avaricia y la codicia de los bienes legítimos merecidos por el santo Imperio:

Yo tenía un acuerdo con la conspiración criminal llamada la Mano Vigilante. El acuerdo era para comerciar de forma ilegal sin informar sobre los excedentes. También los dejé dirigir negocios bajo mi protección dentro de la colonia y los usé para librarme de varios de mis enemigos. Este acuerdo duró dos décadas. Hice este acuerdo con el conocimiento de que alguno de estos crímenes sería suficiente para condenarme al juicio del sagrado Emperador.

Mi segundo crimen es tener tratos con quienes yo creía herejes y blasfemos por naturaleza:

Hace un año me visitó una mujer. No puedo recordar su aspecto, lo he intentado y he fracasado. Ella me informó de que mi alianza de la Mano Vigilante había llegado a su fin y que mi alianza era ahora con aquellos a quienes ella representaba. Cuando le pregunté por qué el acuerdo fue transferido, respondió que la Mano Vigilante ya no existía. Le pregunté a quién representaba, y me dijo simplemente que era una sirviente del crepúsculo. No sé a qué se refería.

Ella dijo que no era necesario un acuerdo a largo plazo. Todo lo que necesitaba era un "favor." Tenía miedo, auténtico miedo, no sé por qué. Ella dijo que tenía una noche para decidir si estaba o no de acuerdo con sus términos y que se me podría presentar otra opción durante ese tiempo.

Al día siguiente no hubo amanecer, el sol no apareció. Las personas se volvieron locas por el pánico, hubo disturbios. La oscuridad, una noche como ella dijo, no terminó. Cuando regresó, le pregunté por aquél favor. Estaba asustado y les daría lo que quisieran. Al día siguiente salió el sol.

[cont.]



Mi tercer delito es que entregué mi hijo al hereje. No sé para qué lo querían. Sé bien que estaba vivo cuando se lo llevaron. Y no sé por qué necesitaban que yo se lo “entregase” a ellos personalmente.

Estos son mis crímenes ante el Dios Emperador de la Humanidad y por ellos debo ser juzgado.

—Calid Braygan

Dentro de nuestras propias filas

Los sirvientes del crepúsculo son un tema polémico entre nuestros prestigiosos compañeros del Cónclave Calixiano. Muchos, yo diría que la mayoría, consideran que son un simple mito de adoradores de la disformidad; un fantasma usado por herejes carismáticos como un nombre de terror para aterrorizar a sus vasallos y aumentar su misterio. Algunos van más allá, nombrando a otras sectas supuestamente míticas como los legendarios durmientes de Solomon, o incluso el llamado culto de la noche que causó todo tipo de problemas recientemente entre Nonoro y Sennacharib a causa de estos falsos rumores. No puedo negar estas afirmaciones, ya que verdaderamente se pueden encontrar muchas similitudes con estas historias. ¡Y en muchas otras!

Solo unos pocos realmente creen que los sirvientes del crepúsculo son reales y representan la mayor amenaza para el sector. He hablado en privado con los miembros del Adepta e incluso sectarios que no se atreverían a hacer pública su opinión, pero que viven con miedo hacia esa secta, real o imaginaria. Una línea de rumores particularmente malvada y oscura dice que los sirvientes del crepúsculo cuentan con miembros de los sagrados Ordos entre ellos y tienen bajo control a varios Inquisidores. Personalmente considero esta última opinión ridícula, aunque por supuesto sé que usted siempre considera bueno conocer estos detalles. Usted devora conocimiento como un hombre hambriento devoraría pan en el desierto. Quizás, si yo considerase el peor de los casos, bien podría decir que tal vez el mito haya sido explotado por alguna facción dentro del propio Cónclave; y no necesito decirle a quien me refiero...

En verdad, no sé qué hacer con esto. Me parece que a pesar de mis años de experiencia y juicio que he perfeccionado bajo su servicio, no me puedo permitir decantarme por un lado u otro de la cuestión. Tampoco soy capaz de evitar la sensación de temor que los susurros de estos fantasmas me traen. Me pregunto cuáles serían las consecuencias si una sola palabra de todo esto resulta ser cierto. Aunque la encontré como una vil fanática, sus palabras resuenan ahora en mi mente: “teme que la verdad lo devore todo.”

Como siempre, su más fiel sirviente.

*** NOMBRE CLASIFICADO ***

/// El siguiente texto fue recuperado de un pergamo sellado aferrado al pecho de un cadáver disecado en el casco del Peregrino Perdido, que se encuentra a la deriva en el Abismo de Hazeroth. La identidad del cadáver no pudo ser comprobada. ++ADM2567///

Sinophia Magna, Tercer d'a, V'spera de la Ascensi n del Emperador M41

Nuestras negociaciones van bien, aunque estoy preocupado por la acreditaci n que mi maestro se propone ofrecer a estos Sinófíanos. Su riqueza est podrida desde la ra z y dudo de que sean capaces de cumplir con nuestros t rmimos mucho tiempo. El clima es terrible y la gente a n peor.

Sinophia Magna, Cuarto d'a, Celebraci n de la Ascensi n del Emperador M41

En deferencia al D ois Emperador, que vela por todos, no llevamos a cabo ning n negocio hoy. Mi maestro y yo asistimos a servicio en la catedral por la ma ana. La catedral es la m s peculiar. Este lugar cada vez me gusta menos. Aunque es rid culo, creo que debo informar de que durante la oraci n me encontr mirando a un punto de las vidrieras. Jurar a que, por un momento, vi un orbe oscuro, rodeado de luz, alz ndose tras el cristal. Parpade y ya no estaba. No se lo mencion a mi maestro. Tal vez la humedad de este lugar me est provocando una fiebre.

Sinophia Magna, Quinto d'a

Nuestros negocios ya no va bien. En las negociaciones de esta ma ana casi hubo violencia. Surgi un desacuerdo con tanta rapidez que no soy capaz de recordar exactamente cu l fue el motivo de la discordia. Se evit el derramamiento de sangre, pero el trato est anulado. Nuestro transporte de vuelta a Escintila no estar listo hasta dentro de cinco d as y dudo que nos podamos ir antes de este lugar abandonado. Estoy seguro de que me est aumentando la fiebre. La luz parece m s tenue.

Sinophia Magna, Sexto d'a

Nos despert temprano durante el crepusculo. Hay problemas en las calles y hemos tenido que confinarnos en la mansi n. O disparos varias veces durante el d'a. Me ha salido una erupci n en el brazo. Mi maestro parece tenso. Igual que yo.

Sinophia Magna, S ptimo d'a

Las nubes se despejaron durante la noche, aunque preferir a que no hubiera ocurrido. No pod a dormir y mi fiebre empeor . A la luz de las estrellas, la ciudad parec a la carne de un cad ver en descomposici n. Los fuegos de los disturbios segu an ardiendo y yo estaba seguro de haber visto figuras p lidas en las sombras de la calle. La erupci n en mi brazo se ha extendido, creo que se parece a marcas de las garras de un ave.

Sinophia Magna, Octavo d'a

Cuando despert , todav a estaba oscuro. Pens que estaba sufriendo delirios febriles. La gente llenaba las calles. Estaba oscuro, pero todo el mundo se mov a como si realizara sus actividades normales durante el d'a. Sal y detuve a una mujer para preguntar por qu la gente acud a a sus negocios por la noche. Ella me contest , pero no escuch lo que dijo. Ten a la marca en su rostro, como la garra de un p jaro sobre arcilla blanda. Me despert boca abajo en la calle. La ciudad a n ard a.

Sinophia Magna, Noveno d'a

Los agentes de la ley han declarado el toque de queda y prohibido cualquier viaje. Espero que mi maestro encuentre una forma de convencerlos para que nos vayamos. Anoche no dorm . Cuando lo intento veo ojos muertos mir ndome.

Sinophia Magna, D cimo d'a

Debo anotar lo que est ocurriendo. Estaba despierto en la penumbra de la ma ana y vi amanecer. El sol apareci , el Emperador me salve, pero se alz negro. En el momento de su aparici n, la ciudad grit . Criaturas deambulan por las calles y veo la marca de la garra en todas ellas. Est n cambiando. No s en qu se est n convirtiendo. Vi a mi maestro, su piel estaba p lida y estirada, como el cad ver de un servidor. He atrancado la puerta. La casa est ardiendo. Sellar este registro y alguien lo encontrar , alguien debe saberlo. Me atrev a mirar en el espejo. Tengo la marca en mi piel y no estoy seguro de que mi reflejo me devolviera la mirada.

/// Los acontecimientos mencionados sobre lo ocurrido en Sinophia Magna no se corresponden con ning n registro de sucesos pasados. ++ADM2190///



[13.666.4X]

++ Eduque a los hombres sin fe y usted les creará demonios inteligentes ++

FORMULARIO 88.443.xF66

Expediente Imperial 89

///Descrip. doc.: El regreso del Heraldo-transcrito a partir de pasajes de la Herejía de la Oscuridad. Todas las copias existentes fueron quemadas durante la flagelación del Colectivo Merates, se especula que el texto data de finales del M35, traducido de una escritura xenos desconocida.///

++ CLASIFICADO ++

OM-9741-272-4811B

XXIII En ese lugar habrá una reunión,
 XXIV Entre ellos se encontrarán los crédulos, los condenados, y los perdidos,
 XXV Ellos tomarán su lugar bajo la luz de un sol que no brilla y cuyo poder ellos no conocen,
 XXVI El heraldo volverá de ese gran y resonante lugar,
 XXVII Él volverá y traerá un gran poder con él,
 XXVIII Sin embargo su poder sera uno que los perdidos y los demás, incluso los condenados, no conocerán,
 XXIX Los locos serán sus portadores, Su llegada significará la llegada de la ruina y la muerte, aunque ésta no sea su propia creación,
 XXX Y así, en la mezcolanza y la sangre los actores esperarán y la oscuridad fluirá, arrañando con sus garras el exterior de un sol oscuro y vomitando tinieblas al recipiente de la ofrenda.



[927.119.WB]

FORMULARIO 88.443.xF66

Expediente Imperial 89

///Descrip. doc.: Comunicado encontrado en el eje de un autoescriba en el alojamiento de la Astrópata Mayor Temerisa, tras su muerte. No transmite o copie este informe.///

++ CLASIFICADO ++

OH-141-4892-113D

///COMIENZA EL COMUNICADO///

CONTENIDO: Notificación de anomalías en el adecuado registro y clasificación de mensajes entre las fuerzas de la Cruzada.

A: Lord Militante Angevin.

DE: Astrópata Mayor Temerisa, adscrito al primer grupo de batalla.

Mi señor, aunque dudaría en exponerle personalmente los detalles de la evaluación y administración, debo llamar su atención sobre ciertas anomalías que tienen relación con el funcionamiento preciso de las comunicaciones, y quizás sobre un asunto más.

Las fijaciones temporales de nuestros envíos, incluso a una escala relativamente reducida, están sujetas a un error no estándar. Aunque el error es siempre pequeño, es notorio. No es constante en magnitud y ha eludido todos los intentos de compensarlo.

Estos errores están a veces presentes alrededor de anomalías localizadas de la disformidad o en tiempos tempestuosos en el Inmaterium, pero no están sujetos a tales. De hecho, como se predijo, la luz del Trono brilla fuerte aquí y nuestras naves siguen un progreso bueno y constante.

En resumen mi señor, el tiempo está alterado aquí. En pequeñas cantidades, es cierto, a veces más, a veces menos, pero lo hace.

No puedo adivinar el motivo de esto, pero yo lo he comprobado con mis compañeros de otras naves y flotas, y ellos lo han notado también. No se puede encontrar la causa.

Aunque las implicaciones sobre las comunicaciones funcionales entre las fuerzas bajo su mando son limitadas, estos errores tienen la consideración de su señoría, ya que podrían estar vinculados a asuntos que serían mejor tratados por autoridades superiores. Estoy dispuesto, si me perdonan que lo mencione, a recordar el primer tratado escrito por el propio Gran Viajero, el comerciante independiente Solomon Haarlock, quien marcó las primeras fronteras de este lugar hace más de mil años y lo bautizó con el nombre de Expansión Calix. Lo llamó así porque decía que era "un cáliz de antigua maldad dormida", y no puedo evitar creer que entendía todo esto.

Su más humilde servidora,
 Temerisa, Astrópata Ultra

///FIN DEL COMUNICADO///

///También fue encontrada una nota final en el mismo pergamino que el texto anterior.
 Cita: "A veces creo que puedo oírlo. A veces pienso que es como un latido."///



CLASIFICACIÓN: RHO OSCURO

FECHA: 128.811.M41

AUTOR: *** NOMBRE CLASIFICADO ***

ASUNTO: Cuenta Parcial//Atrib. Desconocido//ZD//KOMUS

DESTINATARIO: Inquisidor Shakletarn

Yo no conozco el valor de este contenido para su dirección principal de la investigación, sin embargo, como consecuencia de nuestra última reunión y en vista de su decidida resolución de seguir este rumbo contra toda lógica, le proporciono aquí la transcripción restante.

Esencial: Cuenta presuntamente creada en el dominio de Zillman (designado Feudal - Demarcación de Josian), autor desconocido, y creo que queda entre las cuentas más rentables de la manifestación de Komus. Los intentos de confirmar su veracidad continúan siendo imprecisos. Lo dejo a su juicio y criterio.

[TRADUCIDO A GÓTICO VULGAR DESDE EL DIALECTO LOCAL DEL DOMINIO DE ZILLMAN]

Dentro de mi corazón una negrura se aviva y no hay amanecer que pueda purificarla. Escribo esta misiva bajo la creencia de que mi alma será llevada a los brazos del Sagrado Emperador independientemente de los pecados de mis ojos, lengua y dedos cubiertos de tinta. Perdonadme.

Primero llegaron los sueños. Transformando mis pensamientos caprichosos en pecaminosos pozos de vacío. Imágenes de corrupción, convirtiendo pensamiento tras pensamiento, llamando, anunciando. Un heraldo personal de miseria. Cada noche tras el día vuelve para incinerar mi mente, sepultando los colores con oscuridad, y en su interior, una impía luz blanca dirigido a mi propia alma. El abrazo del terror me sedujo, y ya no pensé en mi vida o mi trabajo.

En el sexto día, me desperté harapiento y sucio. Liberado de un peso sobre mi mente, sentí la ida del heraldo. Salí de mis aposentos al mundo exterior, esperando normalidad, pero no fue un mundo normal con lo que me encontré. Una visión impura llenó mis ojos. Una neblina transparente de luz impía filtraba mi visión, y era incapaz de distinguir formas o rostros. Había llantos de horror a mi alrededor, y me pareció que la gente se encontraba en mi mismo estado: una masa de pecadores indignos, arrojados a un torrente de miedo y condenación.

Mis sentidos regresaron, me arrastré de nuevo a mis aposentos, obligado a ahuyentar a una multitud de asaltantes a pedradas y golpes, hasta que pude pasar a través de la puerta y cerré firmemente el cerrojo. Pronto el clamor comenzó y la puerta tembló.

Ahora me rodean. ¿Están entre ellos mis propias amigos? No lo sé. Su forma es desfigurada y confusa, una llamativa palidez oculta sus rostros. Estoy acabado. El heraldo ha regresado. Oigo su risa burlona saliendo de mi garganta.

Mi Señora,

La palabra "Komus" como nombre o título tiene muy pocas menciones dentro de la literatura para una expresión que se utiliza en el contexto de una profecía blasfema. "Komus" es un término totalmente ausente de toda la literatura restringida que habla de xenos y su historia, artefactos, cultura o las religiones blasfemas. En análisis similares sobre materias demonológicas y ocultas, también está ausente.

Las únicas referencias que he podido encontrar se encuentran dispersas a través de varias piezas de literatura arcaica. En estas obras de nuestros antepasados muertos largos, Komus (o Comus, Comos, Komos, Kamos, etc.) tiene relación con deleitarse en la oscuridad, la anarquía y los excesos. Algunas referencias hablan de reuniones enmascaradas y desfiles de los que se volvieron locos. La risa, la burla, y la disolución del orden también están asociadas. Lo más preocupante es una referencia a un maestro de la anarquía, que secuestra a quienes se desvían, pero que esta figura sea Komus, su heraldo, o su enemigo parece variar de una línea de texto a otra. Fue una lectura muy perturbadora, tanto que me desconcertó.

La última referencia que he encontrado es relativamente reciente (de la época de la cruzada del Lord Militante Angevin) y muy específica. Es una descripción hecha por un comerciante independiente del linaje Haarlock muerto hace mucho, describiendo el sonido producido por el polvo del viento a través de los huesos de ciudades muertas en el Halo de estrellas.

Si yo fuera un hombre supersticioso, no podría dormir esta noche.

Hasta que tenga una vez más el placer de servirle,

Victus Karon

Procurador Mayor Obscuro del Palacio Tricorne

/// Impresión de un fragmento recuperado de los restos de una lanzadera desconocida, Pantanos Ghrendaline, Añochece 201.m41 por el equipo de acólitos bajo el mando del explicador Laracan Wolfe. Artesanía, calificación y origen desconocidos. ADM.3170///

-reance: Huss / ip.admin-45567888

+++Rojo / Nota+++

Copia Auxiliar

Encriptar / Transmitir / Destruir

Archivo de Alta Seguridad: Prol X

Acceso Restringido

Fecha / Ref: 710.M40

Consulta: Cambio en el Diezmo del Sistema, Nombre-Tanis.

Consulta: Población del Sistema, Nombre-Tanis.

Consulta: Calificación del Sistema, Nombre-Tanis.

Respuesta: Estado del Diezmo reducido por Medidas de Emergencia, de Exactus Median a Exactus mínima.

Respuesta: Estado de la Población Revisado: Vida en Tanis: 0 (Antes 90.000.000)

Orbital a Sekmet: 0 (Antes 770.000)

Caída de San Astrid: 11.000 (Antes 18.000.000)

Respuesta: Ya no se usará el nombre "Tanis". Toda nota, mapa, y registro de diezmos tiene que ser corregido en consecuencia. Orden Alfa de un Alto Señor, Acta de Poderes de Emergencia (Administratum) 5-Omega-1.

MÁXIMA PRIORIDAD DE CUMPLIMIENTO-IGNORARLA SE TRADUCIRÍA EN UNA SANCIÓN FATAL. Una vez se haya archivado, el código de transmisión para la señal preparada es 2345/d: Canal Tenebrae.

+++No se Permite un Análisis en Mayor Profundidad+++

+++DESTRUIR ESTA COPIA TRAS SU USO+++

CCCXXX-Y LOS ARÑAZOS EN LAS
PAREDES TERMINARÁN, Y NO
HABRÁ DIFERENCIA ENTRE
HOMBRE Y BESTIA, PARA TODOS
ELLOS VOLVERÁ



HERETICUS

LA NATURALEZA DEL
ENEMIGO

• PSYKANA OBSCURA

• LA CORRIENTE DEL
TEMPLO

• LA MULTITUD PÁLIDA

• LOS LOGICIANOS

• EL CULTO A LA NOCHE

El maltratado y viejo crono casi marcaba las trece. Habían pasado tres horas o más desde que su esposa saliera a la oscuridad del cielo nocturno. Agotado por su turno de trabajo, se comió la fina papilla de caldo de fécula y cayó dormido. Pero esa noche despertó de repente y se encontró con que ella se había ido.

Paseó por el pequeño habitáculo de rociomigón acolchado; de la cama al fogón, hasta el pequeño oratorio en la esquina y vuelta a empezar, hasta que la vieja herida de la cadera comenzó a palpitar de nuevo.

Se derrumbó sobre la cama y miró hacia el oratorio: un pedestal hecho con una vieja placa antifragmentación un Águila pintada a mano sobre una chapa de latón, velas y las insignias, por supuesto; las placas de su hijo. Tomadas de su frío cuerpo en un mundo oscuro y distante por el Confesor de su unidad y devueltas a ellas. No había mucho que ver, pero pocas santuarios estaban tan bien cuidados.

Estaba enfadado y confuso, pero sobre todo tenía miedo. Miedo a la oscuridad exterior, miedo de que yaciera muerta en alguna parte. No podía soportar perderla, no después de haber perdido tantas cosas. Cogió las insignias del oratorio, puso la cadena alrededor de su mano, y rezó. Tras él, la puerta se abrió lentamente, y una corriente de aire frío entró en la habitación agitando las velas del santuario.

Su mujer se arrastró al interior desde la oscuridad, con su chal de tela gris sobre la cabeza y las hombros. Alivio e ira lo inundaron al mismo tiempo. Abrió la boca para llamarla, para gritar algo, pero entonces vio sus ojos. Estaban muy abiertas y brillaban con una luz febril, y su expresión era animada, extraña, como si intentara reprimir una sonrisa, pero no pudiera. De repente, tenía miedo de nuevo, más que antes.

"¡Esposo!" Susurró con urgencia, "¡Estoy tan contenta de que ya estés despierto!"

"No entiendo... ¿dónde has estado?" Las palabras sonaron vacías en la fría habitación.

"Yo recé. Recé cada día y cada noche al Dios-Emperador pidiendo un milagro."

"Por favor..." él no pudo decir nada más. Las palabras se abandonaron como su aliento humeante en el aire frío. Se dio cuenta de que cuando ella respondió, no apareció el vapor.

"Los confesores de la capilla dijeron que era una idiota, una loca, blasfema. Pero fui a las antiguas bóvedas, a las estatuas levantadas mucho antes que la colmena, y ellos me encontraron. ¡Ellos sabían que yo era pura y él también, y el Dios-Emperador nos ha concedido un milagro!"

La puerta se abrió por completo, la oscuridad entró y las velas se apagaron.

"Hola, Padre."

Las insignias resbalaron de su mano y se hicieron áridas, como un trozo de hielo contra el suelo.

CAPÍTULO II: HERETICUS

“Quémalo a todos. El Emperador reconocerá a los tuyos.”

—Joachim Quais, la sentencia de Xeros Prime

El ordo Hereticus tiene una sola tarea fundamental: defender la humanidad de la amenaza mutante, hereje, y psíquica. Esta batalla es constante e implacable, y no permite ni piedad ni remordimiento. Cuando el ciudadano Imperial piensa en los sagrados Ordos, imagina al terrible cazador de brujas del Hereticus envuelto en una túnica negra, llevando consigo fuego y acero. Hay mucha verdad en este concepto. De la Inquisición, el ordo Hereticus es el más numeroso y activo de cara al público. Fieras purgas, juicios masivos y algunas ejecuciones rápidas son los métodos preferidos del ordo Hereticus de cara al público.

Sin embargo, muchos Cazadores de Brujas, por la veneración y terror que inspiran deliberadamente, conocen el valor de la discreción y el sigilo al ejercer sus funciones. El ordo utiliza un gran número de agentes, investigadores, informantes, sabios e infiltrados para este propósito. La razón de estas tácticas es simple. Para purgar una herejía, primero ha de ser descubierta. El ordo Hereticus puede equipararse a las mayores conspiraciones y sectas secretas con sus propias maquinaciones, como ya han descubierto muchos traidores y herejes incautos.

Aunque el ordo Hereticus es radical en sus métodos y absolutamente implacable en sus persecuciones, tiene toda causa y razón de existir. El Imperio, aunque inmenso y aparentemente invulnerable, se enfrenta al peligro siempre presente de una muerte lenta pudriéndose desde dentro. Esta podredumbre debe ser descubierta y eliminada. La eterna guerra del ordo Hereticus no tiene testigos ni inocentes. Es una guerra sin piedad ni concesiones, no solo para defender el status quo o cumplir la ley del Imperio, sino porque el cuerpo y alma de la humanidad están en juego.

LOS PECADOS DEL PASADO

Aunque las principales tareas del ordo Hereticus son muy conocidas, también se encargan de otros crímenes inusuales. La veneración a falsos dioses y conocimientos prohibidos que se remontan a los pecados del antiguo pasado de la humanidad, el peor enemigo del ordo. Algunos son tan prohibidos que incluso saber de ellos es suficiente para garantizar una ejecución rápida. Otros, como el culto a una falsa deidad conocida como “progreso” buscando tecnologías y ciencias prohibidas desde que el emperador caminaba entre los suyos, se tratan con el mismo desprecio y odio como cualquier secta mutante. La participación del ordo en esos asuntos ha terminado causando un conflicto con otros grupos poderosos como el Adeptus Mechanicus y el ordo Xenos, que podrían disputar tanto su participación como sus métodos.

LA NATURALEZA DEL ENEMIGO

“El pensamiento engendra duda, la duda engendra herejía y la herejía engendra su castigo.”

—Codex Imperialis

Herejía, falsas creencias, corrupción política, división religiosa, traición, apostasía, rebelión, y disturbios; todos son totalmente corrosivos para el inquebrantable orden que sustenta la civilización. Se necesita un propósito unificado si el Imperio, o la humanidad, ha de sobrevivir. Desde los oscuros días de la Era de la Apostasía, ha sido la sagrada tarea del ordo Hereticus mantener ese orden por cualquier medio.

Los enemigos de esta orden son diversos y extendidos, desde el sacerdote engañoso hasta el noble depravado; instigadores y sedicinosos de todo tipo, el mutante furtivo en las sombras, y aquellos que venderían su humanidad al alienígena o algo peor. Pero de todos sus enemigos, los brujos y psíquicos renegados son los objetivos principales del ordo Hereticus y su búsqueda, supresión y eliminación es su propósito más ferviente. A un psíquico que consigue ocultarse o huye de su destino como parte del diezmo a las Naves Negras, le espera la pira del Cazador de Brujas.

HEREJÍAS DE FE Y PENSAMIENTO

“La verdadera herejía” a la que se refiere el ordo Hereticus se define burdamente como: seguir a, promulgar, o actuar en una doctrina teología o política contraria a la ortodoxia del credo Ministorum o la Lex Imperialis (la cual se considera a sí misma de atribución divina, ya que está basada en la palabra y el don del Emperador).

En términos prácticos, el delito de la herejía cubre un sinfín de pecados que van desde negar la divinidad del Emperador y la rebelión directa contra la ley y los derechos de los Adepta, hasta todo tipo de blasfemias y prácticas irreligiosas. En un uso más amplio, la herejía, según expusieron desde el púlpito confesores Imperiales, se acuñó como un término peyorativo para definir cualquier crimen, pecado, o desviación del pensamiento que los guardianes morales del Imperio encuentren censurable. Sin embargo, el Imperio es un lugar realmente inmenso con incontables variaciones de cultura y doctrina, no todas las cuales encajan cómodamente. El alcance del fervor con el que la herejía es tratada en este sentido y lo que se considera “herejía” por fanáticos y extremistas, puede variar enormemente de un mundo a otro.



LOS DELITOS DE LA CORRUPCIÓN CORPORAL Y LA BRUJERÍA

La naturaleza del ser humano se encuentra bajo amenaza constante por mutantes y psíquicos. Corrompido en la carne, para el ordo Hereticus el mutante representa la desviación de la normalidad física y una potencial mancha del Caos. Existe la creencia de que la mutación viene acompañada por la depravación y corrupción espiritual, de forma tan natural como la carroña atrae las alimañas. Bajo la Lex Imperialis y los mandatos del credo Ministorum, ser un mutante significa estar apartado de la humanidad; estar maldito y convertirse en enemigo por el mero hecho de existir.

Muchos mutantes, a veces llamados semihumanos ya que sus cuerpos han sido deformados durante generaciones de contaminación industrial o exposición a biosferas alienígenas y están totalmente libres de la maldición de la disformidad, aún son sospechosos y a menudo son víctimas de la furia de un fanático. Sin embargo, facciones más moderadas y reflexivas dentro del ordo Hereticus marcan la diferencia, prefiriendo no gastar su tiempo cazando escoria cuando verdaderos depravados pueden ocultarse tras una bella apariencia. Estos elementos favorecen un enfoque pragmático para la vigilancia y la ejecución brutal. Otros con una mentalidad más puritana apoyan la solución más simple de destruirlos a todos... solo para asegurarse.

Esta última línea de acción encuentra una fuerte resistencia y puede crear poderosos enemigos para estos Inquisidores en mundos cuya economía depende del trabajo de una clase inferior de semihumanos para sobrevivir y prosperar. En general, y por el bien del Imperio, se ha aplicado el enfoque pragmático de control y represión de los mutantes. Pero cuando la contaminación de la disformidad o la rebelión aparecen, los sagrados Ordos sueltan a los sabuesos del Emperador y mundos enteros pueden arder como resultado.

El brujo, en cambio, representa un peligro muy superior a cualquier traidor o hereje, encarna una amenaza constante para las almas y vidas de quienes les rodean. No solo son posibles vías por las que los horrores de la disformidad pueden ser desatados sobre las desprevenidas masas de la humanidad, sino que sus descontrolados, y con frecuencia inexpertos, poderes psíquicos convierten a todos y cada uno de ellos en una catástrofe potencial. Son capaces de crímenes y atrocidades (accidentales o intencionadas) inimaginables para el ciudadano medio, desde causar fuegos espontáneos y oleadas de pesadillas, a la esclavitud voluntaria de otros como marionetas vivientes y la masacre de inocentes mediante un pensamiento extraviado.

La persecución del brujo y el psíquico renegado es el objetivo principal de muchos dentro de la ordo Hereticus y realmente es una tarea peligrosa. Requiere de la mayor astucia, crueldad, y destreza, ya que pocas presas son más peligrosas.



```
##ORDO HERETICUS 1.5839.117.40## Conectado
----->>NIVEL DE AUTORIZACIÓN: Carmesí-Cinco
>>Sectas Buscados/Purgados
>>Sector Calixis: Subsector Malfiano
>>Fecha Ref: 107.3-107.71.M41
+El Corazón Fantasma (Endrite/Malfi)
+Los Sibaritas de Kos (Malfi)
+El Clan Raknun (Vacío)
+La Iconoclasia Adrodyne (Malfi)
+La Gloriosa Unión de Obreros (Synford)
+La Mirada Ciega (Malfi/Sleef/Crepúsculo)
+El Lamento de la Caridad (Aunuath)
+Los Hermanos Tristes (Subterranea)
+Goarca Sul (Kenov III)
+La Rueda Quebrada (Lind/Clove)
+Esquirla 12-4-57+ (Vacío)
+La Apostasía Balthus (Subsector)
+Guardianes de la Fuente del Ópalo
(Lacusta)
>>Cogitación Interrumpida
>>Machina Interdictus
***137 Registros aún por Mostrar***
+INICIAR PROTOCOLO "MANIOBRA APOSTASÍA"+
```



LA ESENCIA DE LAS SECTAS

Gran parte de los objetivos del ordo Hereticus se centran en el descubrimiento y la destrucción de grupos y sectas heréticas o ilegales de alguna otra forma. El uso del término “secta” dentro de la Inquisición y el Imperio de esta forma se usa para abarcar la enorme variedad de posibles cultos religiosos, sociedades secretas, credos, partidos políticos, asociaciones, gremios, y conspiraciones que son comunes en muchas culturas del Imperio.

Fuera de las que podrían ser las dos mayores sectas del Imperio (el credo Ministorum y el Adeptus Mechanicus) existen otras muchas. Las más comunes son sectas de la religión Imperial que se dedican a un aspecto particular de la doctrina o a venerar a un santo o milagro en particular. En segundo lugar hay distintas sociedades guerreras especialmente frecuentes en mundos salvajes o feudales, seguidas de cerca por numerosos grupos, que usan el término “gremio” y se encargan de un tipo concreto de artesanía o comercio. Más allá de esto, la mayoría de mundos a menudo cuentan con decenas de otras sectas locales cuya naturaleza exacta a menudo desconcierta a la investigación externa, al estar atadas a alguna idiosincrasia de la cultura, al planeta, al clan, o a algún evento histórico. Solo cuando un grupo es considerado herético y se le juzga por apoyar una ideología contraria a la ley del Imperio o totalmente contraria al credo Ministorum, entonces esa secta merece la atención de los sagrados Ordos.

La herejía puede ser algo contagioso en sí mismo, y cuando se extiende, una secta está a menudo formada por aquellos que se incorporan a la misma. En otros casos, un poderoso líder

carismático reúne, a menudo, un grupo de devotos discípulos y seguidores para formar una secta herética, y por la misma razón, los depravados e individuos con ideas similares suelen unirse para tener apoyo y protección mutua.

En general, las sectas existen por buenos motivos, los más evidentes se mantienen en secreto: la protección y recursos de un grupo más grande que permitan una mejor organización y ocultarse de miradas indiscretas, rivales, y amenazas externas. El segundo es el poder, la fuerza unida de los miembros de la secta es mucho mayor de la que tendría un solo individuo. Esta es una verdad que se mantiene a muchos niveles, desde unificar los recursos hasta mantener y reforzar la lealtad e incorporación de sus miembros. El aislamiento, después de todo, promueve la cohesión, mientras que la división destruye una secta tan fácilmente como cualquier purga de un Cazador de Brujas.

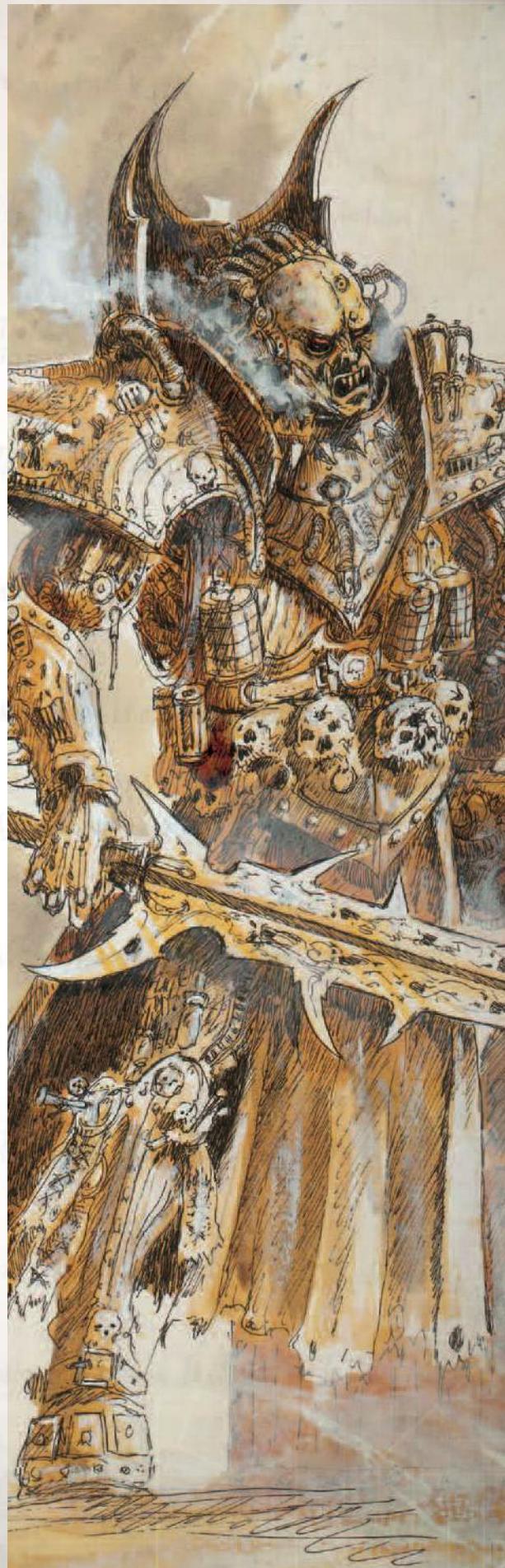
Las sectas heréticas comparten, a veces, rasgos comunes a pesar de sus diferencias. La mayoría tratan de ocultarse bajo el disfraz de una organización benigna (o al menos aceptada) o permanecen completamente ocultas a las autoridades para evitar ser descubiertas. Las sectas también prefieren actuar y reclutar nuevos miembros en un ambiente específico que, a menudo, es determinado por la propia naturaleza de la secta. Por ejemplo, una secta centrada en fomentar una rebelión entre los trabajadores mutantes se limitará a los cobertizos y páramos donde habitan los mutantes, reclutando a los descontentos y marginados entre ellos. Del mismo modo, una conspiración maléfica de adoración demoníaca entre la depravada nobleza a menudo se limitará a los salones y fincas privadas de la élite para sus refugios y zonas de reclutamiento. Muchas sectas también comparten estructuras de organización similares a pesar de sus diferentes objetivos y naturalezas, el más común de los cuales está detallado en este capítulo. Cada uno tiene sus propios puntos fuertes y débiles y, en muchos casos, la estructura puede implicar muchas pequeñas diferencias. Y a pesar de que una secta específica puede inclinarse hacia una estructura concreta, también suelen incluir otros elementos estructurales.

SECTAS CARISMÁTICAS

Las sectas carismáticas son las de estructura más simple, su nivel de organización se basa en la autoridad de una sola persona: su líder. La autoridad personal suele ser la norma en estas sectas, y se mantienen por la fuerza de carácter del líder, su carisma natural, su oratoria, o simplemente por su poder individual. Las sectas dirigidas por una única figura poderosa como un brujo o un magus suelen ser de este tipo, aunque en cualquier lugar donde haya insatisfacciones o divisiones religiosas puede surgir un líder carismático. Este individuo explota las debilidades de los demás para su propio poder o gratificación personal, o para cumplir su visión apocalíptica.

SECTAS MISTERIOSAS Y SOCIEDADES SECRETAS

Las sectas del misterio se centran, como indica su nombre, en secretos. Estos pueden ser una red de poder oculta, un alijo de conocimientos prohibidos, acceso a antiguas profecías, u otras verdades esotéricas o información importante. Estos secretos están en manos de un grupo selecto que forma un círculo interno u oligarquía (a menudo con varios subniveles de



jerarquía), y son la base de su poder y autoridad. Los miembros de la secta deben presentarse ante los líderes de este grupo si también quieren tener acceso a los secretos ocultos y, tal vez, ejercer algún día el poder de la secta por sí mismos. Muchas sectas místicas, religiosas, y que se centran en conocimientos ocultos siguen este patrón, igual que un sorprendente número de instituciones que ocultan su funcionamiento interno con elaborados rituales y una discreción laberíntica. En el Imperio, sin duda, la mayor secta del misterio es el Adeptus Mechanicus. El Tecnosacerdocio de Marte esconde bien sus secretos, incluso de sus propios miembros.

SECTAS CELULARES

Tal vez la estructura más eficiente para una secta que lleve a cabo actividades que la expongan a riesgos habituales y a persecución es la “estructura celular.” Este tipo de estructura divide a sus miembros en una serie de pequeños sub-grupos, las células de la secta. Las células, que van desde un puñado de personas hasta tal vez cientos de miembros, se dedican cada una a una especialización particular o a realizar una determinada tarea u objetivo. Aparte de los pocos (o el único) elegidos que controlan la célula, ningún otro miembro de la célula tiene contacto directo con la secta o incluso con otros sectarios fuera de su círculo inmediato y su célula.

Esta estructura tiene la ventaja de que si alguno de sus miembros es capturado o puesto en peligro, no puede traicionar nada que no implique a su propia célula, manteniendo la secta a salvo y sus relaciones y propósitos en secreto. De hecho, esta táctica puede llevarse más allá, con los líderes de una célula formando parte de otra célula más

pequeña, pero con mayor autoridad, y los líderes de esa nueva célula formando parte de otra y así sucesivamente. Esto puede crear una estructura extraordinariamente difícil de rastrear y destruir con éxito y, por su naturaleza, es muy hábil para las operaciones encubiertas e independientes. Muchas de las sectas y grupos heréticos más peligrosos que están suficientemente bien organizados utilizan una estructura celular o, al menos, organizan sus agentes de campo en células por esta razón, al igual que, irónicamente, la Inquisición.

‘CULTOS A LA MUERTE’ IMPERIALES

La muerte y la sangre sustentan la existencia humana. Es una creencia común que solo mediante el sacrificio de sangre de cara a un universo hostil la humanidad prevalecerá, un sacrificio comparado por el credo imperial al sacrificio del Emperador. Es por estas creencias que los cultos a la muerte florecen en el Imperio, una oscura sombra de las sectas más fácilmente reconocibles de la fe Imperial, siendo algunas de las sectas heréticas más peligrosas que la Inquisición puede encontrar.

Algunos son engañados, corrompidos por los poderes de la oscuridad o influidos por otros más antiguos y terribles, pero muchos de ellos son devotos seguidores del Trono. Para estos individuos, cada muerte, cada corte, cada vez que hacen brotar sangre es un acto de adoración al Emperador Inmortal de la Humanidad. Tales cultos a la muerte pueden variar mucho en su finalidad, credo, estructura, y alcance, pero incluso el menos sospechoso camina sobre una cuerda floja entre lo sublime y lo maldito. La mayoría de los llamados cultos a la muerte, a pesar de sus diferencias, se dividen en tres grandes categorías:



CULTOS SANGUINARIOS

Tal vez el tipo más común de culto a la muerte, un culto sanguinario, se centra en el acto del derramamiento de sangre, el asesinato y la muerte. A menudo perfeccionan las habilidades del asesino más allá del alcance de los hombres normales, tales sectas son toleradas o, al menos, ignoradas por las autoridades Imperiales a pesar de sus tendencias heréticas, e incluso vampíricas. Se les tolera debido a su odio implacable hacia los enemigos de la humanidad, apoyando al Ministorum y la Inquisición con inestimables adeptos del asesinato y exterminadores fanáticos leales a la causa. Algunos tienen conexiones aún más sombrías con el misterioso Oficio Asesinorum, la organización secreta que proporciona incomparables asesinos para los Altos Señores de Terra.

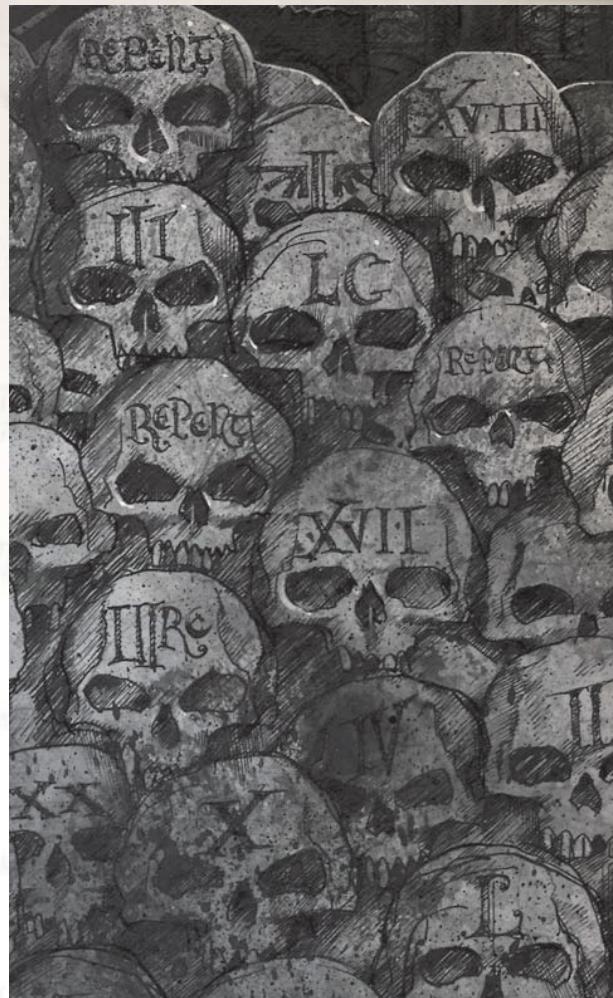
Muchos cultos sanguinarios afloran en el suelo fértil que proporciona las duras condiciones de múltiples mundos salvajes y feudales. Sin embargo, las sombras de la subcolmena, las intrigas viperinas de la corte, e incluso las tribulaciones del espacio profundo pueden crear igualmente condiciones donde las sociedades rituales dedicadas a las artes mortales de la espada, el rifle, y el veneno puedan florecer.

Calixis tiene numerosos cultos sanguinarios y sociedades de sacrificio que se encuentran dispersos por muchos mundos, y de hecho, la población del mundo feudal marginado de Fervious se rige en gran medida por ellos. Los miembros más famosos de un culto a la muerte, son sin duda los místicos-asesinos del Moritat, que tiene sub-sectas y células que operan por todo el sector y más allá. Hay más información sobre los Moritat y otros Cultos a la Muerte Calixianos en el **MANUAL DEL INQUISIDOR**.

CULTOS NECRÓFAGOS

Los necrófagos son los más heréticos y terribles de todos los cultos a la muerte, con sectas surgidas a menudo en mundos devastados por guerras incessantes, el hambre, enfermedades pandémicas, u otros desastres terribles. En su desesperación y, a menudo, incitados por influencia externa, la fe y la devoción de la gente toman un giro cada vez más maligno, mientras los sacrificios humanos, el canibalismo y los rituales necróticos se extienden. En esos casos, los miembros de estas sectas se vuelven irremediablemente locos y físicamente corruptos, y a menudo son juguetes de entidades de la disformidad, mientras los malvados líderes de esas sectas caminan por la cuerda floja entre el creciente poder maléfico y la absoluta locura. Los cultos necrófagos no son tolerados por las autoridades Imperiales y son perseguidos hasta su destrucción allá donde son descubiertos.

En el sector Calixis, los cultos necrófagos son conocidos por surgir a raíz de las guerras de la larga quema (como ha ocurrido en Tranch y Malicia los últimos años), en mundos salvajes y aislados como Endrite, y en buques oscuros y naves en el espacio donde los supervivientes afectados o polizones desesperados acaban como mutantes caníbales conocidos por los nacidos en el vacío como Ghillam o espectros demacrados. Pero de todos estos cuentos, ninguno se puede comparar con las antiguas historias del abominable clan Saynay del Crepúsculo, cuyas macabras historias casi míticas han causado pesadillas a los hijos del sector Calixis durante siglos.



RESURRECCIONISTAS O CULTOS AL RENACIMIENTO

Rara vez encontrados por su naturaleza insidiosa, el objetivo de los cultos resurrecciónistas es conquistar los secretos de la vida y la muerte. Algunas sectas predicen una doctrina de triunfo del Emperador sobre la muerte y conquista de la debilidad humana, mientras otros suplican a los amos oscuros, persiguen ciencias totalmente prohibidas, u ocultan funestos xenos o influencias de la disformidad en sus corazones. A menudo defienden el objetivo de alcanzar la inmortalidad física para los fieles y se van a indecibles distancias para obtener sus fines.

Más incluso que los cultos sanguinarios, estos grupos atraen a individuos dementes y desesperados a sus filas, aquellos que lo han perdido todo se convierten en los herejes más depravados o siguen la más salvaje de las creencias depravadas. Algunos resurrecciónistas incluso practican rituales de renacimiento para adoctrinar a sus miembros. Los ejemplos más extremos de tales sectas creen que el plan del Emperador es que la humanidad lo siga en una bendita "inmortalidad de la carne." Incluso afirman que es posible mediante el uso de arcanotecnología prohibida liberar al Emperador del Trono Dorado para que vuelva a caminar entre su pueblo, "muerto-pero-eternamente-vivo" citando el oscuro y conocido Credo Mortifex. Estas sectas son odiadas tanto por el Ministorum como por el Adeptus Mechanicus y deben arrojar un velo homicida de secretismo y superstición si pretenden sobrevivir.

PSYKANA OBSCURA

“La luz que arde más intensamente, es la más breve de todas.”

—Proverbio antiguo

La siguiente sección detalla una serie de talentos para psíquicos y poderes que se manifiestan con menos frecuencia que los mostrados en el libro básico de **DARK HERESY**. Estas habilidades son poco comunes, incluso entre los psíquicos y, a menudo, son providencia de la bruja y el renegado cuyos poderes se han desarrollado de forma aislada sin la guía de la autorización Imperial. Estas habilidades a menudo toman un giro particularmente macabro o siniestro o representan unas alturas del poder mental que pocos pueden esperar alcanzar. Esta sección también contiene información y reglas para las personas con el igualmente raro “Gen Paria”, más comúnmente conocidos como Intocables.

Estas capacidades están pensadas para ser utilizadas por villanos y PNJs antagonistas (y aparecen en distintas sectas y personajes de este libro), pero los DJs son libres de ponerlos a disposición de los acólitos, si lo desean, como mejoras de élite.



NUEVOS TALENTOS PARA PSÍQUICOS

RENCOR PSÍQUICO

Requisitos: Conversión corporal, Factor psíquico 4.

Pocas emociones resuenan tanto en la disformidad como la malicia y el odio sin control, sobre todo cuando son impulsadas por la locura y amargura que consumen a muchos psíquicos renegados y brujas. Algunos psíquicos poderosos aprenden a canalizar su dolor y pesar en sus poderes, desgarrando y destruyendo a sus enemigos con la fuerza de su odio.

Al manifestar un poder psíquico que cause daño directo (que tenga un atributo de daño) aplicando el talento Conversión corporal, el ataque gana la propiedad Desgarradora.

SUPREMACÍA PSÍQUICA

Grupo de Habilidades: Adivinación, Biomancia, Piromancia, Telepatía, Telequinesia.

Requisitos: Especialización en disciplina (la que sea elegida), Factor psíquico 5.

Los poderes casi divinos que alcanzan los más grandes psíquicos son suficientes para diferenciarse de sus inferiores. Esta supremacía no se trata solo de la fuerza bruta que ejercen, sino la facilidad y sutileza que son capaces de aplicar cuando centran sus mentes para manifestar sus habilidades con precisión.

Al utilizar la mitad o menos del número máximos de dados al manifestar un poder de la disciplina elegida, el psíquico ignora el primer “9” obtenido para determinar si se generan fenómenos psíquicos (aunque el número se sigue sumando para superar el umbral del poder, etc.). Un segundo o más resultados de “9” en la misma Tirada de Poder generan fenómenos de forma normal. Además, detectar un poder psíquico manifestado de esta forma sufre un penalizador de -10.

VAMPIRO PSÍQUICO

Requisitos: Factor psíquico 4, 30+ puntos de Corrupción, al menos un poder psíquico que cause daño directo con energía psíquica (Asesino de almas, Cuchilla psíquica, Rayo bioeléctrico, Sangre hirviente, etc.).

Los brujos y renegados de corazón más oscuro desarrollan un gusto por matar con sus poderes que va más allá del mero sadismo, convirtiéndose en una terrible adicción. Algunos, si tienen suficiente poder, con el tiempo aprenden a alimentarse del potencial psíquico que se libera cuando la vida de una criatura sensible se extingue, robando una mínima fracción de la energía vital de sus víctimas para alimentarse.

Al matar con energía psíquica a un ser inteligente y consciente que no sea de la Disformidad, (este poder no funciona con demonios, servidores, animales o máquinas) el psíquico recupera 1d5-1 heridas superando una tirada **Moderada (+0) de Voluntad**. Esto no le permite superar su límite de heridas. El uso de este talento es una acción libre.

Cada uso de este talento hace ganar 1d5-2 puntos de Corrupción y es adictivo (consulta Trastornos mentales en la página 234 de **DARK HERESY**).

TABLA 2-1: NUEVOS PODERES PSÍQUICOS

Mejora	Umbral	Concentración	Mantenimiento	Alcance
Poderes psíquicos menores				
Abrir las heridas	9	Media acción	No	10m
Salto espacial	11	Media acción	No	Propio
Soportar las llamas	8	Media acción	Sí	Propio
Sugestión	9	Media acción	No	6m
Tiempo difuso	13	Acción completa	No	Propio
Poderes de Biomancia				
Agonía	13	Acción completa	Sí	10m
Carne de acero	18	Media acción	Sí	Propio
Drenar energía	20	Media acción	Sí	20m
Poderes de Piromancia				
Hombre fundido	27	Acción completa	Sí	Propio
Poderes de Telepatía				
Asesino de almas	25	Acción completa	No	5m x BVol
Semilla mental	26	Acción prolongada	No	Toque
Zona de compulsión	19	Media acción	No	5m + BVol
Poderes de Telequinesia				
Tormenta psicoquinética	12	Media acción	Sí	10m

NUEVOS PODERES PSÍQUICOS

Los siguientes poderes psíquicos son algunos de los más raros y peligrosos que puede desarrollar un psíquico y que suelen usar los brujos y los tocados por la disformidad. Sin embargo, pueden ser seleccionados por PJs Psíquicos Imperiales al aprender nuevos poderes psíquicos.

NUEVOS PODERES MENORES

Abrir las heridas

Umbral: 9

Concentración: Media acción

Mantenimiento: No

Alcance: 10m

Puedes hacer que las heridas de una víctima se abran de golpe expulsando sangre a borbotones de forma repulsiva. La víctima debe superar una tirada **Complicada (-10) de Resistencia** o sufrirá 1d5 (A) puntos de daño, ignorando el blindaje y la bonificación por Resistencia (el daño se aplica a su localización herida más reciente). Además, si el objetivo tiene heridas graves, sufre inmediatamente una hemorragia (página 211 de **DARK HERESY**). Este poder es inútil contra objetivos ilesos o muertos.

Salto espacial

Umbral: 11

Concentración: Media acción

Mantenimiento: No

Alcance: Propio

Te impulsas a través de los límites de la disformidad, desapareciendo de la realidad por un breve instante y apareciendo en un lugar cercano diferente. Un truco poderoso, pero peligroso e impredecible en sus efectos.

Si este poder se manifiesta con éxito, el psíquico se traslada inmediatamente a 1d5 o 1d10+2 metros de distancia (se elige antes de tirar) en una dirección de su elección sin tener en cuenta ningún obstáculo o suceso que pueda intervenir. En cualquier caso, no puede atravesar barreras de protección, escudos de vacío, campos Gellar, o similares.

Especial: Si el uso de este poder provoca que el psíquico aparezca dentro de materia sólida, deberá superar una tirada **Moderada (+0) de Resistencia**. Si la tirada tiene éxito, retrocederá 1d5 metros desde el objeto en cuestión, y quedará Aturdido 1d5 Asaltos. Si falla esta tirada, además de lo descrito anteriormente, también sufrirá 1d10 (X) puntos de daño (en el Cuerpo), que ignoran blindaje y bonificación por Resistencia. Si el objeto en cuestión es otro ser vivo, también deberá superar una tirada **Moderada (+0) de Resistencia** o quedará aturdido.

Soportar las llamas

Umbral: 8

Concentración: Media acción

Mantenimiento: Sí

Alcance: Propio

Eres capaz de soportar las llamas más intensas, pudiendo caminar ilesa a través del fuego. Eres inmune al daño por fuego y armas de tipo Lanzallamas y reduces a la mitad el daño causado por armas de Plasma o Fusión (antes de la reducción por blindaje y por bonificación de Resistencia). Los efectos de este poder se extienden a tus ropas y equipo.

Sugestión**Umbral:** 9**Concentración:** Media acción**Mantenimiento:** No**Alcance:** 6m

Filtras una sugestión telepática en la mente del objetivo, haciendo que sea más abierto a una ideología, a experimentar una breve sensación, a dar crédito a lo que le están diciendo, o a experimentar momentáneamente un estado emocional a tu elección.

El psíquico y el objetivo hacen una tirada enfrentada de Voluntad. Si el psíquico gana la tirada, puede introducir una sugerencia en la mente del objetivo.

Esto no es control mental en el sentido de obligarle a actuar contra su voluntad, sino más bien una manipulación sutil de su percepción y actitud. Podrías, por ejemplo, convencer a un objetivo de que le gustas, que tiene hambre, que ha visto tu tarjeta de identidad, que lo que dices es probablemente cierto, o crear una repentina sensación de que un escorpión trepa por la espalda de un guardia. No podrías, sin embargo, conseguir que haga acciones específicas que estén completamente fuera de lugar, creer cosas que son altamente improbables, cambie sus creencias fundamentales, o se dañe a sí mismo.

Especial: Este poder tiene mayor efecto al usarlo junto con Habilidades de Interacción (por ejemplo, causar miedo en un informador al que estás interrogando, o cautivar a la recepcionista para que crea que realmente te ha visto antes en compañía de su maestro, etc.) Ganas una bonificación de +20 al usar una Habilidad de Interacción de esta manera.

Tiempo difuso**Umbral:** 13**Concentración:** Acción completa**Mantenimiento:** No**Alcance:** Propio

Te apartas brevemente del flujo normal del espacio y tiempo, haciendo que tu existencia se desvanezca unos instantes como un transmisor holográfico defectuoso. Desapareces... y apareces exactamente en el mismo punto 1d5 Asaltos después. Si este lugar ahora está ocupado por algo, se produce un efecto de repulsión igual que con el poder Salto espacial.

Especial: Este poder puede tener un efecto profundamente perturbador y deslocalizador en el psíquico. Si se utiliza con éxito, debe hacer una tirada **Moderada (+0) de Voluntad** para poder actuar el Asalto que regresa. Si falla esta tirada por más de tres niveles, el psíquico debe tirar en la **Tabla 8-4: Tabla de conmoción** (consulta la página 233 de **DARK HERESY**) como si hubiera fallado una tirada de Miedo.

Consejo para el DJ: Si es posible, una manera de manejar esto es conseguir que el jugador acólito deje la sala en la que se está jugando hasta que su personaje reaparezca. Esto le da un desconocimiento real de lo que ha ocurrido durante el tiempo que ha estado fuera.

INTOCABLE (RASGO ESPECIAL)

Los Intocables son individuos increíblemente raros que no proyectan ninguna sombra en la disformidad. Su mera presencia inhibe e interrumpe la energía psíquica en tal grado, que incluso los seres humanos sin capacidad psíquica se sienten incómodos cerca suyo. Hay diferentes niveles de esta fuerza, igual que para los poderes psíquicos, y el rasgo aquí representado indica quizás el nivel más "común" de esta capacidad; o como algunos lo llaman, maldición. Como se puede imaginar, la Inquisición tiene muchos usos para tales individuos en sus guerras contra brujos y demonios, pero por la misma razón, también los tienen algunas sectas y grupos infames.

Invulnerabilidad psíquica: Un Intocable es inmune a poderes psíquicos, a la energía psíquica y a sus efectos directos contra ellos (así como a poderes de la disformidad, posesión, brujería, corrupción por horrores de la disformidad, etc.). Además, no pueden ser detectados mediante Psinisciencia, poderes psíquicos, o habilidades similares; si este tipo de poder es dirigido contra él, aunque se manifieste con éxito, simplemente falla. Si se ve atrapado bajo el efecto de un poder psíquico que afecta a una zona, simplemente no le afecta; aunque puede influir a otras personas, por su efecto disruptor.

Disrupción psíquica: Todos los poderes y capacidades psíquicas manifestados cerca del Intocable (radio igual a su bonificación de Voluntad en metros) aumentan su umbral en 10, además, cualquier tirada relacionada por parte del psíquico (tiradas de Voluntad, etc.) aumentan su dificultad en 20. Además, las entidades con el rasgo Inestabilidad de la disformidad sufren el doble de daño por sus efectos dentro de ese área.

Nota: Todavía puede ser posible afectar indirectamente a un Intocable con un poder psíquico; por ejemplo, dejar caer una roca desde gran altura sobre el Intocable gracias a poderes telequinéticos aún lo aplastaría. Esto se deja totalmente a discreción del DJ.

INTOCABLE (MEJORA DE ÉLITE)

Con el permiso del DJ, los jugadores pueden crear un acólito Intocable. Estos individuos son muy raros, incluso en las filas de la Inquisición, pero su don puede hacerlos herramientas muy valiosas al servicio del Dios-Emperador. El rasgo Intocable solo se puede adquirir durante la creación de personaje (esos individuos nacen, no se hacen) como una mejora de élite especial.

Coste: 400xp

Requisitos: Disponible para personajes no psíquicos, solo durante la creación de personaje.

Efectos: El personaje gana el rasgo Intocable como se indica anteriormente. Además, su característica de Empatía se reduce a la mitad y sufre una penalización adicional de -10 a las tiradas de Empatía que involucren a un personaje con Factor psíquico. El personaje nunca puede adquirir poderes psíquicos, Fe pura, Brujería, o Talentos relacionados.

NUEVOS PODERES DE BIOMANCIA

Agonía

Umbral: 13

Concentración: Acción completa

Mantenimiento: Sí

Alcance: 10m

Alcanzándolos con tu poder, atacas a tus enemigos con un dolor agudo y consumidor. El objetivo debe hacer una tirada **Moderada (+0) de Resistencia** al principio de cada asalto. Si falla la tirada, solo podrá usar Media acción ese asalto. Si el objetivo falla por más de tres niveles, no puede usar acciones ese asalto y sufre un nivel de Fatiga. Además, si se utiliza como parte de un interrogatorio, este poder otorga una bonificación de +10 a la tirada de Interrogar del psíquico. Este poder no tiene efecto sobre materia inanimada o muerta, o seres incapaces de sentir dolor.

Derrame: Por cada 5 puntos en que se supere el umbral, se puede afectar a un segundo objetivo que se pueda ver y esté dentro del alcance.

Carne de acero

Umbral: 18

Concentración: Media acción

Mantenimiento: Sí

Alcance: Propio

Te vales del poder de la disformidad para hacer tu carne tan dura como el metal. Mientras mantengas activo el poder, tu bonificación de Resistencia aumenta en +2 y tu bonificación de Agilidad se reduce en -1.

Derrame: Por cada 5 puntos en que se supere el umbral, suma un +1 adicional a la bonificación de Resistencia mientras se mantenga activo el poder, hasta un máximo del triple de tu bonificación de Resistencia normal.

Drenar energía

Umbral: 20

Concentración: Media acción

Mantenimiento: Sí

Alcance: 20m

Se drena el vigor y la energía de un ser vivo, debilitando su vitalidad y fuerza, y en última instancia incapacitando o incluso matándolo. El objetivo debe superar una tirada **Complicada (-10) de Voluntad** o su Fuerza, Resistencia y Agilidad se reducirán en 1d10 (tira una vez por todas las características). Si la víctima falla la tirada de Voluntad deberá repetirla en el siguiente asalto, sufriendo más daño a las características. Este proceso continúa hasta que supere la tirada o muera (una característica llegue a cero). Los efectos de esta pérdida de características duran mientras se mantenga el poder más 1d10 asaltos. Este poder no afecta a materia inanimada.



NUEVOS PODERES DE PIROMANCIA

Hombre fundido

Umbral: 27

Concentración: Acción completa

Mantenimiento: Sí

Alcance: Propio

Te conviertes en un ser de puro calor y llamas, un furioso infierno con forma humanoide. Mientras mantenga el poder, el psíquico aplica los siguientes efectos:

- Cualquier arma y equipamiento que pueda llevar son destruidos de forma permanente, al consumirse por las llamas.
- Es completamente inmune al daño por fuego y armas de tipo Lanzallamas, y recibe la mitad del daño (antes de la reducción por blindaje y bonificación de Resistencia) por armas de tipo Plasma, Láser, y Fusión.
- Adquiere el rasgo Criatura de pesadilla y añade +3 a su bonificación por Resistencia.
- Cualquier cosa a menos de 5 metros sufre 1d5+BF (E) puntos de daño cada asalto, y cualquier objeto inflamable dentro de este radio arde de inmediato.
- Sus ataques desarmados causan 1d10+BF (E) puntos de daño con una penetración de 5 y cuentan con la propiedad Campo de energía. Cualquier arma que le golpee tiene un 75% de posibilidades de ser destruida, como al golpear un arma con la propiedad Campo de energía.

Especial: Después de que este poder termine, el psíquico gana 1d5 niveles de Fatiga.

NUEVOS PODERES DE TELEPATÍA

Asesino de almas

Umbral: 25

Concentración: Acción completa

Mantenimiento: No

Alcance: 5 metros x bonificación de Voluntad

Este poder maléfico mata a los enemigos del psíquico con una espina invisible de aniquiladora fuerza psíquica.

El ataque causa 1d10 (X) puntos de daño más el doble de la bonificación de Voluntad del psíquico. Este poder ignora el blindaje a menos que esté protegido (consulta la página 120 del **Capítulo 4: Malleus**). Cualquier daño crítico causado se aplica al mismo tiempo en el cuerpo y la cabeza de la víctima, aunque la cantidad de daño no se duplica. Este poder no tiene efecto sobre materia inanimada, pero puede usarse contra seres de la disformidad.

Derrame: Por cada 10 puntos en que se supere el umbral, se crea otra espina de fuerza que puede ser dirigida contra el mismo objetivo u otro distinto.





Semilla mental

Umbral: 26

Concentración: Acción prolongada

Mantenimiento: No

Alcance: Contacto

Este poder permite perturbar las mentes de otros plantando una semilla de influencia dentro de la mente de una persona; una cerradura psíquica que se puede utilizar en el futuro para desbloquear su psique y esclavizarlo a voluntad.

El psíquico debe estar en contacto con el objetivo durante la preparación de este poder. Si se rompe el contacto antes de que terminen de realizarse las tiradas enfrentadas, el poder deberá utilizarse de nuevo desde cero.

Cada asalto el psíquico y el objetivo hacen una tirada enfrentada de Voluntad. Estas tiradas se repiten hasta que el psíquico o el objetivo acumulen un total de cinco niveles de éxito. Si el objetivo es el primero en acumularlos, entonces el proceso falla y su mente está bloqueada para el psíquico, que no podrá utilizar este poder de nuevo sobre el objetivo.

Si el psíquico acumula cinco niveles de éxito, habrá asentado su influencia sobre la mente del objetivo, que a partir de ahora será afectado automáticamente por los poderes: Compulsión, Dominar, Sugestión y Zona de compulsión cuando el psíquico los manifieste con éxito, sin ninguna tirada de resistencia.

Derrame: Por cada 10 puntos en que se supere el umbral, ganas una bonificación adicional de +10 en tus tiradas enfrentadas de Voluntad.

Zona de compulsión

Umbral: 19

Concentración: Media acción

Mantenimiento: No

Alcance: (5 + bonificación de Voluntad) radio en metros

Envías una oleada de poder telepático con una orden. Todos (amigos o enemigos) dentro del alcance deben hacer una tirada enfrentada de Voluntad contra el psíquico, el cual hará una única tirada para todos los afectados. Cualquiera que falle la tirada debe cumplir sus órdenes como si le afectase el poder psíquico Compulsión (consulta la página 176 de DARK HERESY). La orden será la misma para todos dentro del área.

Derrame: Por cada 10 puntos en que se supere el umbral, ganas una bonificación adicional de +10 en tus tiradas enfrentadas de Voluntad.

NUEVOS PODERES DE TELEQUINESIA

Tormenta psicoquinética

Umbral: 12

Concentración: Media acción

Mantenimiento: Sí

Alcance: 10 metros de radio desde el psíquico

Este poder manifiesta una tormenta descontrolada de poder psicoquinético desatado alrededor del psíquico, creando ráfagas de viento de la nada, arrastrando pequeños objetos, destrozando cristales, cortocircuitando contactos eléctricos, haciendo saltar llamas, que los cogitadores actúen sin sentido, y otros fenómenos distractores. Cualquiera dentro del alcance del poder que no sea el propio psíquico sufre un penalizador de -10 a toda acción física mientras el poder tenga efecto, además de cualquier efecto dañino que la Tormenta psicoquinética tenga sobre el entorno.

Derrame: Por cada 10 puntos en que se supere el umbral, el alcance del poder se duplica.

LA CORRIENTE DEL TEMPLO

"Has traicionado a tu dios. Has profanado sus templos con los indignos y vendido su divinidad a los pordioseros..."

—Pergamino clavado en la puerta del confesor Ismael Xandus (encontrado asesinado en Centinela 712.M41)

La Corriente del Templo son los restos vengativos de un culto a la divinidad del emperador que una vez dominó todo el Imperio. La Corriente del Templo no tiene tratos con alienígenas ni adora a poderes infernales, sino que se compone de fieles devotos al Emperador, que dicen seguir la herencia de los primeros que declararon al Emperador como un dios.

Una vez su fe era la de todo el Imperio. Sus ejércitos y naves eran tan numerosos como las estrellas, su poder casi inigualable, y por debajo del Trono Dorado nadie era más poderoso. Esta fuerza se perdió hace mucho tiempo en el cataclismo conocido en la historia Imperial como la Era de la Apostasía, y han quedado reducidos a la perpetuación de su fe en las sombras, guardando su odio y meditando su venganza.

Milenarios de argucias han hecho de la Corriente del Templo una mortal y sedienta sombra de la santa organización que era antes. Su presencia venenosa se ha deslizado en el desamparado sector Calixis desde los días de su nacimiento, donde ha crecido lentamente durante siglos. La Corriente del Templo Calixiano es ahora más fuerte de lo que ha sido nunca, y una amenaza hacia la que incluso la Inquisición es ciega, acechando en secreto como una serpiente a punto de hundir sus colmillos en el corazón del sector.

DIÁCONO PRÍAMO

SUMO Sacerdote de la Verdad

Si alguien representa la sutil amenaza de la Corriente del Templo en su forma más pura, es el diácono Príamo. Como archidiácono procurador de la Demarcación de Golgenna, Príamo administra propiedades de la Eclesiarquía en el subsector más rico de Calixis. Nacido de un linaje noble, que también ha engendrado un Inquisidor del cónclave calixiano, Príamo tiene influencia y conexiones que se extienden mucho más allá de la propia secta. Es apreciado por el cardenal Ignato, el miembro más antiguo y respetado de la Eclesiarquía en el sector Calixis.

No obstante, todas las relaciones públicas de Príamo son una mentira. Él es en verdad un pontífice oculto de la Corriente del Templo y su líder en el sector Calixis. Moviendo hilos y usando sus conexiones, Príamo se ha asegurado de que los planes de la Corriente en el sector Calixis sean mucho más que pequeños actos de maldad. Es el tipo de hereje más peligroso: capaz, despiadado y guiado por un propósito. Tal vez el hombre mejor capacitado para dirigir la secta calixiana en generaciones, ha aumentado enormemente el alcance de su poder e influencia en las últimas décadas, y aún pretende conseguir mucho más.

PRINCIPIOS, OBJETIVOS Y CREENCIAS HERÉTICAS

En la Corriente del Templo existe la creencia absoluta de que sus miembros son los auténticos fieles al Dios-Emperador de la Humanidad. Por otra parte, están convencidos de que la Eclesiarquía es una herejía del más alto nivel que ha usurpado a los creyentes y condenado las almas de incontables miles de millones al perpetuar su falsa fe. Esta creencia, deformada y envenenada durante milenarios, habla de todo lo que hacen y cómo lo consideran una batalla por el alma del Emperador. Para la Corriente, la Eclesiarquía es herejía y quienes forman parte de ella deben salir a la luz. Todos aquellos que reconocen la autoridad de los herejes usurpadores son también herejes y así han arrojado la oscuridad sobre sí mismos. Por ello la Corriente cree que solo mediante el retorno del Templo del Emperador Salvador a su legítimo lugar pueden los millones de ignorantes condenados llegar al arrepentimiento, y solo la purga de la herética Eclesiarquía puede salvar a la humanidad.

Guiados por esas convicciones, en la Corriente del Templo trabajan impulsando tres objetivos para la salvación de todos.

LA PRESERVACIÓN DE LA VERDAD

Aquellos que mantienen los caminos del Templo del Emperador Salvador son pocos, y la preservación de su fe está por encima de otros objetivos de la Corriente. Quienes forman parte de la Corriente, a menudo, están vinculados por lazos de sangre o lealtad a un noble linaje que debe fidelidad a la Corriente generación tras generación. La secta es consciente de que, si es descubierto, un solo miembro de su fe puede provocar el descubrimiento de otras personas mediante asociación familiar o antecedentes. Para contrarrestar esta debilidad inherente a su estructura, la Corriente ha evolucionado en sus exhaustivos métodos de protección, encubrimiento, y desorientación que pueden confundir a todos excepto al enemigo más sofisticado y sutil.

Dado el pequeño tamaño de la Corriente, cualquier baja en sus filas debilita su capacidad para trabajar en pro de sus otros objetivos, por lo que la Corriente llegará a los mayores extremos para preservar su seguridad y anonimato. Asesinato, engaños, sembrar pruebas falsas, reconstruir identidades, e incluso provocar guerras abiertas y otras atrocidades para distraer a los que pudieron descubrir la Corriente son algunas de las tácticas que utilizan.

EL RETORNO DEL PODER Y LA GRANDEZA

El objetivo central de la Corriente del Templo es devolver el control del poder político y militar a manos de los puros y los fieles. Un gran objetivo que solo podría lograrse mediante el derrocamiento del Imperio, tal como existe en la actualidad. Por tanto, la Corriente trabaja para reunir poder militar y político a su servicio mediante la disposición de sus miembros y la manipulación de los órganos del poder Imperial a través de la infiltración, el chantaje y el soborno. Esto erosiona lentamente, en la medida de lo posible, la influencia del Ministorum y la cohesión del Adepta.

EL RETORNO DEL TEMPLO DEL EMPERADOR SALVADOR

En última instancia, todas las energías de la Corriente del Templo son canalizadas para un fin: derrocar a los herejes que han sobornado a la Eclesiarquía y llevado al Imperio por el mal camino. La protección de aquellos que aún mantienen viva la pura y verdadera devoción al Emperador, reunir poder militar, y la subversión de las demás organizaciones de poder, son tan solo pasos para alcanzar este objetivo final. La Corriente sabe que tendrá que ganar pequeñas victorias: un alma, una ciudad, un planeta, un sector; y que milenios de fracasos y derramamiento de sangre se interponen ante ellos. Este conocimiento no ha conseguido disminuir la dedicación de la Corriente del Templo a su fin último.

PRINCIPIOS, OBJETIVOS Y CREENCIAS HERÉTICAS

La historia de la Corriente del Templo es la historia de la fe en el Dios-Emperador y su fuerza durante los tiempos más sangrientos de una época en que era común la guerra por las estrellas. Sus raíces están en el nacimiento del propio Imperio, y su caída es la consecuencia de su propia dominación de la humanidad.

Para entender la Corriente del Templo hay que caminar a través de una historia de apoteosis y apostasía, y ver a la humanidad, tanto en la gloria como en la ruina.

LA INSTAURACIÓN DEL EMPERADOR COMO DIOS

El Imperio de la humanidad es un imperio de fe, que guía sus acciones, da consuelo a las masas, y es su escudo contra la oscuridad. No siempre fue así. Una vez, el Emperador no era visto como un dios, sino como el heredero de una verdad esclarecedora que sanaría y uniría a la humanidad y la liberaría de la tiranía de los demagogos y la adoración a falsos ídolos. Entonces llegaron los tiempos míticos de la herejía de Horus.

El hijo predilecto del Emperador destrozó el sueño de su padre, y el precio de la victoria del Emperador fue la eternidad en el trono dorado. A raíz de este desastre, el Imperio fue sacudido hasta sus cimientos, y una creencia que había estado creciendo en secreto, se convirtió en realidad cuando las personas buscaron la comodidad y un propósito: que el Emperador no era un hombre, sino un dios. Las sectas surgieron en miles de mundos, declarando y aceptando al Emperador como divino. Con el tiempo las sectas se unieron, pelearon, y prosperaron hasta que, entre los poderosos, una surgió y se elevó sobre las demás. Esta secta fue el Templo del Emperador salvador, y con el tiempo se convirtió en la fe única, el Ministorum.

Durante los milenios siguientes el poder del Ministorum creció, su líder se ganó un asiento con los Altos Señores de Terra, y su influencia se extendió por todas las facetas del Imperio. Solo el Adeptus Astartes y el Adeptus Mechanicus eran inmunes a las demandas de la Ministorum, y tan solo porque nadie se atrevía a imponerles obediencia. Pronto el Ministorum fue el organismo más poderoso del Imperio, al mando de flotas de naves y legiones de soldados de primera; todas usadas para librarse de fe y cruzadas sangrientas



bajo el mando de los sacerdotes. En el apogeo de su poder, las palabras del Eclesiarca podían crear o deshacer las leyes, decretar guerras y rehacer el Imperio a su antojo.

LA ERA DE LA APOSTASÍA

Mientras el Ministorum se henchía de poder secular, su necesidad de riqueza para mantener sus propiedades se convirtió en un hambre insaciable. Enormes diezmados recaudados con la autoridad del eclesiárca empujaron a mundos a rebelarse. Los templarios frateris castigaron la resistencia sin piedad, gobernadores y funcionarios ardieron como herejes por desafiar la voluntad del Emperador. Poblaciones enteras fueron diezmadas para mostrar la lección de que quienes no se inclinan ante la Eclesiarquía, encontrarán la muerte como única recompensa. La lección no fue escuchada.

Al tiempo que la rebelión se extendió por el Imperio la ira de la Eclesiarquía creció, surgieron tormentas desde las profundidades de la disformidad y el ardiente Imperio fue cegado. Miles de sistemas quedaron completamente aislados, viajar entre ellos excepto entre los más cercanos se hizo imposible, y los mensajes psíquicos de los astrópatas se convirtieron en gritos desesperados en la creciente vorágine. La anarquía hervía por todo el Imperio. Fanáticos renegados guian a miles para convertir sus mundos en piras funerarias donde los cultos y sectas se engendraron y lucharon en una nube de sangre, arrastrando a la humanidad hacia oscuras pesadillas de exterminio, acompañadas del olor a carne quemada. Los pocos mundos aún abiertos a los viajes a través de la disformidad se convirtieron en el foco de los intentos de la Eclesiarquía para reafirmar su autoridad en un sueño descarrilado. Millones murieron a manos de los templarios frateris.

UNA CORRIENTE HACIA LA HEREJÍA

El nombre de esta secta viene de ciertos elementos del Templo del Emperador salvador que aún existen en algunos lugares del Imperio y la Eclesiarquía. La actitud de los rituales, la ropa, incluso el diseño de las capillas pueden tener un estilo con costumbres de una época anterior a la reforma de la Eclesiarquía. En lugares una vez vinculados a la antigua Eclesiarquía, estos rasgos distintivos se notan lo suficiente como para provocar una sensación de "que tiende hacia el templo" o pertenece a una "Corriente del Templo".

Con el tiempo, esta frase se convirtió en un eufemismo en el Ministorum para la codicia o deseo de poder dentro de sus propias filas. En los milenarios desde la reforma, herejes han continuado las viejas costumbres descubiertas. Han sido etiquetados como pertenecientes a una "Corriente del Templo" en lugar de admitir lo que realmente eran, y así la etiqueta se ha perpetuado. Para estas sectas, ellos no son parte de la "Corriente del Templo" en absoluto, sino miembros del Templo del Emperador Salvador, campeones de la vieja y "verdadera" fe. Para ellos es la fe del Ministorum la que es falsa y corrupta; una presuntuosa corrupción que ha condenado a la humanidad a una muerte lenta.

UNA FAMILIA CAÍDA: LA CASA VERENCE

La casa Verence es una de las casas nobles más eminentes de Escintila con extensas propiedades en la colmena Tarsus y ciudad Armetálica. Lord Verence forma parte del círculo íntimo de la corte del Lord Sector Hax y la confianza de Hax hacia él crece por su comprensión sobre la política de otras colmenas de Escintila. Lord Verence aparece ser un débil y llamativo depravado, aunque rejuvenecido, con gusto por el placer epicúreo que es bien conocido en los estamentos superiores de la sociedad de Escintila. En realidad es lo opuesto. La casa Verence es una de las casas nobles más antiguas del sector, cuya sangre data de un ayudante de Angevin durante las primeras etapas de su cruzada. Ellos son, y siempre han sido, fieles a la pura y verdadera fe del Templo del Emperador salvador y Lord Verence no es un libertino en lenta decadencia, sino un hábil y peligroso manipulador que ha usado su posición para facilitar los objetivos de su fe y proteger a quienes la comparten.

La tormenta había estallado, pero el conflicto inicial de aquél baño de sangre era solo el presagio de lo peor por venir. A medida que la Eclesiarquía ascendió a esa posición cercana al poder supremo, luchaba constantemente con el Adeptus Administratum: la burocracia galáctica que administra el reino del Emperador. El equilibrio de poderes cambió varias veces entre los dos grandes órganos del Imperio, pero ninguno alcanzó un control decisivo sobre el otro. Sin embargo, mientras el Imperio comenzaba a desmoronarse, un hombre pudo acabar con el conflicto. El nombre de ese hombre vive en la infamia incluso en la actualidad. Se convirtió en maestro tanto del Ministorum como del Administratum, un tirano cuyo gobierno sería llamado el Reinado de Sangre en una edad ya inmersa en conflicto. El hombre que estuvo tan cerca como Horus de destruir el Imperio era Goge Vandire. Su oscuro reinado fue una época de autoridad absoluta ejecutada sin restricción o cordura, donde mundos sufrieron bombardeos víricos a su antojo y vastos ejércitos fueron reunidos para destruir sujetos imperiales por mera sospecha o sedición imaginaria.

Al final, se necesitaron las fuerzas de Mechanicus, Astartes, y la ascensión de uno de los más grandes santos que se conocen para derrocar a Vandire. El hombre que destruyó el poder de Vandire y más tarde se convirtió en eclesiárca, reformador de la ley, y después de su muerte fue declarado líder entre los santos Imperiales era Sebastian Thor. Thor fue el líder de la Confederación de la Luz, una secta de fe declarada herética por el Templo del Emperador salvador. Él estaba imbuido de un gran carisma y visión, pero también era sumamente humilde y, si se confía en el credo actual, hizo milagros por la gracia del Dios-Emperador. El Alto Señor Goge Vandire murió bajo la espada de quienes una vez fueron sus más fieles sirvientes y por tanto se inmortalizaron en la infamia. Usurpador y corrupto a pesar de lo que pudo haber sido, Goge Vandire fue el último eclesiárca del Templo del Emperador salvador. Con su final también llegó el final de la dominación de la fe del Templo en el Imperio.

CONOCIMIENTO DE LA CORRIENTE DEL TEMPLO

Solo hay dos organizaciones dentro del Imperio que tienen un conocimiento significativo de la Corriente del Templo: la Eclesiarquía y la Inquisición. Es poco probable que la Eclesiarquía hable sobre la Corriente y, posiblemente, se resistirá a la idea de que aún exista. Acólitos, dentro o fuera de la Eclesiarquía, podrían tropezar con esa información al seguir rumores sobre una supuesta Corriente del Templo. Aquí se presentan algunas pautas sobre lo que los acólitos con la habilidad Saber prohibido (Herejía) podrían saber acerca de la Corriente del Templo, con una dificultad base **Moderada (+0)**.

TABLA 2-2: LOS ECOS DE LO QUE FUÉ

Niveles de éxito Detalles conocidos

Éxito normal	Hay herejes que todavía se aferran a los viejos principios de la fe que existían antes de Sebastian Thor. Las enseñanzas de la Eclesiarquía se basaron en el Templo del Emperador salvador antes de la caída del Goge Vandire, durante la Era de la Apostasía en el Milenario 36. Los herejes que aún siguen los viejos caminos son conocidos hoy en día como la Corriente del Templo.
1 nivel	Los herejes conocidos como la Corriente del Templo creen que todo lo que vino tras la caída de Goge Vandire es herejía. Se ven a sí mismos como la única fe verdadera y a todos los demás como usurpadores heréticos. Ellos tienen fama de tener seguidores secretos en muchas ramas del Imperio, y algunos dicen que la secta aún puede existir como un grupo organizado.
2 niveles	La Corriente del Templo desea derrocar a la Eclesiarquía y reconstruir el poderío secular y militar del Templo del Emperador Salvador. Se sabe que los miembros de la Corriente se han infiltrado en la Eclesiarquía en el pasado y están bien conectados con la élite gobernante en algunas áreas. Sin embargo, hay poca evidencia de ellos en la historia del sector Calixis.
3 niveles	La Corriente del Templo es un grupo de herejes de gran tamaño y muy bien organizado con células semiautónomas gobernadas por una élite en las sombras. En el pasado, el ordo Hereticus ha descubierto que es un grupo difícil de detectar y destruir. Sus miembros han sido sospechosos de estar involucrados en crímenes y atrocidades contra la Eclesiarquía, y se cree que su objetivo es erosionar el poder del Adepto a favor de la nobleza.
4+ niveles	La Corriente del Templo tiene un sacerdocio secreto que refleja el de la Eclesiarquía, muy anterior en linaje al de la Era de la Apostasía. El núcleo de la secta por lo general se centra en familias antiguas, ricas y bien establecidas que han seguido la fe herética de la Corriente del Templo durante milenarios. Todos los miembros de estas familias y aquellos intimamente conectados con ellas deben considerarse sospechosos de forma automática, sin embargo, el alcance de su influencia e infiltración sigue siendo desconocido.

LA ERA DE LA APOSTASÍA

Seis mil años de gobierno religioso por el Templo del Emperador salvador llegaron a su fin con la caída del Goge Vandire y la reforma que tuvo lugar a raíz de la ascensión de Sebastian Thor a eclesiárca. Muchas cosas cambiaron en todo el Imperio, pero las más importantes afectaron sobre todo al Adeptus Ministorum, Thor trajo consigo las enseñanzas penitentes de la Confederación de la Luz. En un irónico intercambio de posiciones, los seguidores de las enseñanzas del Templo del Emperador salvador se volvieron herejes.

A pesar de todo, las antiguas costumbres del Templo del Emperador salvador no fueron completamente suplantadas, los excesos de poder y riqueza, sin ser merecidos mediante sacrificio y humildad, fueron objeto del cambio más brutal. Así fue como la reforma trajo el fin del poder militar de las flotas del Ministorum y de los templarios frateris. El poder político y espiritual de la Eclesiarquía se dividió entre Ophelia VII y Terra, y el poder individual de los cardenales disminuyó. El mensaje estaba claro: las viejas costumbres se habían ido y el poder de la Eclesiarquía era ahora una parte del Imperio, en lugar de su único regente.

La Eclesiarquía había renacido, y no fue un renacimiento sin sangre. Las historias dentro de la Corriente del Templo Calixiana cuentan cómo los pilares de la vieja orden escaparon para perderse en la inmensidad del Imperio, o terminaron sus días en los rincones más oscuros. Los reformadores eran despiadados y sutiles; sin embargo, no pudieron extirpar a todos quienes habían sido parte del Templo del Emperador salvador. Así, su enemigo estaba intimidado y humillado, pero al final se le permitió sobrevivir y alimentar su malicia. Algunos de los seguidores del Templo del Emperador salvador que sobrevivieron a la Reforma mantuvieron su "fe" viva como una secta proscrita. Ellos permanecieron en su mayoría en lugares donde, anteriormente el Templo del Emperador Salvador tenía una gran influencia. Hoy en día, esta secta es conocida como la Corriente del Templo.

LA CORRIENTE DEL TEMPLO EN EL SECTOR CALIXIS

La Corriente del Templo llegó con la cruzada que esculpió el sector desde los impíos e infestados márgenes del Halo de Estrellas. Probablemente refugiados de alguna otra purga. Hoy en día, quiénes eran estos “peregrinos” sigue siendo un misterio, incluso para los maestros de la Corriente. Quizás eran oficiales de las fuerzas de Angevin o parte de los misioneros de la Eclesiarquía que se movían en la estela de los soldados Imperiales conquistadores. No importa quienes fueran, ellos vinieron al recién nacido Calixis y trajeron su fe herética con ellos, infectando a sus sucesores con secretismo y temor a ser descubiertos.

Desde entonces, la Corriente ha hecho grandes esfuerzos por mantener su posición con una paciencia infinita. Sus dos objetivos principales han sido apoyar y proteger a las familias nobles de sus fieles y construir su sacerdocio oculto para mantenerlos unidos con el lejano sueño de utilizar Calixis para impulsar sus verdaderos objetivos de restauración de la fe. Durante siglos, la Corriente ha resistido las tormentas de la historia, sobreviviendo a plagas, guerras, reveses de fortuna y desastres imprevistos, y ganando terreno e influencia con una precisión calculada, a día de hoy su posición entre las organizaciones ocultas del sector Calixis es más fuerte de lo que ha sido jamás.

Las viejas costumbres del Templo del Emperador salvador y el sacerdocio que existe para mantenerlos vivos permanecen a la sombra de la Eclesiarquía. Los sacerdotes asisten a un número selecto de familias nobles y se ocultan casi a plena vista entre las masas de los fieles. Aunque la Corriente del Templo es fuerte y ostenta una buena posición, esta se orienta más a la supervivencia y el secretismo que a una rebelión abierta. Se podría argumentar que se preocupa tanto por regodearse en su estado actual como por el temor de mostrarse abiertamente. También ha perdido el contacto con cualquier rama de la secta de fuera del sector; hecho que los pontífices que comandan la secta hace mucho que ocultan a sus seguidores.



USAR LA CORRIENTE DEL TEMPLO

La Corriente del Templo es una verdadera herejía, una secta que rivaliza por el dominio del Ministorum sobre los corazones y mentes de las personas. Es paciente, muy reservada, y utiliza agentes involuntarios para cumplir sus designios. Una forma de utilizar la Corriente es actuar mediante enemigos o eventos aparentemente inconexos. A un nivel más táctico, la Corriente permite usar el poder y recursos del Imperio contra los acólitos. Predicadores, guardia imperial, agentes de la ley, o la propia Inquisición, todo puede ser manipulado por la secta. El DJ también puede explotar la ambigüedad moral de la Corriente. ¿Son sus miembros realmente herejes o son cruzados que restaurarán la verdadera fe a un Imperio que ha caído en la herejía? Para los personajes de gran convicción religiosa esta característica puede hacer que cuestionen sus propias motivaciones, ¿qué ocurriría si la Corriente del Templo está en lo cierto?

LOS LINAJES DE LA VERDAD Y LA PUREZA

La Corriente ha sobrevivido gracias a los esfuerzos de su sacerdocio oculto y las poderosas familias nobles que, en secreto, se aferran a su credo. Los feligreses dispersos de la Corriente se componen de familias que han transmitido su fe por tradición oral y que tienen un estricto código de silencio. La mayoría de familias están bien establecidas y son consideradas como parte de la élite local o, en algunos casos, poderosos e influyentes clanes con influencia en todo el sector. En secreto, estas familias mantienen su culto y han formado una relación simbiótica con el sacerdocio de la secta, proporcionando a la Corriente del Templo recursos e influencia, mientras se benefician de su red y alianza secretas. Estas familias rara vez se conocen entre sí, estando conectadas solo a través de los sacerdotes encubiertos que van y vienen para asistirles en secreto.

LOS SACERDOTES ENCUBIERTOS

Los archivos de la Inquisición los llaman los apóstatas Vandiran o sacerdotes encubiertos, pero para los fieles ellos son los “auténticos.” Estos individuos llevan mensajes de familia en familia por el sector Calixis como fantasmas, coordinan las acciones de la secta, y la realizan ceremonias religiosas. Son la clave para el funcionamiento de la Corriente; los medios por los cuales se administra y mantiene unida la organización.

Exteriormente, los sacerdotes encubiertos pueden parecer mercaderes, comerciantes, peregrinos, o profesionales de otras profesiones itinerantes, lo que les permite moverse por todo el sector sin destacar. Bajo su apariencia y expertos métodos de engaño, los sacerdotes son fanáticos, a menudo educados desde pequeños en los métodos del Templo del Emperador Salvador y entrenados meticulosamente en maniobras que les permiten moverse y desaparecer como fantasmas entre las grandes masas del sector. La mayoría proceden de hijos ilegítimos de familias nobles que forman parte de la Corriente, pero tal vez los más peligrosos sean aquellos a quienes la Corriente ha atraído desde el Imperio y ha convertido a su fe. Tal vez haya cientos de estos sacerdotes dentro del sector, y ni siquiera sus amos saben a ciencia cierta hasta donde se han extendido.

LAS CAPELLANÍAS

Ocultas bajo las mansiones de poderosos miembros de la Corriente o en buques mercantes están las capillas del Templo del Emperador salvador. Estos son lugares sagrados donde sus miembros adoran al Emperador como se hizo en tiempos remotos. Superficies cubiertas de reflejos dorados a la luz de velas y lámparas de cristal, mientras que por todas partes el Emperador mira hacia abajo, con su vista congelada en el metal precioso. La capilla representa no solo un lugar de puro y verdadero culto para la Corriente, sino también un recuerdo de lo que una vez fue y lo que desean que vuelva a ser. Gastan enormes riquezas en la construcción de estos lugares, en mantenerlos ocultos y seguros. Cada capilla está custodiada por claustros de guardianes de la capilla mudos, un eco distante de la élite perdida de los templarios frateris. Estos guerreros leales tienen los más excelentes injertos de músculo, armas y entrenamiento, y ellos guardarán su capilla con su último aliento.

LOS PONTÍFICES OCULTOS

Los pontífices son la élite de la Corriente. Ellos conservan la autoridad de los primeros hombres que proclamaron al Emperador como un dios. Si las familias nobles son la base de la Corriente y los sacerdotes encubiertos son la red que la mantienen unida, los pontífices son la mano que la guía. Solo hay un puñado en el sector Calixis, cada uno vela por un subsector y responde solo ante el sumo sacerdote de la verdad.

Cada pontífice lleva una doble vida, por lo general tienen una posición de cierta importancia dentro de las organizaciones del Imperio, desde donde ejercen su influencia u obtienen información útil. Algunos pueden ser miembros del Administratum o gobernantes planetarios, mientras que otros son miembros de la propia Eclesiarquía, trabajando para deshacer la misma organización de la que forman parte.

CONSPIRACIONES Y COMPLOTS ACTUALES

En cualquier momento en el sector Calixis, los miembros de la Corriente del templo pueden llevar a cabo diferentes planes para impulsar su fe proscrita: la corrupción de una misión individual para difundir el credo del Ministorum, la eliminación de una amenaza, o la obtención de armas y equipo ilegales. Sin embargo, sus preocupaciones más perdurables, son el mantenimiento de la fe y el escudo de secretismo que la esconde. La Corriente del Templo también se ve entorpecida en cierta medida ya que siempre debe operar bajo una paradoja que complica aún más las cosas: aunque odia y desprecia el Imperio actual, no puede darse

VENGANZA Y ODIO

LA CORRIENTE DEL TEMPLO Y EL ADEPTA SORORITAS

De todas las armas de la Eclesiarquía, la Corriente del Templo alimenta un odio especial hacia las Hermanas del Adepta Sororitas. Las hermanas sagradas fueron llamadas una vez 'novias del Emperador' y sirvieron como tropas y guardaespalda personales de Goge Vandire en las décadas anteriores a la Reforma de la Eclesiarquía. Consta de muchas Órdenes, y cada una sigue una vocación diferente, el Adepta Sororitas ha sido el corazón puro de la Eclesiarquía durante más de cinco milenios. Las más famosas de las hermanas santas son las hermanas de batalla, el brazo militar de la Eclesiarquía y la cámara militante del ordo Hereticus; ellas son manifestaciones del juicio del Emperador.

No importa cuál sea su Orden, todas las hermanas del Adepta Sororitas son despreciadas por la Corriente del Templo. A día de hoy, la Corriente aprovechará cualquier oportunidad para vengarse de la hermandad, incluso actuando con una temeridad inusitada para causar daño y sufrimiento sobre ellas. El envenenamiento de la hermana famulata consejera del Lord Sector Hax hace dos años y la liberación "accidental" de arcoflagelantes reprogramados en un centro médico de Hermanas Hospitalarias en Tranch no son sino las más recientes manifestaciones de venganza de la Corriente del Templo contra el Adepta Sororitas.

el lujo de verlo caer ante fuerzas externas, pues eso también sería una traición al Emperador. La Corriente es tan firme en su odio al brujo, al alienígena y el corrupto, como el más estricto de los puritanos, y sus fieles actúan en consecuencia.

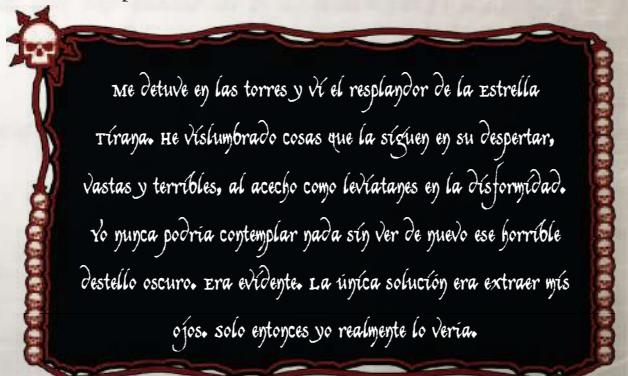
En la actualidad, los sagrados Ordos ignoran la arraigada presencia de la Corriente del Templo en el sector Calixis. Este es un estado que la secta ha mantenido a costa de la vida de varios acólitos Inquisitoriales y numerosos miembros de células. El desconocimiento por parte del Cónclave Calixiano se debe en parte al hecho de que el sector es joven en comparación con el Imperio, y al hecho de que la Corriente se encuentra a menudo ligada a lugares donde el Templo del Emperador Salvador una vez fue poderoso; ya ha transcurrido una era desde que nació el sector Calixis. Este hecho ha mantenido oculta la Corriente del Templo, y aunque la Inquisición es consciente de ciertos incidentes, no sospecha que un grupo organizado esté tras ellos, y mucho menos que los herejes sean la Corriente del Templo.

Las células de asesinato

La Corriente del Templo tiene un largo historial descargando su odio hacia la Eclesiarquía en episodios de vengativa carnicería. Sin embargo, en el último medio siglo, el sumo sacerdote de la verdad, Príamo, líder de la secta Calixiana, ha encargado a su rebaño apoyar y promover la muerte de los miembros de la Eclesiarquía con mayor vigor que sus predecesores. Las células de asesinato formadas por este edicto se componen de miembros de diversas profesiones y apariencia.

Entrenados para moverse disimuladamente por el Imperio, los miembros de una célula pueden parecer ayudantes de un mercader, peregrinos, o viajeros infensivos. Los miembros de una célula de asesinato de la Corriente suelen trabajar juntos desde hace años, seleccionando y ejecutando a sus propios objetivos. Muchos asesinan de forma oportunista, matando a un predicador solitario o misionero, lo que les concede la mayor ventaja. Otros son más selectivos y tienen como objetivo atacar a los miembros clave para la presencia del Ministorum en el sector. De hecho, el envenenamiento de la anterior consejera Sororitas del señor del sector, Hax, fue un cuidadoso plan por parte de una célula de asesinato de la Corriente.

Las células de asesinato vagan libremente, matando y actuando contra miembros de la Eclesiarquía a voluntad, siempre que mantengan su secreto. Sin embargo, el objetivo de estas actividades es perfeccionar sus habilidades para sus auténticas tareas. Su verdadero deber y objetivos les son revelados mediante un sacerdote encubierto, a las ordenes de uno de los pontífices de la secta.





La infiltración en la Redención Roja

La Corriente del Templo ha puesto recientemente su atención en la Redención Roja. Los redencionistas son una secta ultra-militante del credo imperial que ve a la humanidad impregnada por el pecado, que solo puede ser redimido a sangre y fuego. Los seguidores del credo Redencionista son muy agresivos, y existen grupos de diferentes tamaños por todo el sector Calixis, que van desde pequeñas bandas de la Subcolmena al enorme ejército de Seth, la Voz en Iocanthos. Los redencionistas siempre ven herejes a su alrededor, pero a menudo no perciben a quienes están entre ellos. La Corriente del Templo comenzó su infiltración en la Redención hace unos años, desde la fundación de la Redención y luego introduciendo miembros entre los líderes locales de la organización. Hasta el momento no ha logrado penetrar en ella lo suficiente como para ejercer una influencia real sobre la secta, pero sus planes progresan sin obstáculos, con el tiempo se han ganado el control de un ejército de fanáticos seguidores para utilizar como carne de cañón involuntaria en una guerra aún por llegar.

La Infiltración en la Redención Roja

El principal logro de la Corriente del Templo en el sector Calixis es la medida en la que puede influir en el gobierno del sector. La Corriente del Templo ha provocado la destitución de los oficiales, sustituyéndolos con sus propios peones y así influir en el equilibrio de poder en el sector. Con este fin, se han aprovechado del carácter del Lord Sector Hax para provocar una situación política que favorece sus esquemas, como su paranoia innata y su aversión por la interferencia externa a su gobierno. Este objetivo se ha logrado situando fieles seguidores del Templo del Emperador Salvador en el círculo íntimo de la corte de Lord Hax, algo que ha tardado en conseguirse tras siglos de distribución y sobornos.

El mayor de estos herejes es Lord Verence, quien manipula a Hax y los seguidores de su corte con la delicada e invisible mano de un maestro. Otros trabajan para la secta en su ignorancia, creyendo que su insignificante corrupción alimenta vendettas nobles o simple codicia, sin percibir la

naturaleza de sus superiores. Por último, la secta desea impulsar a Hax en acciones cada vez más tiránicas, volviendo sus sospechas e ira contra familias nobles rivales, poderes enfrentados, y miembros problemáticos de los Adepta, todo por aumentar su propio poder, y provocar en el sector una guerra civil cuidadosamente calculada.

INFORME DE AMENAZA INQUISITORIAL

La Corriente del Templo es un conocido movimiento herético, bajo viejas órdenes milenarias de purga. Históricamente, sus seguidores se han encontrado en diversos órganos del Imperio y tienen cierto grado de organización y coordinación tras sus acciones. La presencia de la Corriente del Templo en el sector Calixis se considera actualmente dudosa por los Ordos Calixis. Varias células de la fe herética han sido encontradas y purgadas en el pasado, pero ninguna puede ser vinculada o reconocida como una secta organizada.

SIERVOS DE LA VIEJA FE

La Corriente puede convocar casi a cualquier organización Imperial de bajo nivel gracias a los diversos roles que ocupan sus seguidores en el Imperio. La Corriente tiene un número razonable de sacerdotes y miembros de familias aliadas que son altos miembros del Administratum, la Eclesiarquía, y la nobleza imperial. También cuenta con amplios contactos entre comerciantes, contrabandistas y el mundo criminal, a menudo a través de intermediarios e identidades falsas.

Se puede utilizar al sectario fanático y al sectario iniciado en **DARK HERESY** para representar a los miembros de bajo nivel de la secta. El noble licencioso y magnate mercantil pueden representar a los miembros de las familias ricas y poderosas que siguen los caminos del Templo.

PAQUETE: CÉLULA DE ASESINATO DE LA CORRIENTE DEL TEMPLO

Para crear miembros de la célula como Dramatis Personae del libro básico de **DARK HERESY**, añade las siguientes habilidades y talentos a su perfil:

Características: Aumenta la Habilidad de Proyectiles y la Voluntad en +10.

Habilidades: Código (Corriente del Templo) (Int) +10, Demolición (Int), Disfraz (Em) +10, Engañar (Em) +10, Esconderse (Ag) +10, Indagar (Em), Lengua Secreta (Corriente del Templo) (Int) +10, Seguimiento (Ag) +10, Seguridad (Ag) +10.

Talentos: Anodino, Entrenamiento con armas c/c (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (dos cualquiera), Fe Inquebrantable, Odio (Clérigos del credo imperial).

CÉLULAS DE ASESINATO

Las células de asesinato de la Corriente del Templo son pequeños grupos de personas aparentemente normales que en realidad son agentes encubiertos altamente capacitados y fanáticos seguidores de la secta. Actúan como verdugos semiautónomos de los enemigos de la Corriente del Templo (tanto reales como imaginados) y participan en los complotos de la secta.

Para representar una célula de asesinato, escoge un grupo adecuado de entre los Dramatis Personae del **Capítulo XII: Alienígenas, Herejes y Antagonistas** del libro básico de **DARK HERESY** y aplica las reglas para células de asesinato presentadas aquí. Estas células suelen estar formadas por entre cuatro y seis personas de varios sectores de la vida ordinaria. Los dramatis personae a considerar son agente de la ley, artista, ciudadano, escriba, magnate mercantil y predicador del Ministorum.



SACERDOTE ENCUBIERTO

Los sacerdotes encubiertos son los vínculos por los que la Corriente del Templo se mantiene unida. Cada uno es elegido a una temprana edad de entre los hijos de los fieles y adiestrado en el credo del Templo del Emperador salvador junto con las habilidades que necesitará para mantener viva esa fe. Cada uno es un fanático hábil que hará cualquier cosa para preservar lo que él ve como el verdadero credo, entrenado para pasar inadvertido por el Imperio como un fantasma a fin de cumplir con las labores de la secta, ya sea difundiendo su fe en secreto o ejecutando a los apóstatas.

Perfil de sacerdote encubierto

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
30	30	30	30	30	39	35	40	40

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 11

Habilidades: Carisma (Em), Código (Corriente del Templo) (Int), Disfraz (Em) +10, Engañar (Em) +10, Esconderse (Ag), Hablar Idioma (Gótico Clásico, Gótico Vulgar) (Int), Interrogar (V), Intimidar (F) +10, Leer/Escribir (Int) +10, Lengua Secreta (Corriente del Templo, Lenguaje de signos de los templarios frateris) (Int) +20, Mando (Em), Perspicacia (Per), Saber Académico (Credo imperial) (Int) +10, Saber Popular (Bajos, Fondos, Credo imperial, Eclesiarquía, Imperio) (Int), Saber Prohibido (Herejía, Templo del Emperador salvador) (Int).

Talentos: Autoritario, Cavidad oculta, Entrenamiento con armas c/c (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (Láser, PS), Fe inquebrantable, Letanía de odio, Odio (Adepta Sororitas, Clérigos del credo imperial), Orador experto, Paranoia, Protocolo (Corriente del Templo), Resistencia a interrogar, Sueño ligero.

Blindaje: Nada.

Armas: Pistola láser compacta (15m; T/-/-; 1d10+1 E; Pen 0; Car 15; Rec completa; Fiable).

Equipo: Las ropas e identificación correspondientes a la identidad que el sacerdote ha asumido, túnica ceremonial, liturgia del Templo del Emperador salvador, varios pequeños objetos religiosos.

Valor de amenaza: Hereticus majoris.

GUARDIÁN DE LA CAPILLA

Los guardianes de la capilla vigilan los templos ocultos de la secta y sirven como guardaespaldas secretos de los Pontífices. Cubiertos con armaduras doradas e injertos musculares sintéticos implantados, estos guerreros fanáticos son un eco lejano de los ahora prohibidos templarios frateris que sirvieron como ejército de la secta durante el reinado de Vandire. La mayoría proceden de entre los siervos militares de las familias nobles fieles. Cada guardia de la capilla está obligado a proteger un lugar sagrado o escoltar a su Pontífice hasta que muera o sea demasiado débil para luchar. De vez en cuando un guardia de la capilla es enviado de incógnito para vigilar a un miembro de la secta en una misión importante o a un aliado que podría resultar falso.

Perfil de guardián de la capilla

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
30	35	55	45	36	30	35	40	18

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 15

Habilidades: Buscar (Per), Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int), Interrogar (V), Intimidar (F), Leer/escribir (Int), Lengua Secreta (Corriente del Templo, Lenguaje de signos de los templarios frateris) (Int), Perspicacia (Per), Saber Popular (Guerra, Imperio) (Int), Saber Prohibido (Corriente del Templo) (Int), Trepar (F).
Talentos: Entrenamiento con armas básicas (Bólter, Láser, PS), Entrenamiento con armas c/c (Conmoción, Energía, Primitivas), Entrenamiento con pistolas (Bólter, Láser, PS), Eunuco, Fe inquebrantable, Maestro de esgrima, Nervios de acero.

Rasgos: Mudo¹.

Mudo: Los guardianes de la capilla actúan bajo un voto de silencio por la retirada voluntaria de sus cuerdas vocales. Entienden el lenguaje hablado y se comunican con una forma adaptada del lenguaje de signos de batalla (incluyendo un vocopulsador) que se remonta a los primeros días del Imperio.
Blindaje: Peto dorado con casco, Armadura de caparazón de soldado de asalto de la mejor calidad (Todas 7).

Armas: Arma a dos manos monofilo (2d10+5[†] A; Pen 2; Aparatos) o Cuchillo de energía (1d10+8[†] E; Pen 6; Campo de energía) o Maza eléctrica (1d10+5[†] I; Pen 0; Conmocionadora) y Pistola bólter (30m; T/2/-; 1d10+5 X; Pen 4; Cargador 8; Rec completa).

[†]Incluye bonificación de Fuerza.

Equipo: Microcomunicador, Respirador, Visor fotosensible, 3 cargadores de Bólter de repuesto.

Valor de amenaza: Hereticus minoris.

ARCOFLAGELANTES

Los arcoflagelantes son herejes a quienes se implanta un armamento brutal e inyectores de drogas, potenciados con injertos musculares para convertirlos en ciborgs berserker para desatarlos sobre los enemigos del Emperador. La pena de la arcoflagelación se reserva a los peores pecadores y herejes. Los condenados son, mental y físicamente, transformados en máquinas de destrucción, mantenidos bajo control mediante yelmos pacificadores.

Con una palabra, los inhibidores de agresión implantados y los cánticos sagrados del yelmo pacificador cesan. En ese momento, grandes dosis de drogas de combate, estimulantes musculares y supresores de dolor se liberan en el cuerpo del arcoflagelante, convirtiéndolo al instante en un aturdido sobrehumano de tensos músculos con armas brutales.

Los arcoflagelantes son creados y controlados por la Eclesiarquía, aunque gracias a las infiltraciones de la Corriente del Templo, la secta ha adquirido varias de estas armas humanas. El Templo ha convertido incluso un pequeño número de sacerdotes de la Eclesiarquía secuestrados en arcoflagelantes en una vengativa alteración de la propia justicia de la Eclesiarquía.

El perfil del arcoflagelante se presenta en dos modos: activo y pasivo. Aunque las capacidades varían, las heridas se transfieren entre ambos modos, y graves daños causados sobre el modo activo pueden provocar que muera una vez desactivado.

Perfil del arcoflagelante (modo pasivo)

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
—	—	30	40	30	10	20	40	—

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 12

Habilidades: Ninguna.

Talentos: Coraje.

Rasgos: Máquina 2, Desencadenante¹, Visión en la oscuridad.

Desencadenante: Los arcoflagelantes están equipados con un yelmo pacificador que los mantiene en un estado de inactividad. Este estado cambia mediante una palabra o frase, y una vez que el desencadenante ha sido detectado, el arcoflagelante cambia inmediatamente de modo (de pasivo a activo) cambiando su perfil con el perfil activo presentado aquí. Un arcoflagelante activo vuelve al modo pasivo mediante otra orden. Los desencadenantes pueden ser verbales, señales electrónicas a través de voz, o incluso mensajes psíquicos.

Blindaje: Máquina (Todas 2, Piernas 3).

Equipo: Microcomunicador interno (enviar/transmitir órdenes).

Valor de amenaza: Hereticus minoris.

Perfil del arcoflagelante (modo activo)

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
40	—	(8)	40	(6)	30	10	20	40

Movimiento: 6/12/18/36

Heridas: 25

Habilidades: Perspicacia (Per) +10.

Talentos: Agilidad antinatural (x2), Ataque relámpago, Ataque veloz, Carga frenética, Coraje, Entrenamiento con armas c/c (Conmoción, Energía, Primitivas, Sierra), Fuerza antinatural (x2), Maestría en combate, Mandíbula de hierro, Reflejos rápidos, Rapidez antinatural, Sentido desarrollado (Vista).

Rasgos: Desencadenante, Imparable¹, Máquina 2, Miedo 1, Programación Asesina², Sobrecargado³, Visión en la oscuridad.

Imparable: El arcoflagelante es inmune a la fatiga, aturdimiento y daños críticos (excepto los que causen la destrucción de extremidades o la muerte) y debe alcanzar las -10 heridas o ser completamente desmembrado para ser destruido.

Programación asesina: Un arcoflagelante activo siempre debe cargar en combate cuando sea capaz (usando su talento Carga frenética), o realizar un ataque múltiple si puede (usando su talento de Ataque relámpago).

Sobrecargado: Cada asalto, tras actuar tira un 1d10, con un resultado de "9" el arcoflagelante sufre 2d10 de daño (ignorando el blindaje y la bonificación de Resistencia).

Blindaje: Máquina (Todas 2, Piernas 3).

Armas: Hachas sierra implantadas (1d10+12[†] A; Pen 2; Desgarradora), o Cuchillos de energía implantados (1d10+11[†] E; Pen 6; Campo de energía), o Electroflagelos implantados (1d10+10[†] I; Pen 0; Conmocionadora, Flexible).

[†]Incluye bonificación de Fuerza.

Equipo: Microcomunicador interno (enviar/transmitir órdenes).

Valor de amenaza: Hereticus minoris.



LOS LOGICIANOS

“En una ocasión fuimos dioses, pero ¿qué somos ahora? Salvajes deliberadamente ignorantes e ilusos que se engañan a si mismos, poco más que niños indefensos dispersos y perdidos en la fría oscuridad. Pero yo digo que hemos sido dioses y seremos dioses de nuevo.”

—EN DEFENSA DEL FUTURO: UN DISCURSO LÓGICO
Autor desconocido, prohibido M.36

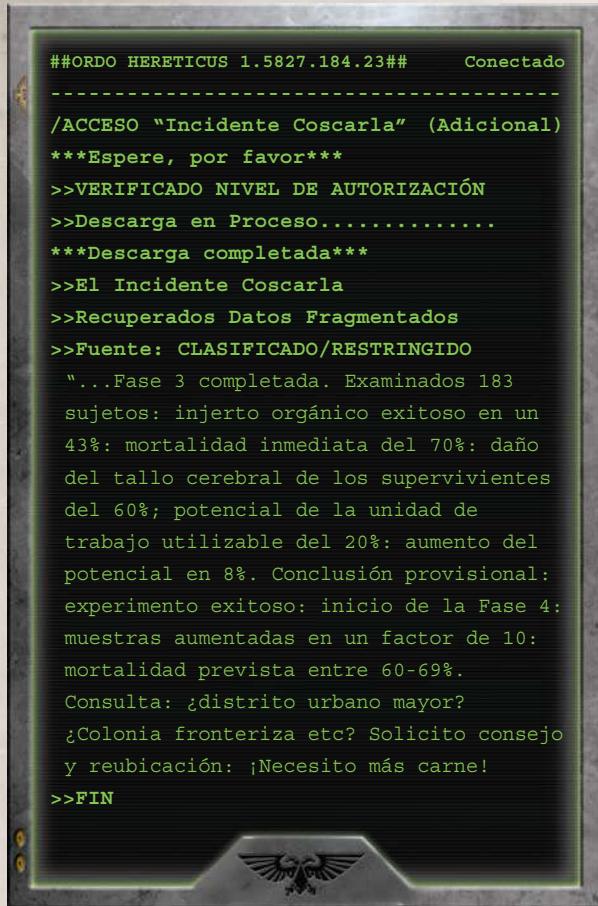
Los Logicianos son una alianza de facciones heréticas y tecnosectas que han sido durante mucho tiempo una espina clavada para los sectores Calixis e Ixaniad, pero cuyos orígenes se remontan mucho más allá del Imperio, y del pasado de la humanidad. En lugar de estar fundada en torno a una figura carismática o religión oscura, encuentra su inspiración en un texto herético prohibido llamado “En Defensa del Futuro: Un Discurso Lógico”, un trabajo declarado blasfemo por el Ministorum y el Culto Mechanicus, prohibido durante varios milenios.

Por naturaleza, los Logicianos son la llamada secta “progresista”. Defienden la evolución de la humanidad mediante el progreso y la adquisición de tecnología, creyendo que deben deshacerse de la opresión del Ministorum, derrocar a los Altos Señores de Terra, y poner fin al dominio del Adeptus Mechanicus sobre el saber científico y técnico. En última instancia, los Logicianos tienen como objetivo traer de vuelta el mítico poder de la Era Oscura de la Tecnología y la coronación de la humanidad como la omnipotente y única especie racional superviviente en la galaxia.

Hallando seguidores en una red secreta de despiadados intereses mercantiles y nobles hambrientos de poder, la secta Logiana es un paraíso para tecnoheréjes y tecnosacerdotes renegados, y está muy organizada y bien equipada. Los Logicianos son calculadores, reservados y pacientes en la ejecución de sus complotos e intrigas, totalmente insensibles en su incesante búsqueda por el poder, así como armas y herramientas cada vez mejores que les permitan lograr sus fines.

Durante siglos el sector Calixis ha conocido la corrosiva influencia de la secta Logiana, y aunque el poder y el alcance de esta tecnosecta y sus facciones disidentes han sufrido altibajos en los últimos años, la presencia del grupo y de sus enseñanzas traicioneras han demostrado ser imposibles de erradicar por completo. En el pasado los Logicianos fueron responsables de incontables muertes en su búsqueda de poder y progreso, incluso llegaron a amenazar la estabilidad del sector Calixis por su papel clandestino en la revuelta de Meritates.

A pesar de ser purgados y perseguidos casi hasta su extinción hace seis siglos, los Logicianos han regresado, al parecer aún más hábiles y traicioneros que antes. Hay quienes sostienen que la amenaza que plantean ahora es mayor que nunca. Algunos incluso susurran que la secta tiene partidarios poderosos entre los miembros de la élite Calixiana y, tal vez, incluso entre los propios miembros de los sagrados Ordos.



PRINCIPIOS, OBJETIVOS Y CREENCIAS HERÉTICAS

La obra proscrita en torno a la cual se basa la secta, un documento titulado “En defensa del futuro: Un discurso lógico”, apareció por primera vez hace más de cuatro milenios en el Segmentum Solar, en el mismo corazón del Imperio. Algunos dicen que partes de ese texto fueron copiados de antiguas obras totalmente prohibidas enterradas en las bóvedas de la Sagrada Terra, aunque su autor o recopilador sigue siendo desconocido.

El propio libro promulga la peligrosa filosofía del progreso, que el avance de la tecnología y la ciencia debe llevarse a cabo de inmediato, a toda costa, sin importar su fuente para el máximo “beneficio” de la humanidad y la restauración de la perdida “Edad de Oro” de la humanidad. En esa nueva era, la humanidad volvería a dominar las estrellas como un coloso, los antiguos dominios del hombre serían reconquistados, conservados, y ampliados, y cualquier amenaza para la existencia humana planeadas por los xenos o la disformidad podrían ser combatidas y aplastadas por completo.

Para este fin, el documento plantea la destrucción del Culto Mechanicus y el derrocamiento del “abrazo opresor” de la autoridad Imperial, lo que conlleva el fin de lo que en el libro se refiere como la “tiranía de mentiras” de la Eclesiarquía relativa al Emperador y al credo imperial. En cambio, el “camino lógico” para la restauración del orden y el renacimiento del destino de la humanidad entre las estrellas es que el poder sea puesto en las manos de una nueva oligarquía absolutista de “pensadores progresistas” y aquellos “establecidos por su visión y superioridad” para gobernar; a saber, los propios Logianos.

Las doctrinas y argumentos contenidos en la obra exponen la necesidad de una残酷 absoluta a fin de alcanzar la “gloriosa era venida” de la cual la humanidad es heredera, y pasa a defender la fuerza de un imperio secreto dentro del propio Imperio como medio para derrocarlo, y la búsqueda desenfrenada de la conquista y victoria por medio de las artes de la tecnología y la ciencia a cualquier precio. El documento apoya esta peligrosa creencia con numerosos argumentos y elaboradas justificaciones para considerar cualquier matanza o sacrificio necesarios para obtener los fines que glorifica, sin tener en cuenta el coste de la vida o de la libertad humana. En definitiva, para alcanzar un nivel de vida como el mismo paraíso, un futuro en el cual el propio universo está en la palma de la mano de la humanidad, ningún precio es demasiado alto. Es, según sostiene el libro, una cuestión de simple lógica.

ESTRUCTURA Y ACTIVIDAD DE LA SECTA

Igual que muchas sectas extendidas, los Logianos se organizan en células y están vinculados por su doctrina y objetivos compartidos en lugar de una sólida estructura jerárquica. Algunos de los sagrados Ordos argumentan que los únicos miembros verdaderos de la secta son los oligarcas que rigen y financian sus células independientes; sin embargo, para un grupo tan organizado y bien financiado, la mano de obra adicional rara vez es un problema. Estos administradores de células, o “tecnotrarcas” como los Logianos se llaman a sí mismos, suelen ser señores mercantiles, funcionarios de comercio, líderes de asociaciones, e incluso miembros renegados del Adeptus Mechanicus que se han dejado cegar por su propia ambición de poder y beneficios. Debido a su alta posición en la sociedad, los Logianos son muy circunspectos en sus actividades y están altamente organizados, actuando, a menudo, muy alejados de las actividades de la secta. Prefieren operar mediante pequeñas unidades de agentes entrenados, especialistas y mercenarios para llevar a cabo sus planes y proteger sus intereses.

Las actividades de la secta se centran principalmente en la adquisición de poder. Para ellos el poder es la influencia política, el potencial de las artes prohibidas como la ciencia y la tecnología y, por supuesto, la riqueza. Para este fin, los Logianos alimentan y financian en secreto grupos de tecnoherejes y tecnosacerdotes renegados que tienen el objetivo de desarrollar herramientas avanzadas y armas con las que luchar en sus batallas, aumentar su riqueza, y en última instancia, reunir el suficiente poder como para derrotar al Imperio desde su interior. Los Logianos proporcionan a estos renegados y reincidentes respaldo, mano de obra y recursos (independientemente de que su naturaleza sea inmoral o aberrante) para lograr sus objetivos, teorías dementes, y oscuros deseos, todo con tal de que los Logianos se beneficien de los resultados de su trabajo.

Como parte de esta doctrina de superioridad tecnológica, también están fuertemente involucrados en el estudio y la replicación de tecnología xenos y, en particular, en la búsqueda de arcanotecnología: las antiguas reliquias de la avanzada ciencia de la humanidad en los pasados milenios. No tienen aprecio a los alienígenas y siguen una perspectiva claramente Monodominante. Ellos simplemente no tienen ningún reparo

en tomar lo que sea que el xenos pueda tener de valor y usarlo para sus propios fines. La secta se esfuerza en mantener una amplia y eficiente red de información para protegerse de intervenciones externas, y de mantenerse informados de temas y descubrimientos de interés. Del mismo modo las sospechas de vínculos de la secta con grupos criminales de un planeta, facciones de arcanopiratas, y los comerciantes independientes menos respetables son también considerables, puesto que los Logicianos ven a estos grupos forasteros como vías perfectas por las cuales alcanzar sus objetivos, así como lacayos desechables para ser usados y abandonados cuando surja la necesidad.

LOS TECNOTRARCAS DE HIERRO

En las últimas décadas una facción Logiana del sector Calixis en particular ha aumentado en poder, conocida como los Tecnotrarcas de Hierro. Si se cree en los rumores que circulan entre los señores del crimen reincidentes y el testimonio de los miembros de sectas interrogados, estos tecnotrarcas forman un consejo de gobierno de clases (su número varía según la fuente, desde tres hasta un máximo de un centenar de miembros) para los Logicianos de los sectores Calixis y Ixaniad. Este consejo determina las normas y coordina la planificación a largo plazo para las diversas células de la secta. También administra los aparentemente enormes recursos financieros y comerciales de los Logicianos para sus innumerables cometidos, expediciones y proyectos experimentales individuales, así como para castigar el fracaso de sus subordinados. El fracaso nunca será tolerado.

Aunque se han descubierto y purgado a varios Logicianos de alto rango supuestamente vinculados a los Tecnotrarcas de Hierro en la última década, no se ha probado su existencia de forma concluyente. Esa falta de pruebas ha hecho que algunas facciones del Adeptus Arbites y los sagrados Ordos duden de la existencia de los Tecnotrarcas de Hierro, creyendo que son o un simple mito vanagloriado o una invención deliberada de los líderes de la secta para mostrarse como parte de una amplia y “todopoderosa” conspiración: algo muy útil para inspirar la lealtad y obediencia de sus seguidores. Si existieron los Tecnotrarcas de Hierro como afirman los rumores, tendrían que estar compuestos por miembros del más alto rango de las mayores casas nobles o poderes comerciales de ambos sectores. Tendrían que tener entre sus filas miembros de los Adepta e incluso de los sagrados Ordos para poder ejercer semejante poder y recursos permaneciendo ocultos; una perspectiva que en algunas facciones inquisitoriales provoca gran inquietud.

TECNOHEREJES, PROGRESISTAS Y RENEGADOS

Podría decirse que el auténtico poder de la secta reside en el gran número de tecnoherejes, académicos e incluso tecnosacerdotes renegados en sus filas. Este pequeño pero poderoso grupo realiza gran parte de las actividades de la secta, y cada uno sirve a su manera para contribuir al poder y conocimiento de los Logicianos. Son un grupo diverso, a menudo actúan en células, tanto individuales como pequeñas cábals para un único proyecto. En general cada una ignora a las otras y sus actividades, y solo responde (en mayor o menor

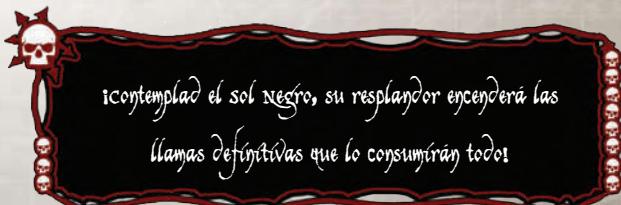
LA ERA OSCURA DE LA TECNOLOGÍA

Poco se sabe de la época antes de la fundación del Imperio, cuando la humanidad comenzó a colonizar otros mundos, una época ahora llamada la Era Oscura de la Tecnología. En las altas esferas del Adeptus Terra y las fortalezas monasterio del Adeptus Astartes aún se habla de una época envuelta en la superstición y miedos ancestrales. Se conservan ciencias terribles y materiales oscuros como reliquias de esos tiempos olvidados, tan infames que se han ocultado lejos del uso y conocimiento incluso de sus guardianes. Como bien sabe el tecnosacerdocio de Marte, igual que los poderes del Caos susurran desde el vacío disforme, los pecados del pasado tienen sus propias voces, y el poder que prometen no es menos peligroso.

En aquellos días antiguos la humanidad alcanzó el cenit de la ciencia y la tecnología. Al hacerlo, la humanidad se extendió por la galaxia como conquistadores y exploradores, subyugando un dominio de amplitud inimaginable, caminando entre las estrellas casi como dioses aplastando imperios alienígenas de eones de antigüedad y terraformando incontables mundos para ser habitados. El renacimiento de este poder no duró, y de la noche a la mañana el extenso imperio galáctico cayó en la anarquía, la barbarie y el horror. Tormentas de la disformidad sepultaron la cuna de la raza humana y el reino de la humanidad se hizo añicos. El largo milenio que vino después se conoció como la Era de los Conflictos, y por estos largos años los mundos del hombre permanecieron envueltos en pesadillas y oscuridad, presa de demonios y alienígenas hasta la venida del Emperador.

medida) ante el tecnotraca que les dirige. Varían mucho en poder, conocimiento y especialidad, desde prometedores tecnoherejes reclutados entre criminales organizados, o gremios de comerciantes que podrían especializarse en recuperación de tecnología, fabricación de drogas o creación de armas, hasta médicos expulsados y estudiosos de conocimientos prohibidos huyendo de las autoridades.

Los miembros proscritos del culto Mechanicus son un premio especial para la secta, ya que pocos son capaces de igualar sus habilidades y aprendizaje. Después de romper alguna prohibición o edicto de Marte, a menudo son protegidos por los Logicianos mientras huyen de la destrucción a manos de su propia especie. En muchos casos, su lealtad hacia los Logicianos es cuestionable, un hecho que estos Logicianos ven como un riesgo aceptable. Aunque hay algunos verdaderos conversos a la causa y fanáticos seguidores del discurso lógico entre ellos, muchos sirven únicamente a través de una alianza de conveniencia, intercambiando servicios y datos experimentales por protección, encubrimiento, y la oportunidad de perseguir sus obsesiones sin oposición.



LAS ARTES PROHIBIDAS DE LA TECNOLOGÍA OSCURA

El principio fundamental Logiciano, tal como se consagra en el gran texto, es la adquisición de poder mediante el avance tecnológico sin límites. La gran arrogancia y pecado de este trabajo son tan obvios que resulta peligroso para cualquiera que crea en el credo del Omnisiah o el credo imperial, y que conduciría a la humanidad de vuelta a los terrores de la Era de los Conflictos si se le permitiera a dar frutos.

Éstos son solo algunos ejemplos de los oscuros caminos donde podría encontrarse tecnología prohibida y las leyendas que la encubren:

Máquinas de destrucción: Son el mayor objetivo y deseo de muchos tecnoheréjes, ya sea su descubrimiento o el robo de diseños restringidos: armas atómicas o el terrorífico virus devoravidas usado como herramienta por el Exterminatus, la adquisición de sofisticadas reliquias como los secretos de la creación de bobinas de inducción usadas en armas de plasma, o la búsqueda de diseños alienígenas de terrible poder.

Gholam y otros productos biónicos prohibidos: Un Gholam es una construcción artificial hecha esencialmente de carne y tejido sintético por un escultor genético. Aunque la tecnología está generalizada dentro del Adeptus Mechanicus,

muchas ramas de esta ciencia son consideradas heréticas y prohibidas. Ésta, en particular, incluye los llamados "Gholams Asesinos", horribles fabricaciones orgánicas destinadas a la violencia, y homonculitas, seres creados mediante órganos humanos cosechados, sueros alquímicos y tejido sintético cultivado con la forma de un ser vivo. Las creaciones más raras incluyen "Quiméricos", una extraña amalgama de criaturas que combinan muchas fuentes de ADN para formar monstruos retorcidos con resultados totalmente imprevisibles, mutación psíquica forzada y "parásitos esclavistas"; unos injertos orgánicos artificiales que doblegan la voluntad y funciones corporales de esos desafortunados que ellos han creado.

Según la leyenda sagrada, tales productos biónicos fueron prohibidos por orden del Emperador en días de la gran cruzada por los horrores que él y sus guerreros encontraron durante las guerras para acabar con la Era de los Conflictos.

Blasfemia transgénica: Este campo de investigación encarna la tecnoheresía de combinar material genético xenos o injertos quirúrgicos con materia orgánica humana. Es una práctica absolutamente prohibida, considerada una contaminación del patrón divino por el Adeptus Mechanicus y una absoluta blasfemia por el culto imperial.

CONOCIMIENTO DE LOS LOGICIANOS

Los Logicianos han sido conocidos durante mucho tiempo como un peligro para el Imperio, siendo una de las sectas más infames de la historia del sector Calixis. La siguiente tabla presenta una guía aproximada de lo que un acólito informado podría recordar sobre ellos mediante una tirada **Ordinaria (+10) de Saber prohibido (Herejía o sectas)**.

TABLA 2-3: UNA ANTIGUA AMENAZA

Niveles de éxito	Detalles conocidos
Éxito normal	Los Logicianos son una secta de tecnoheréjes cuya historia se remonta al pasado del Imperio y más allá del sector Calixis. Se dice que participaron en las infames guerras fronterizas Meritech hace siglos, pero hace tiempo que han perdido su poder.
1 nivel	La secta Logiana fue fundada sobre las doctrinas contenidas en un panfleto blasfemo en lugar de por un sola hereje. Muchos pecados del libro incluyen la defensa de la enfermedad de la mente conocida como "progreso".
2 niveles	La secta Logiana era muy amplia, organizada, y peligrosa. Se interesa por la adquisición de poder tecnológico, perseguir la ciencia prohibida, y derrocar el gobierno Imperial y el predominio del Adeptus Mechanicus. Se dice que el sacerdocio de Marte desprecia la secta más incluso que los sagrados Ordos.
3 niveles	El objetivo final de la secta Logiana es no menos que el pecado de la restauración de la Era Oscura de la Tecnología, y no se detendrá ante nada para lograr sus objetivos. La secta aún existe en secreto a día de hoy, y el grupo es un paraíso para tecnoheréjes e incluso (según se rumorea) para miembros renegados del Mechanicus.
4+ niveles	En los últimos años han comenzado a circular informes del regreso de la secta al poder en el sector Calixis, vinculándola a varias atrocidades, como una plaga en Fenksworld, numerosas muertes extrañas y monstruosas perversiones de tecnología prohibida en el subsector de la Demarcación de Josian. Algunas fuentes indican que tiene vínculos con una secta tecnoasesina conocida como el Lágrima Ceniciente y se refieren a líderes por el antiguo título de "tecnotrarcas". Si se puede creer en las historias, el resurgimiento del poder de los Logicianos los convierte en una amenaza para el sector como cualquier secta de adoradores de la disformidad o a los xenos.

El ánimus de sílice: Una mente artificial (en lugar de un sencillo cogitador) creada mediante tecnología prohibida, la tradición sostiene que tales creaciones profanas son malvadas por naturaleza y una abominación a ojos del Omnipotente. La doctrina del Mechanicus afirma que el espíritu máquina de un ánimus de sílice es una burla retorcida del alma traicionera del hombre. Los textos antiguos cuentan historias apócrifas, envueltas en metáforas, de tan poderosas creaciones asesinas durante la Era Oscura, y las legiones de hombres de hierro que les servían, culpándolas en parte de muchas de las terribles guerras que libró la humanidad en ese tiempo perdido.

Malifica: Tal vez la más oscura y arcana de todas las ciencias es la tecnología creada para manipular las energías de la disformidad o de la fuerza psíquica. Un mal necesario para el Imperio y piedra angular de su existencia, es un peligroso y volátil campo de estudio.

En las regiones exteriores, los usos y patrones aceptados de esta tecnología esconden terribles dispositivos y deseos. La fusión de espíritus demoníacos con maquinaria y la canalización de la energía pura de la disformidad mediante la tecnología han sido durante mucho tiempo algo prohibido por el Mechanicus. Para aquellos lo bastante imprudentes o locos, la tentación de continuar esos oscuros experimentos es muy grande, al ofrecer creatividad y la posibilidad de actuar sin las trabas de la razón o ataduras de las leyes físicas del universo.

El protocolo proteus: Considerado poco más que un mito, o el objetivo final de unos pocos obsesionados, el protocolo proteus es una tecnología antigua y herética para transferir no solo el conocimiento engramático y la memoria de un cerebro orgánico, sino también su personalidad y voluntad, concediendo una completa inmortalidad mental y espiritual bajo una forma física artificial. De las pocas leyendas que rodean esta tecnología, algunas afirman que las abominaciones creadas son seres sin alma con oscuros deseos y apetitos extraños que nunca son saciados. Sin embargo, estas advertencias no logran disuadir a los buscadores más ardientes del protocolo.

AGENTES DE LA SECTA

Mientras sea posible, la secta Logiana se enorgullece de emplear directamente solo a sus mejores agentes y, por debajo de los tecnotrarcas, las células de la secta se componen de expertos organizadores y administradores, así como especialistas, pilotos, escribas, financieros e informantes. La mayoría de ellos actúan bajo varias identidades encubiertas para asegurar que ejecutan las órdenes del tecnotraca.

Las células Logianas se completan mediante un sólido núcleo de asesinos y soldados bien formados, todos del más alto calibre y examinados para comprobar su competencia, crueldad, y lealtad a la causa. Estos agentes militantes son una de las características más marcadas de la secta a la tecnología, y su habilidad y eficiencia los sitúan por encima de muchos enemigos a los que las fuerzas imperiales deben enfrentarse cuando tratan con insurgentes, bandas criminales o sectas fanáticas. Muy motivados, especializados en tácticas y bien equipados, los agentes Logianos han demostrado varias veces ser la perdición de grupos de agentes de la ley desprevenidos y acólitos mal preparados al encontrarse con la secta.



USAR A LOS LOGICIANOS EN TUS PARTIDAS

Los Logianos representan un tipo de tecnoheresía; la idea de que la herejía no necesita ser una distorsión de la creencia religiosa o adoración a la disformidad, también puede manifestar un ansia por el progreso y gobierno del racionalismo. De hecho, esta herejía es la aplicación clínica de la tecnología; algo reconocible como arrogancia pecaminosa y necedad suicida en el entorno de DARK HERESY. Los Logianos realizan los mismos crímenes que casi destruyen la humanidad y derrocan la civilización en el cenit de su poder durante los oscuros horrores de la historia pre-imperial.

Puedes utilizar la secta Logiana en tus partidas como una organización malvada recurrente, especialmente adecuada para campañas centradas en espionaje, tecnoheresía y ciencias prohibidas, así como para aventuras individuales donde las personas profundizan en temas tecnológicos y en el antiguo pasado de la humanidad en los que sería mejor no entrometerse.

Una faceta interesante de la amenaza Logiana y la composición de la secta es que son total y absolutamente humanos, ni demonios ni alienígenas, solo la antigua y naturalmente humana maldad, avaricia, lujuria por el poder y la desalmada búsqueda del conocimiento. Del mismo modo los propios Logianos presentan un cambio interesante con respecto a los sectarios, adoradores demoníacos, y xenófilos. Ellos son profesionales, competentes y fríamente calculadores, aunque no menos peligrosos y tal vez aún más escalofriantes por ello.

Una operación de una secta individual puede tomar múltiples formas, pero la mayoría intenta mantener un velo de secretismo mediante el encubrimiento para protegerlo de su descubrimiento y destrucción por las autoridades. Los ejemplos pueden incluir las actividades de las células de expedición enviadas a mundos prohibidos y pecios espaciales avistados recientemente, o equipos enviados a perseguir rumores sobre xenos o descubrimientos de arcanotecnología y ventas de armas prohibidas en el mercado negro.

Proyectos secretos experimentales realizados en lugares ocultos, puestos avanzados distantes, o (cuando se requiere un suministro de órganos humanos vivos) comunidades aisladas son otras posibilidades. Casi cualquier tipo tradicional de "científico loco" o configuración de "experimento fallido" puede aplicarse con los Logianos, si se observa a través de la lente de la ciencia incomprendida, la superstición desenfrenada, y la tecnología deteriorada como se encuentran en el 41 Milenio de DARK HERESY, y puede utilizarse para ilustrar una verdad que los gobernantes del Imperio conocen bien; que el "progreso" solo conduce a la condenación y la destrucción.

Proyecto Lágrima Ceniciente

En las últimas décadas la secta Logiana en el sector Calixis se ha relacionado con una sombría organización de asesinos, que actúa sobre todo en el área del subsector de la Demarcación de Josian. Información reciente recogida por los esfuerzos del Inquisidor Srax-Rhame indica que este séquito de asesinos conocido como la Lágrima Ceniciente es, en realidad, poco más que una “secta dentro de una secta” de los propios Logianos. El proyecto Lágrima Ceniciente fue creado para proporcionar a la secta armas vivientes con el propósito de atacar directamente a sus enemigos, eliminando con precisión quirúrgica cualquier obstáculo individual en el camino de la secta, o hacer frente a cualquiera que pudiera traicionarlos. Como estructura, la Lágrima Ceniciente se parece mucho a un culto a la muerte imperial, un tipo de imitación del propio oficio asesinorum. Sus asesinos son seleccionados a temprana edad y se someten a una agotadora preparación física y psicológica, unos pocos lo bastante duros sobreviven para llegar a la edad adulta.

Adaptándose a las doctrina Logiana, quienes entran al servicio activo son mejorados con varios sistemas ciberneticos y alquímicos implantados discretamente para aumentar sus habilidades, convirtiéndolos en combatientes extraordinariamente peligrosos y asesinos sigilosos muy habilidosos. Aunque pocos en número, los asesinos de la Lágrima Sangrienta representan una nueva y poderosa arma en el arsenal de los Logianos, aunque algunos, como el infame Segador del Moritat Esme Blackheart, del séquito del Inquisidor Srax-Rhame, disfrutan derrotando a estos “impostores infieles” cuando los encuentran.

LOS LOGICIANOS EN EL SECTOR CALIXIS

Aunque su amenaza nunca ha sido constante, la secta de los Logianos tras varias encarnaciones ha sido durante mucho tiempo un enemigo de las autoridades en el sector Calixis. Algunos de los expedientes más antiguos del palacio del Tricorne informan de tratos e incidentes relacionados con los Logianos tan antiguos como la propia Cruzada de Angevin, incluyendo la explotación y robo de varias reliquias sofisticadas recuperadas durante las guerras que forjaron el sector.

La Inquisición no son los únicos enemigos de la secta. Se rumorea que en las mazmorras del panopticon orbital del Mechanicus en el Sistema de Los Tornos existe toda una bóveda de castigo, amueblada y equipada exclusivamente con materiales elaborados a partir de los huesos e implantes reutilizados de Logianos y apóstatas renegados recogidos por tecnosacerdotes durante años. Como se puede imaginar, la lista de crímenes y blasfemias que los Logianos han acumulado en los dos milenios desde la fundación del sector es muy larga, estos van desde simples robos, homicidios, secuestros e intrigas políticas hasta experimentación prohibida causando la muerte de decenas de miles, e incluso el fomento de una rebelión a gran escala que durante un tiempo amenazó la estabilidad de los sectores Ixaniad y Calixis. Tras varios siglos de silencio casi total, los Logianos han vuelto con vigor renovado, y aunque sus mayores objetivos siguen siendo un misterio, su doctrina es tan invariable como su herejía.



LAS GUERRAS MERITECH

Sin duda, el mayor peligro que los Logicianos presentaron al sector Calixis fue durante las guerras Meritech, que amenazaron con desestabilizar Calixis y el fronterizo sector Ixaniad hace seis siglos. La alianza Merates es un grupo de una docena de mundos apenas habitables en el espacio entre los dos sectores imperiales, que afirmaron ser considerados, por mucho tiempo, problemáticos en exceso. El grupo lo dominaban los clanes saqueadores Meritech, familias nacidas en el vacío que surcaban el espacio entre los sectores con flotas de caravanas destortaladas como mineros, comerciantes, o rescatadores, luchando contra ataques de corsarios y naves merodeadoras de orkos lo mejor que pudieron. Con los años los clanes se fortalecieron y monopolizaron la mayoría del comercio fronterizo entre los sectores, y el tamaño y potencia de su flota creció preocupando a las autoridades locales. Desafortunadamente, ocurrieron otras crisis y eventos y el problema no se resolvió.

Al fin se llegó a un punto crítico cuando fueron emboscados por fragatas de la flota de batalla calixiana, bajo sospecha de actividad pirata. Todas menos una fragata fueron destruidas por las naves de guerra de los clanes; la revuelta Merates comenzó a medida que los clanes se aleaban de la ley Imperial. Los clanes Meritech tomaron una postura agresiva, lanzando incursiones y ataques en ambos sectores, provocando el pánico y la discordia. Sus naves eran pequeñas,

pero sus avanzados sistemas de interferencia y armamento compacto, pero potente, fueron más que un incordio para la Armada Imperial. Además, sus grupos de abordaje formados por tropas de choque con mejoras cibernéticas destrozaron la oposición Imperial con facilidad.

Durante un tiempo el sector Calixis tembló bajo los asaltos Meritech y varios mundos amenazaron con caer en una guerra civil al extenderse los rumores de la rebelión. Los poderes de Ixaniad discutieron y se retiraron para defender sus fronteras, y una recién nombrada Gobernante del sector se hizo cargo en Calixis. Con el apoyo del cónclave calixiano, dirigió la defensa con una intención despiadada, purgando la corte lúcida de disidentes y rivales en una única noche sangrienta. Su plan, en lugar de perseguir inútilmente cientos de pequeñas amenazas, fue un simple y despiadado golpe del que el enemigo no pudo recuperarse. Regis Sectora Myram Harvala, en el día recordado como la Proclamación de la Escasa Misericordia, ordenó a la Flota de Batalla del sector atacar en masa como un “puño acorazado” y aplastar directamente el corazón de la alianza Merates. Con la fuerza de sus ejércitos tras ella; sin compasión, cuartel o misericordia para nadie.

Mientras la purga de diecisiete años de la alianza continuó, investigaciones Inquisitoriales revelaron que los Logicianos habían sido los instigadores de la crisis y la fuente de la recién descubierta y poderosa tecnología de los clanes. Parecía que considerasen aquella guerra que había costado millones de vidas como poco más que una serie masiva de pruebas de



campo. Los Logicianos habían manipulado a sus conspiradores en posiciones de alto rango en la logística tras la respuesta Imperial, tratando de sacar provecho del resultado. La ira de los sagrados Ordos era terrible, y junto a la facción del Mechanicus conocida como la Divina Luz de Sollex, persiguieron sistemáticamente y eliminaron la influencia Logiana de la Colmena Tarsus en Escintila, Fenksworld, y docenas de otras zonas comerciales y naves militares donde habían echado raíces. En las últimas etapas, gran parte de la alianza Merates fue arrasada cuando fuerzas especiales persiguieron los restos de los clanes Meritech y a sus amos Logicianos profundamente en el sector Ixaniad, causando un grave incidente diplomático e invocando al fantasma del conflicto entre sectores; el cónclave calixiano no solicitó la intervención de los sagrados Ordos del segmentum Obscurus. A raíz de las guerras Meritech, parecía que el poder de los Logicianos en el sector Calixis había desaparecido, y así se mantuvo durante varios siglos.

LA INFILTRACIÓN EN LA DEMARCACIÓN DE JOSIAN

En los últimos siglos, la herejía Logiana ha comenzado una vez más a aparecer en incidentes supervisados por el Adeptus Arbites y los sagrados Ordos en el sector Calixis. Se han registrado informes y contactos en varios lugares, marcando un patrón definido en el tiempo. Se está extendiendo hacia el núcleo del sector a través de la Demarcación de Josian, con incidentes aislados registrados tan lejos como Sinophia y Endrite. Esta última infiltración parece notablemente más implacable en su ejecución e insensible desprecio por la vida que nunca antes, con sus planes presentando ahora una política de "tierra quemada" para cubrir su pista y ocultar cualquier prueba tangible de sus actividades a las autoridades.

Han salido a la luz nuevos desarrollos en la secta, como el papel de los llamados Tecnotrarcas de Hierro y el uso de los asesinos de la Lágrima Cenicienta, así como una clara tendencia hacia acontecimientos con un gran número de víctimas, como enormes explosiones, diversos ataques terroristas, e incluso liberar armas biológicas indiscriminadamente. Todos ellos se usan para proteger a los Logicianos de asaltos y enmascarar su huida. El patrón de actividades Logianas hasta ahora han sido acciones encubiertas para eliminar la oposición e infiltrarse en las autoridades locales, facilitando el paso a grupos de células que lleven a cabo horribles experimentos que parecen estar centrados en productos biónicos prohibidos, el desarrollo de armas, y la investigación augmética. El Inquisidor Srax-Rhame del ordo Hereticus ha convertido en su objetivo atacar y destruir a los Logicianos. En los últimos años se ha presentado la teoría de que los Logicianos están trabajando de forma apresurada, intentando desarrollar rápidamente un arsenal con el que participar en alguna guerra futura o prepararse para una intriga importante para ellos, vale la pena correr el riesgo de romper sus largos siglos de silencio. Si el notorio instigador Srax-Rhame está o no en lo correcto, lo cierto es que el número de contactos con la secta se ha incrementado drásticamente en la última década y se dirige hacia algún oscuro y herético propósito.

LA ATROCIDAD GENÉTICA DE FENKSWORLD

Uno de los incidentes más notorios de tecnoheresía que se recuerda, conocido como la atrocidad genética o la "desgracia de Nova Castalia", se atribuye a la secta Logiana y establece el estándar asesino de sus actividades recientes. Una poderosa cábala de células Logianas, profundamente arraigada en el trío de ciudades colmena conectadas de Fenksworld, creó una red de laboratorios genéticos, granjas, y arenas de pruebas para realizar un terrible programa secreto de experimentación humana. Intentaron crear armas químicas dignas y potentes fármacos augméticos, así como bio-constructos químéricos a partir de monstruosidades de las profundidades de la colmena Volg.

Por desgracia para los Logicianos, todo se descontroló cuando varios sujetos de prueba escaparon causando estragos en el laberinto de túneles de acceso entre las colmenas, atrayendo la participación directa de la Inquisición. No está claro si lo ocurrido después fue un acto intencionado de asesinato masivo por parte de los Logicianos, o un desastre incontrolado, pero se desató un poderoso virus mutagénico. Muchos de quienes entraron en contacto con él murieron rápidamente, retorciendo su cuerpo y ardiendo en un colapso biológico mientras el agente viral se esparcía desenfrenadamente en su interior, pero un pequeño porcentaje se transformó en híbridos dementes: horrores pálidos bajo Volg forjados en carne humana.

Por fortuna, el virus fue en parte víctima de su propia virulencia, y su amenaza inmediata atrajo la acción rápida y brutal del Inquisidor Srax-Rhame y el gobierno de Fenksworld, siendo contenido rápidamente. Irónicamente, la acomodada Colmena de Nova Castalia sufrió su peor privación con alrededor de 100.000 víctimas, mientras que el abrasador infierno industrial de Magnagorsk sufrió apenas la mitad. En cuanto a la pesadilla del propio Volg, los efectos apenas fueron registrados por encima de la norma para la cifra de muertos diarios en esa oscura metrópolis.



LOS MAESTROS TITIRITEROS OCULTOS

Qué hay tras la conspiración Logiana, qué motiva las acciones de la secta, se deja deliberadamente a su propia invención. Por supuesto, hay varias posibilidades, desde una cábala secreta de comerciantes y nobles planeando su propio gobierno y crecimiento de una facción renegada dentro del Adeptus Mechanicus o una conspiración secreta dentro de la propia Inquisición. Esta última posibilidad ofrece la trama más interesante, y los Logicianos, como organización, podrían atraer a extremistas de entre los Recongregadores y Xantitas, ofreciendo un vía muy radical que podría destruir el Imperio y tal vez hacerlo renacer con más fuerza.

La estructura de la secta Logiana hace que sea muy fácil de manipular por quienes tienen los recursos y el conocimiento para hacerlo. La verdad, por supuesto, puede estar en algún lugar entre estas opciones y muchas otras; incluso los propios Logicianos pueden ignorar los poderes que los manipulan en última instancia.

EL INCIDENTE COSCARLA

La conspiración Logiana más reciente descubierta involucra experimentos biológicos monstruosos sobre humanos vivos. Más preocupante, estos experimentos se han producido en las profundidades de la colmena Sibellus en Escintila, la capital del sector, lo que demuestra hasta qué punto se ha extendido la red de la secta. Los experimentos se vieron frustrados por las acciones de un grupo de acólitos inquisitoriales recién reclutados. Sin embargo, la investigación tras el desenlace de los acontecimientos en la división Coscarla, indican que la célula de la secta era solo parte de una conspiración mayor en Escintila que aún debe ser expuesta y destruida, no sea que se deseate otra atrocidad genética en el corazón del sector Calixis.

LOS FRUTOS DE LA CIENCIA PROHIBIDA

Las células Logianas del sector Calixis tienen a su disposición varias armas y dispositivos arcanos e inusuales, incorporando, a menudo, una mezcla de tecnología no autorizada y prohibida, e incluso en algunos casos, materiales de origen xenos. Aquí hay algunos ejemplos de estos dispositivos:

ANIQUILADOR CEREBRAL

Se usa en asesinatos y para obtener sujetos de prueba, esta unidad ocultable emplea un campo electromagnético concentrado diseñado para destruir las delicadas sinapsis neuronales de un cerebro vivo. La unidad debe usarse a pocos centímetros del cráneo durante al menos un asalto completo para funcionar y es muy preciso y delicado para usarlo contra cualquier objetivo que no esté inconsciente o completamente inmóvil.

Cualquier ser vivo afectado debe superar una tirada **Muy Difícil (-30) de Resistencia** o sufrirá una muerte inmediata por hemorragia cerebral masiva. Quienes fallecen de este modo parecen haber sufrido una súbita muerte natural, a menos que en su autopsia el examinador supere una tirada **Difícil (-20) de Medicina** para determinar lo contrario.

ARNÉS DE FLUJO GRAVITATORIO

Estos avanzados sistemas de suspensión no son más grandes que un cinturón lanza redes. Permiten a sus operadores moverse a una velocidad cegadora y desafiar la gravedad, saltando, y trepando con una facilidad antinatural. Los materiales y el conocimiento usado para construir esos arneses son extremadamente raros, y su uso está restringido a los mejores asesinos de la Lagrima Cenicienta y otros asesinos usados por la secta.

Para usar el arnés, el usuario debe poseer Pilotar (Arnés gravitatorio), una nueva habilidad del grupo Pilotar y que tiene un requisito previo de Ag 35.

Mientras el arnés se lleve puesto y activo, el aire se agita visiblemente alrededor del usuario, que cuenta como si tuviera el rasgo Velocidad antinatural (x2) y una bonificación de +10 a su habilidad Esquivar. Además, al superar una tirada de Pilotar (Arnés gravitatorio), con una dificultad determinada por lo que intenta, se considera que el usuario posee Agilidad y Fuerza antinatural (x2) a efectos de saltar, trepar y caer.

El arnés contiene una célula de energía de alta capacidad y algo inestable, que tiene una duración de aproximadamente una hora de uso continuo. Si el usuario sufre daño crítico de energía (E) en la localización Cuerpo mientras lleva puesto un arnés activo, hay un 50% de probabilidades de que el arnés se cortocircuite, auto-destruyéndose y causando 1d10 (E) puntos de daño (con la propiedad Conmoción) al usuario.

LA ESPINA BERSERKER

Un dispositivo muy inusual, este dardo pesado de aspecto arcano está enlazado con circuitos y bobinas de alimentación y contiene una tecnología extraña y siniestra poco comprendida incluso por los Logianos. Al atravesar el sistema de control de un servidor o un mecanismo similar, las púas penetrantes liberan un pulso en cascada de fuerza electromagnética y espíritus máquina venenosos que pueden sobrecargar y destruir sus funciones de mando, provocando en esta máquina una furia asesina descontrolada.

Colocar una espina berserker requiere acceso al sistema de control central del objetivo y una tirada con éxito de la habilidad Competencia Tecnológica con una dificultad determinada por la complejidad del objetivo.

Regla especial: Pulso berserker

Los objetivos con el rasgo Máquina al menos 3 o superior, cogitadores y similares, están sujetos a los efectos del pulso. Si tienen algún valor en la característica de Voluntad, pueden intentar resistirse superando una tirada **Difícil (-20) de Voluntad**; de lo contrario los efectos son automáticos.

Los servidores y sistemas similares se vuelven locos y entran en una ira descontrolada durante 1d5 horas (si los niveles de fracaso de la tirada exceden su bonificación de Voluntad, este estado es permanente). Durante ese tiempo, atacan como animales rabiosos, entrando en un frenesí berserker como se describe en el talento Furia asesina. De este modo, atacan sin motivo o deseo de auto-preservación, empleando cualquier arma que posean o simplemente aporreando a sus objetivos hasta convertirlos en una masa sanguinolenta si no tienen otras armas disponibles. Los objetivos de las máquinas dementes son cualquier amenaza, cualquier cosa que se mueva, o cualquier cosa a su alcance, en ese orden.

Los dispositivos como placas de datos incapaces de percibir su entorno o actuar independientemente simplemente serán destruidos desde el interior, sus espíritus máquina se volverán locos, sus recuerdos quedarán dañados y condenados al olvido y al colapso.

"LAS ARMAS DEL HEREJES SON MENTIRAS Y ENGAÑOS. ¿QUÉ ES ESO, CONTRA LA FE EN EL EMPERADOR?"

Mira el estriado en esta cámara de ejercicios. ¡Es tan elegante! cada pieza encaja en perfecta armonía. ¿Qué raza xenos has dicho que lo construyó? Debemos tener más muestras.

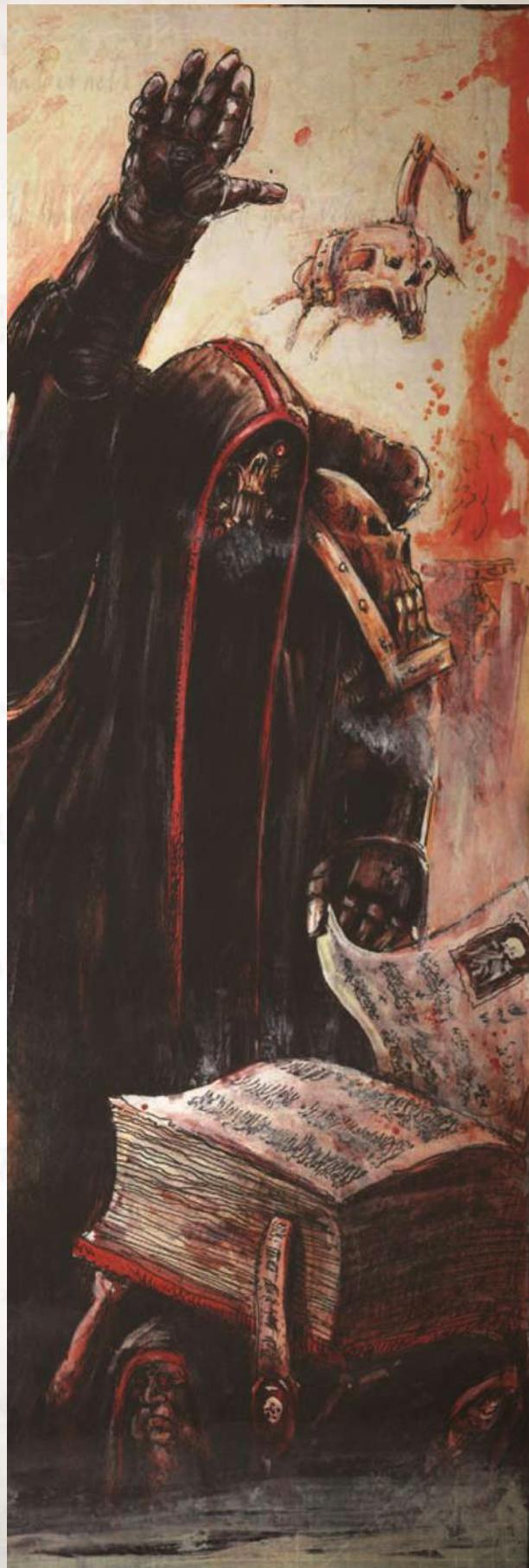
INFORME DE AMENAZA INQUISITORIAL

La secta Logiana y sus herejías y doctrina tecnológicas son un peligro claro y presente para la estabilidad del sector Calixis, la fe de las masas, y presagios sagrados del sacerdocio de Marte. Ser considerado culpable de formar parte de la secta, estar a su servicio, o incluso tener la posesión ilícita de una copia del discurso lógico es suficiente para justificar una condena a muerte en virtud de la ley imperial; un destino apenas más misericordioso que lo que el Adeptus Mechanicus prescribe por el delito en sus propios dominios.

Dentro de los sagrados Ordos, el ordo Hereticus es el principal responsable de la persecución directa de la secta Logiana, y es una tarea que toman con alegría, ya que sus planes anti-Imperiales, laicos y subversivos, provocan el más profundo odio y antipatía en las filas de los cazadores de brujas. Debido a la tendencia de la secta de profundizar en los saberes prohibidos de la ciencia alienígena, el progreso sin restricciones, y la antigüedad, el ordo Xenos y las autoridades del Adeptus Mechanicus también se oponen a sus actividades. Por último, desde los días de la Proclamación de Escasa Misericordia, el Adeptus Arbites y los agentes de la ley del sector tienen el deber expreso de tomar medidas extremas contra la secta cada vez que la encuentren.

Dado el poder y amplitud de las fuerzas contra la secta, es sorprendente que no solo siga presente en el sector, sino que parece aumentar de manera constante en poder y alcance. Es un testimonio de los elevados recursos y la naturaleza de las conspiraciones de los Logianos y su gran crueldad en el mantenimiento de sus actividades secretas que continúan realizando a pesar de tal oposición. Sin embargo, algunos temen en privado que la secta pueda ser respaldada en secreto por algunas facciones renegadas dentro de los Adepta o la propia Inquisición.

Todas las fuerzas inquisitoriales involucradas son informadas de que los Logianos son un enemigo muy competente y hábil, uno que huirá si no es acorralado causando, a menudo, enormes cifras de muertos mientras lo hace para cubrir el escape de sus operativos. En consecuencia, (y tal vez con una sutileza inusual) las órdenes permanentes del ordo Hereticus, emitidas a petición expresa del Inquisidor Srax-Rhame, son comparar las intrigas de los Logianos con intrigas de la propia Inquisición. En Escintila y otros mundos, los hilos de una vasta red de acciones encubiertas, espionaje y mentiras, se están tejiendo para atrapar a la secta. Sin embargo, cuando esta red se cierre, el ordo Hereticus dejará de contener su mano y los Logianos arderán.



AGENTE DEL CULTO LOGICIANO (PAQUETE DE ÉLITE)

Para los agentes de las células Logicianas y redes de espionaje, añade lo siguiente a su plantillas de PNJ:

Características: Aumenta Int y V en +5.

Habilidades: Código (Logicianos) (Int), Competencia química (Int), Engañar (Em), Saber popular (Tecnología).

Talentos: Entrenamiento con pistolas (Láser, PS).

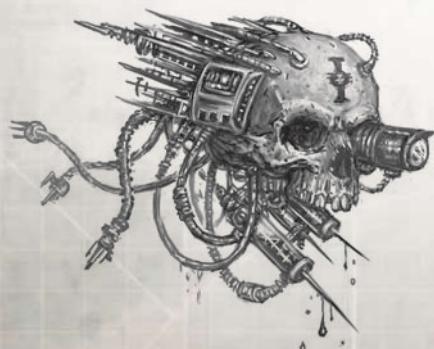
HERALDOS DE PESADILLAS PASADAS

Los Logicianos son una fuerza de élite entre las sectas, integrada por agentes profesionales y partidarios elegidos por su alto nivel de capacidad, crueldad y lealtad entre otros factores. Las doctrinas de los Logicianos ponen su fe en la superioridad de la tecnología, las capacidades y la especialización de sus siervos. Esta secta puede usar una gran variedad de PNJs en sus proyectos experimentales, infraestructura y redes de inteligencia, así como los numerosos asesinos entrenados que emplea para proteger sus actividades y cumplir su voluntad.

En la sección Dramatis Personae de **DARK HERESY** hay varios ejemplos adecuados para miembros de una célula, como el escriba, magnate mercantil, merodeador, reincidente, soldado de escuadrón de la muerte, tecnoadepto y tecnohereje (para los renegados del Mechanicus al servicio de la secta, es probable que también tengan varias habilidades de Saber Prohibido). En cada uno de estos casos, aplica el paquete de élite agente del culto Logiciano para indicar su nivel de entrenamiento.

Además, la secta busca aumentar sus fuerzas con una variedad de lacayos “desechables” que sean totalmente conscientes de para quién trabajan realmente y usan servidores (incluidos los de combate y criaturas cibernéticas) cuando sea apropiado para sus necesidades y recursos. Más allá de esto, según la naturaleza de las actividades de los Logicianos y las maquinaciones de sus tecnólogos renegados, pueden emplear agentes mucho más mortíferos y siervos tecnoarcanos. Varios de ellos se detallan aquí.

La aventura descargable gratuita El Filo de las Tinieblas que se encuentra en www.FantasyFlightGames.com detalla una conspiración Logiana especialmente preocupante y los villanos tras ella, con los perfiles de varios agentes Logicianos, el archi-tecnohereje loco conocido como el cirujano, y sus horribles bio-constructos.



AGENTES DEL CRISOL LOGICIANO

En las intrigas secretas e infiltraciones clandestinas más peligrosas, los Logicianos emplean agentes encubiertos, mejorados químicamente, y sometidos a una limpieza mental manteniendo su lealtad, su misión y lo que sus amos quieren que sepan. Se refieren a ellos como “agentes de crisol”, haciendo referencia a que han consumido su antigua personalidad e identidad para crear el estado mental vacío necesario para poder ser llenados con el propósito de la secta.

De las fuerzas Logianas, estos agentes provocan las mayores sospechas entre algunas facciones inquisitoriales, ya que aparte de los sagrados Ordos y los poderes superiores de los Adepta militantes, pocos en el Imperio tienen la habilidad o recursos para crear tan exquisitas herramientas vivientes.



Perfil del agente del crisol Logiciano

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
35	38	35	38	40	38	35	42	30

Movimiento: 4/8/12/24

Heridas: 13

Habilidades: Carisma (Em), Código (Logicianos) (Int) +10, Competencia química (Int), Conducir (Vehículo terrestre) (Ag), Demolición (Int), Disfraz (Em), Engañar (Em) +20, Esconderte (Ag), Escrutinio (Ag), Esquivar (Ag), Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int), Indagar (Em), Movimiento silencioso (Ag), Perspicacia (Per) +10, Rastrear (Int), Saber popular (Imperio, Tecnología) (Int) +10, Saber prohibido (Herejía) (Int), Supervivencia (Int), Trepar (Ag).

Talentos: Anodino, Ataque veloz, Difícil de matar, Entrenamiento con armas básicas (Bólter, Láser, Primitivas, PS), Entrenamiento con armas c/c (Energía, Primitivas, Sierra), Entrenamiento con pistolas (Bólter, Láser, Primitivas, PS), Impávido, Nervios de acero, Paranoia, Pelea callejera.

Identidad encubierta: Los agentes del crisol también tendrán habilidades programadas en sus mentes para ayudarles a mantener sus identidades. He aquí dos ejemplos:

Adepto: Leer/escribir (Int), Oficio (Copista) (Int), Saber académico (Burocracia) (Int).

Oficial de las FDP: Mando (Em), Saber popular (Militar) (Int).

Psique quebradiza: El condicionamiento y la programación mimética que hace de estos agentes tan excelentes espías y embusteros está lejos de ser perfecto. Si sufren un trauma especialmente fuerte, sus mentes se destruirán o revertirán a un estado anterior. Si los agentes fallan una tirada de Miedo, les aplican suero de la verdad u otras fuertes drogas psicótropicas, o son víctimas de algún otro asalto mental grave como un ataque psíquico a sus mentes, deben hacer una tirada en la **Tabla 8–6: Traumas mentales** en la página 235 de **DARK HERESY**.

Armas: Lo apropiado para su identidad, pero siempre es posible incluir un arma oculta como una pistola láser compacta (15m; T/-/-; 1d10+1 E; Car 15; Rec completa; Fiable).

Equipo: Lo apropiado para su identidad.

Valor de amenaza: Hereticus minoris.

ASESINO DE LA LÁGRIMA CENICIENTA

Los tecnoasesinos de la Lágrima Ceniciente son una nueva y poderosa mejora del arsenal Logiciano. Cada asesino con aumentos mecánicos es más que un simple reto, y ofrece la muerte con una envidiable y fría precisión.



Perfil del asesino de la Lágrima Ceniciente

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
45	45	40	45	48	30	40	37	20

Movimiento: 4/8/12/24

Heridas: 15

Habilidades: Acrobacias (Ag) +10, Código (Logicianos) (Int), Competencia química (Int) +10, Conducir (Vehículo terrestre) (Ag), Engañar (Em), Esconderse (Ag) +10, Esquivar (Ag) +10, Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Lengua secreta (Lenguaje de signos de la Lágrima Ceniciente) (Int), Movimiento silencioso (Ag) +10, Perspicacia (Per) +10, Rastrear (Int), Saber popular (Imperio, Tecnología) (Int), Seguridad (Ag) +10, Supervivencia (Int), Trepar (Ag) +10.

Talentos: Ataque veloz, Blanco difícil, Caer de pie, Danza asesina, Entrenamiento con armas arrojadizas (Primitivas), Entrenamiento con armas básicas (Láser, Lanzadores, Primitivas, PS), Entrenamiento con armas c/c (Energía, Primitivas, Sierra), Entrenamiento con arma exótica (Agujas), Entrenamiento con pistolas (Láser, Primitivas, PS), Fe inquebrantable (Logiciano), Lucha a ciegas, Maestría en combate, Nervios de acero, Pelea callejera, Sentidos desarrollados (Oído, Vista), Tiro certero.

Implantes: Armas naturales (puños y codos reforzados), Autoinyector implantado (2 dosis de estimulante, 1 dosis de droga de combate y 2 dosis de antitoxina, utilizables como media acción), ojos cibernéticos (buena calidad, Visión en la oscuridad), sistema respiratorio biónico (buena calidad), unidad de impulsos mentales (calidad normal), vococomunicador implantado. El diseño sutil de estos implantes permite al asesino superar una inspección superficial como un humano normal sin mejoras.

Blindaje: Malla de camaleonina blindada (Todas 3).

Armas: Pistola automática con silenciador y mira láser (30m; T/-/6; 1d10+2 I; Pen 0; Car 18; Rec completa), 2 cargadores de repuesto y 1 con balas matahombres, montura pistola de agujas montada en el hombro controlada por UIM (30m; T/-/-; 1d10 A; Pen 0; Car 6; Rec completa; Precisa, Tóxica) y 2 cargadores, espada monofilo (1d10+4[†] A; Pen 2), 3 cuchillos monofilo (3m; 1d5+4[†] A; Pen 2), 2 granadas de fragmentación, 2 granadas cegadoras, 1 granada perforante, desarmado (1d5+5[†] I; Primitivo).

[†]Incluye la bonificación por Fuerza.

Equipo: Rezón, arnés de seguridad, mutillave, enmudecedores portátiles.

Valor de amenaza: Hereticus minoris.



Incluso una voluntad forjada por el Emperador se puede desfacer.

TECNOSACERDOTE RENEGADO

Los Logicianos cuentan entre sus filas con unos pocos tecnosacerdotes renegados. Estos individuos suelen ser miembros cualificados y veteranos del Mechanicus que, por una u otra razón, se rebelaron contra sus amos. La esperanza de vida de estos adeptos fuera de la ley es corta, y muchos se ven obligados a huir a los infiernos con la esperanza de evadir la ira de sus antiguos hermanos. Para los más radicales, la oferta de los Logicianos de protección y recursos a cambio de su servicio es un pequeño precio a pagar por la supervivencia. Unas vidas humanas perdidas, aquí y allá son totalmente irrelevantes.



Perfil del tecnosacerdote renegado

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
30	35	40	45	36	48	35	48	17

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 18

Habilidades: Código (Tecnoheresía, Logicianos) (Int) +10, Competencia química (Int), Competencia tecnológica (Int) +20, Conducir (Bípode, Vehículo terrestre) (Ag), Engañar (Em) +10, Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Indagar (Em), Lengua secreta (Tecnojerga) (Int) +10, Lógica (Int) +10, Perspicacia (Per), Pilotar (Aeronave civil, Nave espacial) (Ag), Saber académico (Arcaico, Química, Numerología) (Int), Saber popular (Culto a la máquina, Imperio, Tecnología) (Int) +10, Saber prohibido (Adeptus mechanicus, Arcanotecnología, Xenos) (Int), Seguridad (Ag) +10.

Talentos: Atracción férrica, Auxilio eléctrico, Bendecir armas, Cavidad oculta, Descarga de lumen, Entrenamiento con armas c/c (Energía, Primitiva, Sierra), Entrenamiento con pistolas (Láser, Plasma, Primitiva, PS), Estabilizadores sanguíneos, Impávido, Mandíbula de hierro, Meditación, Ortopraxis, Parloteo binario, Recarga de lumen, Reserva de energía, Rito de pureza mental, Suspensión magnética, Uso de electroinjerto, Uso de mecadendrita (Arma, Herramienta, Manipulador).

Implantes: Brazos biónicos (buena calidad), cibersentidos (todos, buena calidad: incorpora Ultrasonidos, Visión en la oscuridad, visor fotosensible, una grabadora y un vocotransmisor), mecadendrita con arma, mecadendrita con herramientas, mecadendrita con manipulador, modulo sensorial (buena calidad), sistema locomotor biónico (calidad normal), sistema respiratorio biónico (buena calidad), unidad de impulsos mentales (buena calidad).

Blindaje: Armadura augmética implantada (Todas 6).

Armas: Mecadendrita con arma (15m; 1d10+1 E; T/-/-; Pen 0; Ilimitado; Fiable), hacha sierra (1d10+9[†] A; Pen 2; Desgarradora), pistola de plasma (30m; 1d10+6 E; T/-/-; Pen 6; Car 10; Rec 4 completas; Recarga; Sobrecalentamiento), manos mecánicas (1d5+4 I[†]; Primitivo).

[†]Incluye la bonificación por Fuerza.

Equipo: Placas de datos, células de energía, cargador de reserva para la pistola de plasma, claves de cifrado, varios repuestos, instrumental y otra parafernalia, a veces será acompañado por servidores, agentes de la secta, u otros.

Valor de amenaza: Hereticus majoris.

LA MULTITUD PÁLIDA

“La humanidad ha llegado a un callejón sin salida! Ya no tiene los medios para mantenerse en las estrellas. Ciegos a sus propias limitaciones matan a los niños que son la clave para su futuro. ¡Nosotros somos esos niños y el futuro es nuestro!”

—Transmisión de los rebeldes a los refuerzos de los conservadores durante la Guerra de Tranch

Considerada una de las amenazas más peligrosas para la estabilidad del sector Calixis en los últimos años, la Multitud Pálida es una secta mutante cuyos orígenes nacen en el sombrío y opresivo mundo de Tranch. Allí comenzó una ola de alzamientos sangrientos que encendió la infame guerra de Tranch, cuya secuela aún perdura asolando muchos mundos en los subsectores Malfiano y Adrantis hasta nuestros días.

Ni una secta sutil ni conspiración oculta, la Multitud Pálida es una congregación demente y degenerada de horrores que se arrastran y putrefactos y nauseabundos engendros-brujos guiados por siniestros líderes mutantes. Su único objetivo es romper las cadenas de la opresión y conseguir la venganza sangrienta en una rebelión apocalíptica para destruir el Imperio y finalmente tomar el control del futuro de la humanidad. Nacida en un mundo ahora tristemente célebre por la guerra y el sufrimiento, la Multitud Pálida ha creado e inspirado revueltas en docenas de mundos a través del sector Calixis y más allá, pero tal vez mayor que el peligro que este ejército amorfo de monstruosidades representa, en términos de amenaza a los derechos civiles, es el hecho de que la Multitud Pálida y su lucha se han convertido en un grito de guerra blasfemo para lo retorcido y lo infame. Han crecido hasta convertirse en una especie de ideología herética que ofrece respuestas fáciles a los más débiles y se alimenta del resentimiento y la ira de los oprimidos; un susurro rebelde mucho más difícil de erradicar que cualquier simple enemigo físico.

PRINCIPIOS, OBJETIVOS Y CREENCIAS HERÉTICAS

En el corazón de la Multitud Pálida hay un odio recíproco para el aborrecimiento del Imperio hacia los mutantes y psíquicos. Tras este simple odio hay otra ideología más sutil que (aunque pueda ser imperfecta) guía a los propagadores y maestros de la Multitud Pálida a crear rebelión tras la rebelión a través de las estrellas. Su creencia es que el futuro de la humanidad pertenece al mutante y al psíquico, y para lograr esa ascendencia la Multitud Pálida debe alzarse y romper la ley del Imperio por cualquier medio necesario. Esta motivación más profunda se basa en la creencia de la superioridad de los mutantes. Los círculos más elevados de la secta creen que en el futuro la humanidad se convertirá en una raza de psíquicos. La Multitud Pálida no solo niega que el mutante sea una abominación retorcida, sino que cree que el mutante es una manifestación de la metamorfosis de la humanidad en algo mayor, algo con belleza y propósito, y el paso de la humanidad a esta nueva forma de vida debe ser abrazado. El mutante (desde la perspectiva de la secta) es superior al humano corriente en todas sus formas, a veces más fuerte,



a veces capaz de sobrevivir inmutable a las condiciones más adversas, y más. El mutante es superior, y debido a esto, es el mutante quien heredará el futuro de la humanidad.

Expresado en términos simples por las masas ignorantes y embrutecidas de semihumanos y otros parias que trabajan bajo la aplastante opresión, la ideología de la Multitud Pálida ofrece la perspectiva de liberación y venganza. Promete el fin de su sufrimiento y, lo más importante, una cierta aceptación y el fin de la vergüenza y el estigma que la cultura Imperial ha cargado sobre ellos a cada paso. Esta ideología es una mezcla embriagadora y peligrosa, que apela a los oprimidos y malignos, si lo que buscan es un fin a su dolor o una excusa para causar dolor a otros.

Para muchos de sus seguidores, esto se traduce en una superioridad rencorosa sobre las detestables masas de la humanidad que no han sufrido mutación, lo que justifica sus quejas hacia los poderes sin rostro del Imperio. Esta arrogancia es aún mayor entre los brujos de la secta, que ven a los “normales” sin dones psíquicos como enemigos, y en el peor caso, como poco más que ganado a quienes usar, manipular y destruir a su antojo. Para muchos de los altos cargos de la secta, los Maestros del Velo de la Multitud Pálida, demagogos mutantes y mezquinos señores de la guerra, este es un credo por el que vale la pena arriesgarlo todo y el precio de una victoria en la guerra que se avecina entre humanos y mutantes.

LA DOCTRINA DE LA ASCENSIÓN PSÍQUICA DE LA HUMANIDAD

Para la Multitud Pálida, el psíquico no es un “brujo” al que aborrecer sino el portador de un poder más sutil y profundo del que cualquier ser humano normal pueda comprender. Esta herejía es una idea viperina que ha brotado una y otra vez en la historia del Imperio. Según estas creencias, presenciar el don psíquico es vislumbrar el futuro en el que el hombre puede manipular la materia, esculpir la carne, y ver el alma. Así pues, los herejes dicen que son los dones de una evolución de la forma humana que el Imperio odia y teme. Estos herejes creen que el Imperio no puede comprender la verdad: que los psíquicos son el presagio de la magnificencia que le espera a la raza humana una vez alcance su verdadero potencial.

CISMA INTERNO

Desde el principio, una de las mayores debilidades de la Multitud Pálida es su tendencia a los conflictos internos. Durante el levantamiento en Tranch, el puro poder y la presencia del Concilio del Velo fue suficiente para mantener unidas las dispares bandas mutantes, sub-sectas y facciones de brujos, al menos por un tiempo, en un propósito común. Sin embargo, en las revueltas más pequeñas y otros levantamientos, diversos grupos y líderes a menudo caen en un conflicto abierto sobre su “verdad” particular de la Multitud Pálida, su aptitud para liderar, o por su propia paranoia y a menudo inherente locura. Esta inestabilidad puede provocar un fallo catastrófico en el liderazgo al enfrentarse a enemigos imperiales, dejando a la Multitud Pálida abierta a ser manipulada por otras fuerzas, a menudo más oscuras.



USAR LA MULTITUD PÁLIDA

La Multitud Pálida constituye el paradigma de una sangrienta revuelta; la rebelión de los retorcidos y condenados subproductos de los propios pecados ocultos y oprimidos del Imperio que tendrán su venganza. La Multitud encarna todo lo que la cultura Imperial odia y teme en el mutante y el brujo; el terror desatado y el perro apaleado que muerde la mano que lo alimenta. También se puede usar como plantilla para otras sectas mutantes o brujos de tu propia invención o, simplemente, como el lobo a las puertas en una aventura de supervivencia y horror.

La Multitud Pálida podría aparecer como causante de los problemas en un mundo colmena, un puesto avanzado industrial, o una ciudad. El aumento del desorden civil, los problemas laborales, y las incursiones en las profundidades de una subcolmena o un enclave de carroñeros, combinado con los rumores de una mano invisible que guían estos eventos cada vez más violentos y peligrosos, forman una peligrosa investigación en el oscuro y podrido vientre del Imperio. El alcance e intenciones de la rebelión pueden descubrirse lentamente en este entorno y sentar las bases de una carrera desesperada para acabar con la rebelión antes de que cumplan sus designios apocalípticos.

Otra forma de usar la Multitud Pálida es como un enemigo excepcional en una zona de guerra o rebelión en curso en la que los acólitos son estimulados, ya sea para enfrentarlos directamente (tal vez les hayan encargado deshacerse de un poderoso psíquico renegado o recuperar algo o a alguien tras las líneas enemigas), o simplemente actuar como final de otras intrigas, amenazas, o investigaciones.

La Multitud Pálida, con su odio y violencia, también puede servir como un excelente engaño y “cabeza de turco” para las amenazas más siniestras y peligrosas. Los Maestros del Velo tras la rebelión pueden no ser lo que parecen; quizás solo sean peones en algún plan mayor y un hereje de otra naturaleza los esté usando para encubrir alguna atrocidad mayor. Los Logicianos en este capítulo, y los Peregrinos de Hayte o la Casa de Fieras del Capítulo IV: Malleus, encajan perfectamente en este papel, al igual que una facción extremista de la propia Inquisición. Todos son tan poderosos como para manipular una rebelión de la Multitud Pálida (o similar) de esta forma para sus oscuros fines.



REBELIÓN E INSURRECCIÓN

LA GUERRA DE TRANCH

Tranch es un mundo colmena menor cuya élite gobernante, los oligarcas de Tranch, mantienen la producción de los hornos de sus colmenas usando una masiva población de esclavos mutantes y una subclase trabajadora oprimida controlada por una brutal opresión. Sus métodos eran tan duros que los oligarcas se convirtieron en sinónimo de tiranía. Tal fue la arrogancia de los oligarcas y su confianza en su sangriento gobierno, que nunca soñaron que los mutantes y la clase baja trabajadora pudiera organizar más que un débil desafío a su

esclavitud. Tampoco consideraron lo peligroso de dejar a la población mutante en gran medida sin vigilancia, alojada en los abismos sin ley de las madrigueras de hollín que descenden a las entrañas de las colmenas de Tranch. Después de todo, según su razonamiento, ellos necesitaban una gran población permanente para satisfacer sus demandas de producción, y el gran número de bajas inherentes al proceso industrial requiere un flujo constante de trabajadores de reemplazo.

Durante siglos, los problemas en los oscuros y calientes hornos bajo las colmenas de Tranch empeoraron y murmullos de descontento comenzaron a hacerse eco entre las masas de cuyas vidas de brutalidad, pobreza y miseria les dejó poco que perder. Mientras tanto, oculto en las profundidades, un número cada vez mayor de mutantes de Tranch muestran una tendencia hacia la brujería y salvajes talentos psíquicos.

CONOCIMIENTOS SOBRE LA MULTITUD PÁLIDA

La existencia de la Multitud Pálida no es un secreto, más bien encarna un temor general del sector Calixis. Cualquiera que haya conocido a un veterano de la guerra de Tranch probablemente haya escuchado el nombre y, en ciertas historias espeluznantes, el término se ha convertido en sinónimo del miedo y odio a los mutantes y brujos. Sin embargo, los detalles sobre su composición, ideología y métodos, están restringidos a aquellos con conocimientos más especializados en esos asuntos tan oscuros.

Aquí se presentan reglas para lo que acólitos con la habilidad Saber prohibido (Herejía, Mutantes, Psíquicos o Sectas) pueden conocer sobre la Multitud Pálida con una tirada **Ordinaria (+10)**. Los acólitos con Saber popular (Bajos fondos) también pueden tener conocimientos sobre la Multitud Pálida, pero en este caso la dificultad aumentan hasta **Difícil (-20)**.

TABLA 2-4: MURMULLOS DE REVUELTA

Niveles de éxito	Detalles conocidos
Éxito normal	La Multitud Pálida es la secta mutante que lideró a los rebeldes en la guerra de Tranch en la nebulosa Adrantis. Desde entonces, el nombre también se ha relacionado con diversas rebeliones mutantes en otros mundos.
1 nivel	La Multitud Pálida es liderada por un concilio de los llamados Maestros del Velo que coordinaron la infame Rebelión de Tranch. La Multitud Pálida también ha inspirado rebeliones mutantes en otros mundos, y su leyenda sigue siendo un grito de guerra para los semihumanos y mutantes descontentos de todo el sector Calixis.
2 niveles	La Multitud Pálida no solo incluye mutantes en sus filas, sino también un gran número de psíquicos con diferentes poderes. La Multitud Pálida aún existe por quienes escaparon de Tranch y aquellos herejes que han tomado su nombre e ideología desde entonces. La secta es tristemente célebre por sus tácticas de terror e insurgencia bien desarrolladas y si una rebelión inspirada o dirigida por ellos no es detenida antes de comenzar en serio, el costo en sangre será generalmente muy alto y los gobiernos que no estén preparados fallarán al enfrentarse a sus embestidas.
3 niveles	La ideología de la Multitud Pálida es que los mutantes representan el próximo paso en la evolución de la humanidad para sobrevivir a la crueldad de la galaxia. La Multitud también cree que la ascensión de la humanidad a una raza de psíquicos no es necesaria, pero es inevitable, y que el Imperio solo existe para atrapar egoístamente a la humanidad en un estado de ignorancia e impotencia. Una ideología herética tan sofisticada ha llevado a especular que fue originada por renegados dentro del Imperio o alguna conspiración secreta más amplia.
4+ niveles	El Concilio del Velo de la Multitud Pálida original que llevó a Tranch a la guerra fue destrozado por la división interna, y la mayoría de los consejeros fueron asesinados entre ellos o a manos de la Inquisición. Los pocos que sobrevivieron escaparon para perpetuar sus creencias y el nombre de la Multitud Pálida, desapareciendo en las sombras del sector. Se cree que muchas de las rebeliones de mutantes y brujos que, posteriormente, han tomado el nombre y métodos de la Multitud Pálida no están directamente relacionadas con los rebeldes originales y que la secta en sí se ha convertido en algo mucho más difícil de destruir; una verdadera ideología radical.

Sin saberlo los oligarcas, un grupo llamado los Maestros del Velo surgió entre la población mutante. Aún se desconoce si nacieron en la oscuridad sofocante de las madrigueras de hollín o si entraron sigilosamente desde otro lugar, pero rápidamente su poder creció y comenzaron a hacer los preparativos para derribar el gobierno imperial en Tranch y bañar con sangre el reino de los oligarcas. A quienes reclutaron para su causa los llamaron la "Multitud Pálida"; una descripción apropiada para las infinitas filas de trabajadores en las profundidades sin sol de las colmenas de Tranch.

La rebelión comenzó repentinamente, como la explosión de un barril de pólvora, y las fuerzas del orden fueron rechazadas, rodeadas, y asesinadas. Hordas de monstruos retorcidos, incluyendo poderosos brujos y horrores, se levantaron para masacrar la población de la colmena abriendo un camino sangriento a través de las colmenas superiores. En pocas semanas el Imperio perdió el control del mundo colmena y fallecieron millones. Fuerzas de todo el sector organizaron una contrainsurgencia a gran escala, aplastando finalmente la rebelión de la Multitud Pálida en un conflicto que se volvió famoso por su salvajismo y su coste en vidas. El progreso de la guerra entre Tranch y la victoria pírrica del Imperio es historia reciente, al igual que las acciones policiales en curso tratando de unir el mundo colmena, ahora gran parte en ruinas, de nuevo al gobierno Imperial. En cuanto a los oligarcas y su tiranía, han sido olvidados como una historia amarga, ya que quienes no murieron en la rebelión fueron purgados por el Imperio por su evidente negligencia.

Estos hechos sobre la Multitud Pálida y la guerra de Tranch son ampliamente conocidos. Lo que ha permanecido en secreto es el hecho de que esta ola de violencia en Tranch fue el resultado de la gran inteligencia, habilidad, y el poder enfermizo de la disformidad empleado por los Maestros del Velo que les permitía controlar sus fuerzas como si fueran parte de un solo cuerpo, así como adivinar los propósitos de sus enemigos y llevar a las fuerzas Imperiales al borde de su destrucción. Si no fuera por el colapso del Concilio del Velo y la posterior fragmentación de las fuerzas rebeldes, Tranch podría haber caído antes de que el Imperio pudiera responder plenamente.

En última instancia, la pérdida de sus líderes paralizó, pero no destruyó, a las fuerzas mutantes. Los años de terror y derramamiento de sangre terminaron, dejando la tierra de Tranch desgarrada y asolada hasta el día de hoy.

La Influencia del Caos

La posibilidad de una participación directa de la corrupción del Caos o una conspiración oculta más amplia dentro de la Multitud Pálida durante la guerra de Tranch sigue siendo un panorama desigual y contradictorio, abierto a mucho debate entre los sagrados Ordos. Lo que parece claro es que durante las rebeliones iniciales en Tranch varias de las sectas de brujos menores incluidas en la Multitud Pálida incluían la sombra demoníaca entre sus filas. Además, al menos una secta maléfica oculta entre los oligarcas tomó las revueltas como una oportunidad para trabajar en sus propios males. Pero se ha llegado a la conclusión de que no se encontró adoración a la disformidad o rituales demoníacos en la guerra, tan solo un odio imprudente, salvajismo sin tregua, y los horrores desatados de mutantes y brujos.



TABLA 2-5: MUTACIONES DEL VELO

1d100	Resultado
1–20	Brujo superior: El Maestro del Velo es un psíquico de terrible poder y encarna la suma de todos los miedos del ordo Hereticus hacia los brujos. El factor psíquico del Maestro del Velo aumenta hasta 6, tiene acceso a todos los poderes psíquicos menores y todos los poderes de una única disciplina (Adivinación, Biomancia, Piromancia, Telepatía, Telequinesia) de DARK HERESY además de cualquier otra indicada para su disciplina en la sección Psykana Oscura en la página 26 de este libro. También hay que tener en cuenta que el Maestro del Velo ha dominado la disciplina elegida (consulta la página 165 de DARK HERESY).
21–40	Terror impío: El Maestro del Velo contiene en su alma una tormenta de estridente energía psíquica que estremece la realidad y quiebra las mentes de quienes se le acercan. El Maestro del Velo gana el Rasgo Miedo 4 (Espeluznante) y los efectos de Presencia Demoníaca, manifestando un único Fenómeno demoníaco (usa el cuarto paso: Presencia demoníaca y la Tabla 12-9: Fenómenos demoníacos del generador de huésped demoníaco en la página 357 de DARK HERESY). El Maestro del Velo puede activar o desactivar los efectos de estos rasgos como media acción si tiene éxito en una tirada Difícil (-20) de Voluntad .
41–60	Protean: El cuerpo del Maestro del Velo puede cambiar entre diversas mutaciones que manifiesta a voluntad. El Maestro del Velo puede parecer completamente normal, ganar una mutación menor a su elección como media acción o ganar una mutación mayor como una acción completa (consulta la Tabla 12-3: Mutaciones menores y la Tabla 12-4: Mutaciones mayores en las páginas 334 y 335 de Dark Heresy). El Maestro del Velo puede mantener dos mutaciones (menores o mayores) al mismo tiempo.
61–80	Conducto oscuro: El Maestro del Velo no ha adquirido una mutación física, es invisible a los sentidos psíquicos, y es inmune a los poderes de la disformidad. El Maestro del Velo es totalmente inmune a los poderes psíquicos dirigidos a manipular su mente o a su cuerpo (aunque los objetos lanzados mediante telequinesia, etc. funcionarán normalmente). Además, no puede ser detectado mediante la habilidad Psinisciencia o capacidades similares (aunque la manifestación de sus poderes puede ser detectada). Los Maestros del Velo con esta mutación no pueden usar ninguna capacidad psíquica y tienen un factor psíquico de 0.
81–100	Emergente: El Maestro del Velo está saturado de energía de la disformidad y no forma parte del reino físico por completo. El Maestro del Velo gana los rasgos Cambio de fase y Criatura del más allá, además obtiene el poder psíquico Vampiro psíquico. Mientras esté en estado incorpóreo también tiene los rasgos Arma de disformidad y Posesión (solo con ataques naturales).

OPERACIÓN BELEROFONTE: LA DESTRUCCIÓN DEL CONCILIO DEL VELO

La operación Belerofonte fue un proyecto ultrasecreto organizado por miembros del ordo Calixis al comenzar la guerra de Tranch. El objetivo de la operación era, por medios sencillos y violentos, terminar con la sublevación y romper la unidad de la Multitud Pálida. Después de la primera y desastrosa fase de lucha, se hizo evidente que los rebeldes eran dirigidos por un grupo secreto denominado el Concilio del Velo. También hubo indicios de que varios de los miembros del Concilio del Velo, tal vez todos ellos, eran psíquicos renegados con un poder considerable. Eliminar al Concilio del Velo se consideró una prioridad y varios Inquisidores desplegaron agentes para localizar, infiltrarse y destruir al Concilio del Velo para debilitar de forma decisiva la unidad de los rebeldes.

Sigue siendo un secreto el cómo lograron este objetivo, y causó varios murmullos de descontento y controversia entre los sagrados Ordos; rumores persistentes sobre doctrinas extremistas como el uso de armas prohibidas, psíquicos inestables, e incluso títeres mutantes por los Inquisidores involucrados. Sin importar la veracidad de esos rumores difamatorios, la operación Belerofonte fue un éxito moderado, el Concilio del Velo se desintegró tras el asesinato de varios de sus miembros, mientras que el resto se dividieron en un ataque paranoico de recriminación y tentativas salvajes para tomar el control. A causa de ello los Maestros del Velo paralizaron

la rebelión que ellos mismos comenzaron. Se informó al instante que todos los Maestros del Velo habían muerto en la culminación de la operación Belerofonte; Sin embargo, los acontecimientos posteriores han demostrado que este reporte es inexacto. Tras la guerra, se ha informado sobre Maestros del Velo (o sus sucesores) usando su malicia en las madrigueras de hollín de Tranch o planificando revueltas en otros mundos, aunque nunca en tal cantidad o poder.

Se pueden encontrar más detalles sobre el transcurso del conflicto en Tranch y el sangriento desarrollo de la situación en el **MANUAL DEL INQUISIDOR**.



UN MILLAR DE REBELIONES

La Multitud Pálida está relacionada con decenas de rebeliones mutantes en todo el sector Calixis y más allá. Algunas son simplemente la destrucción de un puesto avanzado industrial con la pérdida de unos cientos de almas, mientras que otros se han cobrado la vida de cientos de miles de personas. A raíz de la guerra de Tranch, se han originado revueltas y disturbios en decenas de mundos en los subsectores Malfiano y Adrantis, provocando una represión masiva y gran pérdida de vidas. Pero todo eso no ha significado el fin del problema, la Multitud Pálida y sus imitadores han provocado varias rebeliones en otros mundos para perturbar a las autoridades.

En Sepheris Secundus, el nombre de la mina Dionides fue borrado de los registros tras una rebelión de la Multitud Pálida tan poderosa que, a pesar del daño que causaría a la producción del planeta, la mina fue derribada mediante cargas atómicas. En la purga que siguió, cualquiera entre la servidumbre del planeta que tenía relación con el área, aunque lejana, fue ejecutado.

Psíquicos renegados decididos a embestir los muelles orbitales de Fenksworld incautaron la barcaza de mineral Borombarst, provocando su destrucción por las defensas orbitales. La investigación posterior culpó a la infiltración de la Multitud Pálida en la población de semihumanos que solían trabajar en las minas de asteroides del sistema.

En Baraspine, una revuelta de la Multitud Pálida entre las castas mutantes que atendían las torres impulsoras de viento que cubren los páramos del planeta amenazó con sumir sus colmenas en la oscuridad. Más tarde se descubrió que la rebelión de Baraspine fue apoyada e instigada por una secta secreta de brujos maléficos, el Ghol Voluptara. La secta usó la anarquía y la distracción causada por la insurrección para ocultar una serie de rituales oscuros que solo fueron impedidos por las fuerzas combinadas del Adepta Sororitas y tropas de la casa gobernante.

A raíz de estos graves actos de terrorismo y destrucción causados por la Progenie Bruja en las profundidades de las subcolmenas de Escintila hay miles de señales de que indican que la amenaza de la Multitud Pálida del sector Calixis no ha llegado a su fin, sino que tal vez solo esté comenzando.

La anatomía de las revueltas

En el centro de los alzamientos más peligrosos donde se ha visto involucrada la Multitud Pálida está uno de los infames Maestros del Velo. Estos lores siniestros eligen poblaciones mutantes que parezcan oportunas para la rebelión y se infiltran, ya sean trabajando en minas, equipos químicos o enconados en los eriales y enormes pozos de la subcolmena. A los Maestros del Velo les sigue a menudo una tropa de otros brujos y mutantes, como la Progenie Bruja de Tranch, asesinos veteranos, y aquelarres de adivinos wyrd. Una vez allí, el Maestro del Velo y sus secuaces comienzan a difundir el nombre y credo de la Multitud Pálida entre los mutantes y despojos locales. En este punto, cualquier resistencia o líder mutante rival es aplastado o asimilado por la Multitud Pálida. Sin embargo, el Maestro del Velo no es superior al tratar con elementos criminales y otras sectas para comerciar con armas o ampliar su alcance, donde sus retorcidos seguidores no pueden ir.

REBELIONES MUTANTES Y SECTAS DE BRUJOS EN EL IMPERIO

La existencia de poblaciones mutantes “aceptadas” (donde el contacto directo con la disformidad no es evidente) siempre ha sido un arma de doble filo para las autoridades del Imperio. Estas son a menudo vitales para las operaciones económicas, pero representan un problema de orden civil y una fuente de rebeliones, motines y actividad de sectas. Muchos mundos han vivido estos alzamientos, y son siempre amargos y despiadados.

Aunque la ley Imperial y el credo del Ministorum protegen al ciudadano Imperial de la opresión, quienes no son clasificados como plenamente humanos no disfrutan de defensa contra la brutalidad y explotación por parte de quienes ostentan el poder. La situación se agrava porque la mayoría de ciudadanos temen al mutante como antinatural o corrupto, y muchos mutantes devuelven este odio con intereses.

Los mutantes suelen ser exiliados a condiciones infernales como en las profundas minas de Sepheris Secundus o los asfixiantes humos del equipo químico de Solomon. Explotados y apartados de las comodidades de la sociedad, los mutantes pueden ser un caldo de cultivo para todo tipo de creencias heréticas. Todo lo que ofrezca consuelo, aceptación, u oportunidad para devolver el golpe a sus opresores encontrará seguidores.

Las más peligrosas de esas sectas ilegales y secretas son lideradas por brujos. Los mutantes, especialmente en mundos donde hay una persistente mancha de la disformidad, pueden contener muchos más psíquicos potenciales que entre la población general de su propio mundo. Este problema es aún mayor por la distorsión física y mental entre sus compañeros y la antipatía general entre las castas semihumanas hacia las autoridades puede ser mucho más fácil de ocultar que los dones de un psíquico. Además, quienes no sucumben a la selección de las Naves Negras se ven obligados a huir hacia restos industriales o sombras en la subcolmena. Con una vida tan peligrosa y temible, es común que sus poderes aumenten para sobrevivir y que su odio por el Imperio aumente por su terrible experiencia.

Mientras que algunos renegados y brujos regresan a un estado solitario casi bestial, mucha Progenie Bruja mutante reúne seguidores cerca suyo, fundando sectas en su propio nombre. En mundos salvajes o feudales aislados, esas sectas de brujos son una fuente de temor, rodeados por supersticiones y creencias falsas. En el creciente clamor del corazón del Imperio, esta Progenie Bruja suele relacionarse con despojos locales, abominaciones, y parias sumisos a la brutal manifestación de sus poderes.

En casos raros (si el psíquico es poderoso y sutil), el más peligroso se infiltrará en la colmena superior. Aunque a menudo sean pocas y con un alcance limitado, las sectas de brujos pueden resultar realmente peligrosas si se les permite actuar, añadiendo poder a una rebelión mutante o convirtiéndose puestas para horrores del más allá.

El Maestro del Velo y su comitiva usan tácticas y métodos desarrollados y perfeccionados en los horribles conflictos de Tranch. Su táctica principal es el “ataque repentino” en el que dan rienda suelta a toda su furia, incluyendo atrocidades psíquicas, colosos arrasadores, oleadas de abominaciones, ataques suicidas, atentados y derramamiento de sangre desatado. Estos ataques sirven para desviar fuerzas lejos de los auténticos objetivos del Maestro del Velo. La destrucción generada por estas tácticas puede ser inmensa, sobre todo si la Multitud Pálida cuenta con un gran número de poderosos psíquicos renegados. Si esta fase inicial tiene éxito, la Multitud Pálida intenta rápidamente consolidar sus victorias fortificando y defendiendo las áreas que han conquistado, usándolas como bases para una guerra de guerrillas.

Si la Multitud Pálida obtiene grandes extensiones de terreno, lo siguiente es una orgía de saqueos y represalias, con actos de barbarie sin sentido y la esclavitud de los desgraciados sin la marca mutante. Sin embargo, la Multitud Pálida tiene un historial muy pobre a la hora de conservar el terreno, debido en su mayor parte a su falta de cohesión. El ego conflictivo de sus líderes y el hecho de que la mayoría de miembros de la Multitud Pálida son poco más que chusma ignorante solo entorpece las victorias que podrían tener.

Al enfrentarse contra fuerzas Imperiales superiores, cualquier derrota de la Multitud Pálida es en gran medida inevitable, sobre todo si sus líderes y psíquicos renegados pueden ser neutralizados. Sin embargo, esto puede presentar peligros. Si son vencidos pero no aniquilados, la Multitud Pálida se fragmentará en pequeños grupos de rebeldes y merodeadores que libran sus propias guerras. Así, la rebelión puede resultar difícil de destruir por completo hasta el último individuo; la solución preferida por muchos inquisidores y alguaciles del Adeptus Arbites de mentalidad puritana.

INFORME DE AMENAZA INQUISITORIAL

La Multitud Pálida es una conocida amenaza, actualmente vigilada de cerca por los sagrados Ordos y el Adeptus Arbites, sujetos a una purga general y permanente. Después de su primer y más grande acto de insurrección, el Concilio del Velo se hizo añicos y la alianza de brujos y mutantes que lo servían se redujo a una sombra de lo que fue. Sin embargo, esto no ha significado el fin de la Multitud Pálida (ni de los problemas en Tranch) y se han sucedido alzamientos inspirados por la Multitud Pálida en mundos repartidos por el sector Calixis e incluso más allá.

La única conexión entre los diversos alzamientos (de los que la Inquisición es consciente) es la presencia en algún momento de un Maestro del Velo y el nombre de la Multitud Pálida. Por lo que sabe la Inquisición, no existe una verdadera coordinación entre los Maestros del Velo, y muchos dentro de los Ordos creen que la mayoría están enemistados entre sí, un hecho que solo ha logrado que la secta sea más difícil de purgar. Aunque la Inquisición sabe mucho acerca de los métodos, ideología y actividades pasadas de la Multitud Pálida, sigue ignorando la cantidad e identidad de los Maestros del Velo supervivientes, una situación que sin duda ha ayudado a la Multitud Pálida a sobrevivir como amenaza a la estabilidad de gobierno imperial. Pero los sagrados Ordos están decididos a que con el tiempo todos los traidores, brujos, y descontentos sean cazados. Incluso el nombre de la Multitud Pálida será eliminado, borrado de las páginas de la historia con la misma seguridad que sus miembros arderán en la pira.



BRUJAS, REBELDES Y CONDENADOS: LAS FUERZAS DE LA MULTITUD PÁLIDA

La Multitud Pálida era una masa mal agrupada de mutantes, semihumanos y psíquicos renegados, unidos por la voluntad de los misteriosos Maestros del Velo. Entre los movimientos rebeldes que ha fomentado la Multitud Pálida están toda clase de mutantes, semihumanos y descontentos, que van desde individuos retorcidos que trabajan en oscuros recovecos e industrias del Imperio hasta abominaciones e increíblemente poderosos psíquicos renegados dementes.

En cuanto a la representación de los rebeldes de la Multitud Pálida, el mutante y la abominación mutante en el libro básico de **DARK HERESY** son opciones obvias, mientras que el brujo se puede utilizar para los psíquicos renegados de menor poder que a menudo lideran la Multitud Pálida. En cuanto a los otros parias y descontentos, pueden ser representados por el trabajador de los altos hornos (en Tranch), el granuja, y la escoria. Para las aberraciones más terribles y únicas de esta secta rebelde, se presentan aquí sus descripciones, junto con algunos poderes psíquicos adicionales con los que equipar a los psíquicos renegados de la Multitud Pálida y (en raras ocasiones) PJs psíquicos imperiales.

MAESTRO DEL VELO

Los Maestros del Velo son los maestros ocultos de la Multitud Pálida que están tras sus actividades, fomentando la rebelión y reuniendo mutantes y brujos a su causa. Su breve momento de unidad por un motivo común fue suficiente para casi destruir un mundo. Aunque muchos fueron asesinados cuando su consejo se disolvió, otros escaparon para seguir su propio dogma de la Multitud Pálida. También se ha especulado que los nuevos Maestros del Velo han asumido el dogma de los muertos para llevarlo a la multitud mutante. Todos los Maestros del Velo son mutantes y psíquicos con el mayor poder, guiados por un odio absoluto hacia el Imperio y con la creencia de que la humanidad debe evolucionar para poder sobrevivir.

Perfil del Maestro del Velo

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
27	27	30	30	30	45	33	52	37

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 14

Habilidades: Carisma (Em) +10, Disfraz (Em), Engañar (Em) +10, Escrutinio (Per), Hablar idioma (Dialecto mutante, Gótico vulgar) (Int), Leer/escribir (Int) +10, Lógica (Int) +10, Mando (Em) +20, Perspicacia (Per), Psinisciencia (Per) +20, Saber popular (Adeptus Arbites, Administratum, Bajos fondos, Credo imperial, Guardia Imperial, Imperio) (Int) +10, Saber prohibido (Herejía, Sectas) (Int), Saber prohibido (Disformidad, Mutantes, Psíquicos) (Int) +20.

Talentos: Autoritario, Coraje, Entrenamiento con armas c/c (Primitiva), Entrenamiento con pistolas (PS + otra cualquiera), Factor psíquico 4, Fortaleza mental, Orador experto, Resistencia a (Poderes psíquicos).

Poderes psíquicos: 9 poderes psíquicos menores y 5 poderes de cualquier disciplina a elegir.

Rasgos: Mutación menor (50% de tener una mutación menor, consulta la página 334 de **DARK HERESY**, repite el resultado poderes brujos), 1 mutación del velo (consulta la “**Tabla 2–5: Mutaciones del Velo**” en la página 56).

Armas: Bastón psíquico (1d10+3[†]+FP I; Pen 2+FP; Equilibrada; para otras reglas consulta la página 187 del **MANUAL DEL INQUISIDOR**), pistola de bajo calibre (30m; T/3/-; 1d10+3 I; Pen 0; Car 9; Rec completa).

[†]Incluye bonificación de Fuerza.

Equipo: Túnicas con capucha, foco psíquico (el bastón).

Nivel de amenaza: Hereticus extremis.

INFILTRADOR DE LA PROGENIE BRUJA

La Progenie Bruja es una horrible raza mutante de carne gris, originaria de las profundidades de las madrigueras de hollín de Tranch, con habilidades psíquicas sutiles y un gusto por la carne humana. Criados en la oscuridad absoluta de las madrigueras, son criaturas sin pelo, demacradas, de ojos negros sin párpados y una boca que oculta varias hileras de dientes. Astutos, asesinos, y sobre todo hambrientos, estos brujos eran objeto de temor por las tropas desplegadas en Tranch durante la rebelión de la Multitud Pálida. Usando poderes psíquicos de sugestión y una extraña habilidad para parecer normales hasta tenerles al alcance de la mano, se infiltraron en los campamentos para eliminar a los guardias; más tarde se encontraron sus víctimas descuartizadas y roídas hasta el hueso. Cuando el Concilio del Velo se disolvió, muchos de sus miembros llevaron grupos de Progenie Bruja con ellos para usarles en alzamientos y campañas de terror por todo el sector.

Perfil del infiltrador de la Progenie Bruja								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
32	22	38	28	32	28	42	25	11

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 12

Habilidades: Esconderse (Ag), Hablar idioma (Dialecto mudo, Gótico vulgar) (Int), Movimiento silencioso (Ag) +10, Perspicacia (Per) +10, Psinisciencia (Per), Supervivencia (Int) +10, Trepar (F).

Talentos: Entrenamiento con armas c/c (Primitiva), Factor psíquico 1, Sentidos desarrollados (Oído, Vista).

Poderes psíquicos: Detectar vida, Distorsionar visión.

Rasgos: Miedo 1 (Inquietante; al descubrir su verdadera naturaleza), Visión en la oscuridad.

Aura falsa: La Progenie Bruja emite una extraña aura psíquica que oculta el verdadero horror de su naturaleza hasta encontrarse frente a alguien. Cualquiera que mire a la Progenie Bruja debe superar una tirada **Complicada (-10)** de **Voluntad** o simplemente verá a una persona anodina, como un refugiado o similar. Esto se considera un efecto psíquico

y los DJs podrían tirar en secreto por sus jugadores para mantener el suspense. Este efecto se pierde cuando la Progenie Bruja se encuentra a menos de 2 metros o se lanza al ataque. Los personajes con la habilidad Psinisciencia pueden hacer una tirada separada para detectar los efectos de este aura.

Noctámbulo: La Progenie Bruja posee el rasgo Visión en la oscuridad pero sufre un -10 a todas las tiradas en condiciones de luz brillante y desprecian el fuego.

Armas: Dientes afilados (1d10+2[†] A; Desgarradora, Primitiva).
†Incluye bonificación de Fuerza.

Equipo: Ropas andrajosas, a menudo incluyen una capucha o bufanda.

Nivel de amenaza: Hereticus minoris.

TITAN RETORCIDO

Los titanes retorcidos son un término general para los mutantes más grandes y brutales entre una casta de semihumanos. A menudo con la constitución de un ogre, su ferocia es tal que muchas veces incluso sus compañeros mutantes les mantienen encadenados y atados, o los rehuyen si resultan demasiado peligrosos. Muchos están sujetos a las mutaciones más abominables con una naturaleza más cercanas a las bestias salvajes que a los hombres. Durante la guerra de Tranch, se utilizaron titanes retorcidos (también conocidos como brutos y destripadores), como las fuerzas de asalto de la Multitud Pálida. Reunidos en las profundidades y esclavizados por la voluntad de los Maestros del Velo fueron desatados en los confines de las madrigueras de hollín donde su increíble fuerza y furia convertirían decenas de soldados en nada más que una pulpa sanguinolenta. Los titanes retorcidos, los más grandes de entre los mutantes, se encuentran en cada agujero oscuro y contaminado del Imperio. Desde la guerra de Tranch, han formado parte de la mayoría de levantamientos de la Multitud Pálida, a menudo llevados al frenesí y a la locura por sus amos y desatados para causar destrucción en la fase inicial de una revuelta.

Perfil del titan retorcido

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
38	10	(8) 41	56	20	12	22	25	05

Movimiento: 2/4/6/12

Heridas: 22

Habilidades: Supervivencia (Int) +10, Trepas (F).

Talentos: Ataque veloz, Carga frenética, Coraje.

Rasgos: Armas naturales (puños enormes, etc), Fuerza antinatural (x2), 2 mutaciones menores (consulta la página 334 del libro básico de **DARK HERESY**), Tamaño (Voluminoso), Vigoroso.

Blindaje: Ropas sucias de cuero y placas de metal (Todas 6, Primitiva)

Armas: Puños enormes (1d10+8[†] A o I; Primitiva).

†Incluye bonificación de Fuerza.

Equipo: Ninguno.

Nivel de amenaza: Hereticus minoris.

ABOMINACIÓN PSÍQUICA

Las abominaciones psíquicas son la potencial pesadilla del poder psíquico que ha tomado forma. No autorizados, y a menudo mutantes, sus poderes psíquicos son toscos y aterradores ejercidos con una malicia demente. Durante la guerra de Tranch, el Concilio del Velo desató abominaciones psíquicas para destruir formaciones enteras de tropas desplegadas en las madrigueras de hollín, quemando la carne y haciendo que los hombres volvieran sus armas uno contra otros. Incluso después de su disolución, la Multitud Pálida sigue añadiendo a estos apocalipsis andantes entre sus filas y usándolos como armas en las primeras fases de una rebelión.



Perfil de la abominación psíquica

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
25	25	30	30	30	42	33	65	39

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 17

Habilidades: Código (Ocultismo), Engañar (Em) +10, Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Invocación (Vol) +20, Lengua secreta (una cualquiera) (Int), Oficio (uno cualquiera) (Int), Perspicacia (Per), Psinisciencia (Per) +20, Saber popular (Imperio) (Int), Saber prohibido (uno cualquiera) (Int) +10.

Talentos: Conversión corporal, Especialización en disciplina (elige una), Factor psíquico 5, Manantial de poder (x3), Rencor psíquico, Resistencia a (Poderes psíquicos), Supremacía psíquica (elige una).

Poderes psíquicos: Las abominaciones psíquicas tienen los poderes Detectar vida, Escudo telequinético, Flotar, Fogonazo, Gafar arma, Grito psíquico, Infligir dolor, Proyección, Soportar las llamas, Telequinesia básica y Telepatía. Elige también uno de los siguientes grupos:

Maestro de marionetas: Asesino de almas, Compulsión, Dominar, Ocultar presencia, Semilla mental, Zona de compulsión.

Apocalipsis ardiente: Holocausto, Hombre fundido, Incinerar, Muro de fuego, Rayo de fuego, Tormenta de fuego.

Imitador de la carne: Abrir las heridas, Agonía, Carne de acero, Moldear carne, Rayo bioeléctrico, Regenerar, Sangre hirviante.

Destructor telequinético: Atrapar proyectiles, Cuchilla psíquica, Estrujar, Ráfaga de fuerza, Telequinésia de precisión, Tormenta psicoquinética.

Rasgos: Considerando sus talentos y bonificación de Voluntad, una abominación psíquica suma +9 a las tiradas para manifestar su poderes psíquicos. Esta bonificación aumenta hasta +11 para poderes relacionados con su talento Especialización en disciplina. Esto puede aumentar aún más mediante el uso del talento Conversión corporal y la habilidad Invocación.

Rasgos: Mutación (75% de tener una mutación menor y 25% de tener una mutación mayor).

Blindaje: Ninguno, o los robados a sus víctimas.

Armas: Ninguna salvo su mente.

Equipo: Túnica andrajosa.

Nivel de amenaza: Hereticus extremis.

EL CULTO A LA NOCHE

“Nos levantaremos con el Emperador en el Último Día.”

—Credo Mortifex

Una descripción de algunos filósofos al preguntarles sobre la verdadera naturaleza del Imperio es que, más allá de sus innumerables masas, incontables mundos, y poder incalculable, se describe mejor como una vasta red de secretos. Los secretos, en su mayor parte por la ignorancia sobre la verdad de las cosas, son de suma importancia para la existencia misma del Imperio. El conocimiento está calcificado y restringido. Una sencilla razón para esta restricción es que para la gente es mejor la fe a los hechos, porque los hechos dejan poco espacio para la esperanza, y la aceptación de los verdaderos horrores que enfrenta la humanidad solo conduciría a la destrucción y desesperación.

Algunas organizaciones del Imperio abandonan tal escudo de ignorancia para defender a la humanidad y la principal de ellas es la Inquisición. Sin embargo, hay algunas verdades demasiado peligrosas y conocimientos demasiado valiosos para ser conocidos incluso entre los sagrados Ordos.

Uno de ellos es el conocimiento sobre un grupo conocido como el Culto a la Noche. Para la mayoría, es solo un viejo cuento oscuro, una historia de fantasmas para disuadir a quienes podrían molestar a los muertos. Pero tras estas historias hay una verdad oscura y oculta entre antiguos mitos, registros fragmentados, medias verdades, malentendidos y mentiras descaradas. La historia se remonta, según fuentes apócrifas, a la fundación del sector Calixis, cuando la Cruzada de Angevin se desmoronaba y un hombre se convirtió en santo. Trata sobre una facción herética del credo imperial prohibida hace mucho, la más oscura de las tecnologías prohibidas, una profecía apocalíptica, y el poder de levantar a los muertos.

LA DEVOCIÓN AL REGRESO DEL EMPERADOR

Uno de los grandes temas del credo imperial es el sacrificio del cuerpo del Emperador, el martirio por el que ha preservado la humanidad y alcanzado la inmortalidad. Las sectas y facciones del clero que centran su dogma en este aspecto de sacrificio y de la vida en la muerte son conocidos por el Ministorum como cultos al Regreso del Emperador. Aunque esas creencias son aceptadas por la Eclesiarquía, sus defensores extremistas han sido objeto de divisiones, desviación, y prácticas heréticas, contando entre sus filas con numerosos cultos a la muerte, fanáticos suicidas, y oscuras interpretaciones místicas del credo imperial. Varían mucho en tipo y valor, desde flagelantes de rostro ceniciente que prometen dejar de lado las preocupaciones mundanas y viven como “muertos benditos” hasta sectas de sacrificio y Resurrecciónistas extremistas que se esfuerzan por trabajar en el eventual retorno corporal del Emperador para conducir a la humanidad a una nueva edad de oro.

Lo peor de esos resurrecciónistas son los parias y fanáticos Imperiales que se dedican en secreto a la ciencia oscura y a veces al control de la disformidad para romper las cadenas de la muerte, a menudo con resultados aterradores. Perseguidos con el mayor entusiasmo por el ordo Hereticus y el Culto Mechanicus por su blasfemia, la mayoría son fanáticos que se creen justos, bajo la creencia de que el Imperio ha perdido el “verdadero camino”, y solo ellos tienen la clave de la voluntad del Dios-Emperador y la salvación de la humanidad.

LA TANATOLOGÍA DEL SECTOR CALIXIS

Dentro del sector Calixis, la devoción al Regreso del Emperador siempre ha tenido fieles seguidores de su doctrina y práctica. Muchas de las principales culturas locales del sector Calixis tienen fuertes aspectos de culto funerario, teúrgia mística, y reverencia hacia los muertos, que pueden variar ampliamente en la práctica, incluso en el mismo mundo. En la capital del sector, Escintila, los Tarsistas están obsesionados con osarios y todo tipo de abalorios de huesos benditos y supuestas reliquias de santos, y los Sibelianos hacen todo lo posible para consagrar y preservar los restos de sus ancestros y honrar sus memorias (a veces simplemente disfrutar con su gloria reflejada). Mientras tanto, el pueblo de Ambulon practica la excarnación, para horror de sus compañeros Escintilianos.

La transfiguración de San Drusus, el momento legendario durante la cruzada de Angevin en Maccabeus Quintus donde fue derribado pero devuelto a la vida por la gracia del Emperador, es la piedra angular del culto a su santidad y



mayores actos para cimentar la creencia en el renacimiento entre los fieles. El sector también cuenta con varios mundos funerarios como Granithor y la Pausa del Peregrino, que algunas tradiciones creen que son lugares de entierro especialmente sagrados para los muertos y actúan casi totalmente como cementerios immensos. En estos mundos, la influencia del culto al Regreso del Emperador es más fuerte. Con tantas prácticas morbosas y macabras y supersticiones extrañas, es fácil que los cultos a la muerte, sectas místicas, y otras herejías pasen desapercibidas y poco a poco echen raíces.

LA LEYENDA DEL CULTO A LA NOCHE

Existen en muchos mundos en el sector Calixis leyendas sobre fantasmas, espíritus de muertos vivientes, venganza de ultratumba, espectros que se aprovechan de quienes perturban a los muertos, o que imponen una terrible venganza sobre los vivos que han hecho el mal. Estas supersticiones son algo natural, y pueden no ser más que un intento de explicar lo desconocido. Sin embargo, en un universo donde acechan criaturas de la disformidad más allá del velo de la realidad física, la verdad tras estas historias podría tener una causa arraigada en el mal de otro mundo.

Una de las historias más antiguas que se cuentan en el sector Calixis es la del Culto a la Noche. Se dice que es una congregación espectral, almas convictas de falsos sacerdotes, traidores, y pecadores condenados a hacer penitencia al Trono Dorado en la muerte. Estas almas perdidas, según dice el mito, custodian las tumbas de los caídos al servicio del Dios Emperador, protegen a los puros de corazón, y llevan una terrible venganza contra quienes se aprovechan de los fieles o perturban al resto de mártires olvidados. La leyenda no ha sido aprobada por el Ministorum, ya que apesta a adoración de espíritus inmundos y a la disformidad, pero ha persistido con algunas variaciones hasta donde se remontan los registros. Desde Escintila hasta Crepúsculo y desde Solomon hasta Reshia se pueden escuchar estas historias, pero la más antigua y quizás la más peligrosa sea la del mundo santuario de Maccabeus Quintus.

En la historia de Maccabeus se consideraba una blasfema suficiente para merecer la pira, y aquí el Culto a la Noche aún lo aprueba, profesar el antiguo nombre del Templo de la Verdadera Resurrección. Esto está vinculado al tiempo en que Drusus, antes de su santidad, fue derribado por el enemigo y resucitó por la gracia del Dios Emperador. En este cuento, un clérigo envuelto en túnicas negras y con un báculo de fuego negro apareció en los concilios del ejército de Drusus, criticando su cobardía y despreciando su falta de fe. La leyenda dice que fue por la intervención de este oscuro extraño que Drusus fue restaurada. A cambio, el general que un día sería venerado como un santo Imperial ofreció al desconocido construir un nuevo templo a la verdadera resurrección; un culto para proteger las almas de los hombres del gran enemigo, esclavizar a los falsos, y castigar a los corruptos hasta los últimos días, cuando los muertos se levantarían una vez más con el Emperador para la batalla final.

EL CORO DE ÁNIMAS

En los anales del sector Calixis, a la perpetuación de esas tecnoheréjias se les llama el coro de ánimas, sobre todo entre las obras y discípulos del famoso Archi-tecnohereje Umbra Malygris. A él se le atribuyó el redescubrimiento de la tecnología blasfema conocida por el Adeptus Mechanicus como el generador de ondas sarcosanas. El generador libera una extraño tipo de ondas de radiación bio-etérea que reaccionan con la carne muerta, proporcionándole una vida antinatural.

La energía por sí sola es suficiente para dar a los cadáveres una vida espasmódica. Sin embargo, si su efecto es amplificado mediante un implante especial (que puede ser instalado en cualquier cadáver razonablemente intacto), aumenta diez veces su poder de reanimación, conservación y control del cadáver. La oleada de energía es invisible a la vista normal, pero su origen puede ser percibido como un misterioso gemido discordante, que le da su otro nombre; el coro de ánimas.

Desde entonces, el Templo y su "Culto a la Noche", son parte de la tradición de Maccabeus. A día de hoy (aunque arriesgan sus vidas al hacerlo) muchos Macabeos encienden velas negras al templo para velar por los espíritus de sus antepasados durante el solsticio de invierno, cuando las lunas del planeta entran en eclipse, aún bajo la creencia de que dejar cirios en encrucijadas solitarias puede provocar una terrible venganza a manos del Culto a la Noche.

ANIMA MORI

No solo las herejías por falsas creencias, el poder de las fuerzas maléficas y las prácticas macabras son motivo de preocupación para los sagrados Ordos, sino también el precio que puede acarrear el deseo de superar la muerte. En muchos casos, este deseo se manifiesta como intentos de extender la vida. De hecho, para los ricos y poderosos los tratamientos rejuvenecedores pueden extender la vida humana natural durante siglos, mientras que las artes del Adeptus Mechanicus pueden conservar el cuerpo (o al menos su conciencia) mucho más tiempo que eso. Por supuesto, para muchos, la forma que toma y la humanidad perdida es un precio demasiado alto a pagar. Para algunos dispuestos a arriesgarse a la condenación y la corrupción las artes maléficas ofrecen una respuesta, mientras que otros buscan conocimiento y artefactos xenos prohibidos para lograr sus fines, a menudo con resultados tan infernales como cualquier trato demoníaco.

Para otros, la respuesta no radica en extender la vida, sino en superar la muerte y devolver los muertos a la vida. Se cree que las artes y ciencias oscuras que podrían conseguir pervertir este orden natural fueron prohibidas mucho antes de la Gran Cruzada. En los cánones del sacerdocio de Marte, el Anima Mori (como se conoce a este tipo de tecnologías prohibidas) es temido y difamado como una de las tecnoheréjias más antiguas y peligrosas.

Lo más común es que el Anima Mori se manifieste como la creación de criaturas reanimadas fabricadas a partir de cadáveres y devueltas a la vida, conocidas como cadáveres esclavos o

carroñados. Hay una gran distinción entre un servidor y un cadáver esclavo que los profanos pasan por alto con facilidad. Los servidores utilizan tejido vivo reciclado o incluso tejido sintético cultivado, son la piedra angular de la tecnología Imperial, y en ciertos casos otros componentes orgánicos, como hueso, se usan en la construcción de servidores (como con el omnipresente servocráneo).

Anima Mori, sin embargo, va un paso más allá. Busca reanimar activamente el tejido muerto e incluso necrótico para crear un servidor sin vida más allá de la fragilidad de la carne y, en teoría, crear una máquina viva efectivamente inmortal. Se conocen numerosas formas de Anima Mori, algunas por ingeniería de virus exóticos como la célula Triox Lazarus que ha plagado el Segmentum Solar durante milenios, otros utilizan antigua tecnología humana como la infame y absolutamente prohibida arcanotecnología del campo de energía de ondas sarcosanas. Otras espantosas formas colaboran con oscuras formas de la disformidad o tecnología xenos. Todas están prohibidas, así como los carroñados son vistos como una blasfemia por la Eclesiarquía que lo ve como una perversión de la forma humana y un delito contra el alma, y por el culto Mechanicus cuya antigua prohibición de la tecnología es brutalmente impuesta por sus propias y misteriosas razones. Se sabe que el uso del Anima Mori conlleva muchos peligros, y su verdadera naturaleza e implicaciones apenas son comprendidas incluso por los visionarios dementes que lo persiguen.

EL BAILE DE LOS MUERTOS

Los informes obtenidos por el Inquisidor Calith Nonoro del ordo Hereticus sobre una serie de extraños incidentes y rumores que circulan en la zona conocida como la Periferia, un volumen poco habitado del espacio que forma gran parte de la frontera entre los sectores Calixis y Scarus. Los informes, que se referían a varios asesinatos y desapariciones inexplicables junto con historias distorsionadas sobre muertos andantes y espíritus inquietos, alcanzaron Nonoro a través de su extensa red de contactos mientras que él se infiltraba en un culto de brujos en los restos de Cyclopia. Él envió varios equipos de sus acólitos más capaces a Sisk, Sinophia, Kalf, y otros puestos avanzados para investigarlo.

Nonoro quedó perturbado por la similitud de las historias y temía que un culto mayor se hubiera infiltrado en estos mundos. A medida que llegaban los informes de sus siervos, los recibió con creciente alarma. La conexión con Sinophia resultó ser una pista falsa, pero en Sisk una abadía había sido quemada hasta las cenizas, y figuras en túnicas negras aparentemente inmunes a los disparos aplastaron toda oposición. Los acólitos de Nonoro descubrieron que los nativos atribuían estos eventos a la vieja leyenda del Culto a la Noche y afirmaban que el abad y sus sacerdotes habían sido castigados por sus pecados hacia el Emperador al aumentar su codicia y corrupción.

Cuando los eventos en Cyclopia alcanzaron su momento más crítico Nonoro recibió un comunicado de emergencia de Valadimar Haek, un agente de alto rango y antiguo alguacil del Adeptus Arbites; los muertos caminaban sobre Kalf.

Al llegar en un momento de inquietud general y conflictos esporádicos entre los barones de la arena de Kalf, el equipo inquisitorial escogió la pobre ciudad sin ley de Vanitas. Con la

ayuda de mercenarios locales, los acólitos atacaron la bodega secreta de un culto herético que se hacía llamar los Hijos de la Verdadera Resurrección. A pesar de sus múltiples bajas, capturaron a un prisionero inusual; un hombre al que se había dado por muerto. Se confirmó la identidad del sujeto como un veterano de la guardia despedido con honores llamado Ezequiel Mather, cuya muerte por pulmón negro fue registrada tres meses antes. Mather no respiraba y su corazón no latía, pero caminaba y hablaba sin problemas, comunicando su fe bajo la "forma del don del Emperador de la Verdadera Resurrección" con gran fervor. El psíquico sancionado del equipo aseguró que en la mente de Mather había un vacío muerto y en su alma una "oscuridad insondable", pero a diferencia de cadáveres podridos o animados por la disformidad, aún poseía "facultades, inteligencia, y propósito". El comunicado terminó abruptamente con un mensaje de emergencia sobre que los muertos se levantaron en Vanitas y los acólitos fueron sitiados en la estación del generador de la ciudad, sin ayuda cercana.

EL DESTINO DEL TEMIBLE SARCOS

"La noche es oscura y alberga horrores, pero ninguno tan terrible como la ira del Dios resucitado de la Humanidad. Las mentiras vacías de la disformidad serán silenciadas y los falsos ídolos perecerán. La muerte misma morirá."

—Credo Mortifex

Durante los tiempos oscuros que siguieron a la Era de la Apostasía, un culto a la muerte Imperial llamado los Hermanos del Resucitado llegaron al poder en el margen occidental del Segmentum Pacificus en el subsector Sarcosano. Situado en la franja occidental del espacio aislado durante las guerras civiles que asolaron el Imperio, los Hermanos se enfrentaron a los enemigos del inmortal Dios Emperador de la Humanidad. El culto que originó y las herejías que abraza, sin embargo, resultaron demasiado para ser tolerados por el Imperio cuando, varios siglos después, una flota de cruzados enviados para recuperar el mundo de la franja occidental lo encontraron. La guerra a continuación se sigue tratando con gran secretismo hasta hoy, incluyendo las míticas historias sobre los sagrados Ordos, el Culto Mechanicus, y varios capítulos Astartes que combatieron en esta oscura y amarga lucha.

Desde entonces han surgido oscuras leyendas en muchos sectores en todo el Segmentum occidental que hablan de los hijos del terrible Sarcos que huyeron en las sombras y sus oscuras y terribles artes. A día de hoy, se dice que esta antigua herejía inspiró a los cultos imperiales obsesionados con la resurrección de los muertos y que es el origen de extraños ritos realizados en cementerios como una oscura sombra del Ministorum.

Según el credo Mortifex, la interpretación del credo imperial del terrible Sarcos, y las artes y tecnología prohibida de la secta son raros y terribles premios por los que las sectas oscuras pagarán cualquier precio. Sin embargo, es peligroso; las historias dicen que la maldición de Sarcos alcanza a cualquiera que los obtenga.

Nonoro, incapaz de partir de inmediato, hizo una llamada de emergencia a los sagrados Ordos y autoridades en condiciones de responder con rapidez. No pasó mucho tiempo antes de que un destructor naval llevara al planeta al cazador de brujos Senaquerib y su séquito, igual que la nave del comerciante independiente el *Progreso del Libertino*, actuando bajo juramento para los acólitos del inquisidor Marr. Lo que ocurrió después es tema de controversia y especulación entre los Ordos.

El informe oficial presentado por Senaquerib afirma que él y sus fuerzas purgaron Vanitas. Dijo haber encontrado un único brujo con poderes para animar cadáveres por un tiempo limitado (un raro don, pero no desconocido entre algunos psíquicos renegados) y a quien empleaba una banda criminal local para aterrorizar a sus rivales. El cazador de brujos convirtió gran parte de la ciudad en una ruina humeante para dispersarlos. Sin embargo, lo que los nativos llamaron el “baile de los muertos” quedó muy arraigado en la psique local. El informe de Senaquerib pasa a vilipendiar el “exagerado pánico” de Haek, el acólito de Nonoro (que fue dado por muerto a la llegada del Cazador de Brujos), la “histeria supersticiosa de los nativos”, y la “interferencia” de los acólitos de Marr, aunque esta última fue escrita en términos más cautos. Desde este momento, comenzaron a circular historias de que el *Progreso del Libertino* abandonó la órbita de Kalf de repente y fue atacado por el destructor de Senaquerib. La nave escapó ilesa y, como consecuencia, Nonoro presentó una protesta oficial en el Cónclave contra la manipulación de Senaquerib.

EL ÚLTIMO TESTAMENTO DE VLADIMIR HAEK

Sin pruebas para desafiar su validez, el informe y juicio de Senaquerib fueron indiscutibles, y el ordo Hereticus consideró el asunto cerrado. Posteriormente, Nonoro se apartó de la vida pública, según los informes, tras sobrevivir a un atentado contra su vida en Sisk, y su ubicación y actividades son ahora desconocidas incluso por sus compañeros Inquisidores.

Se rumorea en los niveles más elevados del ordo Hereticus que uno de los agentes de Nonoro ha recuperado un registro realizado por Vladimar Haek en sus últimas horas, que estaba preparando para acusar a Senaquerib de presentar pruebas falsas al Cónclave y para exponer una conspiración mayor de herejía y conocimiento prohibido. Independientemente de la verdad de esta afirmación, parece definitivo que los acontecimientos en Kalf ahora se han convertido en el núcleo de una división dentro del ordo Hereticus y que Nonoro ahora se dedica a alguna investigación secreta o incluso una guerra privada. De hecho, hay algunos en el ordo que usan palabras como “extremista” y “renegado” al hablar de él.

INFORME DE AMENAZA INQUISITORIAL

No hay pruebas en los archivos del Cónclave Calixiano sobre una organización, culto, o doctrina con el nombre de “Los Hijos de la Verdadera Resurrección,” mientras que la frase “El Culto a la Noche” se refiere a ciertos mitos infundados y supersticiones no consideradas amenazas a la verdadera fe.



USAR EL CULTO A LA NOCHE

El misterio del Culto a la Noche ha sido creado para ser usado como ejemplo de un mito herético y una posible conspiración oscura dentro de la propia Inquisición, para su uso en las partidas. Depende del DJ determinar quién o qué está tras el Culto a la Noche, hasta donde llega la corrupción y la conspiración, o qué grupo o poder usa ahora las viejas leyendas oscuras.

LA VERDADERA NATURALEZA DEL CULTO A LA NOCHE

A continuación se presentan tres posibles interpretaciones del Culto a la Noche. La verdad, por supuesto, puede estar en todas ellas o en ninguna. De hecho los jugadores podrían verse envueltos en la investigación de un mito o informe como legado de una u otra facción, solo para encontrarse con problemas totalmente inesperados.

LAS ARTES MÁS OSCURAS: UNA BÚSQUEDA DE LA VIDA ETERNA

Una posible verdad recae en una secta herética que oculta la búsqueda de la verdadera inmortalidad tras la antigua leyenda del Culto a la Noche. Esta búsqueda la pueden realizar tecnoherejes desarrollando una antigua tecnología prohibida para levantar a los muertos, maléficos brujos, o psíquicos que desean ampliar sus vidas y ganar control sobre la vida y la muerte. Tras un culto así podría existir una red de información entre los ricos y poderosos, o incluso una facción renegada de la propia Inquisición que quiere obtener los frutos del trabajo del culto. Mientras tanto, la cobertura de la secta como un mito fantasmal actúa como un excelente escudo para mantenerse lejos de miradas indiscretas. La disponibilidad de cadáveres e infiltración en las costumbres y sectas funerarias proporcionan buenos sujetos de prueba. Esas artes, ya sean tecnológicas o místicas (o una combinación de ambas), son difíciles de controlar y contienen muchos peligros, incluso tras alcanzar el éxito.

Un artefacto xenos que concede una larga vida, el dispositivo del halo, se describe en la página 97.

UNA TUMBA DE FRÍA FE: LA HEREJÍA SARCOSANA

Otra opción es que el Culto a la Noche pase a ser una herejía “real”, es decir, una fe desviada del credo imperial que lleva los principios y preocupaciones defendidas por las doctrinas del regreso del Emperador a un extremo aterrador. Semejante secta sería un oponente espantoso e inusual, porque aunque indudablemente herética y poseedora de muchos poderes prohibidos, sus miembros serían fanáticos de la causa imperial a su manera. Ellos creen que el suyo es el verdadero camino y que actúan en de acuerdo a la palabra del Dios Emperador para proteger a los fieles, castigan a los falsos, y se ocultan mientras preparan la “batalla final” cuando levanten a los muertos para luchar junto a su amo.

MODIFICACIÓN: LOS RESUCITADOS

Para crear un cadáver animado, se aplica lo siguiente a los perfiles de criaturas vivas:

Características: Suma +10 a Fuerza, Resistencia, y Voluntad; reduce Agilidad y Percepción en -10, reduce a la mitad la Empatía (hasta un mínimo de 05). Duplica el número de heridas.

Habilidades y talentos: Cuando sea apropiado conserva sus habilidades y talentos; también se añade el talento Resistencia (Poderes psíquicos).

Rasgos: Gana Criatura del más allá, Miedo 1 (Inquietante – este rasgo puede variar; como alternativa aumenta su rasgo Miedo previo en +1 hasta un máximo de 3), Muerto viviente, Resistencia antinatural (x2), Visión en la oscuridad, y otros rasgos apropiadas para la criatura reanimada.

Nota: Si se requieren tipos menos inteligentes de muertos vivientes, el perfil de una plaga zombie (también llamado carroñeros) se describe en la página 146 en el Capítulo IV: *Malleus*.

Reunidos en la oscuridad de la noche en cementerios y templos en ruinas, realizan siniestras ceremonias imitando los rituales del Ministorum, asistidos por una congregación sombría. Con la paciencia y sutileza de quien no actúa a corto plazo, y con el paso de los años, esta encarnación del Culto a la Noche actúa a ritmo lento pero implacable, tras infiltrarse entre los fieles y sobornar agentes en todo el sector. Ese grupo puede tener aliados e incluso auténticos creyentes entre los neothorianos y recongregadores ultrarradicales dentro de la Inquisición. El Culto a la Noche también puede proporcionar extraños y poderosos aliados a los PJs al enfrentar enemigos aparentemente insuperables. En esos casos, los jugadores podrían pensar que una solución tan extrema como obtener la ayuda del Culto a la Noche sería preferible a ver morir un mundo a manos de los Peregrinos de Hayte o los malsabios. Ellos deben decidir, y sobrevivir a las consecuencias.

CAMINANTES EN EL POLVO: LOS HAMBRIENTOS FANTASMAS DE LA DISFORMIDAD

Una tercera opción es que el Culto a la Noche sea una gran mentira que usa la superstición y esperanza como una máscara tras la cual se ocultan terrores monstruosos. Esta versión del Culto a la Noche no es más que un artificio que permite a algunas razas o cábalas xenos cumplir sus objetivos. Los arquitectos del engaño podrían ser entidades vampíricas de la disformidad, una desconocida y asesina raza xenos, una tribu de espíritus demoníacos solo capaces de poseer a los muertos, o tal vez un grupo de brujos obsesionado con la muerte o hechiceros que se alimentan de los vivos (o los muertos) para mantener su poder y extender su existencia antinatural.

El Culto a la Noche también podría ser una congregación formada por almas condenadas a servir en la muerte o tal vez atrapadas en una horrible no-vida de la que nunca pueden ser liberados. El odio de ese Culto a la Noche podría ser frío y sin límites, una verdadera furia de ultratumba.

LOS RESUCITADOS

El siguiente es un cuerpo humano devuelto a una vida profana mediante una poderosa ciencia prohibida o rituales mágicos. Aunque poderosos, tales resucitados son peligrosos incluso para sus creadores, ya que poseen una chispa de voluntad propia y una malicia desalmada. Su pálida piel puede mostrar marcas de agujas o reparación y a menudo rehuyen la luz. El ejemplo del resucitado se basa en un individuo que en vida era un matón (consulta la página 340 de *DARK HERESY*).

Perfil del resucitado									
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em	
28	28	55	50	20	20	15	35	10	

Movimiento: 2/4/6/12

Heridas: 20

Habilidades: Engañar (Em), Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Intimidar (F), Perspicacia (Per), Saber popular (Imperio) (Int).

Talentos: Entrenamiento con armas básicas (PS), Entrenamiento con armas c/c (Primitiva, Sierra), Entrenamiento con pistolas (Láser, PS), Resistencia (Poderes psíquicos).

Rasgos: Armas naturales (manos muertas), Criatura del más allá, Miedo 1 (Inquietante), Muerto viviente¹, Resistencia antinatural (x2), Visión en la oscuridad y una a elegir entre Oleada sarcosana² e Impío³ según sea apropiado.

Muerto viviente: Estas criaturas no se fatigan, no necesitan respirar, y son inmunes al veneno, enfermedades y muchos peligros ambientales. No sufren aturdimiento ni penalizaciones por ser heridos. Solo las heridas críticas sufridas en la Cabeza o el Cuerpo pueden destruirlos; cualquiera sufrida en un Brazo o Pierna simplemente desprenden esa extremidad inútil.

Oleada sarcosana (Opción 1): Los resucitados mediante un implante Sarcosano obtienen el rasgo Regeneración bajo efecto de un coro de áimas. El radio de efecto de un coro de áimas varía desde unos cientos de metros (para una unidad portátil) hasta varios kilómetros (para una gran instalación). Esos resucitados también poseen un implante receptor; un dispositivo con aspecto de araña sujeto a su espalda o su pecho. Destruir o arrancar el dispositivo mediante un ataque localizado destruye inmediatamente a la criatura. El implante tiene un valor de 5 puntos de blindaje y puede resistir 2 puntos de daño.

Impío (Opción 2): Los resucitados creados por brujería de la disformidad son vulnerables a las armas benditas y sagradas, que causan el doble de daño. Esos resucitados deben ser controlados por su creador del mismo modo que un demonio (ver Capítulo IV: *Malleus* para más detalles) y, a menudo poseen un insaciable hambre de asesinato.

Blindaje: chaleco antifragmentación ligero (Cuerpo 2).

Armas: Manos muertas (1d10+5[†] I; Primitiva), o un arma a dos manos (2d10+5[†] A; Primitiva, Desequilibrada), o escopeta de corredera (30m; T/-/-; 1d10+4 I; Pen 0; Car 8; Rec 2 completas; Dispersión).

[†]Incluye bonificación de Fuerza.

Equipo: Túnica negra con capucha u otras ropas que cubran el cuerpo, como una máscara de la muerte, y un arma a dos manos o escopeta de corredera con dos cargadores de repuesto.

Nivel de amenaza: Hereticus minoris.



+++Intercepción Astropática+++
+++Comienzo+++

++ La ignorancia es una bendición
no desdenada por los sabios ++

Acceso restringido: Información especial destinada al grupo Atropos

Remitente: Inquisidor Calith Nonoro: ordo Hereticus

Destinatario: Inquisidor Silas Marr: Ordo +CENSURADO PROHIBIDO+

Codificación: Vermilion — Noctis Inverso

Fecha: +++ERROR+++

+++ERROR+++!WER%##^&*()_P{}:"_)(*&^%\$%^9#&(TJ{}|}+++ERROR+++{:>?><#(*&^%\$#el patrón que forman las pruebas casi me parece ahora las creencias de un pordiosero. ¿Cuánto tiempo se ha permitido que esta herejía persista entre nosotros? Cuentos sobre el Culto a la Muerte de las Doncellas Blancas en Fervious, rumores de cargueros caídos en la Zona del Halo, historias sobre rapaces criaturas del Pozo en Fenksworld, y los recientes informes de guardias imperiales muertos acechando en las madrigueras de hollín de Tranch, estos hechos han sido evidentes durante años. Ahora estas congregaciones caídas surgen en cualquier lugar entre las entrañas de la colmena Tarsus e informes de tecnoheréjes locos que resucitan a los muertos desde el infierno. La más extraña, y la que temo confirma mis sospechas sobre el autor largo tiempo condenado de estos crímenes, es el incidente de la Puerta del Artesano. Parece que estos resurrecciónistas fueron tan lejos como para atacar abiertamente a la cábala de Peregrinos de Hayte oculta en la ciudad vieja. ¡Los muertos luchando contra los condenados, es difícil de creer!.

Su amplitud es asombrosa. ¡Qué temple! Sin embargo, la Inquisición no ha reaccionado, no ha difundido la información. ¿Por qué? Solo una respuesta tiene sentido, un pacto de silencio dentro de mi propio ordo, orquestado por alguien más que ese grandilocuente y torpe Senaquerib; él no es más que el perro mal entrenado de algún maestro. Hay una oscura red de secretos por ahí, estoy seguro. He encontrado pruebas destruidas, registros borrados, y testigos desaparecidos. En verdad, no tengo nada sólido salvo las últimas palabras de un hombre en quien confiaba, algunos informes dispersos de herencias malditas, fuerzas sombrías que se mueven en secreto y leyendas oscuras de una guerra terminada hace cuatro mil años. Tengo mis propios aliados dentro del ordo, hombres y mujeres en quien confío, y estoy seguro de que podrían ser más si hubiese más pruebas. Así pues, te lo confío todo a ti, Marr, aunque sé que algunos dicen que eres más peligroso que un millar de conspiraciones combinadas, porque yo sé que no tienes miedo del Cónclave y sus recursos con los que no podía soñar en igualar. Solo espO/

+++ERROR+++!4##{}|}:L?:><24@#X/%^&*()|{}{:>?>)(*&^%X//

+++Señal Interrumpida: corriente etérea perdida+++

+++Copia; Re-Encriptado; Redirección; Heterodino; Redirección; Haddrack+++

+++Voluntad del Omnissiah+++

1 2 3 4



XENOS

EL COMERCIO FRÍO

- EL SINDICATO IMPERECEDERO
- LA CASA DE LA BESTIA
- LOS DISPOSITIVOS DEL HALO
- LOS CRYPTOS
- LA Maldición de SOLOMON

El viento sopaba frío por la plataforma de aterrizaje vacía, trayendo consigo el olor químico caustico que inundaba las zonas interiores. Incluso un kilómetro por encima del antiguo complejo de triturado, no estaban libres de ello.

"Maestro, no debería estar aquí", susurró Lorric con urgencia.

Ignorando a su compañero, el Maestro del Gremio, Tallow, se puso su máscara de vapor en la cara y tomó un par de bocanadas de aire limpio para adiarar sus pensamientos durante la exploración de la zona. La plataforma estaba desierta por lo que él podía ver, cientos de metros de viejo y agrietado rocosoimento. Solo estaban ellos, solos contra el frío viento y los sonidos de la lejana tormenta sobre las brillantes torres de las ciudades calmena que coronaban el horizonte. Un relámpago lejano provocó un extraño fulgor verde contra las contaminadas cielos. La visión encogió su corazón, no importa lo ocurro y sombrío. Eso era Solomon, estaba en casa, y pronto podría perderlo todo.

"¡Maestro... tío! Ellas no están aquí, esto no es seguro, nunca deberíamos haber venido," dijo Lorric inquieto.

Enfurecido, Tallow se alejó tirando de sus ropas y miró con desprecio al delgado y demacrado joven envuelto en un grueso abrigo demasiado grande para él, mirándolo rápidamente con nerviosismo. El hijo de su hermana, el débiluch, era uno de las pocas que aún no le había abandonado. Probablemente no tenía a nadie más a quien recurrir. Aún así, la sangre Tallow corría por sus venas, aunque muy débil.

"¡Callate, Lorric! ¿Qué opción tenemos?"

"Pero venir a un lugar como este, sin guardias, y sin armas, es un suicidio! ¡Y las danes de salteadoras, las capuchas negras! ¡La bestia que acecha en los residuos! En el nombre del Diós-Emperador favor vamonos!"

Tallow estalló de furia. "No te muevas, Lorric, o este viejo gordo que soy te lanzará de esta plataforma! ¿Dónde está tu voluntad? Tu orgullo? Somos la Casa Tallow, maestros de gremio por título propio durante diecisiete generaciones. Hablas de salteadoras y bestias. ¡Ja! Mejor el vientre de la bestia que la ignominia de una cálida Arbitos, la vergüenza de la destitución. O peor aún, la indulgencia de la Inquisición. Confía en mí, el cuchillo oxidado de un salteador en tus entrañas es mejor que eso!"

"Es bueno ver que no se hace ilusiones sobre su difícil situación actual, Maestro Tallow..." Era la voz de una mujer, haciendo eco y extrañamente distante.

La voz los sobresaltó, y ambos miraron la plataforma en estado de shock. Pero no había nada que ver.

"¿Dónde estás?" exigió Tallow. "¿Es esto una transmisión?"

"No, Maestro, estamos aquí, hemos estado aquí mucho tiempo. Simplemente queríamos ver si usted cumpliría con nuestras instrucciones. Un acto de confianza para nuestras Directivas."

Tallow se recompuso y endureció su voz. "Confianza? Tal vez esté desesperado, pero no he venido aquí a suplicar. ¿Entiendes?"

El aire frente a ellas ondeaba como el agua agitada por una piedra, y una mujer apareció como de la nada. Estaba vestida con elegante pero reservado traje de negocios, pero no llevaba una insignia o un marcador. Ella parecía más preparada para la cámara de una corte o un gremio que para un encuentro en las zonas industriales. Su rostro estaba pálido e ilegible, pero sus ojos eran más duros de lo que ningún Tallow había visto jamás.

"Yo represento al Sindicato Imperecedero. Nuestra oferta a la Casa Tallow radica en la aceptación de nuestros términos," dijo ella, con una voz muy clara. "Nuestro dinero, nuestra ayuda contra tus rivales maestros de gremios, y lo más importante, borrar todos los vínculos que tenga con el actual escándalo Tulvash. No habrá pruebas, ni testigos de su participación."

"¿Y vuestras términos?"

"Nuestras términos son simples: su amistad, su lealtad y su apoyo a cambio, en cualquier asunto que pudiera surgir de vez en cuando. Un pequeño precio a pagar para mantener su posición, su fortuna, y el nombre de su familia inmaculado. ¿No es así?"

"Entonces acepto. Haced todo eso para mí y tendrás mi ayuda y mi lealtad, y la disformidad tomará el resto." Tallow se encogió de hombros. "Acaso tengo opción?"

"Entonces nuestra alianza está sellada," dijo con la más débil de las sonrisas. "Tu palabra es suficiente... pero antes de empezar hay algunos pequeños asuntos que atender."

"Qué quieres decir?" Dijo Tallow lentamente.

"Oh, solo un pequeño gesto de su buena fe." Sonrió la mujer, pero no había humor allí. "Piense en ello como... un pago por adelantado. Su sobrino lo debería hacer muy bien."

Al lado de Tallow, Lorric comenzó a retroceder. "¿De qué estas hablando? ¿Qué ocurre? ¡Tío!"

Tallow se quedó congelado. Una parte de él quería hacer algo, pero otra horrible parte considera la demanda de la mujer desapasionadamente. Todo lo que deseó será mío, a cambio de este debiluchón.

Abrió la boca para hablar, pero para entonces ya era demasiado tarde.

Un gran sombra oscura apareció tras el acobardado Lorric y lo arrastró por sus pies. Tallow vio con horror cómo unas retorcidas hilas de oscuridad convertían las bragas de su sobrino en una masa sanguinolenta. Había un terrible dolor de putrefacción y a carne quemada mientras el cuerpo inerte de su sobrino era elevada hasta alcanzar la oscura cabeza encapuchada de la gran figura de su atacante. La capucha descendió hasta cubrir el rostro de Lorric, una grieta humeda surgió del interior, y las piernas de su sobrino comenzó a agitarse.

Tallow se tambaleó lejos de la figura encorvada y su horrible fastín, murmurando incoherencias mientras más descomunadas formas oscuras se materializaban alrededor de la mujer, cada una vestida con túnicas retorcidas de impenetrable oscuridad.

"Todo lo que queda ahora es que se presente formalmente a nuestros Directivos," dijo la mujer, su voz no era más que un susurro áspero, y sus ojos estaban vacíos.

Una mano aparentemente hecha de enormes y brillantes guanacos grises apretaba el cuello de la mujer por su espalda y sus ojos estaban en blanco. La voz que se elevó de ella no era la suya, sino una voz profunda, torturada y agitada del oscuro más allá.

"Saludos... Maestro Tallow...nuestro...nuevo...amigo."

La cabeza encapuchada tras ella se elevó y Tallow miró en el rostro de sus nuevos aliados, moviendo la boca sin emitir ningún sonido mientras caía sobre sus rodillas.

CAPÍTULO III:

XENOS

“El vacío es un lugar vasto e inhumano, un lugar de antiguos peligros desconocidos. En esta fría oscuridad han crecido criaturas obscenas, terribles y peligrosas como demonios de la disformidad... Ante tal conocimiento nefasto, debes aferrarte a esta única verdad: es el destino de la humanidad gobernar las estrellas y gobernar solos.”

—gran inquisidor Knael

Un manual discursivo para iniciados en el ordo Xenos, Vol. I

El principal cometido del ordo Xenos es defender el Imperio contra la amenaza alienígena, un deber que va mucho más allá de enfrentarse a criaturas no humanas junto a la Guardia Imperial o los Astartes. Para oponerse a la amenaza xenos, el ordo Xenos debe emprender la peligrosa tarea de investigar y estudiar razas alienígenas inteligentes para destruir cualquiera que amenace a la humanidad. Deben comprender la naturaleza de sus enemigos infrahumanos, buscar sus debilidades y aprender a contrarrestar sus puntos fuertes. Más que esto, deben estar siempre alerta, no solo contra las criaturas del vacío más allá, sino contra otras amenazas sútiles, insidiosas, y más cercanas. Estas amenazas son a menudo planteadas por humanos renegados, algunos corruptos, otros simplemente oportunistas. Tales individuos son conocidos por comerciar con tecnología alienígena, o tratar de ocultar especies exóticas dentro del Imperio; a menudo para fines de experimentación, beneficios, o entretenimiento sangriento.

LA GRAN AMENAZA ALIENÍGENA

Muchas operaciones del ordo Xenos no están enfocadas al exterior, sino hacia el interior del propio Imperio, y por una buena causa. Los registros del ordo están llenos de atrocidades sangrientas y enormes pérdidas de vidas que se traducen en que alienígenas se apoderen de un mundo Imperial mediante el sigilo, infiltración o la lenta corrupción, así como incontables incidentes donde la influencia de tecnología alienígena, artefactos incomprendidos, y conocimiento xenos han resultado en desastres involuntarios y trágicas consecuencias.

En el sector Calixis, el trabajo del ordo Xenos es especialmente complejo y difícil. Este desafío es en gran parte debido a que el propio sector se encuentra en el borde mismo del Imperio. Es una tierra fronteriza en gran parte rodeada por el vacío del espacio desconocido más allá de la luz del Emperador. No se puede mantener un control significativo sobre esta vasta frontera abierta, y las naves humanas y alienígenas pueden pasar desapercibidas sin peligro a pesar de los mejores esfuerzos de la flota Calixis y las estaciones de escucha imperiales.

Este oscuro horizonte lo atraviesan regularmente comerciantes independientes, flotas de exploradores del Adeptus Mechanicus, e incluso mercaderes menos importantes y buques de prospección totalmente legítimos. No está claro cuándo termina este tipo de tráfico legal y comienza el tráfico ilegal (como contrabandistas, renegados, rebeldes y piratas). Cada uno de ellos es un vector, un medio por el cual influencias extrañas y alienígenas pueden fluir como veneno a través del Imperio, y los ojos del ordo Xenos no pueden estar en todas partes a la vez.



EL ABISMO HAZEROTH

El abismo Hazeroth es un gran volumen de espacio estéril que forma una frontera natural para el sector Calixis en su borde exterior. Frío y sin luz, el Abismo es un buen nombre, ya que es un cementerio estelar con extensiones de vacío absoluto y disperso con los restos de los sistemas de estrellas muertas y mundos congelados. Las estrellas que permanecen son viejas, hinchadas y tenues, y la región es de lejos la menos poblada de cualquiera que contenga vida en el sector. Como resultado, existen pocos mundos densamente poblados en los márgenes interiores del abismo, como el mundo agrícola de Regulus y el mundo colmena menor y destartalado de Clove. Más allá, existe civilización humana de forma aislada, en mundos fronterizos, colonias mineras en pequeña escala, y unos pocos que han descendido a mundos salvajes y feudales.

Navegar por la disformidad del Abismo es engañosamente difícil. Hay pocos marcadores de orientación, la luz del Astronómico palidece, y se conocen pocas rutas de disformidad. La región también es conocida por tormentas etéreas que pueden alejar una nave de su curso y numerosas e impredecibles corrientes donde una nave puede encallar y terminar a la deriva en el espacio disforme. Como es de esperar en regiones donde el límite entre el Imperio y el vacío salvaje se difumina, abundan las historias sobre piratas invasores, horribles xenomorfos de las profundidades del Abismo, colosos malditos, naves embrujadas, y antiguos terrores que esperan en el polvo de mundos muertos, como el infame Mara o el mítico infierno de estrellas de Hazerot.

Las naves de capitanes cartógrafos no surcan rutas del Abismo, las grandes potencias comerciales mantienen la distancia, y la influencia directa del gobierno Imperial está ausente. Al margen de la relativa libertad que concede el desinterés en la región por las autoridades Calixianas, hay otro aliciente para aquellos dispuestos a asumir el riesgo. Los mundos humanos que sobreviven aquí están desesperados por comerciar, y los objetos creados en una colmena se venden a precios desorbitados, pagados en minerales, alimentos y metales preciosos. Para los valientes y habilidosos que exploran el profundo abismo, los restos destrozados de estos soles destruidos contienen raros y valiosos elementos químicos y sustancias esotéricas forjadas en la violenta muerte de estrellas por valor de grandes sumas de dinero para la industria del Imperio. El Adeptus Mechanicus y algunos comerciantes independientes patrocinan expediciones al centro del abismo Hazeroth con este propósito y siempre con un potente armamento.

LOS DIVERSOS PELIGROS DEL ALIENÍGENA

Aunque las potenciales amenazas que plantean a la humanidad y el Imperio la influencia alienígena son muchas y variadas, la doctrina del ordo Xenos define cinco amplias avenidas por las que el alienígena puede afligir a la humanidad: discordia, tentación, corrupción, dominación y destrucción.

LA AMENAZA DE LA DISCORDIA

Tal vez la más insidiosa amenaza que el alienígena puede plantear al Imperio es la desviación de sus formas e ideas, exponiendo a quien podría inspirar envidia, apostasía, o incluso adoración, guiando a la humanidad lejos del redil Imperial a la herejía y la rebelión. El credo imperial es el arma más poderosa contra ese pensamiento. Pero cuanto uno más se aleja de los centros de civilización, mayor es el riesgo de contaminación mental y moral.

LA AMENAZA DE LA TENTACIÓN

El alienígena es un ser de mentiras y falsas promesas, ofreciendo regalos y baratijas, poderosa tecnología, o alianzas; todos son sueños para los débiles de mente, avaros, o enfermos de fe. Hay una lista vergonzosa de traidores y desviados que han sucumbido a esas tentaciones en el pasado. Los dudosos tesoros y secretos perdidos de extintas civilizaciones xenos pueden presentar la misma amenaza para quienes perturban sus lugares de descanso.

LA AMENAZA DE LA CORRUPCIÓN

El alienígena puede plantear la amenaza de la contaminación y corrupción corporal tan fácilmente como los poderes de la disformidad. Esta mancha puede aparecer como parasitismo con el propósito de la vil propagación de su especie o apaciguar su hambre, como el Lacyramole. Como alternativa, existe el delito de la blasfemia transgénica; la combinación deliberada de ADN o tejido humano y no humano entra en esta categoría.

LA AMENAZA DE LA DOMINACIÓN

Algunos xenos tienen poderes oscuros para dominar y controlar a la humanidad por medios psíquicos o similar, tal vez incluso obligando a adorarlos como falsos dioses. Criaturas detestadas como el Nostrafex, los simulacros, y los cryptos plantean sables e insidiosos peligros, volviendo a los humanos contra sí mismos y tratarlos como poco más que ganado o juguetes.

LA AMENAZA DE LA DESTRUCCIÓN

Algunos extraterrestres intentan invadir, conquistar y destruir de forma pública, desde las tropas asesinas del gran Waaagh orko hasta las invasiones del enigmático Thyrrus. Del mismo modo, algunas especies no inteligentes, ya sean peligrosos depredadores como los cacaradon del vacío o parásitos destructivos como la langosta de sangre de Xoth, son simplemente demasiado peligrosos permitirlos vivir siempre si son encontrados.

EL COMERCIO FRÍO

“De todos vuestros vicios, Imp’ral, encuentro más fascinante ese que llamáis “codicia”. ¿Podrías vender tus secretos, traicionar tu sangre, y esclavizar tu propia raza para nosotros? ¿Por qué? Meras baratijas y juguetes; al menos entre nuestras creaciones. De lo más entretenidos...”

—Maestro Vray, sátrapa Fra’al

Contactar con razas xenos está estrictamente prohibido al ciudadano Imperial, y el alienígena es aborrecido y condenado desde el púlpito Imperial con el mismo odio vociferante que el brujo, mutante, o demonio. Para el Imperio, existe el alienígena solo para ser destruido por el delito fundamental de disputarse con la humanidad la dominación del cosmos. Tras miles de años de guerra y xenocidio constante, la mayoría de las razas alienígenas que han sobrevivido al contacto con la humanidad han llegado a odiar y temer el Imperio, o, como el orko, han llegado a disfrutar el interminable conflicto. Esta es una imagen un tanto simplista, sin embargo. Porque estas generalizaciones ocultan numerosas excepciones, tratos oscuros, y realidades más sutiles, sobre todo en las regiones al borde mismo del control del Imperio; como el sector Calixis.

Siempre hay quienes por oportunismo, avaricia, o simple desesperación, tratarán con alienígenas, con fines lucrativos o por su supervivencia. También hay un mercado de artefactos, curiosidades, conocimiento y ciencia xenos, e incluso peligrosas criaturas xenos entre la poderosa élite del Imperio. El “Comercio Frío”, como se conoce en el sector Calixis, trata con objetos y mercancías básicas como estas, y está sumido en una zona gris de la ley Imperial. Aunque existen numerosos objetos y artefactos totalmente ilegales, hay varios que no lo son, en parte porque la amplitud y tamaño de la galaxia



USAR ESTE CAPÍTULO

El capítulo se centra en la amenaza xenos del sector Calixis. No verás enormes flotas de saqueadores o ejércitos alienígenas destructores de mundos, en su lugar encontrarás algunas amenazas más sutiles, pero no menos peligrosas; alienigenas escondidos entre las masas del Imperio, y conspiraciones e invasiones ocultas. Encontrarás la terrible tentación de la ciencia prohibida, cuyo precio es la humanidad de quien busca sus promesas envenenadas, convirtiendo el terror en adoración supersticiosa, y tal vez lo peor de todo, encontrarás al alienígena atrayendo la codicia, sed de sangre, y maldad humanas hasta un apoteosis oscuro. También encontrarás monstruos, humanos y alienígenas. Este capítulo solo roza la superficie de las posibles amenazas xenos del sector Calixis, la noche en las estrellas es larga y alberga muchos horrores. Esperamos que lo escrito aquí sirva como punto de partida para crear tus propias amenazas xenos.

hace que sea imposible categorizar y prohibir cada artículo, dispositivo u objeto que puede o no haber sido creado por manos no humanas.

La legalidad y control son aún más turbios debido a que ciertos individuos y agencias han obtenido el derecho a explotar razas xenos, comerciar fuera del espacio Imperial, o beneficiarse legalmente de saquear santuarios alienígenas desde la fundación del Imperio. Los primeros son Comerciantes Independientes, ya sean de grandes y antiguas dinastías o titulares de cartas menores. En algunos casos, han pasado milenarios de búsqueda más allá de las fronteras del Imperio. Pero ellos no están solos. Los exploradores del Adeptus Mechanicus, los Cruzados Imperiales, e innumerables comerciantes menores, renegados, y mundos fronterizos todos han tenido la posibilidad de contactar con alienígenas y son vías por las cuales el saqueo de dispositivos alienígenas pueden llegar hasta los mundos y mercados en el corazón del Imperio.

El problema del comercio de artefactos xenos es especialmente frecuente en el sector Calixis, por encontrarse en el borde del espacio Imperial. Antes de la fundación del sector, muchos de sus mundos habitados fueron un lugar de ocupación alienígena; un legado que ha dejado muchos secretos enterrados. Las leyes locales varían mucho sobre lo que es y no es ilegal de transportar, importar y poseer, y varias naves de comerciales independientes se involucran con el Mercado Negro hasta cierto punto, por lo general como complemento a sus actividades más habituales.

El Comercio Frío es abastecido por numerosos comerciantes de mundos ricos, como Escintila y Malfi, sirviendo a los coleccionistas entre la nobleza y élite mercantil. Todos estos comerciantes afirman la procedencia legal de sus bienes (el riesgo de hacer lo contrario es demasiado grande, no importa qué tan influyente sea su clientela). En la práctica, solo los poderosos y extremadamente ricos pueden darse el lujo de poseer tales artículos, y debido a su estado son capaces de evitar ser denunciado como “xenófilos” y sometidos a la sospecha y la ira de las masas adoctrinadas para odiar y temer al alienígena. Por supuesto, es en parte la emoción de lo prohibido y del riesgo que supone este tipo de colección lo que resulta tan atractivo. Esto, sin embargo, es un juego peligroso, y al margen de los posibles riesgos para el cuerpo y el alma inherente a las cosas que anhelan, incluso los mayores nobles de alta alcurnia caminan por la cuerda floja al recoger artefactos xenos. Cuanto más cerca de los prohibidos se acercan sus gustos, más se arriesgan a la censura, la investigación penal, o, peor aún, a atraer la atención de los sagrados Ordos o incluso las llamas los Redencionistas.

EJEMPLOS DE ARTEFACTOS XENOS DEL SECTOR CALIXIS

Dentro del sector Calixis, la reacción a los artefactos xenos varía de un lugar a otro. Un viejo pedazo de estatua desenterrada podría pasar desapercibido y ser usado como pomo de una puerta en un mundo fronterizo como Ganf Magna sería suficiente para arrastrar a su poseedor a la pira como un depravado xenófilo en Maccabeus Quintus. Como resultado, quienes comercian con estos artículos y desean adquirirlos deben ser prudentes y cautos. Al margen de este contrabando, existe un verdadero mercado

negro de artículos clasificados como totalmente prohibidos por la ley imperial. Esos artículos ilegales a menudo cuestan grandes sumas, pero su peligro es igualmente alto, llevando a la pena de muerte a todos los involucrados y atrayendo la ira de las autoridades Imperiales.

Lo siguiente es una muestra de este tipo de artefactos xenos que forman parte del Mercado Negro, que van desde lo meramente exótico hasta lo totalmente prohibido.

ARTE XENOS Y OTRAS CURIOSIDADES

Obras de arte y antigüedades: estatuas, baratijas, fragmentos de mosaico, tablas grabadas, dispositivos rotos, extrañas joyas, y objetos similares de origen no humano; son tal vez los más comunes (y falsificados) del Mercado Negro. La mayoría se venden bajo el anuncio “origen desconocido,” que es tan impreciso como para despertar interés, pero no lo suficiente para necesitar pruebas. Otros vienen con historias enrevesadas o de procedencias dudosas para aumentar su valor. Sin embargo, los “objetos genuinos”: fragmentos de hueso espectral eldar, corazones de fuego Moliochin, o inquietantes ídolos subterráneos de mundos letales del Abismo Hazeroth; pueden alcanzar precios altísimos y conllevar sus propios riesgos.

BESTIARIOS CARMESÍES

Bestiarios xenos, libros que pretenden detallar y catalogar una variedad de criaturas alienígenas, son comunes en las bibliotecas de los ricos. La mayoría contienen poco más que ilustraciones espeluznantes y descripciones superficiales de los enemigos más notables de la humanidad y fauna local apropiada. Van desde obras dogmáticas, a menudo muy inexactas, creadas por escribas de la Eclesiarquía hasta obras más raras basadas en la realidad y el sacrificio del aprendizaje académico, tal vez incluso relatos de primera mano. De este último tipo, los bestiarios carmesíes (llamados así por su distintiva encuadernación de piel de serpiente), producidos por la gran biblioteca de Fenkworl están muy bien considerados. Los volúmenes se acercan peligrosamente a la frontera del conocimiento que el ordo Xenos permite en el dominio público.

Un bestiario carmesí requiere una tirada **Moderada (+0)** de Leer/Escribir para encontrar una referencia concreta (consulta la Tabla 7-4: Referencias de investigación en la página 186 de DARK HERESY). Si supera la tirada, un personaje con el tomo puede aprender algo relacionado con el sector Calixis y las estrellas que lo rodean, y gana una bonificación de +5 a su siguiente tirada de Saber prohibido (Xenos).

TABLA 3-2: ARSENAL XENOS

Nombre	Disponibilidad	Precio
Arte xenos		
Objeto sospechoso	Escasa	100+
Procedencia exótica	Rara	1.000+
Antigüedad única	Muy Rara	5.000+
Bestiario carmesí	Rara	275
Tintura diluviana (dosis)	Rara	300
Seda nocturna		
Vestido/traje	Rara	1.000+
Rollo de tela	Muy Rara	5.000
Rosa de Zamarkand		
Pétalo destilado (dosis)	Muy Rara	500
Pistola shuriken	Muy Rara	4.500
Catapulta shuriken	Muy Rara	6.000
Fusil hrud	Muy Rara	12.000
Cuchillo cristalino fra'al	Rara	450

TINTURA DILUVIANA (DROGA)

Uno de los elixires supuestamente alienígenas que prometen desde la inmortalidad hasta una virilidad sobrehumana, vendidos por comerciantes sin escrúpulos y tecnoheréjes, la llamada tintura diluviana es más peligrosa que la mayoría. Contiene ingredientes prohibidos incluyendo retrovirales xenos que según piensan algunos Magos Biologis son destilados de sangre eldar. Se cree que el origen de la droga está en algún lugar del abismo Hazeroth, y está rápidamente ganando terreno entre quienes pueden pagar sus dudosos beneficios.

Una vez absorbida, la tintura produce inmediatamente una sensación de euforia y afecta al juicio del usuario, al tiempo que mejora su concentración y tiempo de reacción. Los usuarios obtienen una bonificación de +10 a su Agilidad y Percepción, aunque sufren un -5 a su Voluntad e Inteligencia mientras sufren los efectos de la droga, que duran 1d5 horas. Una vez la droga desaparece, el usuario obtiene un nivel de Fatiga hasta descansar. La sustancia es peligrosa en grandes dosis; si toma más de una en un periodo de 24 horas, tiene que superar una tirada **Moderada (+0)** de Resistencia o sufrirá una pérdida permanente de 1d10 puntos de Agilidad y 1d5 puntos de Inteligencia.

TABLA 3-1: ARSENAL XENOS

Arma exótica	Tipo	Alcance	CDD	Daño	Pen	Car	Rec	Especial	Peso
Pistola shuriken	Pistola	20m	T/3/5	1d10+2 A	4	40	2 completas	Fiable	1,2 Kg
Catapulta shuriken	Básica	60m	T/3/10	1d10+4 A	6	100	2 completas	Fiable	2,5 Kg
Fusil hrud	Básica	100m	T/-/-	2d10 E	5	3	2 completas	Arma de disformidad, Imprecisa, Sobrecalentamiento	4 Kg
Cuchillo cristalino	C/C	—	—	1d5+2 A	4	—	—	Tóxica (1d10)	1,5 Kg

SEDA NOCTURNA

Esta seda es un tejido opulenta fabricado a partir de un material cristalino que emite un brillo suave a la luz del crepúsculo o en la oscuridad, produciendo una fascinación casi hipnótica a sus espectadores. La seda nocturna es valorada por su efecto, gran belleza y rareza entre los más poderosos del sector, y solo la venden comerciantes que operan en los márgenes del halo de estrellas (y que no hablan sobre sus orígenes). A pesar de ser apreciado en muchos círculos, se considera de mal agüero por muchos nacidos en el vacío, y algunos psíquicos dicen detectar un débil eco de sufrimiento y algo inhumano en la seda, y por eso la rehuyen.

ROSA DE ZAMARKAND

Nombrado en honor del legendario comerciante independiente Zamarkand, que trajo este regalo envenenado al sector Calixis hace siglos, la rosa es un árbol de rápido crecimiento que produce unas complejas y enormes formas esqueléticas a medida que madura. Un objeto de exquisita belleza siniestra, la rosa de Zamarkand florece con unos profundos tonos carmesí y medianoche, y produce un magnífico y melancólico aroma. Su biología es la de un animal y un vegetal, y crece más fuerte cuando sus raíces se alimentan con sangre y decadencia. De hecho, el mero roce de sus espinas venenosas es suficiente para matar a un humano adulto. La rosa es una especie xenos prohibida por orden directa del señor del sector hace 300 años, y con razón; los pétalos aplastados de la rosa forman un potente alucinógeno capaz de causar un terrible daño genético a quien lo beba. La rosa de Zamarkand sigue siendo un objeto prohibido de leyenda negra entre la élite de Calixis, y en ocasiones un arma especialmente sádica de intriga cortesana.

Los pétalos de la rosa de Zamarkand son muy adictivos, sumiendo a quien lo bebe en un sueño febril de retorcidas visiones que duran horas. Con cada dosis, la víctima gana 1d5 puntos de la locura y pierde permanentemente 1d5 puntos de Resistencia. Resistir la adicción requiere una tirada **Difícil (-20) de Voluntad** que se debe superar una vez cada 12 horas durante 1d5 días para terminar por completo con la adicción. En caso de que su Resistencia se reduzca a 0, en lugar de morir hay un 50% posibilidades de que cambie horriblemente. Si esto ocurre, recupera su Resistencia original, se vuelve de forma irreversible en un homicida demente, y gana el rasgo Criatura del más allá. Sus ojos se vuelven orbes sangrientos, y sus vasos sanguíneos laten visiblemente a través de su piel ahora casi transparente, ganando el rasgo Miedo (1) Inquietante.

ARMAS XENOS

De todos los artefactos de origen alienígena, pocos son más codiciados que las armas xenos, y en casi cualquier caso, su posesión es totalmente ilegal. Algunas de esas armas son muy deseadas por sus únicas cualidades destructivas, pero algunos las quieren simplemente por el placer de lo prohibido. Algunos de los agentes más extremistas del ordo Xenos también emplean este tipo de extraños y letales dispositivos para ayudarles en su trabajo (usando las armas del alienígena contra ellos), mientras que en la oscura frontera al límite del sector algunos

seres humanos desesperados o corruptos estarán felices de comerciar con xenos renegados por su poderoso armamento independientemente de su a menudo macabro precio.

ARMAS SHURIKEN ELDAR

Los miembros de la antigua raza eldar tienen poco que ver con el sector Calixis ya que se cree que lo consideran maldito, y salvo por ocasionales corsarios y algunos parias errantes, ellos y su poderosa tecnología son poco más que un mito. Como consecuencia, los artefactos eldar son raros y tienen un gran valor en el mercado negro del sector. Las armas eldar son especialmente apreciadas, atrayendo enormes sumas de coleccionistas privados. Las armas shuriken son uno de esos tipos; estas armas son distribuidores de muerte que utilizan sofisticados aceleradores de gravedad para lanzar andanadas de afilados discos en miniatura para cortar literalmente a sus víctimas en pedazos en cuestión de segundos.

Las armas shuriken usan munición con un núcleo sólido que la tecnología Imperial no puede replicar. Como resultado su munición se clasifica como Muy Rara con un precio base de 500 Tronos por cargador.

FUSIL HRUD

De la solitaria y peligrosa raza conocida como los Hrud se sabe poco más que habitan solo en la oscuridad y poseen una extraña tecnología basada en la disformidad que, según se dice, les permite viajar entre mundos e incluso corromper el flujo del tiempo con su maligna presencia. El fusil es uno de unos escasos artefactos hrud que de vez en cuando aparecen a la venta y siempre tienen una gran demanda. Es un tipo de "fusil de plasma" que usa un mecanismo incomprensible para formar un rayo de plasma entre el espacio real y la disformidad, sobrepasando las defensas de su objetivo. Aunque un poco impredecible, sus cualidades únicas hacen que sea útil para los asesinos y agentes inquisitoriales por igual.

Los fusiles a la venta en el mercado negro se han modificado de forma simple para emplear células de plasma imperiales. Sin embargo, si el mecanismo del fusil queda muy dañado no puede ser reparado por manos humanas.

CUCHILLO CRISTALINO FRA'AL

El cuchillo cristalino es un arma de origen xenos que ha estado muy presente en el mercado negro de la frontera del halo de estrellas. Los cuchillos cristalinos tienen el filo dentado, elaborado a partir de una única pieza de cristal ahumado. Son conocidos por ser capaces cortar ceramita. Los cuchillos cristalinos se mantienen afilados fracturando continuamente pequeños fragmentos de su filo, y estas astillas permanecen en las heridas que provocan, causando heridas agonizantes.

Los traficantes de conocimiento entre los que operan en la frontera del halo de estrellas atribuye los cuchillos a los legendarios fra'al, aunque muchos insisten en que es simplemente especulación. El conocimiento exacto de los nómadas fra'al está estrictamente prohibido por el ordo Xenos, y aparte algunas historias dispersas, la humanidad sigue siendo felizmente ignorante de esta despiadada raza psíquica.

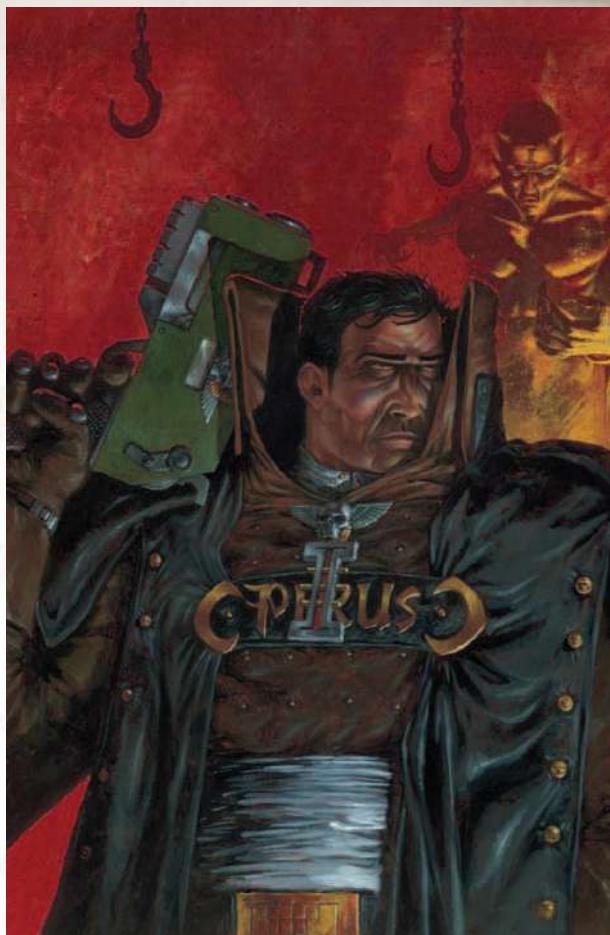
EL SINDICATO IMPERECEDERO

“Usted aceptó el acuerdo por su propia voluntad y se benefició enormemente de ello. Le aconsejo encarecidamente no renegar de ello ahora, no importa si piensa que ya no nos necesita, no importa lo poderoso que crea que se ha convertido. Las consecuencias de decepcionar a nuestro Directivo en este asunto serían... lamentablemente terribles... Créame. Lo sé.”

—Capitana Alicia D'antess, agente imperecedero

El Sindicato Imperecedero es una amenaza creciente en la región fronteriza de contragiro/núcleo del sector Calixis y cuya influencia se extiende rápidamente desde los problemáticos mundos de Hazeroth hasta la Demarcación de Josian. Incluso ha comenzado alcanzar los mundos colmena en el núcleo del sector. La organización comercial conocida como el Sindicato Imperecedero aparenta ser una confederación de capitanes comerciales, clanes del vacío, y colonias de comerciantes en puestos fronterizos, pero ha despertado algunas sospechas de su implicación en operaciones ilegales, contrabando y guerras comerciales. En los últimos años, personas vinculadas con el grupo han sido capturados y los Arbites y la armada, y varias naves del Sindicato se han encontrado en posesión de artefactos xenos prohibidos. Algunos incluso han estado implicados en ataques piratas, horribles masacres en puestos fronterizos aislados, asaltos esclavistas, y otras atrocidades. En cada caso, el Sindicato ha renegado de los implicados y cubierto así su rastro, pero han despertado las sospechas de algunos dentro del ordo Xenos.

La inquisición hasta ahora solo ha llevado a cabo investigaciones superficiales del Sindicato Imperecedero. Sin embargo, la sospecha creciente de que el Sindicato se ha infiltrado o está siendo controlado en secreto por una fuerza xenos o agencia más allá de las fronteras del sector.



Lo que el ordo Xenos no sabe es que el Sindicato Imperecedero es solo la punta de un iceberg mortal que podría acarrear el fin de todo el sector Calixis. El Sindicato representa una conspiración coordinada para infiltrar y corromper el Imperio por una aterradora especie xenos conocida como slaught. Estas siniestras criaturas personifican todo lo que la humanidad ha llegado a odiar y temer de los alienígenas; son seres horribles, implacables, con poderes aterradores y una ciencia tenebrosa. Para ellos, la humanidad es sólo como ganado criado para alimentar su hambre depravada.



USAR EL SINDICATO IMPERECEDERO Y LOS SLAUGHT EN DARK HERESY

El Sindicato Imperecedero representa una invasión alienígena mediante la lenta conspiración e infiltración.

Como tal, es el enemigo perfecto para una campaña donde los acólitos no solo deben descubrir cómo funciona la conspiración y hasta qué punto se ha extendido, sino también enfrentarse al horror que está tras él. Esos acólitos incluso pueden tener dificultades para convencer a sus propios amos del util e inminente peligro.

Una campaña de este tipo puede estar enfocada en la infiltración encubierta en un mundo civilizado, donde la sospecha, paranoia e intrigas hacen que los acólitos no sepan en quién confiar o dónde acudir. También podría ocurrir en un mundo fronterizo donde ya se han infiltrado y ahora los slaught sucumben al deseo de alimentarse, en la que podrían destacar la acción y el terror mientras los acólitos reúnen una resistencia y se enfrentan a los slaught. Como alternativa, esa campaña podría avanzar de un mundo a otro a medida que descubren los elementos de la conspiración Imperecedera (o sus objetivos), lo que implica interactuar con clanes de nacidos en el vacío, viajes estelares, abordajes, puestos fronterizos aislados e incluso un comerciante independiente o dos.

Los DJs pueden, por supuesto, separar el Sindicato de los slaught (o viceversa). El Sindicato tiene una excelente red de crimen organizado, comercio ilícito, o tapadera para piratas del vacío; mientras que los slaught son unos monstruos muy desagradables al enfrentarse directamente a los acólitos. Ten cuidado con esta última opción; estos alienígenas son adversarios brutales, sobre todo para aquellos poco preparados para derribarlos. ¡Es totalmente posible una masacre de acólitos incautos!

LA REPUTACIÓN DEL SINDICATO

El Sindicato Imperecedero aparenta ser solo una asociación de comerciantes interestelares, casas comerciales menores, y familias de nacidos en el vacío unidas con éxito durante los últimos años en una región notablemente difícil y peligrosa en la que operar. La reputación del Sindicato aún no se ha extendido mucho más allá del Abismo Hazeroth y sus estrellas cercanas. Sin embargo, su ascenso ha sido observado por los poderes económicos del sector que, aunque bien establecidos, vigilan siempre a rivales potenciales y cambios comerciales. En la medida que la mayoría de emisarios y notarios de las grandes casas comerciales, capitanes contratados y magnates del sector se refiere, el Sindicato ofrece poca amenaza o desafío económico ya que es un grupo demasiado pequeño en una base demasiado precaria para ser dignos de ser considerado un rival potencial.

Sin embargo, aquellos que se han encontrado con el Sindicato en acción, podrían tener una opinión diferente. Se ha mostrado eficaz, con buenos recursos, y despiadado en sus operaciones, como muchos que han cruzado con ellos han descubierto a su pesar. Muchos intereses independientes, grupos criminales, e incluso gobiernos locales donde el sindicato se ha asentado están empezando a verlo con creciente inquietud y recelo, al igual que algunos dentro del Adeptus Arbites y la Flota Calixis, aunque aún hay relativamente pocas voces de preocupación en estas últimas dos organizaciones.

Las sospechas que rodean el Sindicato están relacionadas principalmente con viajes a zonas prohibidas fuera del Imperio, el comercio de artefactos xenos ilegales y la piratería. Aunque ninguna de estas conjeturas está falta de mérito (o es completamente extraña o inesperada en este caso), muchos entre quienes han tratado con el Sindicato creen que esconde algo incluso más oscuro tras su fachada. Sea lo que sea, la mayoría no lo puede identificar, pero incluso a las más curtidas familias de nacidos en el vacío, contrabandistas y pandilleros les provoca un profundo malestar.

A parte de sus tratos más siniestros, el Sindicato Imperecedero funciona exactamente como uno podría esperar de cualquier grupo comercial de éxito. Se compone de un diverso grupo de intereses comerciales privados que comercian entre los mundos de la frontera de Contragiro del sector Calixis y recientemente han hecho incursiones en las zonas más consolidadas de la demarcación de Josian, así como el límite norte del sector Ixaniad. Los miembros del Sindicato incluyen capitanes y comerciantes libres comerciante y clanes de nacidos en el vacío locales, así como planetas organizados en torno a casas comerciales, gremios, prospectores, nobles menores, y similares. Mientras que estos miembros siguen actuando en gran medida de forma independiente, el Sindicato actúa en su nombre para consolidar acuerdos comerciales, negociar acuerdos, y calmar la discordia entre sus miembros.

También trabaja para controlar los mercados y los precios, concentrando su poder frente a la competencia, rivales, o amenaza externa.

HISTORIAS DE PUERTOS ESTELARES

Los siguientes rumores son ejemplos de lo que se puede descubrir entre las familias de nacidos en el vacío, puertos estelares, comerciantes y contrabandistas que han tratado con el Sindicato mediante cotilleos y sobornos. Adquirir esta información requerirá una investigación o interacción social adecuada, según sea adecuado para las circunstancias.

TABLA 3-3: RUMORES DEL SINDICATO IMPERECEDERO

Niveles de éxito	Detalles conocidos
Éxito normal	"Sindicato Imperecedero, he oido hablar de ellos. Comerciantes del Abismo, fiables y bien establecidos. No es un gremio como tal, parece más una alianza. No sé mucho de ellos, la verdad."
1 nivel	"Hay unos cuantos por aquí que comercian con ellos. Yo podría ser capaz de nombrar algunos capitanes y comerciantes para usted. Sin embargo, por lo que he oido, usted necesitarán un negocio serio para conseguir su atención, ya que no se relacionan con peces pequeños."
2 niveles	"Bueno, si está buscando algo un poco algo especial, por la cantidad adecuada pueden conseguir para usted...mercancías exóticas, cualquier cosa que necesite. Esas naves suyas viajan lejos, ¿me entiendes? Ahora, por una pequeña remuneración puedo presentarles..."
3 niveles	"Tienen una reputación oscura como una potencia con la que no cruzarse; el Gremio Frfo no se involucra con ellos, y sus rivales siempre desaparecen, no importa cuan ricos y poderosos sean. No sé quiénes son sus líderes, pero no son esos agentes, bien vestidos, o sus capitanes fanfarriones. Los llaman los 'Directivos', pero qué o quienes son o no lo sé. Sin embargo, pagan bien."
4+ niveles	"Ellos pueden conseguir lo que quieras, cualquier cosa; eso es lo que he oido, en todo caso. Pero eso no es todo; están conectados a algo malo, eso es seguro. Algo que pueda hacer temblar a los gremios y desaparecer a los capitanes libres cuando sus agentes están cerca. La mayoría temen a sus piratas o renegados en la profunda oscuridad y eso ya es bastante malo, pero no estoy seguro de que no haya algo peor."

Los líderes del Sindicato, conocidos en la organización como los “directivos”, también proporcionan recursos, financiación, fuerzas armadas y medidas disciplinarias a petición de sus miembros. Estos directivos exigen que sus miembros les den un porcentaje (asombrosamente modesto) de sus beneficios, que les proporcionen cualquier información potencialmente útil, y que al hacer una petición directa a sus miembros la lleven a cabo con rapidez, eficacia, y sin vacilación.

En términos de estructura, el Sindicato sigue un esquema piramidal. El nivel más bajo de la pirámide es la base de producción y mercados del Sindicato; individuos ligados a un planeta, como nobles, líderes de gremios, comerciantes, mineros, artesanos, y similares. Estas personas pueden ser muy poderosas a nivel local y controlar grandes masas de hombres y material; de hecho, sus propias organizaciones podrían no saber nada de la afiliación de su maestro al Sindicato. El nivel medio está compuesto por agentes del Sindicato y una serie de grupos con afiliación directa al Sindicato. Este nivel se compone sobre todo por capitanes de naves comerciantes, sus tripulaciones, y clanes asociados de nacidos en el vacío. Además incluye varios grupos mercenarios y un pequeño cuerpo dedicado de escribas, emisarios y logistas que negocian para el sindicato en los entornos más formales como un organismo de comercio legítimo. Este nivel también incorpora una “sombra” menos legítima formada por contrabandistas, bandidos, tecnoherejes y asesinos que también sirven al Sindicato.

El nivel superior controla el Sindicato. Está compuesto por un grupo de directivos; un grupo difícil de encontrar que se esconde tras varias capas de secretismo. Los forasteros y muchos dentro de la organización creen que los directivos simplemente toman medidas prudentes para protegerse. Algunos creen que podrían ser personalidades poderosas del sector (como una gran casa que desea mantener en secreto su participación) o uno o más comerciantes independientes que buscan expandir su poder dentro de los límites del Imperio. Otros creen que los directivos son renegados de fuera del Imperio (piratas, rebeldes, y parias) y que el Sindicato está respaldado por dinero obtenido de asaltos y embarcaciones destruidas. Esto ya sería bastante malo, pero la verdad es mucho peor.

UN AUTÉNTICO MERCADO NEGRO

Las operaciones ilegales del Sindicato Imperecedero actúan en conjunto con sus intereses comerciales más legítimos y se centran en operaciones de contrabando entre sistemas. Tratan principalmente con drogas ilícitas, artículos robados, tecnologías controladas, armas y otras mercancías del mercado negro, y en los mundos que bordean el abismo Hazeroth, el Sindicato ha reemplazado rápidamente a otras bandas contrabandistas organizadas, siendo el primero en desafiar el dominio de el Comercio Frío en generaciones. El Sindicato es totalmente despiadado al aplastar cualquier oposición organizada en su contra y usará el asesinato selectivo y grupos mercenarios para emplear una estrategia de divide y vencerás; apoyando a una facción criminal o mercantil local contra otra.

El Sindicato también deja pequeñas bandas independientes locales intactas, usando sus actividades para enmascarar las del propio Sindicato y proveerse de convenientes chivos

expiatorios. Para aquellos con riqueza o contactos, el Sindicato tiene otros bienes y servicios que ofrecer. Sus agentes trafican con xenotecnología, artefactos prohibidos, y otras baratijas de más allá de las fronteras del Imperio. El Sindicato también puede hacer mucho más para el comprador adecuado; puede hacer que sus enemigos “desaparezcan”, proporcionar a sus clientes grandes sumas de respaldo financiero, y hacer que naves (o incluso puestos de avanzada) se desvanezcan sin dejar rastro. Sin embargo, el precio de estos servicios es la lealtad total hacia el Sindicato y sus extrañas peticiones.

UN TRATO CON EL DIABLO

El Sindicato Imperecedero aparece ser amigo de los necesitados, ofreciendo un salvavidas a aquellos tan desesperados que no les importe quién les salve y para quienes la necesidad es mayor que el sentido común o la prudencia. Al identificar un objetivo adecuado, aparece un emisario del que aparece y el trato ofrecido siempre parecerá más que generoso, diseñado para aliviar los problemas inmediatos del sujeto.

Sin embargo, a medida que pasa el tiempo el Sindicato ideará en secreto un modo de aumentar la dependencia de su objetivo dirigiendo a sus enemigos contra él, bloqueando otras ayudas, y provocando “accidentes” o giros adversos de los acontecimientos. Esto obliga a sus objetivos a tomar varias veces el camino más fácil y pedir la ayuda del Sindicato hasta que está tan involucrado que no existe escapatoria. En esta etapa final el sujeto (si es especialmente desafortunado) será presentado personalmente a uno de los directivos, eliminando cualquier duda sobre el tipo de trato que ha firmado y las consecuencias de traicionar a sus más recientes aliados.

Al inicio, las demandas de los directivos pueden parecer triviales o extrañas; elevar ligeramente el precio de productos básicos, reasignar personal de forma aleatoria, extraviar un informe o eliminar un libro de una biblioteca privada, por ejemplo. Con el tiempo, estas exigencias cambian, llegando a ser totalmente horribles; redirigir suministros de auxilio a mundos distantes lejos de donde son necesarios, contaminar suministros médicos, ignorar un desastre futuro, o incluso traicionar a cientos de colonos para llenar las despensas slaugth.

SU OSCURO PROPÓSITO

El máximo poder tras las obras del Sindicato Imperecedero es una alianza de xenos conocidos como slaugth. Los slaugth son una raza paciente que no envejece, y sus planes y proyectos son demasiado enrevesados y e incomprendibles para la mente humana. Sin embargo, comparten una motivación que los seres humanos pueden entender, la de un hambre adictiva. Para alimentar este hambre, los slaugth se han comprometido a desestabilizar el sector Calixis para verlo estallar en una guerra civil, la anarquía y el terror para que puedan alimentarse de las masas de la humanidad con poca o ninguna oposición.

Para ello, se infiltraron en el Sindicato Imperecedero cuando era una compañía comercial reciente y superaron toda oposición hasta controlarla por completo. El Sindicato es su peón en un juego que puede tardar generaciones de vidas humanas en llegar a buen término. Su plan es elegante en su simplicidad. Los slaugth entienden la humanidad muy bien.

CIENCIA DE PESADILLA

Los slaugth poseen una terroríficamente avanzada maestría en la tecnología biomecánica y la física elemental que supera con creces la capacidad humana, y tal vez incluso la eldar, y aún más misterioso, parecen poder recorrer distancias interestelares sin recurrir a la disformidad. Ellos crecen y mejoran dispositivos pseudovivientes según sea necesario, combinando a la perfección carne y metal para lograr sus horribles fines.

Manto sudario: Para permitir a los slaugth pasar inadvertidos y ocultar su naturaleza, estos mantos absorben y refractan la luz, y parecen agitarse con voluntad propia. Proporcionan 3 Puntos de Blindaje en todas las localizaciones, una penalización de -30 para detectar a su usuario mediante un escáner, y concede al portador una bonificación de +20 a las tiradas de Esconderse. Los mantos permiten a los slaugth ocultarse a plena vista si permanecen inmóviles en una zona de penumbra o poca visibilidad. Al reducir su cuerpo y cubierto por el manto, un slaugth puede pasar por un ser humano deforme a cierta distancia.

Cetro necrótico: Este dispositivo, parecido a un cetro de cobre corroído, late con una luz enfermiza y desata arcos de energía cuando se activa. También puede ser usado en combate cuerpo a cuerpo, como una maza con un efecto mortal.

TABLA 3-4: CTERO NECRÓTICO

Armas exóticas	Tipo	Alcance	CDD	Daño	Pen	Car	Recarga	Especial	Peso
Cetro necrótico	Básica	100m	T/-/-	2d10+8 E	6	—	N/A	Desintegrar [†] , Recarga	5 kg

C/C

—

4

—

†Desintegrar (nueva propiedad especial): Cualquier víctima que sufra daño crítico de este arma se convierte en una nube de ceniza y es completamente destruido.

Sus armas son la codicia y el deseo humanos, y su plan es destruir la humanidad dándole lo que desea: riqueza, poder, armas, drogas, y objetos prohibidos; y ver como la humanidad se desmorona como consecuencia. Al mismo tiempo, emplean sus "regalos" para infiltrarse aún más, no solo en el submundo criminal y las estructuras económicas del sector, sino también en su nobleza y gobierno. Ciertamente, la Eclesiarquía, el Munitorum y el Administratum son objetivos probables. Si su plan ve su apoteosis, entonces, cuando sea el momento adecuado, los slaugth realizarán sus operaciones; devorándolo desde su interior, debilitado y erosionado, el sector Calixis colapsará en el fuego y el conflicto. En las ruinas de la otrora poderosa Calixis, el slaugth tendrá su camino, y los supervivientes, sin duda envidiarán a los muertos.

EL HORROR DE LOS SLAUGHT

"El gusano que camina ha llegado hasta nosotros..."

—Tallado en el casco de la Atalaya Hazeroth/Vigía-17. Todos los hombres perdidos: atacante desconocido, 123.M40

Los slaugth son seres monstruosos de cuerpo y mente extraños y que son temidos con razón por la humanidad. Los slaugth (en ocasiones llamados "hombres gusano", "devoradores de sueños", o "señores de la carroña") son considerados poco más que mitos horripilantes por quienes han oído hablar de ellos; historias de los nacidos en el vacío o la oscura fantasía de algún comerciante independiente loco. La Inquisición, por su parte, sabe que esa raza es muy real, pero ha cubierto ese conocimiento bajo un manto de secretismo durante milenios.

La Inquisición también conoce el terrible deseo que motiva el contacto slaugth con la humanidad; el deseo de alimentarse. Son carroñeros y anhelan la carne de seres inteligentes muertos por encima de todo los demás, saboreando en especial la

materia craneal de la que parecen extraer un placer casi narcótico y adictivo con su consumo. Algunas historias incluso llegan a decir que los hombres gusano de este modo consumen los recuerdos y el conocimiento de sus víctimas.

La historia de sus encuentros con la humanidad es incierta, pero si consideras fiable la información, la especie fue descubierta en los límites del espacio Imperial ya en la Era de los Conflictos. La mayoría de los encuentros siguen un patrón similar: tenebrosas naves negras, deslizándose en el espacio Imperial para causar estragos, puestos avanzados aislados o naves atacadas sin previo aviso por un horroroso y muy superior enemigo, cuerpos mutilados que desaparecen todos juntos, y tecnologías viles y creaciones blasfemas negocian con depravados humanos renegados a cambio de esclavos y cautivos.

Aparte de lo poco que se puede extraer de los registros históricos, la verdadera naturaleza y peligros que representan los slaugth son desconocidas para el Imperio, como lo son su origen y cantidad. Algunos sabios-xenos y Comerciantes Independientes creen que su sistema natal (y tal vez incluso un gran imperio slaugth infernal), se encuentra en el lejano Halo de Estrellas más allá de los límites del Imperio. Archivos inquisitoriales sellados especulan que varios mundos fronterizos en el Segmentum Obscurus, a lo largo de los milenios, han sido desestabilizados a propósito y arrastrados a una guerra civil por los slaugth a fin de dar rienda suelta a su apetito. Sin embargo, éstos han sido raros encuentros donde el número de slaugth involucrados ha sido afortunadamente bajo, ya que estas criaturas son combatientes salvajemente poderosos y casi imposibles de matar.

Los sagrados Ordos no conocen la participación de los slaugth en el Sindicato Imperecedero y la amenaza que representa, a pesar de que los encuentros con slaugth en el sector Calixis han causado daños masivos en los últimos años. Hay varias razones para esto, entre ellas las propias capacidades de los slaugth como infiltradores y titiriteros, y el grado en el que

han extendido su red de agentes en el sector. En la actualidad, la Inquisición no tiene ninguna expectativa de que los slauth preparen una conspiración tan sutil y amplia; los conocen solo como asaltantes y secuestradores, extremadamente peligrosos, pero pocos en número y con un alcance limitado. Los sagrados Ordos, el sector Calixis, y el propio Imperio se han sorprendido por esta extraña y sutil invasión. Si su verdadera naturaleza no es descubierta pronto, entonces miles de millones de vidas estarán en grave peligro.

INFORME DE AMENAZA INQUISITORIAL

En lo que respecta al ordo Xenos, El Sindicato Imperecedero, o tal vez una facción interna, está bajo sospecha de tráfico organizado de artefactos xenos prohibidos y tal vez vínculos más problemáticos con renegados y piratas que actúan en la región del abismo de Hazeroth. Como resultado, varios inquisidores (con el apoyo de los escuadrones patrulla de la flota de batalla Calixis en Hazeroth) han comenzado a investigar a personas y embarcaciones sospechosas conectadas con el Sindicato. Hasta la fecha, los resultados no son concluyentes, aunque varias redes de contrabando y xeno-heréjes independientes han sido procesadas con éxito como resultado de las investigaciones del ordo Xenos. Este asunto está en desarrollo, y el Sindicato Imperecedero permanece bajo vigilancia encubierta y sospecha Inquisitorial. Sin embargo, los informes preliminares indican que no existe una conspiración o mancha xenos en esa corrupción localizada.

MIEMBROS DE LA CONSPIRACIÓN IMPERECEDERA

La pertenencia al Sindicato Imperecedero cubre un rango de diferentes individuos y operaciones, desde tripulaciones de comerciantes y capitanes de naves del Sindicato hasta mercaderes establecidos en sus planetas y contactos contrabandistas. La parte legal de sus operaciones incluye todo, desde el trabajo informal realizado por escribas y mensajeros pilotos, mientras que sus operaciones criminales incluyen mercenarios, asesinos a sueldo, tecnoheréjes y escoria callejera. La mayoría de estos individuos no tratan con los directivos del Sindicato salvo por los más comprometidos y de mayor confianza.

Los miembros del Sindicato Imperecedero usan los perfiles del granuja, magnate mercantil, matón, reincidente[†] y tecnoheréje[†] del **Capítulo XII: Alienígenas, Herejes y Antagonistas de DARK HERESY**. Los contrabandistas usan uno de esos perfiles añadiendo las habilidades y talentos de Engañar (Em), Esconderte (Ag), Negociar (Em), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitiva), Paranoia, y Entrenamiento con pistolas (Láser, PS).

[†]Estos actúan más a menudo para custodiar la riqueza del Sindicato en mercancías ilegales. Es apropiado que estos PNJ comercien con cualquier droga de **DARK HERESY**, así como cualquier objeto xenos prohibido de este capítulo, a menudo a precios de ganga para atraer a víctimas incautas.

AGENTE IMPERECEDERO

El sindicato lleva a cabo sus ofertas más importantes mediante agentes especializados, generalmente preparados para la tarea y elegidos de entre el personal de casas comerciales poco importantes, a veces incluso del Administratum. Tales agentes representan un carismático (a menudo melancólico) rostro humano para sus amos sin rostro. La mayoría han sido atrapados por su propia ambición y vanidad; son capaces de guiar a otros de manera similar por el mal camino y son absolutamente leales al sindicato, aunque no les agrade su suerte. Ellos saben muy bien para quién trabajan y el precio de su fracaso.



Perfil del agente imperecedero

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
28	28	30	30	30	37	40	35	40

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 11

Habilidades: Carisma (Em), Charlatañería (Em), Competencia química (Int), Engañar (Em) +10, Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar, Jerga mercantil) (Int), Intimidar (F), Leer/escribir (Int) +10, Negociar (Em) +10, Oficio (Negociador) (Int) +10, Perspicacia (Per), Saber popular (Imperio, Mercantiles) (Int) +10, Seguridad (Ag).

Talentos: Entrenamiento con pistolas (PS), Impávido, Resistencia (Interrogar).

Blindaje: Chaleco de malla oculto (Cuerpo 3).

Armas: Pistola automática compacta con balas matahombres (15m; T/-/6; 1d10+2 I; Pen 3; Car 9; Rec completa).

Equipo: Ropa formal, 2 cargadores matahombres extra, 1d10 tronos, vocotransmisor personal, placa de datos.

Nivel de amenaza: Hereticus mínima.



CAPITÁN IMPERECEDERO

Mientras que los agentes del Sindicato dirigen sus negocios, son los capitanes de sus naves de comercio libre quienes deben lidiar con asuntos más directos cuando sea necesario. La mayoría eran hombres y mujeres peligrosos con mala reputación mucho antes de que su codicia o actividades piratas llamasen la atención del Sindicato, y no pueden mantener la poca moralidad o remordimiento que aún conservasen si quieren vivir; literalmente. Harán cualquier cosa para mantener la libertad y poder que les permiten tener; y para evitar las atenciones personales del slaugth, por supuesto.

Perfil del capitán imperecedero



HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
38	42	35	35	35	38	35	42	36

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 17

Habilidades: Aguante (R) +10, Código (Comerciantes libres) (Int), Competencia tecnológica (Int), Engañar (Em) +10, Hablar idioma (Gótico vulgar, Jerga mercantil, Jerga naval) (Int), Indagar (Per), Interrogar (Vol), Juego (Int), Leer/escribir (Int), Mando (Em) +10, Navegación (Estelar) (Int), Negociar (Em) +10, Oficio (Capitán mercante) (Int), Perspicacia (Per) +10, Pilotar (Aeronave civil, Nave espacial) (Ag) +10, Saber popular (Abismo Hazeroth, Imperio, Mercantiles, Tecnología) (Int), Saber prohibido (Xenos) (Int), Supervivencia (Int).

Talentos: Desarmar, Entrenamiento con armas básicas (Bólter, Láser, PS), Entrenamiento con armas c/c (Energía, Primitiva, Sierra), Entrenamiento con pistolas (Bólter, Láser, Plasma, PS), Impávido, Nervios de acero.

Blindaje: Pectoral de caparazón y malla ligero (Brazos 3, Cuerpo 5, Piernas 3).

Armas: Pistola bólter (30; T/2/-; 1d10+5 X; Pen 4; Car 12; Rec completa), pistola láser compacta (15m; T/-/-; 1d10+1 E; Car 15; Rec completa; Fiable) espada sierra (1d10+5† A; Pen 2; Equilibrada, Desgarradora).

[†]Incluye la bonificación por Fuerza.

Equipo: Respirador, microcomunicador personal encriptado, 2 cargadores bólter, 1 batería láser, amuleto. También pueden tener protesis biónicas (consulta el Capítulo V: Arsenal de DARK HERESY) además de una nave y tripulación.

Nivel de amenaza: Hereticus minoris.

LOS SLAUGHT

En apariencia, los slaugth son realmente horribles de contemplar, toman la forma de una figura vagamente humanoide compuesta aparentemente por cientos de gusanos semifusionados cubiertos de una viscosa mucosa necrótica. Capaces de estirar y reformar su masa corporal a voluntad, se mueven con una obsena fluidez y son capaces de regenerar lesiones a una velocidad sorprendente. Son inmunes al envejecimiento, venenos, enfermedades, y cualquier herida salvo las más extremas. Sus mentes son tan extrañas como las de cualquier otro alienígena; apáticos, salvajes, psíquicos del vacío con un monstruoso hambre hacia los muertos.

La ciencia y la tecnología slaugth es horriblemente poderosa, fusionando perfectamente lo orgánico y lo inorgánico, logrando una simbiosis blasfema en forma y acto. Los slaugth parecen capaces de fabricar una desconcertante variedad de constructos tecno-orgánicos que cumplirán los deseos de su amo como sea necesario. Las armas y artefactos slaugth son tan avanzadas y extrañas que parecen ser productos de la disformidad a los no iniciados; un hecho que, unido a su aspecto horrible, hace creer a algunos que existe algo demoníaco en su naturaleza.

VIGILANTE SLAUGHT

Los “jefes” slaugth detrás del Sindicato Imperecedero son, si cabe, más peligrosos que los encontrados como infiltradores (consulta la Pantalla del DJ). Si constituyen algunas castas liderazgo o cábala particular, sigue siendo un misterio.

Perfil del vigilante slaugth



HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em	
40	45	(8)	(10)	53	(12)	65	48	72	30

Movimiento: 5/10/15/30

Heridas: 30

Habilidades: Competencia química (Int) +10, Competencia tecnológica (Int) +10, Engañar (Em), Esconderse (Ag), Esquivar (Ag), Intimidar (F) +20, Lógica (Int), Medicae (Int), Movimiento silencioso (Ag), Negociar (Em), Saber popular (Imperio) (Int), Saber prohibido (Xenos) (Int) +10, Seguimiento (Ag), Seguridad (Ag), Tasar (Int), Tregar (Ag), y otras apropiadas.

Talentos: Ambidiestro, Ataque veloz, Entrenamiento con armas (Exótica), Reacción rápida, Resorte.

Rasgos: Criatura del más allá, Fisiología extraña, Fuerza antinatural (x2), Inteligencia antinatural (x2), Miedo 3 (Horripilante), Regeneración (recupera 2d5 heridas), Resistencia antinatural (x2), Visión en la oscuridad.

Elasticidad: El slaugth puede estirar o contraer su cuerpo hasta tres veces su longitud normal, aumentando su alcance y ofreciendo una bonificación de +20 a las tiradas de Presa y Tregar.

Inmortal: El slaugth no puede ser dañado por enfermedades, venenos, o efectos tóxicos. No tiene necesidad de respirar y pueden sobrevivir sin ayuda en el vacío.

Intocable: Consulta la página 28.

Necrótico: A voluntad, los slaugth son capaces de exudar un líquido necrótico de sus tejidos corporales. Esta bilis está llena de bacterias carnívoras y ácidos moleculares que licuan la carne e incluso atraviesan el metal. Cualquier persona que cause un golpe crítico a un slaugth en combate cuerpo a cuerpo tiene una probabilidad del 25% de ser salpicado por sus líquidos necróticos, lo que causa 1d10 A de daño Tóxico. Esta salpicadura se puede Esquivar, pero no Parar.

Consumir recuerdos: Al devorar la materia craneal de una criatura inteligente, el slaugth puede absorber los recuerdos, conocimientos y experiencias de la víctima. Estos recuerdos son a menudo una ciénaga confusa, y el slaugth debe superar una tirada de Inteligencia con un nivel de dificultad apropiado para seleccionar la información particular. Cuanto más fresco

sea el cerebro, mejor servirá a este propósito. Los slaught prefieren devorar materia cerebral podrida, ya que esto tiene un efecto comparable al de narcóticos en un ser humano, pero renunciarán a este placer y consumirán materia cerebral viva si les conveniente. Los recuerdos obtenidos por este proceso se desvanecen con el tiempo si no se refuerzan, desapareciendo en unas semanas si no se registran o se usan repetidamente.

Blindaje: Manto sudario (Todas 3).

Armas: Agarre necrótico ($1d10+9^{\dagger}$ A; Desgarradora, Tóxica), cetro necrótico (consulta el recuadro lateral).

[†]Incluye la bonificación por Fuerza.

Equipo: Los vigilantes slaught suelen llevar muchos ejemplos de tecnología poderosa y aterradora, consulta algunos ejemplos en la barra lateral **Ciencia de pesadilla**, página 78.

Nivel de amenaza: Xenos extremis.

un vigilante podría estar equipado con un manto sudario y disponer de sentidos mejorados, etc.

Nivel de amenaza: Xenos majoris.



Perfil del constructo vasallo slaught



HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
18	30	36	46	30	18	35	40	10

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 20

Habilidades: Esconderse (Ag), Movimiento silencioso (Ag) +10, Perspicacia (Per) +20, y otras adecuadas a su tarea.

Talentos: Entrenamiento con arma (Exótica) y otros adecuados a su tarea.

Rasgos: Armadura natural 4 (Todas), Armas naturales (Tenazas), Criatura del más allá, Fisiología extraña (puede sobrevivir en el vacío y otros entornos hostiles), Inmortal (consulta la descripción slaught), Miedo 1 (Inquietante), Ultrasonidos, Volador 5.

Descomposición: Si son destruidos, estos constructos se derriten en un burbujeante cieno necrótico y gas pestiloso tras pocos segundos, sin dejar nada.

Blindaje: Ninguno (Todas 4).

Armas: Tenazas ($1d5+3^{\dagger}$ A), puede llevar y utilizar otras armas si es necesario. Suele incluir armas idénticas a un bólter, electroflagelo, pistola de agujas o pistola lanzarredes.

[†]Incluye la bonificación por Fuerza.

Equipo/otros rasgos: Lo que sus maestros deseen, ya sea su aspecto, o los dispositivos o implantes biomecánicos que lleven; uno diseñado para el trabajo pesado podría tener fuerza sobrenatural (x2), mientras que otro diseñado como

LA CASA DE LA BESTIA

"No hay necesidad de fingir, sé para qué han venido. Ustedes han venido para algo real; algo único; para ahogar el aburrimiento en la sangre derramada y ensordecer con una paliza salvaje su propio corazón. Ustedes han venido para encontrar la Casa de la Bestia. Ahora decidme, ¿cuál es su placer?"

—Ryrin ojo nocturno, señora de las bestias

La humanidad odia y teme al alienígena. Durante milenios esta actitud se ha enseñado y arraigado en cada generación. De hecho, la misma palabra "xenos" evoca sentimientos profundamente arraigados de horror y repulsión en el corazón del ciudadano imperial medio. Sin embargo, hay otra cara en este arraigado odio, una atemorizada fascinación por el alienígena, y en los oscuros subniveles de deporte sangriento y arenas de combate, esta terrible atracción se muestra a aquellos que pueden permitirse el espectáculo.

Normalmente, el entretenimiento sangriento y las arenas que lo proporcionan son legales. Peleas a muerte de toros-buey espinosos en los corrales de trueque de locanthos y asaltos de carnosauros contra equipos de gladiadores humanos en los circos rojos de Escintila. Sin embargo, alejados de las luces chillonas de tales espectáculos públicos, los ricos y los hastiados, por no mencionar a los peores de entre los peores, anhelan

placeres más desesperados, oscuros, y prohibidos. Sus juegos preferidos incluyen combatientes involuntarios e inocentes acechados por deporte, y criaturas tan viles y peligrosas que la autoridad imperial prohíbe su uso bajo pena de muerte. En el sector Calixis, la red más extensa y poderosa de dichas arenas ilícitas tiene un solo nombre; la Casa de la Bestia.

Desde que existe el sector Calixis, parece como ya existiera la Casa de la Bestia. No parece un verdadero culto, sino más bien una red criminal. Sin embargo, tras esta fachada se esconden cosas peores de lo que se puede encontrar en cualquier banda de narcotraficantes o clan de subcolmena. Tan insidiosa se ha vuelto la Casa de la Bestia que el nombre y propósito de esta organización secreta ha arraigado en la psique de la civilización Calixiana; la Casa de la Bestia y los horrores secretos que contiene pasan inadvertidos, ocultos casi a plena vista. Aunque los agentes de la ley locales puedan asaltar una arena sin licencia vinculada al grupo, o el Adeptus Arbites pueda eliminar una red de contrabando de criaturas xenos, la Casa de la Bestia apenas se ve afectada. De hecho, en realidad es reforzada por la eliminación de sus empleados "tan débiles" como para caer a manos de las autoridades.

Hay Casas de la Bestia en muchos mundos, pero pocos se dan cuenta de hasta qué punto sus zarcillos se extienden por la parte más vulnerable de la Demarcación de Golgenna hasta las estrellas más allá del sector. La Casa de la Bestia es más que un conjunto de lugares físicos, un comercio, o incluso un gremio de cazadores y comerciantes de animales prohibidos.



RUMORES SOBRE LA CASA DE LA BESTIA

Los siguientes rumores son ejemplos de lo que se puede descubrir entre las familias de nacidos en el vacío, puertos estelares, comerciantes y contrabandistas que han tratado con la Casa de la Bestia mediante cotilleos y sobornos; aunque, incluso en esos casos, se sabe poco de ellos. Adquirir esta información requerirá una investigación o interacción social adecuada, según sea adecuado para las circunstancias.

TABLA 3-5: HISTORIAS DE LA CASA DE LA BESTIA

Niveles de éxito	Detalles conocidos
Éxito normal	"Hay un grupo de cazadores y traficantes de bestias que se centran en criaturas xenos. Les llaman la 'Casa de la Bestia' desde tengo memoria."
1 nivel	"No es solo un nombre, es una auténtica organización con contactos fuera del planeta para conseguir todo lo que necesiten, y comercian con cualquiera que pueda pagarlos."
2 niveles	"Si tienes el dinero o contactos, la Casa de la Bestia puede conseguir la criatura xenos que quieras, sin importar la ley o sus licencias. Tan solo no te metas en su camino o terminarás en el estómago de alguna criatura horrible. Usan mucho personal local contratado, pero los verdaderos empleados son forasteros, salvajes, cazadores, y contrabandistas; la mayoría, asesinos despiadados."
3 niveles	"Si las historias son ciertas, dirigen sus propias arenas privadas, solo por invitación, si sabe lo que quiero decir. Allí se pueden ver cosas peores de lo que podría imaginar. Los ricos y los poderosos acuden allí. La historia cuenta qué realizan estos espectáculos más allá de las miradas indiscretas, y si los rumores son ciertos, por una buena razón. Sólo ruego por que no aparezcas como parte del espectáculo, ¿me comprendes?"
4+ niveles	"No confies en ellos y no te acerques a ellos a menos que no tengas opción, eso es lo que he oído. Son el mal simple y puro. Alienigenas contaminados y cosas peores que cualquiera de los monstruos con los que comercian. ¿Cuántas personas crees que han acudido a ellos y sus 'shows' y no han vuelto? ¿Cuántos vagabundos y escoria raptados en plena noche para su deporte y el Emperador sabe qué más? Si la mitad de lo que he oido entre susurros es cierto, no quiero saber las respuestas."

La verdad oculta es que la Casa de la Bestia es un imperio criminal que se extiende por los mundos y está fundado en la sangre y la venta de los peores aspectos de la naturaleza humana. Con siglos de edad, mantiene su velo de secretismo trabajando mediante varios intermediarios y agentes locales, y crece aún más fuerte año tras año. Esconde muchos secretos oscuros que la Inquisición apenas comienza a sospechar, y algunos en el ordo Xenos comienzan a darse cuenta de que pueden haber dejado un rastro de Corrupción alienígena alrededor del corazón de propio sector Calixis.

LA REPUTACIÓN DE LA CASA DE LA BESTIA

En las zonas de entretenimiento oscuro en el límite de las subcolmenas desde Sibellus hasta Solomon y más allá, el nombre de la "Casa de la Bestia" es sinónimo de deportes sangrientos extremos, arenas de combate, y comercio de criaturas xenos. Del mismo modo, muchos hijos e hijas de ricas casas nobles también conocen la pena por las perversas y escandalosas de cacerías y cosas monstruosas prohibidas por las restricciones de la ley imperial; todo proporcionado para los clientes más exigentes con enormes gastos. Las historias y rumores sobre la Casa de la Bestia han sufrido altibajos, durante mucho tiempo, la mayoría creyó que el nombre era poco más que un modo de referirse a aquellos que trabajan en el comercio del deporte sangriento. La creencia popular que sostiene la mayoría es que si una vez

existió una Casa de la Bestia, ahora es cosa del pasado y otros han buscado desde hace mucho tiempo sacar provecho de la leyenda para promover su propia reputación. Esta es una opinión compartida por muchos grupos de Agentes de la Ley locales, la mayoría de los grupos criminales, y hasta hace relativamente poco por el Adeptus Arbites y el ordo Xenos. Sin embargo, recientemente varios incidentes han salido a la luz arrojando una sombra mucho más oscura sobre la Casa de la Bestia y sus secretos.

LO QUE SABE EL ORDO XENOS

El ordo y los Arbites del sector están reconociendo lentamente que hay un oscuro hilo que conecta a quienes dirigen las arenas de sangre y a quienes tratan con bestias xenos. Durante las últimas décadas, los encuentros y los informes de depredadores xenos peligrosos y prohibidos que aparecen en las arenas ilegales o en manos de reincidentes depravados han aumentado constantemente en los mundos principales del sector y especialmente en Escintila. Las investigaciones posteriores sobre estos hechos señalaban una y otra vez a la llamada Casa de la Bestia. Una investigación adicional también se presentó casos de desapariciones entre los pobres y la clase baja en las zonas donde se rumorea la existencia una Casa de la Bestia, redes de contrabando, asesinato por encargo, extraños avistamientos de criaturas y otras peculiaridades. Sin embargo, nada era lo suficientemente concreto como para ser una amenaza global.

Sólo al desaparecer el Inquisidor Layvan y su séquito mientras investigaban la Casa de la Bestia en Fenksworld la organización atrajo la atención del ordo Xenos, y no le ha gustado lo que ha empezado a descubrir. Actualmente, elementos respaldados por la Inquisición investigan de forma encubierta las Casas de la Bestia de varios mundos, pero han tenido poco éxito al penetrar sus niveles superiores. Sin embargo, la alarma por sus actuales descubrimientos se extiende debido a los vínculos de la Casa de la Bestia con casas nobles y bandas criminales en toda la Demarcación de Golgenna y las Marchas de Markayan, y la sospecha de que la corrupción alienígena extrema se encuentra en el corazón de la Casa de la Bestia. En respuesta directa a los acontecimientos actuales y con su sutileza característica, el ordo hace todo lo posible por descubrir el alcance de este crimen xenos antes de

DEPORTES SANGRIENTOS Y ARENAS DE COMBATE EN EL IMPERIO

Aparte de los placeres más tranquilos o espirituales, el ciudadano Imperial común, en especial si vive en multitudes fuertemente reguladas como los mundos colmena, apoya el entretenimiento en forma de violentos espectáculos viscerales. Los concursos de lucha, desde simples peleas sin armas y exhibiciones de habilidades marciales hasta el extremo de presos condenados a luchar como gladiadores con mejoras augméticas, son muy populares en las colmenas pobres. Por otro lado, las escuelas de duelo, los campeones de batalla, y la caza de presas peligrosas son pasatiempos comunes entre la élite.

Los espectáculos de bestias y juegos de circo son más raros que las atracciones de lucha humana más comunes. Sin embargo, algunos mundos cuentan con una larga tradición por la que su propio y peligroso modo de vida los convierte en oponentes adecuados, o cuya riqueza permite importar tales bestias. En el sector Calixis, la colmena Sibellus tiene, con mucho, el mayor número de espacios de este tipo, ya que su posición como capital y nexo comercial le ha concedido la capacidad de llenar sus circos con una increíble variedad de bestias y criaturas de todo el sector. Pero sin duda, los pozos pálidos de la colmena Volg en Fenksworld se coronan como los más horribles, arrastrando "cosas" desde las profundidades contaminadas para luchar contra los combatientes humanos.

A pesar de la demanda de batallas cada vez más exóticas y feroces, ciertas criaturas xenos están prohibidas por la ley Imperial. Algunas son juzgadas demasiado alienígenas o peligrosas para la exposición pública, mientras que otras representan una amenaza muy superior a una mera bestia desatada en caso de escapar. Esta prohibición, por supuesto, no impide el deseo de ver esos terrores a aquellos dispuestos a burlar la ley, y en las subcolmenas y mercados negros de muchos mundos, todo tipo de criaturas prohibidas y juegos mortales pueden ser disfrutados por quienes tienen el dinero y el estómago para hacerlo.

tomar acción directa, en lugar de intentar un ataque prematuro arriesgando la dispersión de la Casa de la Bestia y solo para resurgir más tarde. Esta estrategia, basados en experiencias pasadas, no está libre del riesgo de que la corrupción alienígena pueda extenderse aún más antes de ser comprobada, y por lo tanto es la causa de cierta contención en el ordo.

LA CONSPIRACIÓN XENOS EN FENKSWORLD

Fenksworld ha sido durante mucho tiempo un caldo de cultivo para sectas y conspiraciones, muchas de las cuales han sido conocidas al extenderse por el sector, y la independencia de sus gobernantes tiene mucho que ver con esto. Una serie de historias sobre conspiraciones persistió durante décadas en un oscuro grupo asentado en las ruinas del centro industrial de la colmena Nova Castillia, dedicándose a obtener especímenes xenos ilegales para estudio y experimentación. Esta cábala renegada de xenófilos y herejes resistió, apenas bajo la atención de los sagrados ordos hasta que hace tres años un joven Inquisidor xenos llamado Layvan y su comitiva emprendieron una investigación de la prueba circunstancial.

Layvan descubrió rápidamente que el grupo era poco más que la fachada de una conspiración más oscura. Su último comunicado alega que usaban una instalación oculta en algún lugar de Nueva Castillia para engendrar y adquirir una variedad de viles criaturas alienígenas y mutadas, para enviarlas desde el puerto orbital a varias Casas de la Bestia de otros mundos por todo el sector. Poco después, Layvan y todo su séquito desaparecieron, y a pesar de la directa y repentina acción de los sagrados ordos y una operación de apoyo del Adeptus Arbites para buscar y purgar la presencia xenófila, no se encontró ni rastro de Layvan o el laboratorio xenos.

Un año más tarde, una incursión en un taller tecnohereje en el lejano mundo colmena de Solomon recuperó una placa de datos dañada. Funcionarios de los ordos reconstruyeron el testimonio de una moribundo y confusa Urisa, erudita acólito de Layvan, a partir de la placa. Las grabaciones contenidas en la placa muestran escenas de algún centro industrial oculto entregado a artesanos de carne xenos, donde Urisa alega que cientos murieron en experimentos blasfemos y que aquellos monstruosos seres caminaban. Claramente sufriendo un shock y pérdida de sangre, el testimonio de Urisa era ilegible y laberíntico, pero nombró claramente a la Casa de la Bestia como el poder secreto tras la conspiración.

"Ningún enemigo puede resistir cuando se enfrenta a los guerreros del Imperio."



USAR LA CASA DE LA BESTIA EN TUS PARTIDAS

La Casa de la Bestia es un espectáculo de horror, un vehículo para contener monstruos que se enfrenten con los acólitos. Se pueden usar en su sentido físico como un muy mal lugar donde los acólitos se encuentren con toda clase de horrores y terribles criaturas a las que descubrir, luchar, o evitar. Se puede acelerar el factor miedo y la sensación de amenaza en esos lugares forzando a los acólitos a situaciones donde sus recursos son limitados y estén, literalmente, solos en la oscuridad. Incluso podrían tropezar con la Casa de la Bestia por casualidad, irritando a sus maestros con semejante intrusión.

La Casa de la Bestia también presenta un excelente oponente en conspiraciones y aventuras de investigación encubierta. Se podría crear una campaña enfocada en muy variados xenos, donde los acólitos intenten rastrear y combatir la Casa de la Bestia en un mundo diferente. Comienza investigando la participación de la Casa de la Bestia en las arenas y luego se remonta hasta la caza en mundos prohibidos donde capturan el ganado, los acólitos podrían descubrir lentamente hasta qué punto sus tentáculos se extienden y qué horrores yacen ocultos en su núcleo. En última instancia, el clímax de una campaña podría implicar un enfrentamiento con el propio Solkarn Senk, aunque quién o qué es se deja a la imaginación del DJ.

TRAS LA MÁSCARA

La Casa de la Bestia que presentamos aquí se centra en las bestias xenos que usa y los malvados y corruptos hombres y mujeres que participan en ella. El mal de los esclavistas de bestias se expresa mejor como una sed de sangre descontrolada y un amor demente por la caza, con tan viles empleados como esclavistas y la tortura de criaturas menores como deporte. El peligro que perciben la Inquisición y la ley Imperial no es solo los crímenes en los que participan, sino también los innumerables peligros posibles que presentan las propias criaturas xenos, tanto conocidos como desconocidos. En el corazón de la Casa de la Bestia, esta amenaza ha ido tan lejos como para entrar en los reinos de lo realmente horrible, con horribles experimentos y juegos dementes donde inocentes son asesinados solo por deporte. El DJ puede, por supuesto, sentir que esto no es suficiente para explicarlo todo y tal vez desee añadir a sus secretos una conspiración alienígena o incluso apoyo demoníaco.

ESTRUCTURA Y OPERACIONES

“No estoy interesado en su dinero o su identidad, solo me interesa que grite para mí.”

—Shakas Wvendal, esclavista de bestias

La Casa de la Bestia suministra, almacena, y en algunos casos, incluso modifica o cría animales para las arenas de circos y deportes sangrientos en el submundo criminal. También se sabe que proporcionan bestias a propietarios privados, incluidos cultos y tecnoheréjes, para sus propios fines oscuros. Ganan una gran cantidad de dinero con este comercio ilegal, y para ello, la Casa de la Bestia actúa para controlar la cadena de suministro, dirigiendo las operaciones, desde la captura de las criaturas hasta su distribución. Por otra parte, la Casa de la Bestia en ocasiones actúa como el propietario o apoyo secreto de los lugares que almacenan sus criaturas, a menudo echando una mano en actividades secundarias, como los juegos de azar y la criminalidad que rodea a estos lugares.

La Casa de la Bestia se protege a sí misma haciendo uso de los intermediarios locales en los mundos donde opera y manteniendo progresivas capas de secretos sobre su verdadero tamaño y lo que puede ofrecer. Este secretismo implica que muchos de sus trabajadores no conocen toda la verdad y que partes del grupo y sus activos pueden ser abandonados si se enfrentan a sanciones de los agentes de la ley locales, o si han sido infiltrados por extranjeros, con poco peligro para las otras partes de la organización o de sus verdaderos dueños, los “esclavistas de bestias”. El número de auténticos miembros de la Casa de la Bestia que están al tanto de su funcionamiento interno sigue siendo desconocido para los sagrados Ordos, pero probablemente no hay más que unos pocos cientos en total repartidos por toda la Demarcación de Golgenna y las

Marchas de Markyan, y tal vez la misma cantidad actuando para adquirir el ganado salvaje en numerosos mundos lejanos y naves de caza errantes.

Entre estos, quienes dirigen la organización y tienen el poder de la vida y la muerte sobre sus semejantes y sus criaturas son aún menos. Este último grupo está formado por los miembros más secretos y peligrosos de la Casa de la Bestia. Son los esclavistas de bestias, maestros de caza, y artesanos de la carne quienes representan la verdadera fuerza tras la organización. Sin embargo, todos deben obediencia a una única y misteriosa autoridad que ejerce el poder y dominio absoluto sobre la Casa de la Bestia, un hombre conocido como Solkarn Senk.

EL CÍRCULO EXTERIOR

El círculo exterior de la Casa de la Bestia lo forman mercenarios, criminales locales, y contactos desarrollados mediante el soborno y la coacción para servir a los intereses de la Casa de la Bestia, actuando como una tapadera legítima (como arenas o comerciantes con licencia), manteniéndola a salvo de las autoridades, o simplemente comprando sus servicios. Compuesto por intermediarios ignorantes o individuos sobornados o lo bastante asustados para guardarse sus sospechas, a este nivel la Casa de la Bestia aparece ser ni más ni menos que una empresa criminal que trata con criaturas xenos y deportes sangrientos ilegales con amplios contactos de fuera del mundo. Estos intermediarios pueden trabajar para la Casa de la Bestia sin saber que lo han hecho. Otros buscan mejorar su reputación (y riqueza) propagando numerosos y contradictorios rumores predispuestos a extenderse. De estos mercenarios e intermediarios, solo quienes muestran una sed de sangre poco común y talentos favorables para la organización son elegidos por la Casa de la Bestia para ascender en sus filas.

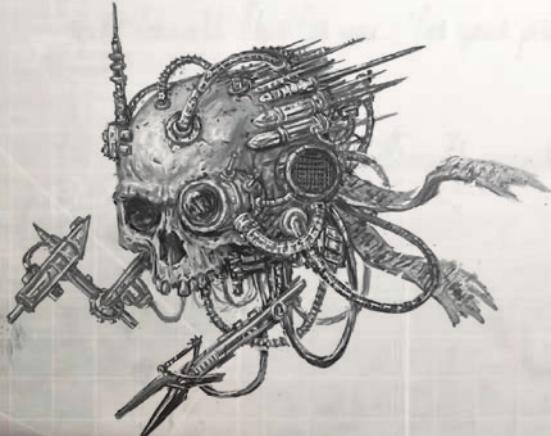
EL CÍRCULO INTERIOR

El círculo interior de la Casa de la Bestia se compone por quienes controlan sus actividades externas, principalmente la captura y comercio de alienígenas ilegales. También controlan sus guaridas y pozos de bestias ocultos, y se involucran en asesinatos, tortura, narcotráfico (sobre todo drogas de combate), genocidio, y esclavismo. Son psicópatas crueles e insensibles elegidos por su brutalidad y capacidad. Temidos por quienes tratan con ellos, existe en ellos un hedor a oscuridad y una locura salvaje que incluso los reincidentes más curtidos perciben. En consecuencia, pocos criminales locales se cruzan en su camino. Los que tienen trato directo con el círculo interno de la Casa de la Bestia pueden desarrollar rápidamente graves reticencias sobre qué hacer a pesar de las recompensas. Por el contrario, para algunos, los primeros indicios de la horrible verdad que esconde la Casa de la Bestia actúa como un sueño en lugar de una advertencia, y no tardan en caer en lo más profundo que la Casa de la Bestia puede ofrecer.

EL CORAZÓN DE LA OSCURIDAD

Muy pocos conocen o se atreven sospechar lo que yace en el oscuro interior de la Casa de la bestia, y la Inquisición nunca ha sido capaz de encontrar nada más que unos pocos informes aislados de parte de equipos de commocionados Adeptus Arbites. Por tanto, los sagrados ordos aún no saben lo peligrosa o poderosa que es la Casa de la Bestia. Tras el escenario, la Casa de la Bestia está cubierta de sangre y un salvajismo inimaginable. Aparte de la trata de seres prohibidos, auténticos discípulos de Solkarn Senk realizan su propios juegos horribles y entretenimientos sangrientos, así como la creación de seres ilegales para saciar su sed de violencia y deporte. Estos incluyen la captura de bestias alienígenas tan terribles que su mera presencia amenaza miles de vidas, la fabricación gholams asesinos a partir de víctimas vivas, y la “fabricación” de mutantes y otras blasfemias transgénicas para servir a sus necesidades de espectáculo y caza.

El círculo interno de Senk compone la verdadera Casa de la Bestia, y cada uno es un monstruo tan terrible y merecedor de la muerte como cualquier amenaza alienígena pura. Si esta oscura verdad fuera descubierta, los sagrados ordos se verán obligados a atacar inmediatamente para destruir la Casa de la Bestia, pero tal es la infiltración de los seguidores de Senk en los submundos y oscuros recovecos de la Demarcación de Golgenna que lo más probable es que sobrevivan para continuar sus males.



¿QUIÉN ES SOLKARN SENK?

Un rumor persistente sobre la Casa de la Bestia es que tiene un único maestro y fundador, Solkarn Senk; un nombre pronunciado entre susurros. Las historias le atribuyen capacidades sobrenaturales como cazador y asesino. Sólo quién (o qué) es Senk, es un asunto confuso y contradictorio, pero recientes y meticulosas investigaciones inquisitoriales de los archivos del sector revelaron que una persona con este nombre (o uno similar) está asociado con historias de la Casa de la Bestia y cultos míticos como la “Caza Negra” de Dusk y la herejía de los “diez-que-fueron-tomados” en Iocanthos durante al menos cinco siglos (y tal vez mucho más tiempo).

Apenas existe una referencia al bestial señor de la guerra humano Sol’Cur’Sak que actuaba en la región, según los anales del comerciante independiente Sinos, tres siglos antes de la Cruzada de Angevin. Lo más probable (opinan los ordos) es que el nombre ahora sea en un título para el actual líder de la Casa de la Bestia y la historia hable de diferentes individuos. La alternativa, sin embargo, es motivo de preocupación para los sagrados ordos que desean erradicar la corrupción de la Casa de la Bestia.

TRES CASAS DE HORROR

Yo cono’ía a un viejo y sombrío limpia-alcantarillas; antes bebíamos juntos aquí. So’ía decir algunas noches que escuchaba cosas bajo la unión entre los viejos molinos de carne, cosas horribles, rugidos, gritos y bramidos de grandes seres haciendo eco desde los oscuros respiraderos; suf’iente para helar la sangre. A veces oía más cosas, a una multitud gritando y al fondo. Es gracioso; él dijo que el sonido de esa multitud le asustaba más que nada... ”

—Nemo Hakeswissill, reclamador,
colmena Gloriana, Solomon

La Casa de la Bestia es a la vez un lugar físico y una organización. Aparte de sus miembros, criaturas, y frentes públicos, también la componen decenas de operaciones distintas en instalaciones y guaridas donde mantener y modificar sus criaturas y ocultar sus negocios privados y sangrientos. Cada uno de estos lugares se denomina simplemente como la “Casa de la Bestia”, provocando confusión en los demás y llevando a muchos lugareños a creer que el lugar del que han oído hablar en historias oscuras es la “auténtica” organización. El hecho es que nadie, salvo Solkarn Senk, sabe exactamente cuantas guaridas hay o cuántos le sirven. Cada Casa de la Bestia tiene su propio carácter único, a menudo macabro, y se gana sus propias historias de terror. Aquí se detallan tres se de ellas como ejemplo.

El pozo de hierro de Escintila

La Casa de la Bestia de Escintila es la más extensa del sector Calixis. Tiene contactos con muchos circos rojos que actúan legalmente en la periferia de las zonas de ocio de Escintila y en los puestos comerciales de las subcolmenas en Sibellus y Armetálica. También proveen de carne de cañón exótica para las arenas, y servicios para algunas casas nobles y prosperas bandas criminales que desean entretenimiento privado.

Además de esta cara casi pública, se pueden comprar rumores oscuros sobre la Casa de la Bestia a narcotraficantes y jugadores libertinos de guardias de obscura conectadas al comercio. Se dice que en los subniveles, bajo los circos rojos y pozos de lucha peor reputados, más allá de las esclusas de sangre y alcantarillas de drenaje, en algún lugar de la hedionda oscuridad, existen arenas ocultas de la Casa de la Bestia donde los más ricos y depravados viajan en secreto para satisfacer su ansia de entretenimiento violento. La peor de ellas la llaman entre susurros el “pozo de hierro”, cuyos rumores la sitúan en la zona más profunda y anárquica de la subcolmena Sibellus que incluso las bandas de narcotraficantes evitan. Se dice que se encuentra en el interior de un reactor desactivado, el Pozo de Hierro es un enorme laberinto tridimensional de pórticos, jaulas, y trampas en el que víctimas inocentes, las criaturas xenos más salvajes, y esclavos combatientes son liberados para diversión de los espectadores. Se dice que solo los individuos mejor comunicados y de mayor poder son invitados a estos eventos, entre ellos los descendientes de las más grandes casas nobles, los agentes de las más prosperas bandas criminales, e incluso oficiales militares y del Magistratum. Se apuestan increíbles sumas en los resultados, y a los perdedores que no pueden pagar sus deudas, el propio pozo les espera.

Las cazas de bestias de Fedrid

El mundo de Fedrid es famoso por la ferocidad de sus especies nativas entre cazadores y aspirantes a asesinos de bestias de todo el sector, en especial la nobleza, muchos de los cuales consideran los peligros “controlados” de una caza de Fedrid como una señal de prestigio y estatus. El acceso al mundo está controlado, y eliminar cualquier espécimen vivo está totalmente prohibido. Sin embargo, las licencias de caza pueden cambiar de manos por varios miles de tronos en los tribunales de Escintila y las altas esferas de las grandes casas comerciales.

LA RESTRICCIÓN DE LAS BESTIAS

La Casa de la Bestia entrena a toda criatura que llega a sus manos, usando métodos brutales y condicionamiento para aumentar su voluntad de luchar y matar con una orden, a menudo enloqueciendo a la criatura o convirtiendo un depredador peligroso en un asesino rapaz casi incontrolable. Sin embargo, quienes no lo consideran suficiente recurren a mejoras quirúrgicas y químicas, creando terribles criaturas cibernéticas y bestias ingobernables para aumentar su potencial de combate a la vez que facilita el controlarlas. Además, muchas criaturas, especialmente las que se venden a arenas de combate públicas, también están equipadas con una bomba craneal para matarlas en situaciones de emergencia (estos dispositivos funcionan como los collares explosivos en el arsenal de **Dark Heresy**, con un radio de explosión de 1 metro). Sin embargo, estos implantes son toscos y pueden resultar fácilmente dañados, o bloqueados. Como resultado, tienen un 20% de posibilidades de fallar. Incluso puede darse el caso de que esclavistas de bestias caprichosas suministren criaturas con bombas craneales inutilizadas por puro placer sádico.

La Casa de la Bestia ha hundido sus garras profundamente en estas cacerías quasi-legales, exportando ilegalmente criaturas de Fedrid, procurando guías y rastreadores expertos, y protegiendo nobles que desean cazar allí. Si se confía en los rumores, también hay zonas ocultas del bosque mortal como cotos de caza. No todos los que cazan en Fedrid aprueban, o incluso toleran, la Casa de la Bestia y sus cazadores, porque tienen una reputación oscura entre otros de su profesión. En especial, los nativos salvajes desprecian y temen la Casa de la Bestia, matando a sus agentes cuando pueden. Las historias insisten en que en el profundo y oscuro corazón de los humeantes bosques ecuatoriales de Fedrid se encuentra una guarida de la Casa de la Bestia, sobre las ruinas de un antiguo templo alienígena. Se dice que allí se realizan terribles ritos y que en sus catacumbas los hombres, no las bestias, se convierten en la presa.

Las casa infernal en Solomon

El mundo colmena de Solomon es un lugar oscuro, muy dado a las leyendas y mitos. Una de esas historias habla de la casa infernal. Es un mito que parece vinculado con las operaciones oscuras de la Casa de la Bestia, que opera aquí casi completamente a la sombra de las subcolmenas sin reconocimiento oficial de su existencia.

Se dice que la llamada casa infernal es una vasta mansión-torre decrepita cuyos ricos propietarios se retiraron de su mundo contaminado y se sellaron en el interior, usando sus recursos para convertir las bóvedas inferiores de su hogar en un museo para su colección de bestias xenos y criaturas mutadas prohibidas. Cuenta la leyenda que, con los años, la familia se volvió cada vez más corrupto y demente y que bebió la sangre alienígena y llevó a cabo experimentos atroces para mantenerse joven y conseguir poderes sobrenaturales. Ellos se obsesionaron con aumentar su colección y obtener las criaturas xenos más extrañas y mortíferas, para así también poder deleitarse con ellos y aumentar aún más su poder. Se dice que para realizar sus terribles fines, reunieron asesinos de mundos salvajes y cazadores de bestias para proporcionarles nuevos ejemplares, llevando eventualmente a crear terribles gholams para secuestrar víctimas con las que alimentar su horrible colección.

El mito de la casa infernal es solo una de esa docena de historias que incluyen a los durmientes, los resucitados, la gran bestia de Solomon, el destripador nocturno y muchas más que se entrelazan y apuntan a una verdad oscura bajo la fachada de la civilización del mundo. Las historias de la casa infernal se han susurrado durante incontables años y son especialmente persistentes en los niveles humeantes de la colmena Gloriana, donde se le culpa de repentinas desapariciones y el hallazgo de cuerpos mutilados. Los agentes de la ley locales desestiman tales afirmaciones como historias sin sentido de necios vagabundos y alarmistas, pero es un hecho revelador que las historias son contadas y repetidas en los tugurios y liceos cerca de donde se rumorea que la organización de la Casa de la Bestia tiene enlaces con los pozos peleas de pozo y salas de juego. Para los investigadores con interés en el folklore de la colmena, hay que destacar que en las versiones más antiguas de la fábula, a la casa infernal a veces se la llama “casa de las jaulas” y el nombre del jefe de la familia en declive es Sir Kor Sank, el padre bestia.

INFORME DE AMENAZA INQUISITORIAL

Aunque se ha creído durante mucho tiempo que era solo un nombre para operaciones ilegales y contrabando de criaturas xenos en las arenas de sangre, ahora se ha revelado la Casa de la Bestia, al menos en parte, como una organización unificada y peligrosa, cuyos tratos con alienígenas explican la destrucción y extinción de sus miembros. Gran parte queda oculta tras secretos y crímenes mundanos, pero lo seguro es que esconden prácticas inhumanas y abominables creaciones xenos. Se cree que la Casa de la Bestia al completo está bajo el control de un único archi-reincidente conocido como Solkarn Senk.

Senk es, dicho sin rodeos, un monstruo que ha malgastado su vida a ojos de la Inquisición, un humano que ha prosperado y construido un pequeño imperio del vicio, sufrimiento ajeno y caza de presas alienígenas y humanas. La organización de Senk tiene un frente de arenas de combate quasi-legales y tratos con el submundo criminal para suministrar y criar bestias peligrosas con negocios secundarios de caza y deportes sangrientos para los ricos. Tiene muchas conexiones y clientela situados en posiciones poderosas; desde cultos al fin del mundo y bandas de narcotraficantes hasta poderosas facciones de élite del sector y comerciantes independientes con relaciones más allá de la acción de la ley Imperial. La Casa de la Bestia es el tema de investigación actual del ordo Xenos, cuyos resultados determinarán una acción definitiva contra ella. La Casa de la Bestia y sus actividades deben ser tratadas con las máximas sospecha y cautela.

EN LAS JAULAS: BESTIAS DE LA CASA DE LA BESTIA

Hay un gran número posible de adversarios, PNJs, y sobre todo, monstruos y criaturas alienígenas que se podrían encontrar en los salones cubiertos de sangre de la Casa de la Bestia. En el **Capítulo XII: Alienígenas, Herejes & Antagonistas** de **DARK HERESY**, los perfiles Cazarrecompensas o Matón pueden ser usados como mercenarios para proporcionar protección, los de escoria, matarife, y reincidente se pueden usar como parte del círculo externo de la organización, y mientras que los espectadores podrían cubrir todos los perfiles, el noble licencioso es un cliente especialmente apropiado. Sobre los entretenimientos “comunes”, el carnosaurio y el lobo dientes de sable son buenos ejemplos, y para atracciones ilegales, las abominaciones mutantes y cosas como el acechador crepuscular son un buen comienzo. Por supuesto, el generador de alienígenas que se encuentra en la **PANTALLA DEL DJ** puede proporcionar una cantidad ilimitada de bestias feroces para utilizar. Sin embargo, cuanto más se profundiza en la Casa de la bestia, peores se vuelven. Las criaturas encontradas deben ser cada vez más horribles y prohibidas, y los humanos involucrados son cada vez más depravados y psicóticos.

A continuación se muestran algunos ejemplos de los monstruos, humanos y demás, que se pueden encontrar dentro de la Casa de la Bestia.



ESCLAVISTA DE BESTIAS

Cada operación de la Casa de la Bestia suele estar controlada por uno o más individuos llamados esclavistas de bestias. Estos individuos son peligrosos, a menudo dementes, y muy hábiles en el arte de la caza. Al tanto del funcionamiento interno de la Casa de la Bestia y deleitándose en sus excesos, ocultan sus inclinaciones sádicas y salvajes apenas controladas bajo una débil fachada, simulando ser cazadores, mercenarios y comerciantes legítimos. Reclutados por su sed de sangre innata, la mayoría son hábiles cazadores y asesinos. Para sobrevivir y prosperar en la Casa de la Bestias, deben ser depredadores humanos tan peligrosos como cualquier bestia a la que acechan. Muchos nacieron en mundos salvajes e incluso mundos letales, aunque un pequeño número son de mundos más civilizados, todos son verdaderos salvajes de corazón.

Este perfil representa a un esclavista de bestias, pero estas personas pueden variar mucho en naturaleza y habilidades.



Perfil del esclavista de bestias

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
38	38	42	40	45	37	35	30	28

Movimiento: 4/8/12/24

Heridas: 18

Habilidades: Conducir (Vehículo terrestre) (Ag), Esconderse (Ag) +10, Esquivar (Ag) +10, Hablar idioma (Dialecto de mundo salvaje, Gótico vulgar) (Int), Interrogar (V), Intimidar (F) +10, Medicina (Int), Movimiento silencioso (Ag) +10, Nadar (F), Navegación (Superficie) (Int) +10, Perspicacia (Per) +10, Rastrear (Int) +10, Saber académico (Bestias) (Int) +10, Saber popular (Imperio) (Int), Saber prohibido (Mutantes, Xenos) (Int), Seguimiento (Ag) +10, Seguridad (Ag), Supervivencia (Int) +20, Trato animal (Int) +10, Trepar (F).

Talentos: Ataque lacerante, Coraje, Entrenamiento con armas básicas (Láser, Primitivas, PS), Entrenamiento con armas c/c (Sierra, Primitivas, PS), Entrenamiento con pistolas (Bólter, Láser, Primitivas, PS), Lucha a ciegas, Mandíbula de hierro, Reacción rápida, Tirador excepcional.

Blindaje: Coraza de caparazón ligera y malla reforzada de cuero (Cuerpo 5, Brazos 2, Piernas 2).

Armas: Cuchillo de desollar (1d5+6[†] A; Pen 2; Equilibrada), maza eléctrica (1d10+4[†] I; Conmociónadora), pistola pesada con munición matahombres (35m; T/-/-; 1d10+4 I; Pen 3; Car 5; Rec 2 completas), cuchillo monofil (3m; 1d5+4[†] A; Pen 2) y rifle de caza con munición personalizada explosiva (150m; T/-/-; 1d10+4 X; Pen 2; Car 5; Rec completa; Preciso).

[†]Incluye la bonificación por Fuerza.

Implantes: Ojo cibérnético de buena calidad con Visión en la oscuridad y mira telescopica, filtros pulmonares.

Equipo: 3 cargadores para cualquier arma, vocotransmisor personal, 1d10+10 tronos, inyector con dos dosis de estimulante, una de panimmune y otro equipo necesario.

Valor de amenaza: Hereticus minoris.

GUARDIÁN DE BESTIAS OGRETE

Los ogretes son pseudohumanos torpes, estoicos y a veces leales, cuyos gigantescos cuerpos y tejido muscular ultra-denso, y estructura ósea los adapta perfectamente a la vida en los ambientes hostiles de mundos de alta gravedad. Por otra parte, los ogretes son genéticamente estables, y hay cierto debate sobre si son realmente mutaciones, o bien el resultado de bioingeniería en épocas pasadas. Los ogretes, aunque están lejos de ser comunes, son tal vez la especie pseudohumana más ampliamente aceptada y menos sospechosa del Imperio. Están bien considerados por su lealtad, su increíble fuerza y fortaleza, y muchos sirven fielmente en la Guardia Imperial.

Los ogretes que sirven a la Casa de la Bestia, sin embargo, son ejemplos brutales y despiadados de su especie. Capturados jóvenes, mejorados con drogas, intimidados por la brutalidad y la tortura, y alentados a mostrar salvajismo, estas criaturas crueles y estúpidamente leales son ideales para usar en el control de los pozos de bestias. Embutidos en grueso cuero, armaduras tontas y equipo vulcanizado y cubiertos de lodo y sangre, los guardianes se pasan la vida guardando las jaulas para alimentar, masacrar, o domar a los especímenes.



Perfil del guardián de bestias ogrete

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
32	22	(8) 48	(10) 52	28	15	20	33	18

Movimiento: 2/4/6/12

Heridas: 30

Habilidades: Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Intimidar (F), Oficio (Guardián de bestias) (Int) +10, Supervivencia (Industrial) (Int), Trepar (F).

Talentos: Coraje, Difícil de matar, Entrenamiento con armas c/c (Conmoción, Primitiva), Recio.

Rasgos: Fuerza antinatural (x2), Resistencia antinatural (x2), Tamaño (Voluminoso).

Blindaje: Túnica pesada de trabajo vulcanizada cubierta de sangre y lodo (Todas 4, Primitiva).

Armas: Puños enormes (1d10+8[†] I; Primitivo), gran hacha de carnícola (2d10+9[†] A; Primitivo; Aparatos) ó arpón garfio (10m; 1d10+8[†] A; Primitiva) ó maza eléctrica enorme (2d5+8[†] I; Conmociónadora).

[†]Incluye la bonificación por Fuerza.

Equipo: Gafas protectoras, llaves, ganchos de carne, cadenas.

Valor de amenaza: Hereticus minoris.

SERRADOR ESCURRIDIZO

Una criatura popular en la arena, el serrador es una criatura arácnida de tamaño humano nativa de los infames pantanos de del mundo de Dusk. Cubierto de púas afiladas, el escurridizo tiene un temperamento violento y es capaz de triturar criaturas mucho más grandes que él cuando se ve amenazada. La Casa de la Bestia maneja estas criaturas mediante el implante de inyectores de drogas para aumentar su hostilidad o dejarlos inconscientes cuando sea necesario y suelen sustituir sus cuchillas naturales por implantes monofil.



Perfil del serrador escurridizo

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
55	—	35	35	58	14	46	38	—

Movimiento: 5/10/15/30

Heridas: 13

Habilidades: Esconderse (Ag) +10, Esquivar (Ag) +10, Movimiento silencioso (Ag) +10, Perspicacia (Per), Trepar (F) +20.

Talentos: Asalto rabioso, Ataque veloz, Blanco difícil, Caer de pie, Sentido desarrollado (Vista).

Rasgos: Armadura natural 2 (Todas), Bestial, Espinas, Miedo 1 (Inquietante), Visión en la oscuridad, Vigoroso.

Espinas: Cualquier criatura que ataque al serrador con las manos desnudas o con un arma pequeña como un cuchillo debe superar una tirada **Moderada (+0)** de Agilidad cada vez que golpee con éxito a la criatura o sufrirá 1d5+1 A de daño (primitivo) en ese brazo.

Químicos integrados: El serrador tiene un inyector (activado de forma remota) unido quirúrgicamente que, al activarse, bombardea a la criatura con un cóctel de drogas de combate, lo que aumenta su fuerza en +10 y le permite ignorar el aturdimiento y efectos negativos a sus Características causados por daño o daños críticos. También atacará cualquier criatura que pueda alcanzar con sus afiladas extremidades y, a menos que sea controlado o distraído de otro modo (atacándolo, etc.), continuará desgarrando salvajemente el cadáver de su víctima mucho después de que haya muerto. La inyector también contiene una dosis masiva de narcóticos diseñada para “detener” la criatura; el serrador debe superar una tirada **Difícil (-20)** de Resistencia o caerá inconsciente durante 1d10 horas.

Blindaje: Ninguno (Todas 2, Primitivo).

Armas: Cuchillas monofilo implantadas (1d10+4[†] A; Pen 2).

[†]Incluye la bonificación por Fuerza.

Valor de amenaza: Xenos minoris.

Perfil del gholam asesino

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
58	—	(6) 38	(8) 40	26	18	30	15	10

Movimiento: 2/4/6/12

Heridas: 9

Habilidades: Ninguna.

Talentos: Coraje, Mandíbula de hierro.

Rasgos: Criatura del más allá, Fuerza antinatural (x2), Miedo 1 (Inquietante), Mutación (tiene 1d5-2 mutaciones mayores de la página 335 de **DARK HERESY** para representar los bizarros experimentos e implantes alienígenas a los que ha sido sometido). Como alternativa, se pueden extraer los rasgos del generación de alienígenas de la **PANTALLA DEL DJ**, Resistencia antinatural (x2).

Frenesí biológico: El sistema quirúrgicamente aumentado del gholam puede ser sobrealmorado mediante un dispositivo de control activado a distancia que libera en su cuerpo una descarga de productos químicos alienígenas. Mientras dure el efecto, el gholam obtiene Agilidad antinatural (x2), Ataque veloz, Furia asesina, y regenera una herida al inicio de cada asalto. Sin embargo, al final de cada asalto, tira 1d10. Con un resultado de “8” el cuerpo de la criatura sufre una ruptura explosiva, matándolo al instante y cubriendo el área con sangre y fragmentos de hueso e implantes. Trata esto como una explosión de 3 metros de radio que causa 1d5+2 A de daño.

Blindaje: Ninguno.

Armas: Cuchillas implantadas, extremidades deformes, dientes afilados, garras cerámicas, púas garfio, etc. (1d10+6[†] A o I; Pen 2).

[†]Incluye la bonificación por Fuerza.

Equipo: Ninguno.

Valor de amenaza: Obscuro minoris.

HORRORES SECRETOS

Tras capas de secretos y derramamiento de sangre, se esconden los verdaderos horrores de la Casa de la Bestia; salvajes y sádicos alienígenas torturadores, víctimas humanas convertidas en armas vivientes y criaturas xenos demasiado terribles y peligrosas para permitirlas existir. He aquí una muestra:

GHOLOM ASESINO DE LA CASA DE LA BESTIA

Los Gholams Asesino son horribles constructos biológicos, cada uno elaborado a partir de una única y terrible mezcla de víctimas humanas vivas mutiladas genéticamente, xeno-implantes, tejido cultivado y carne alienígena bio-injertada. Productos de la artesanía biológica secreta de la Casa de la Bestia, no hay ejemplos más terribles de bio-alquimia prohibida y blasfema fusión corporal humana y alienígena. Estas criaturas terribles son retorcidos y horribles asesinos totalmente dementes por la tormentosa agonía de su propia existencia, con una lealtad hacia sus amos marcada a fuego en lo que queda de sus mentes torturadas.



LOS CRYPTOS

“El alienígena es un destructor consumado, un mentiroso tentador que quiere dominar y subyugar la humanidad por completo; esas frases aburridas son las de un simplón obediente. La verdad es mucho peor.”

—Inquisidora Agustine Mordecai,
dirigiéndose al simposio hiliciano

La extraña y siniestra raza xenos conocida por la Inquisición como los cryptos viene de la fría oscuridad del vacío interestelar donde apenas se puede concebir que nada pueda vivir. Sin una forma física sólida, aparecen como extrañas nubes de gas tintado con un misterioso resplandor verdoso a medio formar. Ellos son capaces de atravesar la materia sólida e incluso los cascos de las naves estelares, y mucho más peligroso, tienen el poder de invadir cuerpos humanos vivos como anfitriones para cumplir sus inescrutables objetivos. Son una raza fría y misteriosa cuyos deseos y pensamientos permanecen ocultos de los demás y poseen una inteligencia paciente e implacable.

Enmascarados en carne humana, caminan entre la humanidad en secreto e infestan las comunidades, retorciéndolas hasta dominarlas por completo. Ellos tratan a los seres humanos con un desprecio absoluto y una cruel indiferencia; para estas criaturas aparentemente inmortales que parecen dioses caídos que huyen de algo más grande y más terrible aún, la humanidad no es más que ganado para ser usado y eliminado a voluntad. Los cryptos son una rara y completamente insidiosa amenaza, y aunque ninguna ciudad ha ardido en su nombre ni han levantado ejércitos contra el dominio del Dios-Emperador, son la manifestación del motivo por el que se detesta y desconfía del alienígena en todas sus formas.

MOTIVACIONES E INFILTRACIONES DE LOS CRYPTOS

Los cryptos dominan y controlan a los seres humanos, usandoles con una crueldad que es tan fría como el vacío de donde vinieron. No ansían el dominio sobre el débil reino de carne de la humanidad; en su lugar, su infiltración en las comunidades humanas les ofrece protección. Nadie puede adivinar el terror del que huyen y tal vez incluso no puedan recordar su naturaleza (excepto por unos miedos reptantes incrustados en su memoria racial), pero para ello el secretismo y la seguridad son sus objetivos primordiales.

Sin importar su miedo, la motivación principal de los cryptos aún es desconocida para la Inquisición, aunque algunos sabios de mente aguda que sirven a maestros extremistas ya han imaginado algunas teorías que parecen correctas. Tras invadir huéspedes humanos, los cryptos necesitan protegerse contra la propia humanidad y mantener su presencia en secreto, ya que saben muy bien de lo que es capaz la Inquisición para erradicarlos si los descubren. Simplemente aparentar ser las personas que han tomado como anfitriones no es suficiente, y aunque pueden imitar su conocimiento, reacciones y personalidad casi a la perfección, su necesidad de seguridad les lleva a construir santuarios en rincones aislados de la sociedad humana para su protección a largo plazo.

Los cryptos no son una raza numerosa y actúan en pequeños grupos de hasta 20 individuos. Al tomar un huésped, intentan emigrar a la oscuridad y a lugares donde los efectos secundarios de su infiltración sean más fáciles de controlar y donde puedan ejercer su influencia sobre seres humanos normales al tomar miembros influyentes de la comunidad como anfitriones. Supervisores, predicadores,



USAR A LOS CRYPTOS

Los cryptos representan un tipo de amenaza que suele ser el dominio de los psíquicos, los poderes demoníacos, o sectarios del Caos. Esta es la amenaza de un enemigo que está integrada y escondida entre lo que parece ser gente normal. Como resultado, los cryptos son una buena alternativa para este tipo de adversarios, reemplazando la amenaza de la disformidad con la naturaleza insidiosa del alienígena. También ofrecen un giro adicional a los acontecimientos, ya que en lugar de conquistar o sembrar la destrucción quieren permanecer ocultos y mantener su situación estable. También parecen completamente humanos y son casi indetectables, salvo cuando se comunican telepáticamente.

Estas cualidades los hacen ideales para encuentros en lugares aislados, como pequeñas naves de peregrinos, colonias mineras, o monasterios remotos. Al presentar la ubicación de una infiltración de los cryptos, ésta debería ser totalmente ordinaria, aparentando ser como debe ser y sin señales de ningún terrible secreto bajo la superficie. Los cryptos usarán su humanidad externa para distraer a los acólitos para confundir sus investigaciones; no quieren ser descubiertos y saben que matar acólitos es el mejor modo de llamar la atención, por lo que los evitarán (o al menos harán que los asesinatos parezcan accidentes). Una vez que los acólitos descubran la verdad, abandonarán la cautela, y los acólitos se enfrentarán a alienígenas que no se preocupan por la supervivencia de sus anfitriones o quienes les rodean. Su atención se centrará en la destrucción de los acólitos usando las aturdidas mentes de quienes han vivido cerca de ellos como carne de cañón. Por último, si todo lo demás falla intentarán escapar saltando de cuerpo en cuerpo; posiblemente incluso el cuerpo de un acólito.

Los cryptos son embusteros consumados e interpretarán su papel hasta el final, aparentando ser razonables e incluso útiles para otros. Cuando sean descubiertos, sin embargo, es una historia diferente. Deben ser presentados como seres completamente insensibles, carentes de toda emoción salvo desprecio y aun fría burla de la “carne” (así se refieren a los seres humanos), con una arrogancia que nace de lo que sienten sobre sí mismos; que son los seres más elevados sobre la tierra. No les importa cuántas vidas gasten para mantener el poder y el secretismo, y si todo lo demás falla, reducirán sus pérdidas y huirán, generalmente cubriendo su escape con tantos daños colaterales como sea posible.

comerciantes y quienes ocupan puestos oficiales suelen ser elegidos por los cryptos en la primera etapa de la infiltración, ya que son puntos clave para dominar a los seres humanos a su alrededor. Así, los cryptos hacen su santuario más seguro y su presencia más difícil de detectar. Las comunidades pequeñas e independientes son ideales para su propósito, sobre todo si están físicamente aisladas, aunque sienten una aversión distintiva hacia las sociedades muy primitivas y no les gusta actuar en el espacio a bordo de naves más de lo necesario.

Después de infiltrarse en un lugar, los cryptos pueden migrar de un cuerpo a otro varias veces, dejando anfitriones muertos o dañados por el camino. Pueden pasar por varias generaciones humanas actuando como gobernantes encubiertos y realizando sacrificios para eliminar cualquier disidencia o la amenaza potencial para ellos, antes de moverse si se ven en peligro o debido a los impulsos de su propio calendario inescrutable.

Mientras ellos tengan el control, los cryptos intentarán hacer que la comunidad en las que se escondan sea lo más segura y estable posible para no atraer ninguna atención indebida. Con el tiempo, los cryptos son capaces de sembrar una influencia psíquica sobre los más cercanos a ellos. Esta influencia se construye poco a poco hasta que pueden hacer que los seres humanos que han habitado por ignorancia junto a los cryptos obedezcan cualquier orden. Este efecto de control no es literal, sino más bien un poder de sugestión que los cryptos pueden emplear para defenderse o para realizar

sus deseos. Los cryptos también usan su predilección por la jerarquía y autoridad humanas para asegurar aún más su control mediante la creación de gremios y cofradías que poco a poco se vuelven cada vez más importantes para la comunidad de la que forman parte. El control de tales organizaciones se extiende y se cristaliza en el dominio de los cryptos sobre su “comunidad santuario” y les permite crear una red de espías y sirvientes para promulgar su voluntad.

Pueden existir comunidades dominadas en secreto por los cryptos durante generaciones, trasladándose a nuevos huéspedes cuando la carne de los anteriores falla. En caso de que su santuario se vea amenazado o atraiga la atención de la Inquisición, los cryptos eliminarán la amenaza empleando todos los recursos disponibles, y cuando la amenaza haya sido eliminada, restaurarán su comunidad humana a su estado “normal”, como si la amenaza nunca hubiera existido.

ORÍGENES Y NATURALEZA DE LOS CRYPTOS

Los cryptos existen físicamente como una sustancia etérea y pseudo-plásmica parecida a un gas, unida por un campo de energía esotérica que al ojo humano parece una nube de vapor nebuloso de color verdoso. En su estado natural, los cryptos vagan a la deriva por el gran vacío oscuro de la galaxia en pequeños grupos que se comunican por medios psíquicos, y son a todos los efectos inmortales (salvo si son destruidos violentamente). Por lo general, estos grupos a la deriva son

CONOCIMIENTO SOBRE LOS CRYPTOS

Los cryptos son una raza xenos casi desconocida. El conocimiento que existe está totalmente prohibido y solo en poder de un puñado dentro de la Inquisición, en textos de secas de sabios-xenos y cuentos de comerciantes independientes apócrifos. Aquí se presentan directrices para lo que podrían saber sobre esta especie los acólitos con la habilidad Saber prohibido (Xenos).

TABLA 3-6: EL CONOCIMIENTO SECRETO DE LOS CRYPTOS

Niveles de éxito	Detalles conocidos
Éxito normal	No sabes nada concreto de esta raza, solo que el nombre consta en raras obras xenos de la procedencia o veracidad dudosa. Puede ser muy oscura, una confusión con otra raza xenos o, más probablemente, no existe en absoluto fuera de las antiguas fábulas de comerciantes independientes.
1 nivel	Se cree que los cryptos son una raza incorpórea que vive en el vacío profundo. Poco se sabe sobre ellos y la mayoría piensa que son un mito, una de las mil fábulas favorosas de las oscuras estrellas.
2 niveles	Para el ojo humano los cryptos parecen ser una neblina teñida de verde o un gas luminoso que se dice que es capaz de atravesar de la materia sólida. Existen varias antiguas leyendas del vacío que dicen que son una seria amenaza.
3 niveles	Los seres humanos pueden ser poseídos por los cryptos al modo de los espíritus inmundos (aunque sin sus signos habituales), controlandolos por completo. Tal posesión suele matar al anfitrión o dañarlo gravemente cuando el alienígena abandona el cuerpo del anfitrión. Se cree son, al menos en parte, criaturas psíquicas, aunque no son entidades de la disformidad.
4+ niveles	Cuando un crypto posee a un ser humano, tiene acceso a todos sus recuerdos y conocimientos y es capaz de imitar el comportamiento del huésped a un nivel extraordinario. Mediante esta posesión los cryptos se infiltran y controlan las comunidades humanas. Se cree que poseen cierto grado de sugestión psíquica de masas que les permite mandar sobre los seres humanos que han estado expuestos a su presencia durante un período considerable de tiempo, haciendo sus infestaciones mucho más peligrosas. También son una raza muy inteligente y paciente que asesinará sin escrupulos ni remordimientos.



pequeños, rara vez más de una docena. Las preocupaciones totalmente alienígenas de los cryptos antes de su contacto con la humanidad no están abiertas a la comprensión humana. Nacidos en el profundo vacío entre sistemas estelares, no poseen inteligencia o emociones como los seres humanos. Sin embargo, ellos saben y entienden la mente humana con una objetividad alienígena obtenida de las mentes de aquellos a quienes han poseído durante años.

Se desconoce por cuánto tiempo han existido los cryptos, pero se puede adivinar cuándo comenzaron a infiltrarse entre la humanidad. Este momento solo pudo haber ocurrido durante la edad en la que el hombre se movió entre las estrellas, mientras la existencia remota de los cryptos más allá de la calidez de los soles los habría mantenido alejados de los inicios de la humanidad vinculados a los planetas. Morando en los oscuros márgenes de sistemas estelares o en el vacío profundo, los cryptos deben haberse encontrado con la humanidad y aprendió sus debilidades, sus deseos unidos a la carne, sus temores y su ignorancia. Deben de haber visto una posibilidad de poseer fácilmente esa raza carnosa, una posibilidad de ocultarse y dominarlos, porque a pesar de su naturaleza totalmente alienígena los cryptos tienen algo que se puede aproximar a una emoción humana; el miedo. El objeto desconocido de su miedo puede incluso haber impulsado a los cryptos a su existencia etérea, escondidos en el vacío, tal vez huyendo de algún antiguo enemigo o estrella muerta hace tiempo. Sin embargo, parece que el Imperio humano representa su mayor posibilidad de ocultarse de lo que sea que huyen.

No se ha estimado con precisión cuándo comenzó el proceso de infiltración y control, ni el número de cryptos que existen. Sin embargo, se han descubierto sus infestaciones en mundos imperiales dispersos por los segmentums Obscurus y Pacificus desde que la raza se identificó formalmente y confirmó como "Diabolous" en el 35º Milenio. Algunos en el ordo Xenos han señalado que los casos de infestación cryptos pueden remontarse a mucho antes, y podrían haber sido tratados erróneamente como casos de brujería o influencia demoníaca.

EL INCIDENTE DE CAÍDA ANGOSTA

Desde su fundación, el sector Calixis ha identificado un solo caso en el que una infiltración cryptos ha sido descubierta y destruida, aunque se sospecha que ha ocurrido varias veces más. Esta única infestación ocurrió en la comunidad minera de Caída Angosta hace casi dos siglos.

Con menos de mil habitantes, el asentamiento de Caída Angosta era relativamente eficiente y bastante corriente; cumplía con sus cuotas, los ciudadanos nacían, trabajaban y morían sin incidentes inusuales, y varios funcionarios no encontraron ningún motivo de preocupación. Las cosas podrían haber continuado así si no fuera por un accidente minero presenciado por un escriba del Administratum que realizaba un censo local. Decenas murieron durante este percance, y el escriba, para su horror, vio al supervisor del asentamiento empalado por una viga caída. Al morir, el cuerpo del supervisor convulsionó y una nube verdosa salió de sus ojos y boca. El escriba registró aquella visión en su dispositivo ocular antes de huir. En respuesta, el gobernador regional desplegó unidades de agentes de la ley que intentaron asaltar el asentamiento y realizar una investigación.

El asalto se convirtió en una masacre, y los hombres y mujeres del asentamiento se resistieron con fuerza. La violencia creció dramáticamente cuando unos mineros atacaron a las fuerzas del orden con cargas de demolición caseras y maquinaria industrial, y los agentes de la ley respondieron con unidades de asalto pesado (los locales parecían creer estar siendo atacados por corsarios y parias). Los prisioneros capturados mostraron signos de sugestión psíquica y manipulación mental, y estaba claro que algo maligno y alienígena estaba tras todo aquello. Esto fue especialmente evidente cuando el propio vocotransmisor codificado de los agentes de la ley se vio comprometido y toda una fuerza de ataque fue llevada a una trampa y destruida.

En algún momento durante el asalto, el almacén central de explosivos detonó, (si fue de forma deliberada o por una bala perdida aún es desconocido). En las explosiones e incendios que siguieron, el asentamiento y casi todos sus habitantes y muchos de sus sitiadores murieron. Cuando la Inquisición llegó poco después, se encontró con que en una demostración de total incompetencia o una conspiración xenos, no se conservaron registros de los supervivientes (si los hubo) o los nombres de los agentes de la ley involucrados en el incidente. Dada la capacidad de los cryptos de poseer a sus víctimas, su evidente inteligencia y su habilidad para la evasión, la amenaza xenos probablemente solo se desplazó a otro remanso tranquilo. A pesar de una investigación Inquisitorial completa, nunca se encontró ningún otro rastro de la colonia cryptos.

CONOCIMIENTO E IGNORANCIA

Poco se sabe de los cryptos, y lo que se conoce a menudo se confunde con información sobre otras razas. Aquí se presentan notas sobre lo que diferentes grupos saben sobre los cryptos y sus actividades fuera del conocimiento e historia imperial.

Los nacidos en el vacío y moradores de naves: Muchos mitos del vacío relatan incidentes inexplicables y fenómenos extraños que pueden tener su origen en los cryptos. Historias sobre naves perdidas sólo para ser descubiertas más tarde sin vida, desactivadas, y, a veces ocultas en cinturones de asteroides y gigantes gaseosos de sistemas coloniales periféricos podrían tener algo que ver con las actividades de los cryptos. Del mismo modo, relatos sobre "luces fantasma" que se aparecen a las naves en sistemas estelares lejanos y vacíos o tripulantes actuando de forma extraña tal vez puedan relacionarse con los cryptos.

El ordo Xenos: La raza ha sido declarada Xenos diabolus y debe ser destruida allá donde se encuentre. Varias facciones del ordo Xenos tienen ideas diferentes en cuanto a la gravedad de la amenaza. Algunos extremistas creen que se debería hacer un esfuerzo por capturar y preservar un ejemplar para aprender de su conocimiento potencialmente eterno.

INFORME DE AMENAZA INQUISITORIAL

Para el sector Calixis, la actual amenaza planteada por los cryptos es desconocida. No ha habido indicios recientes de una infestación oculta y no hay informes de que pudiera existir alguna. Ante tal evidencia, el ordo Xenos ha llegado a

una sola conclusión: la amenaza es aún más grave. Los pocos casos de actividad cryptos dentro del sector indican que esta región del espacio no es desconocida para ellos. Su silencio sólo puede significar que se esconden en los dispersos mundos del sector mezclándose entre hombres y mujeres como sus semejantes, pero en su interior no son más que una inteligencia fría, nacido del vacío y dirigida por el terror.

LOS CRYPTOS CONFRONTADOS

Los cryptos poseen dos formas. Su forma natural es una nube de gas verdoso, y su forma parasitaria es un ser humano aparentemente normal que es poseído y controlado. Las siguientes reglas describen a los cryptos en su forma incorpórea y también dan un ejemplo de un ser humano poseído.

Perfil de la forma natural del cryptos									
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em	
15	15	—	25	30	60	35	50	10	

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 12

Habilidades: Engañar (Em) +10, Psinisciencia (Per) +10, Saber prohibido (Xenos) (Int) +10, además, todas las habilidades basadas en (Int) se consideran básicas para los cryptos.

Talentos: Resistencia a (Poderes psíquicos).

Rasgos: Criatura del más allá, Fisiología extraña[†], Forma pseudo-gaseosa[†], Incorpóreo[†], Posesión cryptos[†], Sensible a la energía[†], Sentidos antinaturales, Volador 6[†].

[†]Estos rasgos solo se aplican a un cryptos en su forma incorpórea, y no se aplica a las criaturas poseídas.

Poderes psíquicos (Factor psíquico 2): Aura de inspiración, Aura de miedo, Compulsión, Detectar Vida, Olvido, Telepatía.

Sensible a la energía: Aunque un cryptos en su forma natural es totalmente incorpóreo, no puede atravesar campos de energía, y es vulnerable a las armas conmocionadoras (recibiendo la mitad del daño), la energía psíquica, y las descargas eléctricas.

Forma pseudo-gaseosa: Un cryptos es visible como una densa y parpadeante nube verdosa; Sin embargo, esta nube se compone de una energía esotérica. En esta forma gaseosa, un cryptos no puede ser detectado por dispositivos que registran señales de vida o perturbaciones de la disformidad, pero puede ser detectado mediante una tirada **Difícil (-20) de Perspicacia** usando un auspex o escáner de energía, que se muestra como una extraña fluctuación electromagnética.

Compulsión: Un cryptos puede usar el poder Compulsión automáticamente sobre miembros de una comunidad en la que se haya infiltrado desde hace más de un año. Si se usa Compulsión sobre un individuo que no ha tenido una exposición prolongada a los cryptos, requiere una tirada enfrentada de Voluntad.

Telepatía: Un cryptos puede comunicarse con otro cryptos a menos de 20 km sin necesidad de una tirada de concentrar poder, y puede alcanzar distancias interestelares en las condiciones adecuadas.

Armas: Ninguna

Nivel de amenaza: Xenos majoris

POSESIÓN CRYPTOS (RASGO)

Los cryptos tienen la capacidad de poseer cuerpos físicos. Si bien esto es muy similar a la posesión de las entidades de la disformidad (consulta la página 331 de **DARK HERESY**), la capacidad del cryptos tiene diferencias importantes como resultado de su singular fisiología y su capacidad para unir su ser totalmente con sus objetivos. El modo por el cual se produce la posesión en el juego es el siguiente:

EL ATAQUE DE POSESIÓN

El cryptos debe estar en contacto con su futura víctima y emplear una acción completa. El cryptos y el objetivo hacen una tirada enfrentada de Voluntad cada asalto, acumulando los niveles de éxito y fracaso hasta que uno de los dos obtenga cinco niveles de éxito sobre el otro. Si el cryptos gana, posee con éxito su víctima. Si gana la víctima, repele al cryptos, que no puede intentar poseerlo de nuevo durante 24 horas. El cryptos repelido también queda aturdido durante 1d10 asaltos.

LOS EFECTOS DE LA POSESIÓN

El cryptos tiene control total, uniéndose a la propia mente y sistema nervioso de su víctima. Tiene acceso completo a los recuerdos de su víctima y es capaz de manejar el cuerpo a pesar del dolor y las heridas. Realiza las siguientes modificaciones en el perfil del personaje poseído.

- Suma +10 a característica de Resistencia de la víctima.
- Sustituye los valores de Inteligencia, Percepción, y Voluntad de la víctima por los de la entidad.
- El Factor psíquico y poderes del cryptos sustituyen a los que posee la víctima.
- Añade las habilidades y talentos del cryptos a las de la víctima poseída.
- El cryptos también tiene acceso completo a los recuerdos y conocimientos de la víctima, capaz de imitar perfectamente a la persona. Gana un +20 a cualquier tirada de Engañar para imitar a su víctima ante antiguos conocidos, etc. Tras esta pretensión se esconde una inteligencia alienígena fría e indiferente, y la “auténtica” mente y alma en su interior se encuentran en un estado totalmente catatónico.

ESCAPAR DE UN CUERPO

El cryptos es expulsado de una víctima en el momento que sufre daños crítico o si su víctima es objeto de una descarga eléctrica de gran potencia. Las heridas de un cryptos expulsado de este modo queda con solo un 1 Herida restante. El cryptos también puede abandonar a su víctima en cualquier momento y volver a su estado incorpóreo, aunque abandonar un cuerpo causa 1d5 heridas en el cryptos. No se puede expulsar a un cryptos empleando métodos que afecten únicamente a demonios y otros espíritus impuros, ya que no son entidades de la disformidad.

SOBREVIVIR A UNA POSESIÓN CRYPTOS

Si el cryptos abandona a su víctima, existe una probabilidad del 25% de matar al huésped. Una víctima que muere de este modo parece haber sufrido un fallo multiorgánico de causa indeterminada. Si la víctima no muere como resultado, sufre 1d10 puntos de daño permanente a sus características de Resistencia y Voluntad. Además, la víctima gana 1d10 puntos de Locura y no guarda ningún recuerdo de su tiempo bajo la posesión.

UN EJEMPLO DE POSESIÓN CRYPTOS

El siguiente es un ejemplo de predicador del ministerio (consulta la página 342 de **DARK HERESY**) poseído por un cryptos.

Perfil de la forma natural del cryptos									
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em	
15	15	-	25	30	60	35	50	10	

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 10

Habilidades: Carisma (Em), Engañar (Em) +10, Hablar idioma (Gótico vulgar, Gótico clásico) (Int), Leer/escribir (Int), Perspicacia (Per), Psinisciencia (Per) +10, Saber académico (Credo Imperial) (Int) +10, Saber popular (Credo imperial) (Int), Saber prohibido (Int) (Xenos) +10, otras habilidades (Int) como habilidades básicas.

Talentos: Autoritario, Orador experto

Rasgos: Criatura del más allá, Posesión cryptos, Sentidos antinaturales

Poderes psíquicos (Factor psíquico 2): Aura de inspiración, Aura de miedo, Compulsión, Detectar vida, Olvido, Telepatía.

Equipo: Túnica de la Eclesiarquía, libro de rezos, varios objetos de devoción.



Recuerdos de la Persecución a Lucius Carden

Honrado Whitlock,

Han pasado más de tres décadas desde que, como aprendiz del Inquisidor Xerxes, estuve involucrado en la persecución de la desastrosa y hereje abominación de Lucius Carden. Dado que has descubierto que la información de los registros oficiales es inconclusa, temo que mis recuerdos no serán tan precisos o completos como puedas necesitar. Por desgracia, el único otro sobreviviente fue mi entonces compañero aprendiz Agustín DuNoir, y desde su caída en desgracia y desaparición en el sector Mandragora, me temo que ella está ahora fuera de nuestro alcance.

Pero entrando en materia, Lucius Carden era el capitán de una gran nave mercante, la ahora infame *Caminante de Sueños*. En el momento en que yo y mis compañeros acólitos nos involucramos en el caso, se hizo evidente que Carden actuaba como el líder de un círculo de arqueopiratas que saquearon cosas impuras de mundos muertos en el extremo norte de Calixis. A continuación, vendían sus reliquias mal adquiridas mediante sus contactos comerciales en el centro del sector.

Mientras sospechábamos de él como un simple criminal y una conexión directa con lo que tomamos como una organización más grande y peligrosa, decidimos efectuar un abordaje agresivo en el Caminante de Sueños mientras se reabastecía en el puerto orbital de Fenksworld y aprovecharla para nuestro propio uso. Esperábamos obtener a Carden vivo, o al menos capturar a un miembro de confianza de su tripulación de quien extraer información.

Por orden de Xerxes, se me concedió el mando bajo una carta de autoridad, y solicitamos cuatro escuadras de hombres de armas de la Armada como apoyo. Con nosotros había otros siete acólitos de mi maestro. Todos eran de confianza, experimentados y capaces. Pensamos que estábamos bien preparados y que teníamos todo bajo control. Desde todos los puntos de vista estábamos equivocados.

Efectuando un asalto simultáneo a través de los túneles de atraque del puerto y abriendo una fisura en la plataforma de mantenimiento del buque con nuestro cutter artillado atravesamos rápidamente las áreas de la nave y penetraron en la cubierta exterior y los compartimentos de la tripulación sin oposición. A pesar de lo perturbador de la situación, aprovechamos para presionar más. No fue hasta que entramos en las zonas de carga que nos dimos cuenta de que Carden era mucho más que un comerciante de objetos prohibidos.

Las bodegas interiores estaban llenas de incontables filas de cilindros sellados de vidrio blindado llenos con restos humanos. Recuerdo que no había olor a descomposición, el aire era frío con un leve olor a flores como si al dueño de esta abominación no le gustara el olor a podredumbre. Ordenamos vigilar el vil almacén para un posterior examen, aunque estaba tentado de ordenar consumirlo en llamas.

Procedimos por el resto del Caminante de Sueños sin encontrar a nadie, salvo los servidores que realizaban las funciones de la tripulación. Así fue que llegamos a los grandes camarotes que impedían el ascenso a la cubierta de mando. Aquí encontramos a Carden y los pocos ocupantes vivos de ese maldito barco. Vestidos de gala, se sentaron alrededor de una gran mesa señorial ante platos vacíos. Muchos de los comensales tenían el aspecto de estúpidos borregos aterrados, otros nos miraban con lo que reconocí como auténtica locura.

Ninguno se movió cuando declaramos nuestra autoridad y entramos al camarote. A la cabeza de la gran mesa se encontraba Carden, como un noble capitán, sonriendo como si esperara a los invitados. En ese momento caí en la cuenta de que estábamos en su trampa en lugar de estar él en la nuestra; que él simplemente esperaba que su presa, su cena, llegase hasta él.

Recuerdo con toda claridad lo ocurrido a continuación, y supongo me llevaré esos momentos a la tumba. Carden se puso en pie y nos dio la bienvenida a su fiesta. Su sonrisa se ensanchó en una medida que un rostro humano no debería permitir, y agrietando su máscara, revelando su verdadero rostro. Sus huesos se endurecieron y retorcieron, y la carne que se extendía sobre ellos adquirió el color y el patrón de una larva de wyrmking. Le disparé y continué haciéndolo hasta vaciar el cargador, ¡Y se rió! Él vino hacia nosotros más rápido que el ojo podía ver. Disparos láser, munición, incluso proyectiles bólter, nada le frenó. Incluso se dejó golpear por espadas al acercarse para desgarrar a sus agresores con sus propias manos. En la confusión que siguió, tuvimos una docena de muertos en pocos segundos.

Continuar habría sido un suicidio; ordené una retirada de emergencia. Agustín, yo, y otros tantos huyeron del camarote. Sólo tuvimos el momento que tomó a Carden saciar su hambre con los que había matado antes de perseguirnos, nos cazaba con una velocidad inhumana y un deleite muy humano. Sólo Agustín y yo escapamos del túnel de embarque con vida, ambos heridos.

Todavía puedo verlo allí de pie mientras nos miraba a través de la pantalla de la puerta blindada, mientras el grueso casco gris del Caminante de Sueños se arrancaba de sus amarres y su terrible maestro se apoyaba en el borde de su cubierta sin sellar, se rió al atravesar frío del vacío. El resto está en el informe. A pesar de los graves daños, el Caminante de Sueños escapó, y en las décadas siguientes, se ha ganado una reputación como un buque maldito. De su maestro, no sé nada más.

Viejo amigo, espero que estos recuerdos sean de utilidad en lo que solo puedo suponer es la búsqueda de un caso similar o la propia bestia, y saber que yo y mis recursos están a su disposición en caso de ser necesitados. En cualquier caso, yo os doy este consejo: aunque los métodos de nuestros hermanos puritanos no sean de tu agrado, si sospecha la presencia de semejante abominación, preste atención a sus métodos y destruya su ubicación completa y totalmente. No deje nada al azar.

Inquisidor Herrod
Ordo Xenos
Conclave Calixis

LOS DISPOSITIVOS DEL HALO

“Más allá de esas alturas prohibidas y vinculadas que el hombre nunca debe romper, hay un trono en el que los dioses temerían sentarse.”

—Nota encontrada en los documentos personales de la inquisidora renegada Erya Neftis

En algunos mundos antiguos y olvidados, las cenizas y ecos de razas y civilizaciones largo tiempo muertas aún persisten. La galaxia es mucho más antigua de lo que la experiencia humana puede comprender, y en su oscura historia muchas razas grandes e insignificante se han levantado y vuelto a la nada, todo mucho antes de que la humanidad hubiera evolucionado. De la mayoría no queda más que polvo y silencio, pero algunas de sus obras aún perduran.

Inhumanas y con un propósito desconocido, algunas son misteriosas, y otras realmente peligrosas; semillas corruptas que retuercen el alma, ensucian la mente, y profanan la sagrada forma humana. Un género de estos artefactos, llamado en documentos inquisitoriales e historias de comerciantes independientes “dispositivos del halo”, por mucho tiempo ha sido conocido y prohibido por la humanidad, porque estos objetos son realmente peligrosos. Sin embargo, hay quienes lo buscan por el falso don que promete. La razón es simple. La humanidad teme a la muerte, y un dispositivo del halo ofrece la inmortalidad...por un precio.

LOS ORÍGENES Y NATURALEZA DE LOS DISPOSITIVOS DEL HALO

El nombre proviene de su origen en mundos de la zona conocida como el Halo de Estrellas; una región peligrosa y de mal agüero que limita con varios vacíos bárbaros del espacio, así como varios sectores imperiales incluyendo Scarus y Calixis. Los mundos de los que vienen los dispositivos del halo son realmente antiguos y completamente sin vida, en órbita alrededor de estrellas muertas que deberían haber perdido su brillo cientos de milenios atrás. Que tales mundos una vez fueron parte de alguna civilización ahora extinta es un hecho aceptado por xenoarcanistas y comerciantes independientes, pero qué eran esas criaturas o la forma en que se extinguieron es una pregunta que nunca ha sido contestada.

Todo lo que se puede conjutar sobre estas criaturas viene de la herencia que dejaron atrás; los artefactos conocidos como dispositivos del halo. De ellos, se puede ver que sus fabricantes tenían un tecnología muy desarrollada y una gran comprensión de la materia física y los procesos biológicos muy por delante de tal vez cualquier otra raza o ciencia conocida. Si los efectos de estos dispositivos en el tejido humano son deliberados, no está claro; si fueran deliberados, indicaría un genio cruel así como una maligna visión del futuro. Si los efectos de los dispositivos son accidentales, indicaría un poder terrorífico capaz de causar tal subproducto sin relación con su verdadero propósito.



ACÓLITOS Y DISPOSITIVOS DEL HALO

Por supuesto, un PJ o incluso un inquisidor extremista podrían sucumbir a la tentación de usar un dispositivo del halo. Se aconseja a los DJs tratarlo con la misma precaución que los pactos demoniacos, ya que existe la posibilidad de un fuerte conflicto en el grupo que puede hacer descarrilar la campaña. Dicho esto, explorar esa búsqueda sombría de la inmortalidad y la libertad de los males del 41º Milenio que un dispositivo del halo puede otorgar es totalmente adecuado para *Dark Heresy*. Los daños a la cordura para su uso se han incluido en sus etapas de transfiguración para este propósito. Tenga en cuenta que una vez se alcanza la fase terciaria, el personaje se vuelve totalmente alienígena y totalmente loco y debe ser retirado del juego. ¡Tal vez para volver como un villano!

Encontrados en féretros de basalto deteriorados y ruinas ciclópeas destrozadas de su civilización, largo tiempo en el anonimato por la erosión de las edades, los dispositivos del halo aparecen inexplicablemente intactos al paso del tiempo. Tienen muchas formas, desde delicados talismanes carbunculares hasta extraños fósiles trilobites en miniatura y siniestros orbes con superficies fluidas y brillantes. Todos comparten una extraña sensación metálica, desafían el análisis por auspecces o escáneres, y son muy sensibles al daño. Cualquier fuerza suficiente para abrir uno también lo destruiría, volviendo inútil cualquiera de estos actos. Todo lo que se sabe sobre sus efectos son medias verdades e historias transmitidas durante milenios. De hecho, hay tantos fragmentos extraños y poco fiables sobre la tradición que les rodea, como formas tienen los dispositivos.

Dada la naturaleza de los proscritos dispositivos del halo, no es sorprendente que los rumores y suposiciones persistan por sus poderes y su uso. Lo cierto es que los dispositivos pueden conceder a su poseedor lo que busca; juventud, vigor y poder eterno, pero de tal forma que solo el más desquiciado elegiría. Con tiempo, los dispositivos se vuelven parte del cuerpo y mente de su poseedor, cambiando de acuerdo con inclinaciones alienígenas y subyugado a apetitos extraños. La vida del poseedor de un dispositivo del halo es menos suya propia y más una parte del propio dispositivo.

HISTORIA PROHIBIDA: DISPOSITIVOS DEL HALO Y EL SECTOR CALIXIS

Por lo que se puede comprobar, el primer descubrimiento de un dispositivo del halo en los bordes de lo que un día sería llamado el sector Calixis fue hecho por el Explorador Archimago Khronus a finales del Milenio 36, aunque cuentos apócrifos sobre artefactos xenos peligrosos y malditos similares se originaron en el área milenios antes. A pesar del análisis, las terribles propiedades de las reliquias aparentemente mundanas descubiertas por Khronus

permanecen sin descubrir. Para que estos horrores emerjan, un dispositivo de halo tendría que caer en manos de los menos escrupulosos.

Se cree que una vez la flota de Khronus volviera muchas décadas después a su base en el Mundo Forja de Stragos ocurrió el incidente, cuyos datos han sido reprimidos durante mucho tiempo por el Mechanicus. Sean cuales sean los acontecimientos ocurridos en Stragos los dispositivos fueron identificados y condenados por el ordo Xenos y el culto a la máquina, y las vidas que todos los involucrados con los dispositivos del halo perdieron dentro del Imperio.

Su amenaza se conoció cuando Angevin comenzó su cruzada y miembros y agentes del ordo Xenos viajaron a su paso buscando signos de su presencia corrupta. Incluso se cree que algunos de los mayores enemigos de la cruzada usaron dispositivos del halo. Que algunos de esos enemigos aún vivan en secreto, preservados por esta tecnología blasfema, es una terrible perspectiva que preocupa a los sagrados ordos.

La Inquisición, por su parte, ha observado los sectores de todo el Halo de Estrellas en busca de signos de la maligna influencia de estos artefactos durante siglos, a la caza de quienes trafican con dispositivos del halo y destruyen sin piedad a quienes han estado en contacto con ellos. Células dedicadas de acólitos han pasado toda su vida investigando y buscando dispositivos del halo. Congregaciones de Inquisidores se han creado y han muerto en la guerra contra estos dones malignos del Halo de Estrellas.

LA PERSECUCIÓN DE SINOPHIA

Las pruebas concretas sobre efectos de los dispositivos del halo son frustrantemente poco frecuentes, pero el conflicto confirmado más reciente llegó en lo que era el mundo fronterizo de Sinophia Magna, unos cien años antes de la cruzada de Angevin. Durante lo llamado por fuentes de los ordos como la persecución de Sinophia, el gran Inquisidor Ozymandias Ruthven destruyó al heredero hereje de una gran y rica casa mercantil de Sinophia. El nombre del hereje juzgado fue tan denigrado que ha sido borrado de todos los registros. El archihereje, cuya influencia abarcaba el segmentum Obscurus hasta las fronteras del propio segmentum Solar, se dice que poseía poderes antinaturales y no podía morir. La Inquisición, por supuesto, no estuvo de acuerdo...

Los crímenes y atrocidades cometidas por este enemigo de la humanidad y sus parientes eran tan graves como para merecer no solo su ejecución y la de sus aliados, sino la de toda su casa y vasallos. Se hizo evidente durante esta persecución que el hereje no era, según su sospecha, un adorador del demonio, mutante deformado o brujo. Más bien, el cuerpo del hereje era una fusión horrible de carne humana contaminada y un artefacto xenos convertido en parte tan importante de su cuerpo que hereje y artefacto eran indivisibles. Se registra en una fuente apócrifa que Ozymandias arrojó a su enemigo al corazón del sol de Sinophia, destruyéndolo por completo.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS DISPOSITIVOS DE HALO

Los dispositivos de halo son artefactos xenos muy oscuros, y su conocimiento está muy restringido. Aquí se presentan directrices para lo que los acólitos con la habilidad Saber prohibido (Xenos) pueden conocer sobre los dispositivos del halo. Por su naturaleza, estas tiradas tienen un valor base de Complicada (-10) más otros modificadores.

TABLA 3-7: SECRETOS DE LOS DISPOSITIVOS DEL HALO

Niveles de éxito	Detalles conocidos
Éxito normal	Son artefactos xenos procedentes del Halo de Estrellas más allá del espacio Imperial. Tienen propiedades extrañas y mala reputación, y su posesión está prohibida por el ordo Xenos.
1 nivel	Tienen varias formas y están hechos de un material metálico de lustre verdoso. Se cree que vienen de mundos antiguos y muertos y se dice que conceden la inmortalidad. Hay un comercio secreto de ellos entre miembros corruptos de la élite y ricos que se atreven a romper la prohibición Inquisitorial. Este comercio secreto provoca contramedidas agresivas por parte de la Inquisición.
2 niveles	No se sabe nada de la raza xenos que creó los dispositivos del halo. Los dispositivos alteran el cuerpo y mente de las personas en contacto prolongado con ellos, concediendo longevidad, juventud y vitalidad a lo que se rumorea que es un coste terrible.
3 niveles	Se cree que la raza que creó los dispositivos del halo existió milenarios atrás y son anteriores a los eldar. Los dispositivos usan un proceso más allá de la comprensión y tradición Imperial de manipular el cuerpo y mente de quien se enlaza con ellos, volviendo a su anfitrión realmente difícil de matar y efectivamente inmortal. Sin embargo, el precio que se paga es la locura, la pérdida de humanidad, y extraños apetitos y ansias como la necesidad de consumir carne y sangre.
4+ niveles	Los dispositivos del halo tienen un efecto más profundo con el paso del tiempo. Quienes se han vinculado por varias décadas solo pueden morir por la destrucción completa de su forma física, y se dice que obtendrán varios poderes extraños a medida que su cuerpo se hace cada vez más alienígena. Los dispositivos también alteran su mente; fusionando su intelecto con uno de origen desconocido, destruyendo la personalidad e identidad del huésped por completo.

COMERCIO ILÍCITO

Desde la fundación del sector, se cree que no más de unas decenas de dispositivos del halo han sido objeto de intercambios clandestinos, vendidos por precios exorbitantes. Este comercio no solo es totalmente ilegal, sino una herejía y crimen tan grave que cualquier implicación traerá la retribución más dura bajo la ley Imperial. Como consecuencia los xenoexcavadores ilegales que obtienen los dispositivos del halo, los contrabandistas que los transportan y los comerciantes del mercado negro que comercian con ellos se cuentan entre los más secretos y peligrosos reincidentes. Tal es el precio de la inmortalidad pregonada por esa escoria que quienes están dispuestos y son capaces de pagar se encuentran entre las personas más ricas, poderosas y con contactos. Esto por sí solo mantiene viva la leyenda del dispositivo del halo entre criminales, comerciantes, y nobles por igual.

LA TENTACIÓN DE LA INMORTALIDAD

Los pocos que codician dispositivos del halo tienen una simple y terrible motivación; la juventud y vigor eternos. Los tratamientos rejuvenecedores, limpieza sanguínea, y otros rituales tecnobiológicos solo preservan la vida. Incluso las soluciones extremas a una edad avanzada, como la conversión augmética total y el soporte de vida ofrecen en el mejor de los casos un regalo envenenado para quienes los ocupan.

En lugar de someterse a la indignidad de la enfermedad y la verdad de su propia muerte, algunos desean la libertad del cruel toque del tiempo buscando otras medidas desesperadas. Para algunos, los Poderes Ruinosos esperan con sus propias mentiras y promesas vacías. Sin embargo, este camino es tan incierto como que está lleno de peligros para el cuerpo y alma. Otros, ricos, despiadados, y con contactos, pueden buscar otros medios, convirtiendo los misterios rumoreados de la antigua ciencia humana y obras alienígenas para su salvación.

Afortunadamente, el conocimiento sobre la existencia de los dispositivos del halo es escaso y los medios para obtener uno aún más raros aún. Sólo los más ricos y poderosos en los sectores que bordean el Halo de Estrellas son capaces de adquirir estos dispositivos prohibidos. Una vez obtenido algo así, pronto se dan cuenta de que tienen un nuevo propósito que los ocupa; primero, ocultar el crimen cometido solo por poseer uno, y, con el tiempo, ocultar los efectos secundarios del dispositivo. El precio por su inmortalidad es, en última instancia, todo lo que tienen y todo lo que son como una espiral en descenso por un camino de contaminación, corrupción, y locura. Con tiempo, la mayoría se verán obligados a una vida de reclusión para sobrevivir, atendidos por algunos sirvientes leales o aterrorizados, y en última instancia, deberán pasar milenios cazados y rechazados por sus semejantes y a merced de alienígenas hambrientos y pesadillas antiguas.



DISPOSITIVOS DEL HALO: LA MATERIA QUE CREA LOS SUEÑOS MÁS OSCUROS

Los dispositivos del halo tienen muchas formas, la mayoría son pequeñas y se confunden con joyas extrañas, pequeñas piezas de armadura, y curiosas estatuas en miniatura. La forma de un dispositivo del halo no influye en sus poderes. Algunas formas comunes son esferas (también llamadas "ojos del halo"), ovoides planos del ancho de una mano humana, aros de diversos tamaños, o pequeños escarabajos u fósiles. Cuando uno comienza a vincularse con alguien, la forma del dispositivo suele cambiar a medida que se funde con su carne.

Un verdadero dispositivo de halo podría cambiar de manos una vez cada cien años y alcanzar precios de hasta decenas de millones de tronos, o cosas por valor igual o más específico, como mapas de rutas de comercio, títulos nobles, secretos oscuros, y otros activos de gran valor.

Los dispositivos del halo solo se pueden obtener de los comerciantes más inescrupulosos y con contactos que trafican con objetos heréticos y profanos. Por tanto, no tienen ningún valor de disponibilidad, y obtenerlos no debería ser una simple cuestión de hacer tiradas.

Un personaje con un pacto demoníaco, poseído, o psíquico (o similar) no puede vincularse con un dispositivo del halo; no aceptará ningún maestro o influencia salvo la suya.

A pesar de que sólo es necesario que alguien tenga contacto cercano con un dispositivo de halo para causar su efecto, hay varias historias y supersticiones que acompañan al uso de dispositivos del halo. Esas prácticas incluyen la implantación quirúrgica del dispositivo bajo la piel, sustituir un ojo con el dispositivo (un llamado "ojo del halo" en este caso), tragar el dispositivo, o incluso bañarse en preparados alquímicos de sangre durante la unión.

TRANSFIGURACIÓN

Los dispositivos del halo comienzan a vincularse con cualquier persona que tenga contacto prolongado (varios días o semanas) con ellos; este contacto puede ser tan simple como usar el dispositivo como una pieza de joyería o mantenerlo en un bolsillo. Sin embargo, la incorporación de este dispositivo de una herida abierta puede acelerar este proceso de forma espectacular. Una vez el dispositivo se vincula con el usuario, comienza a alterarlo. Este proceso de cambio alcanza tres fases: primaria, secundaria y terciaria. Una vez alguien está en la fase primaria no hay vuelta atrás, con el tiempo alcanzará las fases secundaria y terciaria menos que sea destruido.

Los dispositivos del halo requieren la carne de un huésped, y si se mantiene en contacto con la carne, se une a él y, con el tiempo, cambiar esa carne para satisfacer sus propósitos. Los dispositivos tienen un propósito corrupto por eones, y es transformar el cuerpo y mente de quien se enlaza con él hacia una forma oscura y terrible.

A medida que una persona unida a un dispositivo del halo avanza por cada fase, diversos rasgos y efectos se aplican como se detalla a continuación.

Fase Primaria (Vinculado al dispositivo):

En un corto espacio de tiempo, desde pocas semanas hasta unas horas en casos raros, el dispositivo se une totalmente con la carne del usuario. El usuario rejuvenece hasta el pináculo de su vitalidad y juventud. Cualquier enfermedad, deformidad, mutación menor, u otras condiciones médicas físicas a largo plazo que sufriera son anulados. Cualquier extremidad perdida vuelve a crecer durante esta fase (aunque lenta y dolorosamente), sus sentidos se ajustan magníficamente, se mueve con una elegancia natural, e ignora las heridas, excepto las más graves. Junto a sus cambios corporales, la mente del usuario comienza a romperse; descubre que no le agradan los estímulos sensoriales normales (la comida le sabe ceniza, etc.) y sufre de cambios de humor violentos. A medida que pasa el tiempo, descubre que ya no necesita dormir, salvo un par de horas en estado de coma cada pocos días durante los cuales sufre feroz sueños fantasmagóricos de vistas de alienígenas y extrañas ciudades bajo misteriosas estrellas.

Se aplican las siguientes modificaciones en esta etapa:

- Gana +10 heridas.
- El usuario no sufre los efectos de la Fatiga.
- El usuario recupera el vigor de la juventud y deja de envejecer.
- Gana 2d10 puntos de Locura.
- Gana, Agilidad antinatural (x2) y Resistencia antinatural (x2) Sentido desarrollado (Todos).

Fase Secundaria (Tras varios años de contacto):

Con tiempo, el dispositivo se introduce por completo en el cuerpo del usuario y es absorbido parcialmente en la composición celular del propio cuerpo, cuya zona de contacto cubre la piel y tejido cicatrizado. La zona donde se une a la carne comienza a cambiar, llegando a ser moteada y resistente como un exoesqueleto o seca y fría como la de un cadáver embalsamado. El cuerpo se recupera de casi cualquier daño (con tiempo) y es inhumanamente rápido, fuerte, y resistente. Ya no duerme, o ingiere alimentos normales, pero a medida que cae en la locura, desarrolla adicciones extrañas y apetitos insaciables que debe complacer regularmente para no ser cada vez más inestable y enfermizo. Estas adicciones suelen incluir pasar largo rato en oscuridad total o inmerso en radiación solar, y los apetitos suelen ser de tejidos humanos; como sangre, carne, y fluido craneal. El usuario también descubre que tiene recuerdos de civilizaciones alienígenas extrañas, idiomas y escritura mezclados con los suyos propios y puede perder grandes cantidades de sus propios recuerdos.

Se aplican las siguientes modificaciones en esta etapa, añadiéndose a las de la primera etapa:

- Gana +10 heridas.
- Gana 3d10 puntos de Locura.
- Gana Agilidad antinatural (x3), Fuerza antinatural (x2), Regeneración, Resistencia antinatural (x3) y Visión en la oscuridad.
- Gana Saber prohibido (Xenos) o suma +10 si ya posee la habilidad.



- El usuario pierde casi toda necesidad de alimento físico (comida, agua, etc.), pero gana un apetito antinatural o necesidad como una adicción severa.
- Gana Miedo 1 (Inquietante), se aplica cuando su verdadera naturaleza del usuario está expuesto.
- **Resurrección potencial:** Si es asesinado durante este período y su cuerpo no es destruido (quemado hasta las cenizas, desmembrado, etc.) y no se aleja el dispositivo del halo de su cadáver, existe la posibilidad con un porcentaje igual a la cuarta parte de su Voluntad de que tras varios días su cuerpo se repararse a sí mismo y se reanime. Esta resurrección le vuelve irremediablemente loco, y le impulsa a la fase terciaria de inmediato.

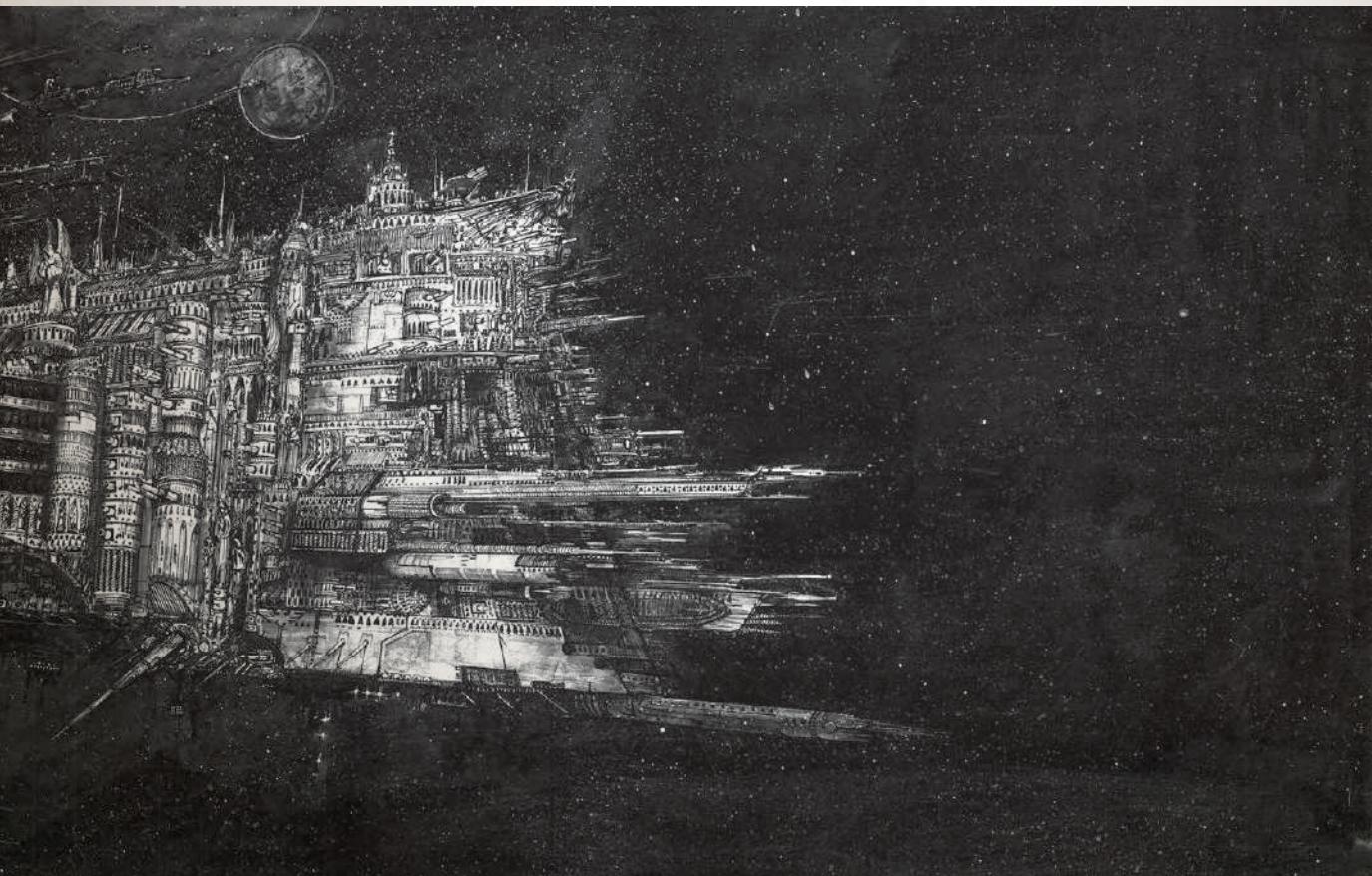
Fase Terciaria (Tras décadas de contacto o resurrección):

Ya no existe ninguna separación entre el usuario y el dispositivo del halo; su cuerpo se altera perceptiblemente, aún es humanoide pero ya no es humano. Ojos radiantes y ardientes, carne cadavérica, demacradas y distorsionada, piel moteada o blindada, e incluso un delgado caparazón de escarabajo; y casi invariablemente, los dedos de las manos se transforman en largas garras de hueso expuesto. Lo que una vez fue humano es ahora tan fuerte que puede arrancarle la cabeza a un hombre de sus hombros con facilidad, sobrevivir al vacío y, según se dice, incluso regresar de la muerte. La mente que una vez descendió hacia la locura ha desaparecido y en su lugar hay algo más. Algo formado a partir de una unión profana de intelectos, algo que puede hablar en lenguas

muertas e incubar en todos los humanos deseosos con una paciencia inhumana.

Se aplican las siguientes modificaciones en esta etapa, añadiéndose a las de la primera y segunda etapa:

- Gana +10 heridas.
- Reduce la Empatía en -15 (hasta un mínimo de 05), aumenta la Voluntad en +10.
- El usuario se vuelve irremediablemente loco y deja de ser tratado como un PJ si lo fuera.
- Gana Armadura natural (Todas 2d5), Armas naturales (Garras; 1d10+BF I o A), Criatura de pesadilla, Criatura del más allá, Fisiología extraña, Fuerza antinatural (x3) Miedo 2 (Temible) y Ultrasonidos.
- Gana Saber prohibido (Xenos) +20.
- **Resurrección (Rasgo):** Un humano en fase terciaria de unión con un dispositivo del halo puede regresar de la muerte. Si el usuario es asesinado, pero su cuerpo no es destruido, se reanima en cuestión de días, muy hambriento. Incluso reducido a huesos destrozados o quemado hasta las cenizas, si los restos son sumergidos en carne y sangre humana y expuestos a una gran corriente eléctrica o radiación, podría resucitar, su cuerpo se reformaría en minutos en una vorágine de sangre y energías sobrenaturales. Nota: la Inquisición no tiene conocimiento concreto de esta capacidad en la actualidad. Su único conocimiento de esta habilidad es de cuentos antiguos, y muchos dentro del ordo Xenos lo toman por una invención caprichosa.



INFORME DE AMENAZA INQUISITORIAL

Como objeto del más extremo castigo, los dispositivos del halo, sus usuarios, y quienes comercian con ellos, están bajo orden de destrucción total por los sagrados ordos. Afortunadamente, los dispositivos de halo son extremadamente raros, y los casos de su uso son igualmente inusuales. Es una cuestión de cierto rencor dentro de la Inquisición que a pesar de su supresión, las historias sobre objetos maravillosos que otorgan la inmortalidad o la eterna juventud aún circulan entre la élite decadente. Casi sin excepción, estos rumores apenas tienen relación con la verdad, pero son capaces atraer a los ingenuos a la búsqueda de estos dispositivos por caminos que los llevan a la herejía.

Se han registrado casos donde un miembro disoluto de la élite ha obtenido un objeto contaminado por la disformidad como un dispositivo de halo, con resultados previsiblemente destructivos. Casi igualmente preocupantes son los charlatanes que dicen vender dispositivos de halo, pero son de hecho simulacros con extrañas condiciones de uso. Estos simulacros son la pesadilla de los ordos, ya que crean pistas falsas, que los pocos comerciantes auténticos de dispositivos del halo pueden utilizar para ocultar sus propias actividades. La Inquisición se ensaña con quienes negocian o están involucrados con la comercialización de falsos dispositivos del halo ya que vender tal mentira es alimentar la herejía, lo es juzgado tan condenable como los verdaderos artefactos a ojos de los ordos.

No se sabe cuántos han caído ya a manos de los horribles dispositivos del halo. Sin embargo, en alguna torre aislada, o finca sellada, sin duda, esos monstruos acechan; con su antigua forma humana retorcida por las baratijas que le prometieron la vida eterna.

TITUS NEFANDIEL: UNA VÍA A LA CONDENACIÓN

Para demostrar los efectos de un dispositivo de halo en el tiempo, aquí se presentan tres ejemplos para usar sus conjuntos de estadísticas. Esta progresión se basa en el PNJ noble disoluto (consulta la página 339 de **DARK HERESY**) que ha pasado por las tres etapas de unión con un dispositivo del halo.

FASE PRIMARIA

Titus Nefandiel, el envejecido descendiente de una enriquecida e inmoral casa noble, ha obtenido su verdadero deseo, la clave de la eterna juventud mediante un dispositivo del halo. Caprichoso y cruel, ahora ha recuperado la vitalidad y la juventud. Ahora lleva una doble vida suplantando al líder de su casa, a quien mató para mantener su tapadera, y como violento asesino. Endiabladamente rápido y fuerte, es capaz de disfrutar de cualquier vicio sin efectos secundarios, y una herida letal en una pelea en la subcolmena apenas le hace perder el paso. Su mente, sin embargo, se desmorona lentamente, y uno a uno los placeres pierden su brillo. La paranoia y sus violentos cambios de ánimo son más frecuentes, y voces extrañas le susurran en la oscuridad. Pronto sus excesos lo obligan a actuar solamente en las sombras, y comienza a mantener una guardia de crueles asesinos contratados a su alrededor.



Perfil de Titus Nefandiel: Fase primaria

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
25	25	30	(6)	30	(6)	35	30	35

Movimiento: 6/12/18/36

Heridas: 20

Habilidades: Aguante (R), Carisma (Em), Charlatanería (Em), Engañar (Em) +10, Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int), Interrogar (V), Jugar (Int), Leer/escribir (Int), Mando (Em), Oficio (Mercader) (Em), Perspicacia (Per), Saber popular (Imperio) (Int), Saber prohibido (Xenos) (Int), Trucos de manos (Ag).

Talentos: Desenfundado rápido, Entrenamiento con armas c/c (Conmocionadora, Energía, Primitiva), Entrenamiento con pistolas (Láser, PS), Pelea callejera, Sentido desarrollado (Todos).

Rasgos: Agilidad antinatural (x2), Resistencia antinatural (x2).

Blindaje: Manto de malla de combate (Brazos 4, Cuerpo 4)

Armas: Cuchillo enjoyado (3m; 1d5+2[†] A; Primitivo), pistola de bajo calibre compacta (15m; T/3/-; 1d10+2 I; Pen 0; Car 4; Rec completa), pistola láser compacta (15m; T/-/-; 1d10+1 E; Pen 0; Car 15; Rec completa, Fiable), espada de energía (1d10+8[†] E; Pen 6; Campo de energía, Equilibrada).
[†]Incluye la bonificación de Fuerza

Equipo: Ropas a la moda, joyas por valor de 1d5x10 tronos.
Nivel de amenaza: Obscuro minoris.

FASE SECUNDARIA

Pasan los años y, a medida que el dispositivo se arraiga en su cuerpo, el noble aparentemente sano comienza a usar ropa elaborada para ocultar la transformación de su carne. Con su reputación ennegrecida por oscuros rumores se retira en gran medida de la vida pública, protegido solo por su riqueza y poder aplicado sin piedad. A todos menos a unos pocos íntimos se les impide acercarse demasiado, y en secreto ha desarrollado una adicción caníbal a la carne humana que lucha por contener. Aunque ahora tiene poca necesidad de armas, todavía lleva una espada de energía envainada a su costado que, si lo requiere, la maneja con tanta fuerza que apenas necesitaría un solo golpe para partir a un toro Grox. Solo los asesinos más curtidos y las compañías más depravadas soportan su presencia ahora.



Perfil de Titus Nefandiel: Fase secundaria

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
25	25	(6)	(9)	(9)	35	30	35	35

Movimiento: 9/18/27/54

Heridas: 30

Habilidades: Aguante (R), Carisma (Em), Charlatanería (Em), Engañar (Em) +10, Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int), Interrogar (V), Jugar (Int), Leer/escribir (Int), Mando (Em), Oficio (Mercader) (Em), Perspicacia (Per), Saber popular (Imperio) (Int), Saber prohibido (Xenos) (Int), Trucos de manos (Ag).

Talentos: Desenfundado rápido, Entrenamiento con armas c/c (Conmocionadora, Energía, Primitiva), Entrenamiento con pistolas (Láser, PS), Pelea callejera, Sentido desarrollado (Todos).

Rasgos: Agilidad antinatural (x3), Fuerza antinatural (x2), Miedo 1 (Inquietante), Regeneración, Resistencia antinatural (x3), Visión en la oscuridad.

Blindaje: Túnica de malla reforzada (Brazos 4, Cuerpo 4, Piernas 4)
Armas: Pistola láser compacta (15m; T/-/-; 1d10+1 E; Pen 0; Car 15; Rec completa, Fiable), espada de energía (1d10+11[†] E; Pen 6; Campo de energía, Equilibrada).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza

Equipo: Ropas de calidad manchadas y descoloridas, joyas por valor de 1d5x10 tronos.

Nivel de amenaza: Obscuro mayoris.

FASE TERCIARIA

Ahora han pasado décadas desde su vínculo con el dispositivo y no se ha visto a Nefaniel fuera de sus propiedades durante años. Muchos creen que murió hace tiempo. El antiguo libertino de la sociedad no ve a nadie y dirige su tambaleante imperio financiero mediante intermediarios, mientras que su morada de pesadilla es atendida solo por unos pocos aduladores locos, servidores mudos y sirvientes tontamente leales. Bajo la capa profundamente encapuchada, su cuerpo parece más insecto que humano, y ninguno de los que se encuentran con su mirada dudan de que las estrellas oscuras que arden en lugar de sus ojos contienen algo más que una malignidad antigua y alienígena. Los apetitos de quien fuera Nefaniel han crecido a lo largo de los años, y ahora las desapariciones que rodean sus propiedades generan demasiadas sospechas para que sus pocos agentes de confianza puedan escapar mediante sobornos. Sin embargo, cualquier intruso que descubra su

secreto puede desear no haberlo hecho, ya que la cosa en la que se ha convertido es más poderosa y terrible que cualquier mortal, y desde hace mucho tiempo ya no usa espadas como arma sino su propia carne.



Perfil de Titus Nefaniel: Fase terciaria

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
25	25	(9)	(9)	(9)	35	30	45	35

Movimiento: 9/18/27/54

Heridas: 40

Habilidades: Aguante (R), Carisma (Em), Charlatanería (Em), Engañar (Em) +10, Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int), Interrogar (V), Jugar (Int), Leer/escribir (Int), Mando (Em), Oficio (Mercader) (Em), Perspicacia (Per), Saber popular (Imperio) (Int), Saber prohibido (Xenos) (Int) +20, Trucos de manos (Ag).

Talentos: Desenfundado rápido, Entrenamiento con armas c/c (Conmocionadora, Energía, Primitiva), Entrenamiento con pistolas (Láser, PS), Pelea callejera, Sentido desarrollado (Todos).

Rasgos: Agilidad antinatural (x3), Criatura de pesadilla, Fisiología extraña, Fuerza antinatural (x3), Miedo 2 (Temible), Regeneración, Resistencia antinatural (x3), Resurrección, Ultrasonidos, Visión en la oscuridad.

Blindaje: Ninguno (Todas 5)

Armas: Garras (1d10+9[†] A o I).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza

Nivel de amenaza: Obscuro extremis.





El pago en sangre y huesos es la única moneda que aceptará la bestia. Debemos ofrecer a uno de los nuestros si queremos que el resto sobreviva. Ahora echaremos a suertes, y aquél con la piedra negra deberá entregar su alma al Emperador.

LA Maldición DE SOLOMON

¡Usted no entiende! ¡Si no saciamos su hambre, vendrá a por nosotros y nuestros hijos! No hay otra manera...

—Declaración de Corrin Ur, capataz vigilante, depósito químico Lambda 19

Solomon es un mundo colmena arruinado y fuertemente industrializado que muere lentamente, donde la rebelión, la superstición y el odio infectan los cañones sombríos de roca y acero. Sus colmenas son lugares cubiertos de contaminación plagados de sospecha, codicia y malestar. Entre las imponentes ciudadelas monolíticas de las metrópolis colmena de Solomon, miles de kilómetros cuadrados de tuberías oxidadas, tinas de procesamiento atronadoras y torres pirotécnicas que escupen fuego cubren el paisaje y oscurecen los cielos con una espesa bruma de smog negro. En los espacios sin luz de estas zonas industriales interiores, o simplemente “el interior”, como los llaman los solomonitas, se dice que muchos terrores acechan sin ser vistos. De estos cuentos, la oscura leyenda de la llamada “maldición” o la “bestia de Solomon” es quizás una de las más antiguas, consistentes y más narradas.

Se transmite de generación en generación entre los desafortunados obligados a vivir y trabajar en las profundidades interiores de Solomon. Es un mito de algún monstruo alienígena que acecha en la oscuridad buscando matar, una sombra dentro de las sombras, y de hombres buenos llevados sin previo aviso a muertes terribles con solo jirones de sangre para verificar su fallecimiento.

La bestia es un emisario de la muerte y un horror nunca visto, algo que acecha en el borde de las mentes aterrorizadas de la población. Sin embargo, la bestia no es un simple cuento, sino un miedo arraigado que por sí solo es lo tan poderoso como para mover a hombres y mujeres comunes a cometer horrores en su nombre. Peor aún, el monstruo mismo puede ser mucho más real y peligroso de lo que pueden concebir las imaginaciones más febres de los aterrizados.

LA MERECIDA OSCURIDAD

En los senderos sin luz bajo las pilas inmóviles del interior, entre los contaminados los desechos químicos y los páramos oxidados donde la gente trabaja para ganarse la vida a la luz de las vetas de prometido, el miedo tiene un reino sin restricciones, y el principal de ellos es el miedo a la bestia. Una mente y un corazón consumidos por el terror pueden considerar hacer cualquier cosa para obtener un respiro momentáneo, y entre estos habitantes de la oscuridad ha nacido una horrible tradición.

Estas personas han sido consumidas por su miedo a la bestia. No tienen nombre propio, título ni organización. Son simplemente víctimas que han sucumbido por completo al terror de lo que yace en la oscuridad. Están unidos por un solo factor: su deseo de aplacar y contentar a la bestia, de preservarse dándole a la Bestia lo que desea, incluso sacrificando a los suyos en la adoración desesperada y apaciguadora de este emisario de la muerte.



USAR LA MALDICIÓN DE SOLOMON EN TUS PARTIDAS

Hay muchas formas de involucrar a los acólitos en la leyenda de la bestia, y la verdad detrás del mito se ha dejado deliberadamente en manos de cada DJ. Aquí se presentan una serie de ganchos de aventuras que involucran posibles verdades detrás de la maldición:

Se podría comenzar con rumores sobre la propia bestia. Los trabajadores desaparecidos, combinados con historias locales sobre lo que vive en la oscuridad, atraerán a los acólitos y los prepararán para un encuentro horrible. Con esas expectativas, los acólitos pueden no estar preparados para descubrir una conspiración para aplacar a la bestia mediante sacrificios.

Como alternativa, puede añadir pistas sobre algún tipo de culto: un testigo delirando sobre enmascarados y rituales o un misionero con informes de brotes de creencias heréticas hacia la bestia y que probablemente dirijan el interés de los acólitos hacia los lugareños. Una investigación más profunda revela santuarios toscos por los desaparecidos o para la bestia misma en complejos industriales en ruinas, conversaciones sobre sacrificios y una población aterrorizada por la oscuridad. Lo más clásico es comenzar con la desaparición de un individuo conectado con los acólitos o de gran importancia. La última ubicación conocida del individuo habrá sido en las profundidades del interior de Solomon. Los jugadores experimentados sospecharán de los lugareños y estarán vigilantes contra algún terror acechando en la oscuridad. En tales casos, puede valer la pena preparar algo para revertir las expectativas de sus jugadores, como ofrecerles pistas falsas para mantenerlos alerta. Entre lugareños, la sospecha y el miedo son sus principales motivadores: todos saben que tienen algo que ocultar; también son personas de corta vida acostumbradas a ser oprimidas o ignoradas por los poderosos, y saben exactamente lo que les espera si se conocen sus crímenes. En base a esto, es probable que su respuesta a los acólitos sea una mezcla de hostilidad cautelosa y deferencia temerosa. Sin embargo, algunos pueden ser particularmente útiles o amigables, que haya quienes deseen guiar a los acólitos a una conclusión falsa o mantener la secreta y culpable esperanza de que traerán la salvación.

Estas personas no son falsificadores ni verdaderos cultistas (usa un perfil de PNJ de entre ciudadano, trabajador de altos hornos y escoria de **DARK HERESY**). Como resultado, los acólitos encontrarán lagunas sospechosas en sus historias o lapsus al hablar, al igual que artículos personales de sacrificios anteriores que aparecen en manos de los lugareños.

Si bien los habitantes locales creen en la bestia, la verdad depende de ti. Hay tres teorías propuestas por la Inquisición disponibles para elegir. Estas opciones no son mutuamente excluyentes; es perfectamente posible que todas sean ciertas y que la leyenda de la bestia sea producto de las actividades de las tres.

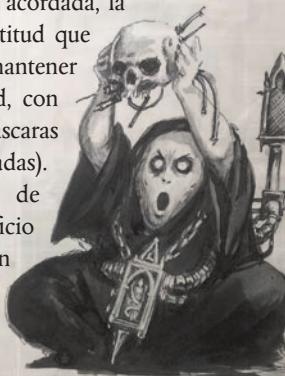
Quienes no viven bajo la maldición de la pobreza, la enfermedad y el miedo en los lugares más oscuros de Solomon no pueden entender el miedo de saber que la oscuridad los está mirando y puede llevarlos si le place. En consecuencia, la mayoría de los que hacen sacrificios a la bestia son trabajadores industriales ordinarios y familias obligadas a vivir en las áreas del interior donde las historias de la bestia son más fuertes. Estas historias a menudo están respaldadas por una serie de desapariciones, el descubrimiento de restos ensangrentados y avistamientos de monstruosidades que acechan en las sombras.

Para comprender a quienes hacen sacrificios a la bestia es importante entender cómo viven estas personas amargadas y temerosas. Lejos de la luz y el viento en las profundidades del interior de Solomon, estos desafortunados trabajan con lámparas de prometido, beben agua espesa con contaminantes que se filtran de las pilas de destilación, y saben que morirán al capricho de mayores fuerzas, ya sea la lenta sentencia de muerte dictada por su labor para con el Imperio o la bestia que acecha su oscuro mundo. El envenenamiento industrial de Solomon ha traído otras miserias que afectan especialmente a aquellos que habitan en el interior: los nacimientos son raros y, con cada generación, un mayor porcentaje de los nacidos viven solo unos pocos meses o son afectados por mutación. Quienes hacen sacrificios a la bestia creen que su única oportunidad de cambiar su destino es apaciguar al menos una de sus amenazas.

EL RITUAL DEL SACRIFICIO

Cerca de los cotos de caza de la bestia, incluso aquellos que no buscan aplacar su maldición conocen la práctica y mantienen el secreto sobre ese asunto ante los forasteros. Por tanto, hasta cierto punto, son cómplices. Aunque algunos creen firmemente en el Dios-Emperador, también saben que están malditos y que deben ofrecer sacrificios para apaciguar la maldición. Los sacrificados suelen ser forasteros que se encuentran en el lugar equivocado en el momento equivocado, por lo que las ofrendas tienden a ser escoria errante, funcionarios menores y otros desafortunados que han sido “reubicados” a la fuerza en el interior para mantener las cuotas de trabajo.

Podría darse el caso donde el miedo a la bestia se ha vuelto tan fuerte que toda una comunidad se ha sacrificado, que los líderes de la comunidad pueden atraer a los forasteros a su telaraña mortal para que puedan ser ofrecidos a la “bestia en la oscuridad”. Sin embargo, dado el peligro que esto representa, la situación debe ser realmente desesperada para que esto ocurra. En otros casos, los sacrificios ocurrirán entre la población local, las víctimas serán seleccionadas por sorteo o algún otro medio de dudosa adivinación. A la hora acordada, la víctima es apresada por una multitud que porta antorchas brillantes para mantener alejada a la bestia y la oscuridad, con sus rostros ocultos por toscas máscaras de tela (en ocasiones, ritualizadas). En un lugar donde la maraña de tuberías es más espesa, el sacrificio es encadenado y abandonado en completa oscuridad a la espera de su destino.



INFORME DE AMENAZA INQUISITORIAL

El ordo Xenos conoce desde hace tiempo el mito de “la maldición”, pero lo ha relegado durante mucho tiempo al nivel de otros mitos insignificantes que abundan en Solomon, como en otros mundos. El ordo razona que tales historias son una respuesta natural a la fragilidad y duras condiciones de vida allí. La información recopilada apunta a la naturaleza generalizada del mito como evidencia de ser un conveniente chivo expiatorio, ya que una sola bestia no podría estar en todas partes a la vez y todo un género de tales criaturas sería evidente desde hace tiempo. Sin embargo, no descartan la posibilidad de que uno o más depredadores xenos deshonestos e incluso una incursión demoníaca localizada sea achacada a la maldición, o incluso a alguna facción herética que use el mito para sus propios fines. Sin embargo, algunas facciones dentro del ordo Xenos no están tan seguras, ya que creen que hay más de lo que parece en estos “cuentos populares”. Quizás haya suficiente para justificar una mayor investigación...

LA NATURALEZA DE LA BESTIA

Nadie sabe realmente qué es la bestia. Para los nobles de la cúspide y los maestros de gremio es una fábula infantil. Los escribas del Administratum y los habitantes comunes lo conocen como una escalofriante historia de fantasmas, o una parábola de la terrible vida en el Interior. Pero para aquellos condenados a vivir en las zonas interiores, es algo real y mortífero.

Los eruditos y adeptos de los sagrados ordos que se han tomado el tiempo para estudiar las historias de la “bestia en la oscuridad” han presentado varias posibilidades. Sin embargo, hasta que se puedan enviar equipos dedicados de investigadores a Solomon para descubrir la verdad, estas seguirán siendo solo teorías. La verdad podría ser alguna o todas estas posibilidades, o quizás algo totalmente diferente.

La bestia es el lugar

La teoría más popular en el ordo Calixis (especialmente entre los adeptos que no han tenido la desgracia de visitar Solomon) es que la bestia no existe en sentido literal. Es más bien una invención de las clases bajas ignorantes y desconfiadas sobre Solomon para explicar la naturaleza desoladora y desesperada de las vidas que llevan. Una “bestia” mítica permite que estas personas culpen de sus problemas a algo tangible. Más importante aún, su creencia en una bestia literal les da la equivocada esperanza de que se salvarán a sí mismos mediante el acto del sacrificio.

Un pequeño grupo de investigadores ha sugerido que aunque las historias de la bestia pueden ser mitos, debe haber algo más que el ambiente contaminado y las duras condiciones de vida, responsable de cazar a los habitantes del interior de Solomon. Teorizan que algún mecanismo arcano o incluso xenos del pasado antiguo puede ser responsable. Estas teorías se ignoran rotundamente en el ordo Calixis.

No obstante, si cualquiera de los casos resulta ser cierto, la bestia no podría ser apaciguada, cazada o detenida. Tal vez sería un miedo perpetuo causado por la plaga y la muerte lenta de este mundo. Alternativamente, la bestia puede ser una

extraña fuerza externa, desconocida, y que posee motivos y propósitos imposibles comprender o demasiado mecanicistas para aplacar. Se necesita gente en la oscuridad, y mientras la gente esté allí, desaparecerá. En cuanto a los sacrificados a la bestia, algunos podrían ser capturados, pero lo más probable es que mueran de hambre o sean devorados por ratas. No importa cómo terminen, sus muertes son intentos inútiles de controlar algo que no comprende los dones o deseos de los hombres.

Enemigos existenciales

Las teorías más exóticas sobre la “maldición” hablan de un dispositivo alienígena enterrado bajo la superficie que consume energía vital o un antiguo sistema de la Edad Oscura de la Tecnología que elimina a los seres vivos de acuerdo con algún inexplicable parámetro, con sus víctimas reducidas a polvo por servidores de dedos afilados o enjambres de insectos con carcasa de bronce. También podría ser alguna propiedad de los materiales utilizados para construir los cimientos del complejo industrial de Solomon, lo que provocaría que la gente salga de la realidad y se sumerja en la disformidad. Incluso podría ser obra de alguna criatura antigua o especie de xenos anterior a la presencia humana en Solomon, actuando para preservar su existencia en secreto.

La bestia es el hombre

Cuando la gente le teme a lo desconocido, puede hablar de bestias que acechan en la oscuridad y de demonios con dientes afilados sedientos de carne. Sin embargo, estos cuentos son producto de una ignorancia ilusoria: el hombre es la peor bestia que acecha en la oscuridad de Solomon.

Varios inquisidores cuyas mentes tienden a pensar en esos términos sospechan en privado que alguien está propagando las historias de la bestia para sus propios fines. Después de todo, la población que vive en las profundidades de los complejos industriales de Solomon es el ganado perfecto para quienes necesitan un suministro regular de humanos para algún vil propósito. Mientras los habitantes aterrizados se reúnen alrededor de sus lámparas químicas y susurran sobre la bestia, otros los miran sin ser vistos, esperando que uno se pierda en un lugar aislado para que los demás puedan hacer lo que deseen. Para estos silenciosos observadores, las ofrendas llorosas abandonadas en lugares oscuros son obsequios fácilmente aceptados que no los disuaden de su propósito.

Gente potencialmente monstruosa

Tanto el Sindicato Imperecedero como la Hermandad de la Oscuridad Cornuda representan cultos activos en Solomon cuyas actividades pueden inspirar las leyendas de una bestia, al igual que han inspirado diferentes cuentos en otras partes de Solomon. Una secta de asesinos entre la élite de Solomon también podría ser el culpable, al igual que las necesidades de una cábala xenófila o herética oculta que requiere un suministro continuo de sujetos humanos.

La bestia es real

Aunque no es una teoría común, una minoría de eruditos inquisitoriales sostiene que la bestia existe realmente. ¿Por qué, en una galaxia llena de cosas extrañas y terribles, no podría haber algún tipo de criatura viviendo en las profundidades de Solomon, atacando a la población allí?

Si esto es cierto, entonces las aterradoras leyendas del interior de Solomon que describen a la bestia no se pueden descartar de inmediato. Quienes habitan en los lugares oscuros de Solomon hablan de una pesadilla que se arrastra y de la guadaña silenciosa de la muerte. Atiborrada de rumores, miedo y superstición, la bestia tiene tantas formas como la gente que habla de ella, pero todos hablan de la oscuridad que viene y arrebata a los vivos sin un sonido. Si la bestia es real, entonces es un depredador alienígena salvaje y desconocido, tan peligroso como cualquier cosa que pueda ser confrontada en las profundidades del vacío. Se describe un ejemplo de criatura al final de esta sección.

Matar a la bestia

Si la bestia es real, matarla no será fácil. Las historias lo describen como un depredador feroz, letal y terriblemente poderoso, adaptado a las condiciones de hacinamiento y oscuridad en los complejos industriales de Solomon. También es probable que conozca su entorno mejor que cualquier hombre. Se retirará si es atacado abiertamente y luego regresará para eliminar a un individuo antes de desaparecer nuevamente. Combinado con el hecho de que es un combatiente temible, la única forma de matarlo es con muy buena suerte o con un plan efectivo.

LA BESTIA DE SOLOMON

La siguiente descripción representa un posible ejemplo de lo que podría ser la bestia: un espantoso depredador xenos que acecha los desechos industriales de Solomon.

Una criatura enorme, en parte serpiente y en parte insecto en su contorno, esta pesadilla hecha carne puede esperar con una paciencia inhumana entre los humos de las pilas de destiladores y las refinerías químicas en busca de su presa. Ciego, es capaz de sentir la más mínima vibración en el aire y rastrear el más leve olor. Puede acechar a su presa durante horas antes de atacar, su caparazón moteado se adapta al color de su entorno. Apuntando a víctimas solas o pequeños grupos aislados, mata como si supiera por instinto que debe permanecer oculta. Cuando está listo, se desenrolla, sus miembros con garras lo impulsan rápidamente hacia adelante sin más ruido que el viento. Las víctimas pueden vislumbrar sus muchas hileras de dientes afilados como agujas e incluso pueden llegar a soltar un breve grito antes de ser cruelmente silenciadas, para recordarlas solo como parte de otro cuento susurrado.

Perfil de la bestia de Solomon

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
60	—	(12)	(10)	60	50	50	17	40

Movimiento: 5/10/15/30

Heridas: 36

Habilidades: Esconderte (Ag) +20, Movimiento silencioso (Ag) +20, Perspicacia (Per) +20, Rastrear (Int) +20, Trepar (F) +20.

Talentos: Ataque relámpago, Ataque veloz, Coraje, Sentido desarrollado (Oído, Olfato), Veloz.

Rasgos: Armadura natural (escamas y placas óseas), Armas naturales (espolones y fauces), Bestial, Brazos múltiples, Ciego, Fisiología extraña, Fuerza antinatural (x2), Miedo 3 (Horripilante), Resistencia antinatural (x2), Tamaño (Enorme).

Punto vulnerable: La bestia es vulnerable a los golpes en su "vientre" desprotegido entre sus placas óseas que solo queda expuesto al alzarse. Solo se puede distinguir con una tirada Difícil (-10) de Perspicacia y solo se puede golpear con un ataque localizado (-20). Si el golpe tiene éxito, el daño se aplica al cuerpo y no se reduce por blindaje o bonificación de Resistencia.

Cuerpo elástico: A pesar de su gran tamaño, la bestia puede mover su cuerpo carente de huesos por espacios mucho más pequeños de lo habitual, pareciendo rezumar y retorcerse a través de tuberías rotas, huecos de ascensores y conductos a voluntad. Puede atravesar aberturas como si fuera del tamaño de un humano, no sufre ningún impedimento en terrenos difíciles y puede trepar verticalmente y aferrarse a cualquier superficie en la que pueda encontrar apoyo.

Sentidos integrados: En ausencia de la vista, todos los sentidos de la bestia trabajan juntos a la perfección para darle una idea de su entorno. La bestia no sufre penalizaciones por ser ciega, ni sufre penalizaciones por oscuridad o mala visibilidad, y puede detectar la presencia de calor y movimiento a menos de 40 metros en todo momento.

Blindaje: Ninguno (Todas 6)

Armas: Espolones y fauces (1d10+12[†] A; Desgarradora).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza

Equipo: Ninguno.

Nivel de amenaza: Xenos mayoris.







MALLEUS

RITUALES DEL CAOS

• ARTEFACTOS IMPÍOS

• LOS PEREGRINOS DE HAYTE

• ATEANISMO

• LA HERMANDAD DE LA OSCURIDAD CORNUDA

• LOS VILES SABIOS

• LA CASA DE FIERAS

• LA SALA DEL ASESINATO



Eli estaba seguro de que había bebido demasiado. Tropezando contra una pared, miró a su alrededor; estaba en una encrucijada, gris, vacía y desconocida. Se había acercado a los bordes exteriores de la colmena? La calzada, resbaladiza por el vapor helado, se deslizó bajo sus pies y cayó hacia adelante.

Por un momento se quedó tendido sobre el ferrocemento, con la nariz y la boca llenas del hedor de su propia bilis. Eli solo pudo darse la vuelta y parpadear mientras la cálida luz dorada lo atravesaba desde una puerta cercana. Una mano se enganchó bajo el brazo de Eli, ayudándolo a ponerse de pie, pero pasaron unas segundas antes de que pudiera distinguir la voz tranquilizadora.

"...Solo ha sido un tropezón en un camino traicionero, nada grave, aunque tal vez deberías entrar". La voz era cálida, suave y tranquilizadora.

Eli distinguió a un hombre bajo y corpulento, con una amplia cabeza calva y una sotana amarilla de mangas anchas. El hombre sonrió, sus ojos azules centellearon.

"Te ves un poco mal. ¿Dónde están mis modales? Necesitas entrar." Con eso, el hombrecito lo agarró del codo y lo condujo a través de una puerta hacia la luz dorada.

A Eli la habitación le parecía desmesuradamente grande, pero la cabeza le daba vueltas de nuevo y no atinaba a ver bien a su alrededor. Cerró los ojos y escuchó un tintineo de vidrio y un susurro.

"Has bebido bastante, pero creo que esto te resultará muy reconfortante", dijo su anfitrión, ofreciéndole a Eli un pequeño vaso estriado con una pizca de líquido oscuro. Eli se concentró y se llevó el vaso a los labios, mientras su anfitrión le sonreía para darle ánimo. La bebida daba a una cúpula de jardín en flor y se deslizó por su garganta ligeramente. Eli sintió que una frescura se extendía detrás de sus ojos. El borroso aturdimiento del alcohol se desvaneció y lo sustituyó una claridad aguda.

"¿Qué es?" Dijo asombrado, mirando la espesa capa de restos en el fondo del vaso.

"Oh, se ha cultivado bajo un sol extraño y se necesita una mano diestra para destilarlo", respondió su anfitrión.



Eli miró a su alrededor de nuevo. El espacio estaba lleno de muebles antiguos ornamentados y estantes llenos de un revoltijo de libros, hojas sueltas de pergamo, placas de latón de aspecto arcaico y paquetes apilados sellados con cintas. Muchos de los tambaleantes montones de papel se mantenían en su lugar por pequeñas jaulas de bronce de pájaros y frascos llenos de líquido.

"¿Eres un adepto?" Preguntó Eli.

"Ah. No no. No lo soy," gorjeó el hombrecito. "Soy más un coleccionista, sí".

La mirada de Eli se posó sobre algunas de las jaulas. Las pequeñas ojos negros de las aves le devolvieron el brillo. "¿Un coleccionista? ¿Qué coleccionas?" No sabía por qué, pero incluso mientras lo decía se dio cuenta de que no quería saber qué coleccionaba el hombrecillo. Había algo en él que hizo que los nervios de Eli se crisparan.

"Un coleccionista de cosas maravillosas", sonrió el hombre, y de alguna manera ya estaba al otro lado de la habitación y abrió una puerta que Eli no había notado. "Ven, tienes que ver esto", dijo haciendo una señal a Eli, quien lo siguió con una repentina y aterradora curiosidad.

Eli entró en un espacio de sombras parpadeantes. Lámparas colgaban de un techo abovedado, cada una hecha de un metal oscuro en forma de lunas sonrientes y soles entrecerrados. La luz parpadeante de la lámpara reveló nichos y recovecos, cada uno de ellos cerrado y atravesado por varillas de latón colocadas en ángulos extraños y retorcidos.

"Ven, ven", dijo el hombrecito, tirando del brazo de Eli. Eli miró hacia las nichos mientras pasaban y las casas lo miraron desde las sombras. Tenía la impresión de ver pequeñas ojos oscuras, piel tensa y piñas pálidas. "¡Aquí hay casas que valen la pena!" dijo el hombrecillo, y había algo siniestro en su sonrisa de bienvenida mientras lo hacía señas a Eli hacia las jaulas.

Eli perdió la cuenta de cuánto tiempo estuvo en compañía del hombrecillo borraso y estirado, pero pronto él estaba llorando y gimiendo como un niño indefenso. Casi colgaba del brazo del hombrecillo gordo cuando llegaron al último nicho de la bóveda.

Saliva seca cubría los labios de Eli y él gimió cuando se detuvieron ante la abertura velada con una cortina tejida con remolinos de fuego amarillo y azul. El hombrecillo no dijo nada, pero sonrió a Eli, sus ojos brillaban y movió su suave y regordeta mano hacia la cortina. Hubo una pausa, menor al intervalo entre dos latidos, y se levantó el telón. Eli gritó, sus manos arrancaron su rastro, la sangre llenó su boca y se dejó caer al suelo, pero en todo el tiempo no pudo apartar la mirada. Arriba, con la cara llena de alegría, la voz del hombrecillo subía más y más.

"Ahora lo ves. ¡Ahora lo ves!"

CAPÍTULO IV:

MALLEUS

"Métete esto en la cabeza. Los demonios siempre mienten".

—cazador de demonios, Mazerahan

La omnipresente amenaza del Caos, la mancha de la disformidad y su corrupción que muerde el tejido de la realidad y atrae las almas de los débiles e incautos a la condenación; es uno de los grandes temas de **DARK HERESY**. La disformidad está literalmente en todas partes. Es un reino paralelo que refleja la realidad cotidiana, impregnándola y haciéndola eco, y donde el velo es delgado, a veces rompiéndose con resultados catastróficos.

La disformidad también es necesaria para la humanidad. Más allá de cualquier debate espiritual sobre su naturaleza o propósito esotérico, tiene usos muy prácticos sin los cuales el imperio vacilaría y moriría. El primero y más grande de ellos es el viaje interestelar y el segundo, casi tan vital, es la comunicación interestelar. Hay otras tecnologías y artes, menos conocidas pero todavía necesarias, que emplean la disformidad en beneficio de la humanidad, pero muchas permanecen ocultas al conocimiento común.

Como contra a estos beneficios vitales, los peligros de la disformidad son enormes y el más mínimo error puede conducir al desastre. Si los peligros de la disformidad fueran solo cuestión de traicioneras energías inestables, los riesgos serían graves. Sin embargo, la verdad es peor: la disformidad tiene hambre, la disformidad vigila y la disformidad odia.

Algunos afirman que la disformidad está viva, como un vasto mar de conciencia demente, pero lo cierto es que cosas oscuras se mueven dentro de sus profundidades. Las entidades que habitan la disformidad van desde depredadores instintivos o inteligencias malévolas hasta fuerzas cósmicas implacables y abstractas nombradas como los dioses del Caos. Todos ellos, si se les permitiera, destruirían la realidad física para saciar su hambre, y cuando la sustancia hirviente de la disformidad se desangra, corrompe y destruye todo lo que toca.

Durante miles de años, ha sido el deber sagrado del ordo Malleus, los cazadores de demonios, estar en guardia contra los horrores del más allá, expulsar al espíritu inmundo, luchar contra el demonio y mantener a la masa de la gente del Imperio en la bendita ignorancia de lo que roe constantemente los límites de su existencia. Esta ignorancia es de gran importancia, porque el ordo Malleus sabe bien que los mayores peligros surgen de la participación de la humanidad en la malignidad de la disformidad. Ya sea por locura, maldad, accidente o estupidez equivocada, es la humanidad la que más a menudo atrae a estos demonios como tiburones al agua ensangrentada.





UNA GUÍA SOBRE EL CONTENIDO DE ESTE CAPÍTULO

Este capítulo enfoca la interacción mortal entre la humanidad y la disformidad, mostrando las formas en que el hombre puede encontrarse con la disformidad: entrometerse en cosas que es mejor ignorar, las artes maléficas de la hechicería y el ritual, artefactos impíos, maldiciones y la invocación de demonios. También describe varias amenazas para el sector Calixis cuyos orígenes se encuentran en las profundidades de la disformidad y, si no se detienen, podrían condenar a incontables millones a un destino peor que la muerte.

También ilustra la profundidad y posibilidades que la disformidad puede ofrecer, desde cultos intrigantes hasta ataques apocalípticos, tragedias privadas y tentaciones oscuras. La última de ellas, la tentación, es digna de mención porque aquí encontrarás poderes y habilidades, incluso aliados, que podrían tentar a los acólitos. El camino al infierno, por así decirlo, está pavimentado con las mejores intenciones de los extremistas.

En general, esta sección contiene reglas para ampliar y detallar los poderes del Caos y los demonios en tus partidas. Su intención es proporcionar una plantilla que te permitirá armar a tus villanos con poderes oscuros y armas viles, además de contribuir a tu propia creatividad. Si, por ejemplo, quieras que un brujo de un culto en particular tenga un poder o encantamiento que le arranca el corazón a una víctima y lo hace volar a su mano, pero no puedes encontrarlo aquí, o un demonio con el poder de animar la tela para estrangular y asfixiar a sus víctimas, entonces invéntalo. Usa el poder relativo y los costes de las cosas que se muestran aquí como punto de partida y recuerda que la disformidad es voluble, peligrosa, corrosiva y, sobre todo, enemiga de la vida y la cordura. ¡Refleja estos hechos y no te equivocarás!

LOS PODERES MALÉFICOS

Hechicería, brujería, magia, llámala como quieras, es una fuerza real y mortal en el 41º Milenio. Pregúntale a cualquier confesor imperial y te dirá que el Caos espera a los incautos y los pecadores, y a través de ritos oscuros y blasfemos, los enemigos de la humanidad ejercen sus males contra los elegidos del Emperador. La pura verdad de qué fuerzas actúan en esta “magia oscura” es un asunto diferente y mucho más enredado, y plagado de paradojas y contradicciones.

Lo que los sagrados ordos aceptan como verdad es que mediante el uso de ciertas fórmulas y ecuaciones y teoremas esotéricos, expresados a veces como simples patrones verbales y somáticos (al menos en apariencia) o, de manera más compleja, mediante rituales de paroja, asesinato y discordia, la materia de la disformidad se puede manifestar en la realidad. Se pueden fabricar artefactos de disformidad para alterar y corromper la materia física, imbuir objetos con poder esotérico, mutar carne, convocar entidades del empíreo e incluso crear brechas y fisuras deliberadas en la estructura del universo. Tales prácticas, e

incluso buscar conocimiento sobre ellas, conlleva una sentencia de muerte inmediata a ojos del ordo Malleus, ya que el buscador no solo se condena a sí mismo, sino a innumerables personas e incluso a la realidad misma en su arrogancia.

Las artes maléficas deben ser investigadas de forma independiente, experimentadas y perfeccionadas en la práctica (un proceso lleno de peligros), o deben ser recogidas por el traidor proceso de tutela bajo un maestro ocultista o incluso una entidad demoníaca. Como tal, el conocimiento y las habilidades de la hechicería son a menudo fragmentarios y paradójicos, porque lo que un brujo puede necesitar frascos de lágrimas de viuda y sales de mercurio ardientes, otro lo puede lograr con un gesto curioso y una simple frase.

Tampoco está claro dónde terminan los poderes psíquicos y dónde comienza la hechicería. Sin embargo, todas las fuentes coinciden en que las artes maléficas son extremadamente peligrosas para quien las maneja, y perturbar una fuerza tan ininteligible y fundamental para dar forma a la realidad es invitar al desastre a cada paso. Sin embargo, esto no detiene al cultista maléfico ni a los brujos; estos individuos a menudo ven la hechicería, la tradición de los demonios y los pactos con los dioses oscuros como senderos fáciles hacia el poder y la gloria. La tarea sagrada del ordo Malleus es cazarlos y destruirlos antes de que otros sufran por su locura y ambición.

RITUALES DEL CAOS

“Ritual del Caos” es un término que incluye las diversas fórmulas y ceremonias que invocan a la disformidad para alterar la realidad o convocar a sus habitantes al universo físico. Los rituales del Caos tienen una variedad casi infinita de formas y a menudo son cosas inconsistentes, malignas e irracionales, que emplean una fórmula lunática y se centran en dañar la realidad de alguna manera. Tal ritual actúa como una bengala en las mareas oscuras de la disformidad más allá para atraer la atención de los demonios y facilitar su paso a través del velo o tal vez se usa para crear una contradicción específica de las leyes físicas y una liberación de lo oculto. Las energías que pueden ser controladas y canalizadas por el usuario del ritual para sus propios fines. Los rituales de disformidad son lamentablemente peligrosos y su alcance potencial está limitado solo por la imaginación depravada de la humanidad y la malevolencia eterna de los propios Poderes Ruinosos.

REALIZAR LOS RITUALES DEL CAOS

En términos de juego, los rituales del Caos sirven para lograr efectos específicos. Podría existir un ritual particular para convocar a un demonio, poseer una víctima, forjar un pacto oscuro con una entidad, contaminar un área con fuerzas impías, predecir el futuro, animar a los muertos o simplemente abrir la realidad y liberar a los demonios se... la lista es interminable. Como regla general, cuanto más complejo y potente sea el efecto a lograr, más difícil será realizar el ritual.

Los rituales requieren tiempo y preparación para realizarse, y existen muchas dificultades para llevarlos a cabo con éxito. Estos se deben al requerimiento de componentes particulares (sustancias raras, víctimas de sacrificios y similares) u otras necesidades más arcanas como una alineación astrológica



USAR RITUALES EN TUS PARTIDAS

Aunque en su mayor parte los rituales impulsados por PNJ necesitan poca definición más que una narrativa en tu juego, puede ser útil para el DJ exponerlos más claramente con fines descriptivos (especialmente si los acólitos se involucran en un intento de interrumpirlos). ¡o incluso realizar uno ellos mismos!). Por esta razón, se ha proporcionado una plantilla para los rituales del Caos.

Plantilla para rituales del Caos

Se puede definir un ritual por los siguientes criterios:

Descripción: En esta sección se describe para qué sirve el ritual, su origen y otros hechos pertinentes.

Requisitos: Lo que se necesita para realizar el ritual; componentes específicos, tiempo, lugar, etc., así como tiradas de habilidad o nivel de Corrupción necesarios para llevarlo a cabo. El resultado de las tiradas y la composición más amplia del ritual pueden afectar al resultado final. Muchos factores, tanto esotéricos como mundanos, pueden afectar al éxito de un ritual. Se pueden encontrar ejemplos particulares de rituales demoníacos en la **Tabla 4-2: Modificadores para rituales de invocación**.

Efecto: El resultado exitoso del ritual.

Duración: Cuanto tiempo permanecen activos los efectos del ritual.

Coste: El coste en términos físicos y espirituales para quienes realizan el ritual, incluyendo locura y corrupción acumulada.

El precio del fracaso: Los intentos de controlar la disformidad tienen un precio desagradable si fallan. Estos normalmente se representan con fenómenos psíquicos, peligros de la disformidad, o en el caso específico de los rituales de invocación o apertura de una grieta disforme, un efecto descrito en la **Tabla 4-1: Desprecio de la disformidad**.

TABLA 4-1: DESPRECIO DE LA DISFORMIDAD

1d100	Efecto
01-50	Ignorado: El silencio y la quietud responden a tus esfuerzos. Fallaste.
51-80	Burlas: Aullidos de risas demoníacas llenan el aire torturado, y tus peores secretos y vergüenzas te son arrojados en burla. Obtienes 1d5 puntos de Locura.
81-90	Derribado: Eres atacado por energías brutales de la disformidad, recibes daño como si te hubieran golpeado con un ataque 1d10+3 (E) con la propiedad Arma de disformidad. En caso de sobrevivir a las heridas (si sufres daño) las hirvientes energías marcan tu alma causándote 1d10 puntos de corrupción.
91-100	Asaltado: para tu afrenta, se envía a un demonio menor a tratar contigo. Debes luchar contra un demonio encarnado o similar (elegido por el DJ) para sobrevivir a tu fracaso.
101-120	Poseído: El Caos responde a tu arrogancia convirtiéndote en su juguete y eres poseído por un espíritu inmundo o algo peor. Como alternativa, el DJ puede determinar que la disformidad concede tus deseos... de la peor forma imaginable.
121+	Devorado: La realidad se resquebraja y eres absorbido por la disformidad entre gritos, o convertido en un gemitante y descerebrado engendro del Caos. Tu personaje ya no existe.

particular, usar un lugar en particular, etc. Otra dificultad que vale la pena mencionar es, por supuesto, la acción de fuerzas hostiles, a saber, las autoridades imperiales y los sagrados Ordos. ¡Atraer su atención puede hacer la vida muy difícil para el sectario maléfico!

Sujeto a una variedad tan infinita de usos, los rituales del Caos rara vez tienen mucha coherencia. Sin embargo, el sufrimiento humano y la muerte son una parte integral de la mayoría (ya que la liberación de energía emocional y psíquica es como carne y bebida para las cosas de la disformidad), y lo que los magos a veces llaman la “regla de la comprensión” se aplica a menudo. Es decir, se utilizan objetos y ritos apropiados para ayudar a crear el efecto deseado. Así, por ejemplo, un ritual para convocar a un demonio del señor de la descomposición bien podría implicar el uso de despojos rancios, implementos oxidados y víctimas de sacrificios enfermas y contaminadas, todos ellos objetos de simpatía por la naturaleza de la criatura a la que se llama. Alternativamente, el ritual podría estructurarse para ayudar a debilitar las

barreras entre la realidad y la disformidad. En tales casos, durante los ritos, pueden emplearse drogas alucinógenas, encantamientos tortuosos y trances entumecedores para sintonizar las mentes de los celebrantes con visiones del más allá que pueden arrastrarse a través de las sinapsis de los espectadores para tomar forma física.

DOMINAR AL DEMONIO

Dirigir a un demonio no es cosa menor, ya que incluso las entidades menores que responden a la llamada del magister de un culto son criaturas que destrozarian a un humano por deporte antes que servir a uno. Para controlar un demonio convocado se libra una batalla de voluntades entre el invocador y la entidad convocada, representada por una tirada enfrentada de voluntad que gasta una acción completa. Esta tirada es modificada por los criterios enumerados en la **Tabla 4-2: Modificadores para rituales de invocación**, por Presencia demoníaca y por cualquier otro factor pertinente.

EJEMPLO DE RITUAL DEL CAOS: INVOCAR A UN DEMONIO ENCARNADO (DESANGRADOR)

Este ritual es empleado por sectarios maléficos para convocar a un desangrador, un siervo demoníaco de Khorne, para que cumpla sus órdenes y mate a sus enemigos. Pueden existir variantes de este ritual, pero este es un ejemplo común.

Requisitos: El ritual debe tener lugar en un lugar de batalla o asesinato y requiere un círculo de invocación inscrito con invocaciones y símbolos sagrados para el dios de la sangre. Se deben colocar braseros de sangre hirviendo y carbones encendidos en los puntos cardinales del círculo, y un humano adulto que haya matado a otro durante su vida o una bestia depredadora debe ser desangrado ritualmente para convocar al demonio, entonando las oraciones correctas al dios de la sangre. Se requiere una tirada **Difícil (-20) de Saber prohibido (Demonología)** para llevar a cabo con éxito el ritual, modificado por la **Tabla 4-2: Modificadores para rituales de invocación**. Si el demonio se invoca con éxito, se debe realizar inmediatamente una prueba de dominio demoníaco para controlarlo.

Efecto: Se invoca un desangrador (consulta la página 351 de **DARK HERESY**).

Duración: Una vez convocado, el desangrador permanece en forma corpórea durante $1d5 + (\text{el número de éxitos en la prueba de invocación})$ horas o hasta que es destruido. Esta duración puede extenderse en áreas donde la barrera entre la disformidad y la realidad es delgada, o si el demonio mata a suficientes criaturas vivas para potenciarse aún más.

Coste: El ritual, ya sea exitoso o no, causa $1d5$ puntos de Locura y $1d5+2$ puntos de Corrupción a los involucrados en la invocación.

El precio del fracaso: El fracaso provoca una tirada de Desprecio de la disformidad (consulta la **Tabla 4-1: Desprecio de la disformidad**) modificada en +10 por cada nivel de fracaso.

TABLA 4-2: MODIFICADORES PARA RITUALES DE INVOCACIÓN

Modificador	Condición [†]
+30	El invocador conoce el verdadero nombre del demonio.
+20	"Las estrellas son propicias" se dan las circunstancias adecuadas El invocador ya ha jurado lealtad al maestro o la causa del demonio.
+10	El ritual sigue la "regla de la comprensión" Al demonio se le ha proporcionado un sacrificio adecuado para participar a su llegada. El invocador tiene un artefacto conectado al demonio.
+0	El invocador conoce la lealtad y la clase del demonio.
-10	El invocador sabe poco de lo que se está llamando.
-30	El invocador no sabe nada de lo que se está llamando. El invocador ha convocado o comandado recientemente demonios de una alianza opuesta.

[†]La combinación de diferentes opciones puede tener como máximo un modificador neto entre +30 y -30.

Si el invocador gana el enfrentamiento, puede ordenar al demonio que cumpla sus órdenes. Ten en cuenta que seguirá las instrucciones habladas (o telepáticas) del invocador.

Si el invocador no supera la tirada, entonces el demonio es libre de hacer lo que quiera y, por lo general, comenzará por intentar descargar su rabia sobre el invocador.

ROMPER EL CONTROL

Los demonios son seres de mentalidad extraña y poco confiables en el mejor de los casos, y siempre es prudente convocarlos para que hagan lo que mejor saben hacer: matar. Si el demonio se ve obligado a ir en contra de su naturaleza fundamental de alguna manera, puede intentar romper el control del invocador, obligando a realizar una segunda tirada para dominarlo con un modificador negativo para el controlador de -30.



EL OSCURO ARTE DE LA HECHICERÍA

La hechicería, vista de una manera objetiva y abstracta, puede verse como la aplicación de técnicas de disformidad, fórmulas ocultas y el uso de la voluntad para lograr efectos muy parecidos a las habilidades psíquicas. Pero a diferencia de las disciplinas habituales de los psíquicos, lo que se requiere para realizar milagros tan funestos es comprender el conocimiento secreto y retorcido necesario para hacerlo, y la convicción y agallas para poner ese conocimiento en práctica.

Esta esfera maligna y errática del conocimiento humano se basa en última instancia en el poder del demonio, ya sea mediante la canalización de los poderes de las entidades disforme directamente (o accidentalmente) o usando la disformidad para imbuir al invocador con poder psíquico. Algunos brujos afirman que sus poderes son un regalo de sus dioses, pero muchos se engañan pensando que solo practican un arte o una ciencia incomprendidos: peligroso, pero injustamente difamado. Independientemente, jugar con la disformidad es una cosa voluble, incierta y completamente peligrosa con su propia inercia y su propia intención diabólica.

Como resultado, los “verdaderos brujos” de gran poder (individuos que comenzaron sin una habilidad psíquica innata, pero que deben sus artes oscuras al aprendizaje prohibido y a los pactos con horrores del más allá), son raros de hecho, incluso

entre cultos maléficos y los sirvientes de los Poderes Ruinosos. Sin embargo, estos individuos obsesionados, motivados y inteligentes se encuentran entre los enemigos más peligrosos a los que se pueden enfrentar los sagrados Ordos.

MECÁNICAS DE LA HECHICERÍA

La hechicería funciona como los poderes psíquicos y cualquiera de los poderes descritos en **DARK HERESY** o en la página 26 de este libro están disponibles para evitar duplicados innecesarios (y a discreción del DJ, viceversa para brujas y psíquicos maléficos). Todos los poderes de hechicería se tratan como efectos psíquicos y los talentos, rasgos y defensas especializadas que afectan a los poderes psíquicos también sirven igual sobre la hechicería.

Los poderes de hechicería se dividen entre los arcanos menores, equivalentes a los poderes psíquicos menores, y los arcanos mayores, que son equivalentes a los poderes de disciplina. Los arcanos que duplican los poderes psíquicos existentes funcionan de la misma manera (tienen el mismo efecto, duración, sangrado excesivo, etc.) pero su umbral aumenta en 2 para un brujo. Esto representa la mayor dificultad que enfrenta el brujo al usar sus habilidades comparado con un psíquico normal. Si no se indica lo contrario, un brujo también debe poder hablar y gesticular libremente para poder utilizar un poder arcano.



La práctica de las artes oscuras para canalizar la disformidad es incluso más difícil y peligrosa que el uso de los poderes innatos de un personaje psíquico, y si el brujo incurre en algún fenómeno psíquico, debe sumar +10 a los resultados de cualquier efecto aleatorio causado por un arcano menor y +20 a cualquier efecto causado por un arcano mayor.

La capacidad de utilizar la hechicería se trata, en aras de la simplicidad, mediante una serie de talentos especiales que se encuentran en la siguiente sección, junto con una serie de poderes específicos disponibles para el hechicero. También se pueden encontrar algunos arcanos adicionales en otras partes de este capítulo bajo descripciones de un culto específico.

Las personas con el talento Brujería tienen acceso a las habilidades Invocación y Psinisciencia y pueden tener su propia versión del talento Conversión corporal.

Hechicero (talento)

Requisitos: Inteligencia 35, Voluntad 35, Saber prohibido (Disformidad o Demonología) +10 o Saber académico (Ocultismo) +10.

Puedes utilizar los poderes de la hechicería y canalizar el poder de la disformidad mediante una combinación de conocimiento esotérico, habilidad y voluntad concentrada. Se considera que el personaje tiene factor psíquico 2 y puede aprender tantos arcanos como el triple de su bonificación de Voluntad, aparte de los adquiridos mediante otros talentos (cada arcano mayor cuenta como dos arcanos menores).

Al elegir poderes arcanos no estás limitado por un tipo particular de poder (como las disciplinas psíquicas), ya que la hechicería es un negocio fragmentado y contradictorio. Los personajes, sin embargo, solo adquirir estos poderes aprendiendo los rituales de forma independiente (ya sea mediante experimentación, tradiciones antiguas o negocios oscuros) y no pueden desarrollarlos de forma natural.

Si un personaje que ya tenía factor psíquico obtiene este talento, funciona de forma diferente (consulta la página 119).

Hechicero maestro (talento)

Requisitos: Inteligencia 40, Voluntad 50, Hechicero.

Tu dominio de las artes oscuras es excelente y has aprendido a evitar las trampas que acosan a otros practicantes menores, canalizando más poder que la mayoría. Se considera que tiene factor psíquico 4, suma +10 a las tiradas para dominar demonios y es inmune a los efectos de la Presencia demoníaca.

Los brujos maestros son extraordinariamente raros, quizás incluso más raros que los psíquicos de nivel alfa, y con razón, ya que pocos poseen la dedicación y fortaleza mental para ejercer su voluntad en la disformidad de este modo. La mayoría son destruidos antes de alcanzar tal habilidad.

Si un personaje que ya tenía factor psíquico obtiene este talento, funciona de forma diferente (consulta la página 119).

Arcano menor (talento)

Requisitos: Hechicero.

Puedes adquirir un arcano menor adicional. Este arcano aún debe aprenderse o investigarse de forma habitual.

Arcano mayor (talento)

Requisitos: Voluntad 45, Hechicero.

Puedes adquirir un arcano mayor adicional. Este arcano aún debe aprenderse o investigarse de forma habitual.

Artes sutiles (talento)

Requisitos: Percepción 40, Voluntad 45, Hechicero.

Puede utilizar la hechicería sin las habituales vocalizaciones y gestos particulares, simplemente concentrándose en los patrones mentales y con su voluntad. Sin embargo, el umbral de los arcanos usados de esta manera aumenta en +2.

¿Crees que sabes la verdad? ¡Estás equivocado! Tu falso templo arderá y tus mentiras se derrumbarán.

PODERES DE HECHICERÍA

ARCANOS MENORES

Hay posibilidades ilimitadas a los usos que los dementes practicantes de la hechicería puedan dar a sus poderes de la disformidad. Éstos son solo algunos:

Máscara de carne

Umbral: 13

Concentración: Acción completa

Mantenimiento: Especial

Alcance: Propio

Invoca los poderes de la disformidad para alterar su carne y cambiar su identidad física. Esto no es una mera ilusión, sino una metamorfosis física real capaz de cambiar su estructura facial, color de ojos y cabello, voz y tono de piel, e incluso puede alterar su constitución, edad aparente, etc. Al usar este poder en combinación con la habilidad Disfraz, se pueden imitar individuos específicos.

Los efectos de la transformación duran tantas horas como la bonificación de Voluntad del usuario y puede anularse en cualquier momento para volver a su forma natural. Tan pronto como el hechicero vuelve a cambiar, debe superar una tirada **Moderada (+0) de Resistencia** o sufrirá 1d5 niveles de Fatiga por el inmenso dolor y la tensión física involucrados.

Derrame: por cada 5 puntos que se supera el umbral del poder, se pueden realizar cambios mayores (con 5 puntos, cambios cosméticos como tatuajes de pandillas, marcas, etc.; con 10 puntos, se puede variar la masa hasta en un 50% o imitar mutaciones; con más de 15 puntos, se puede alterar el género y la especie mientras sea humanoide. Sin embargo, estos cambios son meras imitaciones sin funciones biológicas (el hechicero podría parecer un orko pero no obtendría rasgos asociados a los orkos).

Especial: si el brujo sufre un evento de peligros de la disformidad mientras usa este poder, obtiene una mutación menor aleatoria de forma permanente además de cualquier otro efecto (consulta la página 334 de **DARK HERESY**).

Mensajero de la muerte**Umbral:** 15**Concentración:** Media acción**Mantenimiento:** No**Alcance:** Propio

Enredas las madejas del destino con un efecto mortal, haciendo que otros caigan como si su muerte estuviera predestinada.

El siguiente ataque del hechicero con éxito se considera que tiene la propiedad desgarradora. Si el propio arma ya tiene esta propiedad, se tira un tercer dado y se elige el más alto de los tres. Si transcurren 10 asaltos sin acertar un golpe, este poder se disipa.

Derrame: Por cada 10 puntos que se supera el umbral del poder, afecta a un golpe adicional con éxito.

Susurros de la disformidad**Umbral:** 11**Concentración:** Media acción**Mantenimiento:** Si**Alcance:** Auditivo

Los susurros resonantes de la disformidad amplifican sus habilidades persuasivas a niveles sobrenaturales.

Cualquiera que escuche y comprenda al hechicero debe superar una tirada enfrentada de Voluntad con el brujo (él solo tira una vez y aplica el resultado a todas las tiradas) o se vuelve vulnerable a tus sugerencias, otorgándote una bonificación de +10 a cualquier tirada de Carisma, Intimidar o Engañar contra tu audiencia.

Nota: Este poder no es un auténtico control mental, pero puede usarse para vencer al buen juicio, sembrar discordia, aliviar las sospechas y avivar el fuego del odio.

Derrame: Por cada 10 puntos que se supera el umbral del poder, se obtiene una bonificación adicional de +10 a las tiradas de habilidad hasta un máximo de +30.

Especial: Este poder no requiere ningún gesto o componente salvo que las víctimas escuchen y entiendan las palabras del hechicero.

MALEDICION

Ciertas energías antitéticas, como el campo Gellar de una nave estelar, una sala pentagramática o algunos ataques brujos pueden tener un poderoso efecto en criaturas compuestas total o parcialmente por materia extraída de la disformidad, deshaciéndolas a un nivel fundamental. Este efecto destructivo se llama malediction.

Una entidad que sufre malediction sufre 1d10 heridas por cada asalto de exposición. Dicho daño no se reduce por el blindaje, incorporeidad o bonificación de Resistencia. Además, sufre un -10 a todas las tiradas de características y el doble de los efectos adversos de la Inestabilidad de la disformidad durante los siguientes 2d5 asaltos. Además, después de haber sufrido malediction, un demonio debe superar una tirada **Difícil (-10) de Voluntad** para atacar directamente o acercarse a la fuente de la malediction.

Malediction solo puede afectar a seres con los rasgos Demoníaco o Inestabilidad de la disformidad.

ARCANOS MAYORES**Ruina del demonio****Umbral:** 23**Concentración:** Acción completa**Mantenimiento:** No**Alcance:** 50 metros

Tejiendo un patrón de energías de disformidad, el brujo puede intentar repeler o atrapar a entidades demoníacas.

Si tiene éxito, el brujo puede realizar una tirada enfrentada de Voluntad para infligir malediction (consulta el recuadro) a una criatura demoníaca. Como alternativa, si el demonio tiene una Voluntad de 50 o menor, el brujo puede realizar una tirada para dominar al demonio.

Derrame: Por cada 5 puntos que se supera el umbral del poder, suma +10 a las tiradas enfrentadas de Voluntad y dominio demoníaco hasta un máximo de +30.

Especial: Este poder solo afecta a entidades con los rasgos Demoníaco e Inestabilidad de la disformidad.

Maldición maléfica**Umbral:** (16 maleficio, 20 ceguera, 23 muerte)**Concentración:** Acción completa**Mantenimiento:** No**Alcance:** Línea de visión

Invoca una conjunción de energías malignas para arruinar y maldecir a su víctima. Aquí se nombra tres maldiciones diferentes, aunque es posible que haya más. En cualquier caso, la víctima puede intentar resistir los efectos de la maldición superando una tirada **Moderada (+0) de Voluntad**.

Maleficio: La víctima está plagada de mala suerte, escalofríos que roen los huesos y pavor sobrenatural, sufre un -10 a las tiradas de característica y habilidad durante 1d5 horas. Si la tirada para resistir este poder falla por 3+ niveles, la víctima debe tirar también en la **Tabla 8-4: Traumas mentales** (consulta la página 233 de **DARK HERESY**), considerando esto como horrores de la disformidad.

Ceguera: Los ojos de la víctima lloran sangre, quedando ciego durante 1d5 horas. Si la tirada para resistir este poder falla por 3+ niveles, sus ojos se destruyen en una lluvia de sangre que infinge 1d10 A de daño en la cabeza y la ceguera es permanente (necesitará ojos nuevos si sobrevive). Si sus ojos se destruyen, también sufre 1d10 puntos de Locura.

Muerte: Esta maldición puede incapacitar y matar destruyendo los órganos. La víctima de la maldición sufre 3d10+10 de daño a su Resistencia (reducido a la mitad si posee Resistencia antinatural (x2), etc.). Si su Resistencia se reduce a "0", la víctima muere. Si la víctima de esta maldición sobrevive, el daño a su Resistencia puede curarse normalmente.

Nota: La víctima de la maldición puede sacrificar un punto de destino para evitar su muerte, recuperando 1d5 de Resistencia, pero permaneciendo en coma.

Derrame: Por cada 5 puntos que se supera el umbral del poder, la tirada para resistir los efectos de la maldición empeora en un nivel hasta un máximo de Muy Difícil (-30).

Especial: Cada vez que se usa una maldición, el brujo que la invoca debe superar una tirada **Moderada (+0) de Voluntad** o sufrirá 1d5 puntos de Corrupción.

Descarga infernal

Umbral: 22

Concentración: Media acción

Mantenimiento: No

Alcance: 5x bonificación de Voluntad

Este poder canaliza una ráfaga de pura energía destructiva de la disformidad hacia tu víctima, quemándola y destruyéndola. Haz una tirada de Habilidad de Proyectiles para impactar al objetivo de la forma habitual para un ataque a distancia. Si tienes éxito, tu ataque causa $1d10 + BV$ E de daño. Este daño se considera que tiene la propiedad Arma de la disformidad y, por lo tanto, evitará la mayoría de las armaduras y defensas.

Derrame: Por cada 10 puntos que se supera el umbral del poder, causa $1d10$ de daño adicional.

BRUJOS MALÉFICOS Y PSÍQUICOS CORROMPIDOS POR LA DISFORMIDAD

Para los psíquicos, las artes oscuras de la hechicería presentan un camino engañosamente fácil hacia un mayor poder, pero que cualquier sirviente del Emperador aborrecerá. La mayoría de las brujas y psíquicos renegados no tienen tales escrúpulos, sin embargo, buscan el estudio de las artes maléficas y conocimientos oscuros para aumentar su poder o mejorar el control de sus capacidades. En muchos casos, solo apresuran su caída tentados por un demonio.

La hechicería (que puede representar la corrupción de la disformidad, o el conocimiento oscuro adquirido) se puede combinar con los poderes psíquicos. En lugar de sus efectos habituales, los talentos de Hechicero y Hechicero maestro aumentan cada uno el factor psíquico del individuo en +1 si ya poseía capacidades psíquicas. A partir de este momento puede adquirir arcanos de hechicería como si fueran poderes psíquicos (considerando los arcanos mayores como una nueva disciplina psíquica).

Sin embargo, un desafortunado efecto secundario de esta peligrosa sobrecarga de capacidades psíquicas es el daño causado cuando estos poderes se descontrolan. Cuando un psíquico con el talento Hechicero desencadena fenómenos psíquicos, suma +20 al resultado de la tirada, lo que aumenta la posibilidad de invocar los peligros de la disformidad.

ARMAS, RELIQUIAS Y PROTECCIONES PROFANAS

Los hechiceros, ocultistas y brujos en ocasiones crean objetos físicos para capturar energías oscuras de forma permanente (aunque en ocasiones artesanos condenados y artistas ilusos pueden lograr los mismos resultados por un mero y horrible accidente). Los objetos imbuidos con la disformidad, aunque son muy raros, pueden tener una asombrosa variedad de formas, naturalezas y capacidades, desde fragmentos cargados negativamente que repelen la fuerza demoníaca hasta juguetes poseídos infernalmente diseñados para matar a los incautos. Abarcan todo tipo de baratijas y amuletos, así como las infames armas demoníacas, armas cuya letalidad aumenta enorme y traicioneramente por la voraz entidad disforme atrapada en su interior.

TABLA 4-3: ARTEFACTOS IMPÍOS

Nombre	Coste	Disponibilidad
Amuleto de disformidad	7.000	Muy rara
Muñeca parasitaria	1.000	Rara
Codex maléficos		
Menor	5.000	Rara
Mayor	10.000+	Muy rara

ARTEFACTOS IMPÍOS

La disformidad puede manchar la materia muerta con la misma facilidad que la carne, con una amplia gama de resultados perturbadores. Estos artefactos impíos pueden servir para una amplia variedad de usos, desde la protección hasta la canalización de energía, limitados solo por la oscura imaginación y capacidades de su creador. Los siguientes son tres tipos de artefactos encontrados en manos de hechiceros y adoradores de demonios.

Los precios y disponibilidad nombrados para estos artículos, representan su frecuencia relativa y el coste que implica su creación. Si tales artículos prohibidos aparecieran en el mercado negro, sin duda obtendrían cantidades mucho mayores por parte de aquellos lo suficientemente retorcidos como para desecharlos.

Amuleto de disformidad

Los amuletos de disformidad pueden tomar muchas formas, pero la mayoría de las veces son una piedra grabada de manera peculiar, una bolsa fetiche o un talismán o aro cubierto de símbolos. Estos se preparan ritualmente para ayudar a dominar las mismas energías oscuras que contiene.

Usar un amuleto de disformidad emplea media acción y requiere superar una tirada **Complicada (-10)** de **Invocación**. Si tiene éxito, el amuleto proporciona una bonificación de +10 a los rituales de invocación demoníacos o permite repetir un solo dado al utilizar un poder de hechicería. Usar estos amuletos no está exento de peligros. Si la prueba de invocación falla por 3+ niveles, el usuario debe hacer una tirada de fenómenos psíquicos.

Muñeca parasitaria

Diseñadas para canalizar el poder oscuro de un hechicero o brujo, estas muñecas pueden crearse a partir de cera, carne, mecanismos de relojería, u otros materiales. Sin embargo, deben incluir sangre, cabello u otro tejido de su usuario y su víctima prevista, y solo pueden afectar a esa víctima.

Los poderes que afectan a la mente, los rituales y las maldiciones maléficas pueden lanzarse a la muñeca en lugar de directamente a la víctima (que puede estar incluso a kilómetros de distancia), aunque la víctima puede resistirse a los efectos de estos ataques maléficos normalmente. Si el usuario de la muñeca sufre fenómenos psíquicos al intentar usar la muñeca, la muñeca es destruida.

Si la muñeca es destruida mientras se usa para canalizar un poder, el usuario sufre una poderosa reacción psíquica que le inflige los efectos del poder que estaba intentando canalizar o $1d5$ de daño A (que ignora el blindaje y la bonificación de Resistencia) según corresponda.

Codex maléfico

Es costumbre de ciertos hechiceros, magistrados y ocultistas registrén sus prácticas y conocimientos adquiridos con tanto esfuerzo en libros, papeles ocultos y depósitos de información codificados. Esos codex maléficos (como los llaman los sagrados ordos) pueden tomar varias formas, desde una maraña de folios y garabatos encuadrados con signos incomprensibles hasta placas de datos encriptadas con mecanismos de autodestrucción para evitar la manipulación. Todos contienen la conocimientos prohibidos de la disformidad, y el simple hecho de poseer uno es suficiente para enviar al poseedor a la pira si la Inquisición lo descubre.

El contenido de un codex maléfico puede variar ampliamente; sin embargo, normalmente son suficientes para proporcionar una bonificación de +10 a las tiradas de Saber prohibido (Demonología o Disformidad), aunque este acto también causará 1 punto de corrupción al usuario. Dependiendo del códice, también puede contener los detalles de rituales particulares del Caos, historias de un culto o incluso ritos de hechicería. Las obras más importantes (con 1d5 o más arcanos o rituales) a menudo también son peligrosas de otras maneras, e incluso pueden requerir una tirada de dominar al demonio para usarlos.

PROTECCIONES PENTAGRÁMICAS

Mediante el uso de ciertos rituales ocultos, símbolos sagrados e incluso fórmulas no euclidianas, las barreras pueden inscribirse en objetos o áreas físicas para bloquear o restringir la presencia de entidades disformes. Los secretos y conocimientos necesarios para crear tales protecciones se consideran proscritos y peligrosos, y aparte de los cultistas y magos, son competencia exclusiva del ordo Malleus. La razón de esta prohibición es simple: tales protecciones pueden modificarse fácilmente para ayudar a un hechicero o brujo a controlar y esclavizar en lugar de simplemente rechazar al demonio. Este hecho ha llevado a algunos en la Inquisición por el camino del extremismo y la destrucción en el pasado.

Los efectos de las protecciones

Una protección crea una barrera que un demonio o una entidad disforme encuentran difícil de traspasar. Se pueden proteger áreas, objetos e incluso personas inscribiendo las fórmulas ocultas relevantes.

Los demonios y las entidades de la disformidad que deseen interactuar con una protección (cruzar un espacio protegido, recoger un objeto protegido, atacar a un personaje protegido, etc.) deben superar una tirada de Voluntad para hacerlo. Si la entidad falla en esta tirada por 3+ niveles, sufre malediction. Si supera esta tirada, entonces puede actuar libremente (cruzar la barrera, atacar al personaje, etc.). Si supera esta tirada por más de tres niveles de éxito, la protección es superada y totalmente destruida.

Nota: Incluso si supera la tirada, si la protección permanece intacta, el demonio o la entidad disforme debe realizar la tirada nuevamente si desea volver a atravesarla (realizar ataques contra un personaje protegido, cruzar de regreso al área protegida, etc.).

Crear una protección requiere superar una tirada **Difícil (-20) de Saber prohibido (Demonología)**. Con un éxito el personaje ha creado una protección con un modificador de +0. Por cada dos niveles adicionales de éxito obtenidos, el modificador de la protección obtiene un -10 adicional. Un fallo de 5+ niveles al intentar crear una protección puede tener efectos desastrosos, lo que requiere una tirada en la **Tabla 6-2: Fenómenos psíquicos** (consulta la página 162 de **DARK HERESY**).

Protecciones temporales: Una protección temporal tarda 1d10 minutos en crearse, aunque intentar proteger un área grande (como una casa) lleva considerablemente más tiempo. Las protecciones temporales duran 1d5 horas más tantas horas como el nivel de éxito conseguido durante la creación. Las protecciones temporales también son vulnerables a los daños físicos, lo que puede disminuir o destruir sus efectos.

Protecciones permanentes: Estas protecciones forman parte de la estructura del área u objeto a proteger y duplican el tiempo necesario para fabricar ese objeto, edificio, etc. Estas protecciones permanecen hasta ser totalmente superadas, profanadas o físicamente destruidas.

Armas protegidas: Las armas cuerpo a cuerpo (que no sean armas de Energía, Psíquicas o Demoníacas) también pueden tener protecciones inscritas. Esas armas causan daño sagrado y un demonio que sufra un heridas críticas de ellas también sufre Malediction (consulta la página 118). Sin embargo, las protecciones temporales se degradan con facilidad y fallan tras un único encuentro de combate (a discreción DJ).

El camino de la mano izquierda

Las protecciones pentagramáticas tienen otros usos en la invocación de demonios, pudiendo atrapar a la entidad disforme en su interior (lo que protege al hechicero). Aparte de sus beneficios defensivos, la propia protección proporciona una bonificación de +10 a las tiradas para dominar a las entidades convocadas. Una protección de esta naturaleza puede ser de ayuda para negociar pactos oscuros si se usa de esta manera.

ARMAS DEMONÍACAS

El más infame de todos los artefactos impíos son las armas que contienen la esencia de una entidad disforme, dotándolas de un poder antinatural. Las armas demoníacas pueden variar en habilidades, diseño y apariencia, pero todas son peligrosas para su portador de alguna manera y, a menudo, el demonio está furioso en su confinamiento y esclavitud.

La inmensa mayoría de las armas demoníacas son variaciones de armas cuerpo a cuerpo, aunque también podrían ser armas a distancia y otras armas más esotéricas, pero son mucho más raras. Sin importar su apariencia, todas las armas demoníacas comparten varias propiedades básicas:

Letal: Además de cualquier otro poder y habilidad que posean, las armas demoníacas son cosas hambrientas y antinaturales que se deleitan en quitar vidas. Nunca pueden tener la propiedad Primitiva y suman la bonificación de Voluntad de la entidad al daño y penetración de blindaje del arma.

Resiliencia asombrosa: Sin importar su apariencia, las armas demoníacas son extremadamente difíciles de destruir. Se considera que tienen una armadura natural 20 y son inmunes a

TABLA 4-4: ARMAS DEMONÍACAS SEGÚN SU FUERZA

1d100	Tipo de Entidad	Voluntad	Atributos
1–20	Depredador de la disformidad	15+2d10	Hambriento
21–55	Bestia demoníaca	20+2d10	1 atributo aleatorio
56–88	Demonio atado	20+3d10	2 atributos aleatorios
89–99	Espectro astral	30+2d10	Sanguijuela mental y 1 atributo aleatorio
00	Entidad superior	60+3d10	Crea habilidades únicas o Tocado por la disformidad y 3 atributos aleatorios

los efectos de las armas con la propiedad Campo de energía o efectos similares. Si un arma demoníaca es destruida de alguna manera, tira inmediatamente en la **Tabla 6-3: Peligros de la disformidad** (consulta la página 163 de **DARK HERESY**). Cualquier resultado que indique una manifestación demoníaca, provoca la liberación del demonio encerrado en el arma.

La bestia interior: Todas estas armas llevan en su corazón una entidad disforme esclavizada. Para la mayoría de las armas demoníacas, este es un ejemplo relativamente débil, un demonio menor, una bestia sin sentido, un depredador disforme o incluso un espíritu inmundo o un espectro astral. Cuanto más poderosa es la entidad atada, más poderosa es el arma, pero también lo es el riesgo para el portador.

Para empuñar un arma demoníaca, el usuario primero debe tener éxito en una prueba para dominar al demonio. Esto obliga al arma a obedecer. Sin embargo, después de esto, si la bonificación de Voluntad del portador cae por debajo de la del demonio atado, entonces el demonio interno intentará rebelarse una vez más, obligando a otra tirada para dominar al demonio. Si en algún momento el portador falla una estas tiradas, el demonio puede realizar un ataque de posesión contra su futuro maestro (consulta la página 331 de **DARK HERESY**). Si esto tiene éxito, el portador ha sucumbido y se convierte en esclavo del arma hasta que pueda liberarse.

Atributos del arma

Las armas demoníacas pueden mostrar una variedad casi ilimitada de diferentes poderes y atributos, que la bestia interior puede otorgar a regañadientes a su portador, o por un simple efecto secundario de su presencia. La **Tabla 4-5: Atributos de las armas demoníacas** ilustra algunas posibilidades. En el caso de efectos duplicados, repite el resultado.



TABLA 4-5: ATRIBUTOS DE LAS ARMAS DEMONÍACAS

1d100	Atributo	Efecto
1–20	Afilado como un pecado	Gana la propiedad Desgarradora.
21–31	Hambriento	+5 a los resultados críticos.
31–40	Frío de la disformidad	Causa 1d10 puntos de daño a la Resistencia con cada impacto.
41–50	Estridente	Al empuñarla, su usuario gana el rasgo Miedo 1 (Inquietante) que causa Horrores de la disformidad.
51–60	Nulo	Concede una bonificación de +10 para resistirse a ataques psíquicos.
61–65	Plaga vital	Gana la propiedad Tóxica (causa 2d5 puntos extra de daño).
66–70	Buscacorazones	Suma +10 a la HA del portador.
71–75	Fuego oscuro	Su daño se vuelve de tipo E y el arma prende a sus objetivos en llamas (consulta la página 201 de DARK HERESY)
76–80	Sanguijuela mental	Las víctimas heridas por el arma deben superar una tirada de Voluntad o quedarán aturdidas durante 1d5 asaltos.
81–85	Tocado por la disformidad	Gana la propiedad Arma de disformidad.
86–90	Vampírica	Por cada víctima asesinada, el portador recupera 1d5 heridas perdidas.
91–95	Venganza infernal	El portador gana el talento Furia asesina y Fuerza antinatural (x2) al usarla.
96–99	Sifón de almas	Los impactos pueden asesinar a la víctima automáticamente del mismo modo que un arma psíquica (consulta la página 187 de EL MANUAL DEL INQUISIDOR).
00	Desgarrador de éter	El arma atraviesa cualquier armadura, defensas psíquicas y campos al golpear; toda criatura viviente que reciba daño de este arma debe superar una tirada Moderada (+0) de Resistencia o morirá de inmediato.

La amenaza de Hayte

*E*n primer lugar, debes saber esto, cuando busques enfrentarte a las blasfemias de los Peregrinos de Hayte, nunca encontrarás el dominio del demonio y el poder de la disformidad ostentados más abiertamente o con un abandono tan desnudo como el que desataron estos parientes del infierno.

Nunca subestimes al culto, porque aunque sus miembros provengan de la escoria de la humanidad, ahora realmente se encuentran entre los condenados. Con el alma manchada y la cordura destrozada, abandonarán sus agonías en la adoración y escapirán su último aliento para asesinar; cortalas por la mitad sin piedad ni respiro.

Teme al demonio en medio de ellos, porque las hijas del Caos las siguen como la sombra de un hombre en pleno sol. Los horrores de la sangre y la peste, la miseria y la desolación, los carnívoros y los monstruos cazadores son desatados por ellos con el único propósito de trabajar sus terroras a voluntad.

Cuidado también con los Dybûk: criaturas retorcidas y mutiladas hechas con la carne de hombres y bestias, afigidas por el toque del Caos y con la materia del reino de la disformidad cosida a su piel. Los más importantes entre ellos son los huéspedes demoniacos, productos de la tradición blasfema más terrible y secreta, encarnaciones encadenadas y encarnadas de la ruina de la disformidad. Enfrentar a una criatura así es enfrentarse a la muerte misma.



LOS PEREGRINOS DE HAYTE

"Tu dios está muerto. La fe es una mentira. El infierno nos espera a todos. ¡Que sangren las estrellas!"

—texto inscrito en el cuerpo del cardenal Mollis,
la masacre de Hematite Hill

Un culto asesino apocalíptico tan insidioso como cruel, los Peregrinos de Hayte han plagado el sector Calixis durante casi tres siglos. Durante ese tiempo, se han elevado a niveles de infamia incomparables con ningún otro. Tal es su fundada reputación de horror y atrocidad con los poderes del sector que el mero rumor de la presencia del culto en un área en particular es suficiente para generar casi pánico entre la nobleza y una rápida represión inmediata y brutal por parte de las autoridades locales.

El objetivo final del culto es simple: la destrucción del Imperio. Más específicamente, derribar la fe imperial y asesinar a todos los que sirven al Dios-Emperador: un alma condenada y un asesinato cometido a la vez si es necesario. Con este fin, el culto busca retorcer y corromper las mentes de los despreviados, los oprimidos y los débiles de fe y llevar a cabo asesinatos en masa y sembrar la desesperación y el terror en la mayor escala posible. Los maestros del culto, conocidos como los falsos profetas, ejercen los poderes demoníacos y las energías siniestras de la disformidad con terrible abandono, conduciendo a sus camarillas de locos, almas perdidas y monstruos engendrados por el infierno como armas vivientes en su impía cruzada para terminar con el reinado del trono dorado.

PRINCIPIOS, OBJETIVOS Y CREENCIAS HERÉTICAS

En el centro de las verdaderas creencias de los Peregrinos de Hayte se encuentra el nihilismo del espíritu, la desesperanza absoluta y la desesperación por el verdadero lugar de la humanidad en el universo tal como lo perciben: el de una criatura ciega y chillona a merced de un cosmos mortal y una hambrienta disformidad. Para ellos, la civilización, la razón, la fe, el amor, la familia, la moralidad, la esperanza, el placer y el honor son mentiras y sueños nacidos muertos, estrangulados al nacer por la realidad indiferente e implacable. La respuesta, en lo que a ellos respecta, es la destrucción total: la autoinmolación violenta de la red de mentiras y engaños cuidadosamente forjada por la humanidad. Abrazar la locura, el sufrimiento y la desesperación son la única verdad real de la humanidad. Es odiar y matar y derribar, hasta que no quede nada.

Quienes ingresan al culto son elegidos por la amargura o resentimiento que llevan consigo, algunos recuerdan un desliz o una injusticia, incidentes demasiado comunes en la opresión de la sociedad imperial. El culto trabaja sobre este defecto para erosionar las inhibiciones, la moralidad y la conciencia del recluta hasta el punto en que su odio y sentido de indignación y traición lo consumen. A medida que avanza a través de las capas externas de mentiras y engaños del culto, el iniciado recibe horribles revelaciones y es sometido a sufrimientos y rituales demoníacos diseñados para despojarlo aún más de su cordura y condenarlo por completo, terminando probablemente muerto, obsesionado con el asesinato o irrevocablemente marcado por la influencia corruptora de la disformidad.

Los pocos cultistas que sobreviven lo suficiente, o demuestran ser particularmente prometedores, son tomados bajo la tutela



de un falso profeta e instruidos en las artes de la hechicería y la demagogia. Entonces les es revelado que incluso la adoración al Caos es una mentira, una herramienta, así como los seres de la disformidad los usarían a ellos. Si estos aspirantes sobreviven a tal conocimiento oscuro y a los peligros de su tutela, entonces pueden convertirse en falsos profetas y tallar su propio camino sangriento a través de las estrellas.

ESTRUCTURA Y ACTIVIDAD DEL CULTO

Los Peregrinos de Hayte son considerados el epítome de lo que algunos teóricos de los sagrados ordos denominan “culto cancerígeno”; se introducen en una población o localidad como una enfermedad y se propagan desde un único punto de infección. Las maquinaciones de un falso profeta funcionan para corromper un círculo cada vez más amplio de víctimas y poner en peligro las vidas y las almas de todos los que los rodean. El crecimiento del culto a menudo sigue un ciclo similar a una enfermedad: primero la infección, luego un período de secretismo mientras el culto crece lentamente en número y

poder análogo a un período de incubación. Finalmente llega la etapa terminal, ya que el culto, tras alcanzar una masa crítica, corre desenfrenado en un frenesí destructivo.

La estructura del culto, especialmente en las primeras etapas de la “infección”, se centra por completo en su líder carismático. Estos falsos profetas a menudo se disfrazan como auténticos peregrinos, predicadores viajeros o incluso mendigos que reúnen a los oprimidos. En secreto, obtienen sus primeros conversos apelando a quienes se sienten traicionados o ignorados por las autoridades locales y, en particular, por el Ministorum. Con sus primeros seguidores, cubren su veneno espiritual con palabras melosas y falsas verdades, arrastrando a sus víctimas en una espiral hacia la condenación.

Una vez establecidos de forma segura y secreta en un área, fundarán una célula de culto, seleccionarán nuevos miembros de la escoria de la humanidad y los ya oprimidos o amargados, avivarán las llamas del odio de sus víctimas y se aprovecharán de su dolor y desesperación. Antes de que sus seguidores se den cuenta, han perdido el alma a causa de las mentiras del culto y, malditos, se ven sumergidos en un mundo de inhumanidad, locura y adoración del Caos.



USAR A LOS PEREGRINOS DE HAYTE

Los Peregrinos de Hayte representan un arquetipo de culto apocalíptico del Caos, es decir, uno cuyo objetivo principal es la expansión de la destrucción y el derrocamiento del Imperio. Son el lobo a tu puerta, la bestia interesada solo en la destrucción, y no tienen objetivos físicos, políticos o esotéricos fuera de esto. Lo que buscan es el puro y simple derramamiento de sangre. Como tales, son adversarios poco sutiles pero eminentemente efectivos, especialmente para aventuras orientadas a la acción en las que los acólitos deben detener los rituales en el último minuto, derrotar a los terroristas, investigar asesinatos horripilantes y entrar en lugares donde los ángeles temen pisar.

Debido a que el culto está extendido, dividido y a su estructura celular (cada parte de él es autosuficiente y en gran medida ignorará otras células), es, como oponente, fácilmente escalable al poder relativo de los PJs y toda la ayuda que puedan obtener. Las fuerzas de culto con las que se encuentran los acólitos pueden variar desde una pequeña célula realizando una tarea particular o las primeras etapas de alguna atrocidad planificada, hasta un culto en toda regla que se cuenta por cientos con numerosos demonios atados a su disposición y un poderoso falso profeta al frente.

También vale la pena señalar que, en lo que respecta a los villanos, los Peregrinos de Hayte son total y transparentemente malvados: un grupo de locos sin remedio, mutilados y trastornados que se asocian con demonios y cuya idea de ocio es realizar una masacre simplemente para demostrar que ser justo, moral u ordinario no protege contra un universo indiferente. En resumen, son un enemigo que cualquier acólito o PNJ en su sano juicio deberían ayudar a combatir.

LOS ACTOS DE LOS PEREGRINOS DE HAYTE

En términos de PNJs y adversarios, los Peregrinos de Hayte son en muchos sentidos un culto arquetípico del Caos. El culto recluta de entre los indigentes, los criminales y los abandonados de la sociedad imperial, mientras que sus escalones superiores cuentan con los discípulos de los falsos profetas del culto, muchos de los cuales son expertos en brujería y hechicería. Los demonios invocados, mutantes y otros horrores sirven como tropas de asalto del culto. En la cúspide del culto se encuentra el falso profeta, que lo controla todo como un titiritero. Los falsos profetas son individuos extraordinariamente peligrosos con un gran poder personal y cualquier acólito que subestime este hecho pronto se arrepentirá de haberlo hecho.

Los PNJs sectario iniciado, matón, sectario fanático y escoria de la sección de **DARK HERESY** representan con precisión a los miembros rasos de la secta, mientras que un mago sectario, unos retorcidos del predicador del ministorum y los PNJs reincidentes pueden servir como líderes de rango medio. Aquí se proporciona el nuevo talento Consumido por el rencor, exclusivo de los Peregrinos de Hayte (consulta el recuadro) refleja la pura malicia y locura que exhiben estos sectarios y debe añadirse a cualquier PNJ de este culto. Además, las abominaciones mutantes podrían representar intentos fallidos de atar demonios, y las mantendrían encadenados en una de las guardias ocultas del culto hasta que los necesiten.

Los falsos profetas pueden invocar a cualquier demonio en la sección de adversarios de **DARK HERESY** para dominarlos como mejor les parezca. Sin embargo, la mayoría prefiere la creación de Dybuk y huéspedes demoníacos por su permanencia en el mundo físico, lo que significa que solo invocarían un demonio para realizar una tarea en particular.

Una vez establecida la célula y tras alcanzar su propio y terrible impulso, el falso profeta se retira, ocultándose en secreto mientras los conversos elegidos continúan expandiendo el culto, atrayendo a nuevos seguidores a su causa. Protegido por este anillo exterior, el falso profeta dirige los asuntos tras el escenario mientras comienza su verdadero trabajo: establecer un templo a la disformidad donde realizar sus hechicerías y convocar a entidades del más allá para cumplir sus órdenes.

El falso profeta orquesta este descenso a la locura, prosperando en esta destructiva espiral de adoración del Caos y canalizando el odio y la violencia del culto hacia los objetivos de su elección. Es entonces cuando comienza la pesadilla para el resto del mundo. Lo que pueden haber sido rumores inquietantes y una serie de desapariciones misteriosas y eventos sospechosos estallan en una campaña de terror como pocos pueden imaginar.

Matanzas desenfrenadas, horribles asesinatos y atrocidades inimaginables se desatan en el mundo. A menudo, los ataques suicidas de fanáticos dementes coinciden con incidentes terroristas y, peor aún, el desencadenamiento de fuerzas demoníacas contra la fe y el estado. Con el objetivo de provocar una carnicería indiscriminada y desestabilizar el contraataque de las autoridades, esta tormenta de violencia se vuelve incontrolable, incluso para el falso profeta en su centro. Como una manada de bestias rabiosas, los Peregrinos de Hayte atacan todo lo que encuentran, actuando en su propio impulso asesino para destruir y sembrar el terror, el culto no cede ni huye incluso si se enfrenta a fuerzas superiores, y de hecho se deleita con su autodestrucción, contento con dañar, aterrorizar y matar tanto como pueda antes de ser purgado. Es tras esta explosión final de carnicería cuando, a menos que los sagrados ordos puedan encontrar y matar al arquitecto de este terror, el falso profeta descartará a su rebaño demente y corrupto y se escapará para comenzar de nuevo en otro lugar.

LOS FALSOS PROFETAS

Aunque pueden tener nombres, títulos e identidades falsas si les conviene, “falso profeta” es un nombre adecuado para estos farsantes. Cada uno es un líder poderoso y carismático empapado con la sangre de multitudes en sus manos. Cada uno es un poderoso hechicero que tiene a su disposición muchos secretos peligrosos y el conocimiento prohibido obtenido tanto de sus propias cruzadas depravadas como de las declaraciones intercambiadas con los demonios.

Estos asesinos infieles no tienen lugar en sus corazones para nada más que la amargura y el odio por las mentiras que otros llaman verdad, y aunque están dispuestos a darle al demonio lo que les pida, desprecian la adoración a cualquier entidad disforme, no importa lo poderosa que sea, como un dios. Ven la adoración de tales entidades solo como más mentiras, aunque reconocen que los Poderes Ruinosos son maestros más generosos que el “emperador cadáver”. En su lugar, adoptan el Caos como un medio para un fin, ese fin es el poder de derribar al Imperio. Temerarios en la exhibición de sus poderes, es su costumbre particular usar la disformidad para corromper y esclavizar aún más a sus seguidores, simplemente por el sádico placer de hacerlo. ¡Pobre de cualquier sirviente imperial que caiga en sus malignas garras!

Los falsos profetas de los Peregrinos de Hayte son un enemigo terrible y se han cobrado la vida de varios inquisidores y miles de sirvientes imperiales en el pasado. Combatirlos es el deber jurado y los ordos de Calixis. Aunqueafortunadamente son muy pocos (el ordo Malleus actualmente rastreando alrededor de 30, aunque este número está en disputa), los falsos profetas parecen estar creciendo lenta pero constantemente en número. Si bien cada uno parece seguir su propio camino errático y destructivo sin un plan o sin recurrir a otros de su clase, algunos en los círculos más altos de la Inquisición temen que pueda haber una mente maestra detrás de todos ellos, algún archidiabolista cuyo plan aún tiene que dar frutos.

EL SOLSTICIO SANGRIENTO DE MALFI

El primer incidente importante atribuido al culto, “el solsticio sangriento”, marcaron el patrón de muchas de las actividades posteriores del culto y pueden considerarse emblemáticos de sus peores excesos y pasiones despiadadas. En los años posteriores a la destrucción de la casa Koba en Malfi, se restableció el orden en todas las áreas salvo en las más desoladas de las colmenas superiores, y se impuso una tregua incómoda a las casas gobernantes y gremios rebeldes. Sin embargo, esta frágil paz fue frustrada por una serie de horribles asesinatos.

Los miembros de la Eclesiarquía, desde predicadores mendicantes sirviendo en los bloques de habitáculos más pobres hasta conservadores que cuidaban el altar mayor de la basílica de las siete agujas, estaban siendo masacrados. Algunos murieron en lo que parecían accidentes, otros fueron atacados casi al azar por dementes fanáticos, y más fueron destrozados en habitaciones cerradas. A medida que aumentaba el número de muertos, los agentes de la ley y los arbitradores no podían encontrar ningún vínculo entre ellos más que su fe, y parecían impotentes para detener los asesinatos. Atacar a los fieles de esta manera causó una seria amenaza a la fe de la población y resultó en asesinatos de imitadores, vandalismo de santuarios, incredulidad y pánico públicos que alcanzaron proporciones epidémicas. Finalmente, se convocó a los sagrados ordos a pesar del recelo de la élite malfiana.

Con tres inquisidores al frente, realizaron una brutal represión contra las sospechas de actividad del culto. Se descubrió que un poderoso grupo llamado los Peregrinos de Hayte estaba tras los ataques. El ordo descubrió que desde un sector de colmenas industriales desierto conocido como la zona de carroñaje de Rustblight, se infiltraron en numerosos campos de refugiados, comunidades de bajas colmenas e incluso en algunos santuarios aislados, reemplazando por completo al clero.

El culto se alimentaba de los débiles, los desesperados y de quienes las décadas de casi anarquía de Malfi habían abusado y dejado en la indigencia, volviéndolos contra la ley y la fe imperiales. Lo que la Inquisición no había adivinado eran los poderes demoníacos que poseían los maestros del culto. Cuando una fuerza de 400 Adeptus Arbites y la Guardia Imperial reclutada se acercaron a la fortaleza del culto en la fatídica víspera del solsticio del mártir de invierno, los esperaban.

Tan pronto como la Inquisición penetró en el interior de la zona, fueron atacados por oleadas de fanáticos del culto enloquecidos, dispuestos a morir si podían llevarse a los leales con ellos. A medida que la fuerza de ataque avanzaba lentamente

por el laberinto de obras oxidadas, se vio en apuros cuando horribles mutantes y bestias babeantes, claramente retorcidas y afectadas por energía disforme, entraron en combate.

Los soldados incorporados comenzaron a fallar y huir frente al enemigo, solo para ser perseguidos sin piedad y destruidos por los cultistas locos. Los imperiales más resistentes, como las escuadras de Arbites, pronto se vieron aislados, superados en número y abrumados cuando sus municiones se agotaron y demonios relucientes surgieron de las sombras para destrozarlos. Los tres inquisidores, al encontrar a sus combatientes dispersos y vencidos, unieron y concentraron sus fuerzas; sin embargo, subestimaron el oscuro motivador detrás del culto. Se llamó a sí mismo Karcist, profeta de la verdad, y se presentó ante las asediadas fuerzas del ordo con aliados no menos terribles que un par de huéspedes demoníacos. A continuación le siguió una masacre, y aunque los resueltos inquisidores lograron destruir a uno de los huéspedes demoníacos de Karcist, solo el inquisidor Corina, con el brazo derecho marchito hasta los huesos por el toque de un demonio, logró escapar.

La noticia de la derrota de los sagrados ordos, sin duda difundida por cultistas y traidores cuidadosamente colocados, se extendió como la pólvora entre los escalafones superiores de Malfi. La nobleza se aisló, abandonando al pueblo para que se valiera por sí mismo. Por un breve tiempo, el planeta entero pareció encogerse de terror, y un gran mundo se tambaleó al borde del abismo: el solsticio sangriento había comenzado.

Dementes y monstruos contaminados por la disformidad irrumpieron en las calles matando y quemando con salvaje abandono. Los templos fueron atacados y sus congregaciones masacradas, y en la fortaleza del recinto central del Adeptus Arbites se liberó a un demonio de la masacre, matando a decenas de arbitradores leales antes de ser finalmente destruido por el fuego concentrado de unas cañoneras. A medida que aumentaban los disturbios y el pánico tras matar a miles de personas de Malfi, las FDP y los agentes de la ley locales se vieron abrumados, se cortó el suministro eléctrico y los incendios se descontrolaron. Toda la red de colmenas del continente de Malfi estuvo a punto de colapsar.

Invocando toda su autoridad, el mutilado inquisidor Corina convocó una reunión de las grandes casas de Malfi, realizando una demanda apasionada para que apoyen la lucha o lo pierdan todo. Primero apeló a su fe y a su deber, pero se registra que no fue hasta que se burló de su orgullo herido y su estupidez por permitir que tal herejía se pudriera entre ellos que se pusieron del lado de él. Con el liderazgo, los ejércitos privados e incluso los asesinos secretos de las grandes casas para respaldarlos, los leales lucharon contra la creciente marea de anarquía y la furia suicida de los Peregrinos de Hayte. Durante una semana tras otra de duros y sangrientos combates, se mantuvieron firmes. A medida que llegaba más ayuda de los sagrados ordos y la flota de batalla Calixis, ganaron la partida, se restableció el orden y los últimos restos del culto se extinguieron enfrentándose a las fuerzas imperiales.

Karcist y varios de sus hechiceros subordinados nunca aparecieron durante la gran purga de Malfianos que siguió, pero lideraron atrocidades en décadas posteriores por todo el sector. El archi-heréje Karcist finalmente encontró su fin, no a manos de la Inquisición, sino por el puño de combate del comerciante independiente Harriman Vale casi un siglo después.

En el análisis final, el solsticio sangriento de Malfi proporcionó una exclamación mortal tras siete décadas de desgobierno, discordia, disturbios y derramamiento de sangre en Malfi. Desde entonces ha aparecido en los mitos y la historia de ese mundo como el momento más terrible de una edad oscura.

EL FINAL DEL BUSCADOR ARDIENTE

Uno de los incidentes importantes más recientes atribuidos al culto ocurrió en el 799.M41 en el sistema Macabeo. Cuando la venerable nave de peregrinos, el *Buscador Ardiente* salió de la disformidad al sistema Maccabeus y no respondió a las comunicaciones, fue interceptado y abordado.

Lo que los soldados de la armada encontraron a bordo fue un horror absoluto: tal vez nueve décimas partes de sus siete mil pasajeros murieron de la manera más atroz y violenta. La décima parte restante habían enloquecido al ser torturados en cuerpo y alma. Las órdenes directas del Archihierofante de Maccabeus impidieron que el comandante naval ordenara reducir la nave a escombros. En cambio, pronto fue abordado por un fuerte contingente de los legendarios Sacerdotes Negros de Maccabeus y sus séquitos que purgaron el otrora gran recipiente de los condenados y la mancha oculta de la disformidad que infestaba las cubiertas. Reuniendo las pocas pruebas que quedaban, los Sacerdotes Negros descubrieron que estos desafortunados habían sido condenados por una sola influencia mortal.

Un demagogo canceroso subió a bordo y poco a poco propogó la duda, locura y la corrupción que condenaron a todos a bordo del *Buscador Ardiente*, un falso profeta de los Peregrinos de Hayte. Descubrieron que, mediante sus artes oscuras, escapó infiltrado en el primer grupo que abordó la nave y ahora estaba suelto en el suelo sagrado de Maccabeus Quintus. En un acto sin apenas precedentes, el propio Archihierofante se presentó ante el planeta con la noticia, y con una oratoria apasionada encendió el fervoroso odio de su pueblo contra los engendros del infierno entre ellos. Con una única voz, el planeta se levantó y persiguió al infiltrado, junto con cientos de otros presuntos herejes (y no pocos inocentes capturados por error) que fueron purgados en un frenesí de fanatismo.

Los registros oficiales indican que el falso profeta fue destruido, pero rumores entre los sagrados ordos dicen que los Sacerdotes Negros lograron lo imposible y capturaron al diabolista vivo para entregarlo a un secreto cónclave Malleus. Sin embargo, es probable que nunca se conozca la verdad.

CONSUMIDO POR EL RENCOR (TALENTO)

El alma y la mente de un Peregrino de Hayte están tan consumidas por la amargura y la malicia que no hay espacio para nada más. El sufrimiento físico tiene poco significado, aparte del placer de infligirlo a otros.

Este talento proporciona una bonificación de +10 para resistir el miedo y cualquier intento de controlar o influenciar directamente la mente, además de una bonificación de +30 para resistir los efectos de la intimidación y el interrogatorio. También permite ignorar los efectos del aturdimiento superando una tirada **Complicada (-10)** de Voluntad exitosa.

INFORME DE AMENAZA INQUISITORIAL

La localización, persecución y destrucción de las células de los Peregrinos de Hayte se consideran una prioridad de primer orden para el cónclave de Calixis, y para muchos Inquisidores del ordo Malleus, el “culto” es un objetivo prioritario. Este enfoque se debe en gran parte a la capacidad del culto para realizar una carnicería a gran escala y al peligro más sutil para la salud espiritual y moral a largo plazo de las masas en las que se infiltra. El culto también se considera altamente peligroso para la estabilidad del sector, ya que afortunadamente es uno de los pocos cultos heréticos con capacidad para operar en todo el sector y quizás incluso más allá. Incluso está dispuesto a buscar y atacar activamente a las fuerzas inquisitoriales.

La verdad, cuyo alcance está oculto a la mayoría, es que a pesar de las muchas victorias de los sagrados ordos contra el culto, los falsos profetas permanecen en libertad y se están volviendo más poderosos y numerosos. El abandono y desprecio hacia sus propias vidas y las de sus seguidores crea una especie de rápida “selección natural” en la que solo los más fuertes prosperan, y lo hacen rápidamente, no mediante negociaciones demoníacas, un secretismo servil o conocimientos arcanos, sino precipitándose a una velocidad vertiginosa hacia el poder o la muerte. Para los círculos superiores de la Inquisición, este abandono imprudente plantea una pregunta: dado su aumento constante de poder y su deseo de destruir por encima de todo los demás, ¿hay algo que estos líderes del culto no se atreverían a hacer, si tuvieran suficiente poder?

HOLOCAUSTO DE TORMENTO (PODER PSÍQUICO ÚNICO)

Umbral: 28

Concentración: Acción completa

Mantenimiento: Si

Alcance: 10 metros de radio desde la doncella del dolor

La agonía y la desesperación que siente a cada instante una víctima de la doncella del dolor (consulta la página 131) es inimaginable. Mantenido en un tormento eterno entre la vida y la muerte, entre el roer de los demonios en su alma y los estragos de una extinción corporal sin fin. Amplificado por la disformidad, puede infligir esta insopportable tortura a otros con un efecto devastador, rompiendo la realidad a su alrededor y haciendo a un lado la materia sólida, la carne y la mente por igual.

Todo lo que quede atrapado en la explosión sufre 2d10 A de daño que ignorará cualquier blindaje que salvo los campos de fuerza o protecciones, y será arrojado con gran fuerza (como si hubiera sufrido el poder psíquico Arrojar objeto). Todo el que sobreviva a este ataque debe superar una tirada Difícil (-20) de miedo o también sufrirá un horror de la disformidad.

Derrame: Por cada 10 puntos que se supere el umbral del poder, aumenta el alcance en 10 metros.



CREAR A UN DYBUK

En términos de juego, un dybuk se crea modificando a una criatura, humana o animal, mediante un ritual que mutila el cuerpo y asesina destruye su alma, vinculando a un espíritu demoníaco menor en su lugar.

Características: Cambia las características de la criatura de la siguiente manera: suma 1d10+10 HA, 1d10+10 F, 1d10+10 R, 1d10 Ag, 1d10 V y +2d5 heridas. Reduce Int en -1d10 y reduce Em a la mitad.

Habilidades y talentos: El dybuk pierde todas sus habilidades basadas en Inteligencia y cualquier talento inadecuado. La criatura obtiene las habilidades Esquivar, Movimiento silencioso, Perspicacia, Tregar, si aún no las tenía, y los talentos Carga frenética, Difícil de matar y Asalto rabioso.

Rasgos: gana los rasgos Criatura del más allá, Demoníaco, Miedo 1 (inquietante) y Visión en la oscuridad o aumenta su rasgo de Miedo un nivel. Además, sus ataques naturales pierden la propiedad Primitiva.

Nota: La esencia demoníaca del dybuk está unida permanentemente a su cuerpo mutilado y no está sujeta a Inestabilidad de la disformidad.

Mutación corrupta: La carne del dybuk, aunque estabilizada por las protecciones e inscripciones, aún está sujeta al toque del Caos y tiene un 50% de probabilidad de manifestar 1d5 mutaciones (consulta la página 334 de DARK HERESY, alternando entre mayores y menores, arrojando resultados inapropiados. Como alternativa, también puede usar la Tabla 12-7: Cambios impíos de los huéspedes demoníacos en la página 356 de DARK HERESY).

LOS DYBUK

Vincular huéspedes demoníacos es una práctica peligrosa más allá del alcance de cualquiera, salvo los hechiceros más malignos y eruditos, y un solo error conducirá al desastre. Por eso, en lugar de arriesgarse con un ritual no perfeccionado, muchos invocadores intentan dominar su oficio vinculando primero a entidades menores y más fáciles de controlar, condenando el alma y la carne de alguna víctima desafortunada a convertirse en el recipiente corrupto de la disformidad. Este proceso crea un tipo de demonio menor esclavo de su invocador, un ser conocido en algunos textos proscritos como un dybuk, literalmente, “un recipiente de lo inmundo”. La creación de un dybuk sigue siendo extremadamente peligrosa y rara vez ocurre. Sin embargo, muchos falsos profetas y sus discípulos parecen deleitarse haciendo estos horribles monstruos, y el culto los favorece como guardianes y tropas de choque.

Un dybuk es una grotesca fusión de carne viva y demonio unidos en una invocación ritual sangrienta y depravada. Esto requiere muchas horas de observación por parte del hechicero y tormento infligido a la víctima viva. Si el ritual falla o la víctima muere por simple estrés, la invocación falla y el demonio puede liberarse sin control o la carne del sujeto se convierte en un engendro del Caos hambriento y enloquecido. Si tiene éxito y las ataduras de su carne se mantienen, el resultado es un

recipiente vivo para los hambrientos apetitos de un demonio y una parte de su poder antinatural. A medida que pasa el tiempo, el cuerpo se retuerce y deforma bajo la tensión de la vil presencia interior, y finalmente destruyéndose a sí mismo.

ASESINO DYBUK

La mayoría de los dybuk creados por los Peregrinos de Hayte son humanos, víctimas de los intentos de los falsos profetas de perfeccionar sus artes oscuras o adquirir tropas de asalto desecharables. Muchos son cultistas ellos mismos, y algunos incluso están tan locos como para haberse ofrecido voluntarios para tan terrible unión. La mayoría no lo hace. De hecho, el ritual es una “bendición” que se concede a los agentes capturados del trono dorado. Este perfil se basa en el sectario fanático de DARK HERESY.

Perfil del asesino dybuk

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
42	25	48	50 ⁽¹⁰⁾	35	23	33	51	12

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 15

Habilidades: Engañar (Em), Esquivar (Ag), Movimiento silencioso (Ag), Perspicacia (Per), Tregar (F).

Talentos: Asalto rabioso, Carga frenética, Difícil de matar, Entrenamiento con armas c/c (primitivas), Furia asesina.

Rasgos: Criatura del más allá, Demoníaco (BR 10), Miedo 1 (perturbador), Visión en la oscuridad.

Mutaciones corruptas: Boca y ojos sangrantes, pellejo duro.

Blindaje: Protecciones (Todas 1).

Armas: Hacha cubierta de sangre (1d10+5[†] A; Desequilibrada) o puños y dientes (1d5+4[†] I).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza

Nivel de amenaza: Malleus minoris.

LOS RAKASYA

Conocido también como un cazador de terror, wyrm de la disformidad o destripador del cielo, un rakasya es un depredador demoníaco y voraz cuyo único objetivo en nuestra realidad es cazar y devorar incansablemente carne viva. Toma la forma de una enorme criatura con forma de serpiente envuelta en alas membranosas. Su carne ondulante e inconstante está tachonada por tres ojos ardientes, su cabeza es poco más que unas vastas fauces babeantes de dientes de sierra, mientras que su cola termina en un racimo de tentáculos de púas. La horrible visión de un rakasya es suficiente para volver loco de miedo a los débiles de mente, y una vez desatado, matará y consumirá hasta ser destruido.

Conocido entre los hechiceros maléficos por ser difícil de controlar, un demonio rakasya sigue siendo el arma favorita de muchos falsos profetas. Se deleitan con el terror y la matanza que siembra y tienen la fuerza voluntad suficiente para dominar a estas bestias demoníacas y enfrentarlas a sus víctimas deseadas... la mayoría de las veces.

Perfil del rakasya

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
32	—	(12)	(24)	34	12	46	48	—

Movimiento: 5/10/—/—**Heridas:** 50**Habilidades:** Perspicacia (Per), Psinisciencia (V), Rastrear (Int) +20.**Talentos:** Sentido desarrollado (Vista).

Rasgos: Armas naturales (Fauces y púas), Bestial, Criatura del más allá, Demoníaco^{††}, Fuerza antinatural (x2), Inestabilidad de la disformidad, Miedo 3 (Horripilante), Presencia demoníaca, Reptante, Resistencia antinatural (x2), Tamaño (Enorme), Visión en la oscuridad, Volador 20.

††Demoníaco: Gracias a sus rasgos Resistencia antinatural (x2) y Demoníaco, el rakasya tiene BR 24 contra ataques normales, y una BR 12 contra armas sagradas y psíquicas, y daños psíquicos.

Presencia demoníaca mejorada: El demonio emite un aullido que revuelve el estómago y llena la mente con un abrumador deseo de huir. El aullido se convierte en un enloquecedor chillido al atacar, llenando el aire con el hedor de sangre estancada y carroña. Todas las criaturas a menos de 100 metros sufren una penalización de -10 a las tiradas de Voluntad.

Alas etéreas: Sus borrosas alas fuera de fase y las brumas rencorosas que exuda lo hacen difícil de apuntar en la distancia. Los ataques a distancia contra él no obtienen bonificación por el tamaño de la criatura y sufren un -10 más para golpear.

Difícil de controlar: El demonio solo conoce un hambre insaciable e infinge una penalización adicional de -10 a las tiradas para dominar al demonio, y siempre intentará romper el dominio si le impiden darse un festín con sus víctimas.

Blindaje: Ninguno.

Armas: Mandíbula serrada (2d10+15[†] A) púas de azote (1d10+6[†] I; impacta a todos los objetivos a menos de 10 metros como una acción completa. Este ataque solo se puede usar mientras el demonio está flotando en el aire).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza

Nivel de amenaza: Malleus majoris.

LADY SOLACE, UNA FALSA PROFETA

La falsa profeta identificada por los sagrados ordos usando el alias de lady Solace ha sido perseguida por la Inquisición durante más de 50 años. Originalmente fue responsable de orquestar la Masacre de todos los santos, que dejó más de 1.000 clérigos y celebrantes muertos en el Presbiterio de san La'Mass en Baraspine. Desde entonces, se sabe que fundó células del culto y trabajó sus terrores en Merov, Reth, Dreah y en las profundidades de la colmena Sibellus.

Durante su último encuentro trabajaba para subvertir a la amargada clase baja de siervos del Administratum en Prol VI, sus Peregrinos de Hayte se enfrentaron con el ordo Malleus. Aunque su culto fue aplastado, ella escapó matando al famoso cazador de demonios Auros Varashev y un asesino imperial callidus, además de hundir una ciudad en una anarquía asesina en el proceso. Desde entonces, el ordo Malleus ha buscado cualquier pista sobre su paradero con furioso ímpetu, pero su ubicación y sus actividades siguen siendo desconocidas.

En su apariencia habitual, parece una mujer atractiva de las clases patricias, apenas de mediana edad, y prefiere un atuendo sobrio pero elegante. A menudo se hace pasar por la heredera de una casa noble que atraviesa tiempos difíciles, pidiendo limosnas y ayuda a los necesitados, aunque también se ha disfrazado de una simple trabajadora de colmena o viuda en el pasado. Cuando se abandona tal pretensión, ella no es menos regia, pero la locura brilla en sus ojos de un sorprendente azul hielo y se viste con opulentos vestidos hechos no de seda, sino con los rostros cosidos y desollados de aquellos a quienes ha traicionado y encorsetado sobre huesos de niños.

Lady Solace es una hechicera y una adversaria terriblemente poderosa. Sus habilidades tampoco se limitan simplemente a las que se presentan aquí, ya que conoce una gran cantidad de rituales del Caos y ha esclavizado y ganado favores de numerosos demonios a lo largo de los años.

Perfil de lady Solace

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
39	33	30	42	32	48	51	(12)	60

Movimiento: 3/6/9/18**Heridas:** 25

Habilidades: Carisma (Em) +10, Código (Ocultismo) (Int) +10, Disfraz (Em) +20, Engañar (Em) +20, Escrutinio (Per), Esquivar (Ag), Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int) +10, Invocación (V) +20, Lengua secreta (Lengua malfiana oscura, Peregrinos de Hayte) (Int) +20, Mando (Em) +10, Medicina (Int), Oficio (Mercader) (Int), Perspicacia (Per), Psinisciencia (Per) +10, Saber popular (Bajos fondos, Credo imperial, Eclesiarquía, Imperio) (Int) +10, Saber prohibido (Demonología, Herejía, Sectas) (Int) +20, Saber prohibido (Disformidad, Inquisición, Mutantes) (Int) +10.

Talentos: Arcano mayor (x5), Arcano menor (x3), Artes sútiles, Autoritario, Consumido por el rencor, Conversión corporal, Coraje, Decadencia, Entrenamiento con armas c/c (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (Láser, PS), Favorecido por la disformidad, Hechicero maestro (FP 4), Imperturbable, Odio (Eclesiarquía, Inquisición), Resistencia (Poderes psíquicos), Tocado por el destino (6 puntos de destino).

Rasgos: Inmune (Enfermedad, Envejecimiento, Venenos), Regeneración, Voluntad antinatural (x2).

Blindaje: Vestido de dulce desesperación (artículo profano: se considera que está protegido hexagráficamente, consulta la página 189 del **MANUAL DEL INQUISIDOR**) (Todas 6).

Armas: La mutiladora gris^{††} (1d10+7[†] A, Arma demoníaca láser digital escondido en un anillo adornado (10m; T/-/—; 1d10+2 E; Pen 0; Car 20; Rec —).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza

Equipo: Corazón infernal (consulta reliquias profanas), como falsa profeta ella tiene acceso a cualquier equipo mundano que deseé y puede crear o adquirir equipamiento ocultista y objetos demoníacos según lo necesite.

††La mutiladora gris: Es un arma demoníaca (consulta la página 120) con V 46 y la forma de un cuchillo curvo de carnicero ennegrecido por las llamas y tiene los atributos Buscadorazones (+10 HA al empuñarla) y Tocado por la disformidad (que le da la propiedad Arma de disformidad). Solace tiene un dominio absoluto sobre el arma.

Hechicería (arcanos menores): Aura de miedo (9), Debilitar velo (11), Detectar vida (9), Infilar dolor (10), Máscara de carne (13), Mensajero de la muerte (15), Reminiscencia (10), Ruido de fondo (10), Soportar las llamas (10), Sugestión (11), Susurros de la disformidad (11), Toque dementador (13), Tiempo difuso (15).

Hechicería (arcanos mayores): Atrapar proyectiles (18), Canalización oscura (25), Compulsión (21), Convocar llamas (10), Descarga infernal (22), Empujar (15), Exploración mental (25), Incinerar (21), Maldición maléfica [Ceguera (20), Maleficio (16), Muerte (23)], Ocultar presencia (16), Proyección (23), Ruina del demonio (23), Sangre hirviente (21), Semilla mental (28), Telequinesia básica (13), Tormenta de malignidad (18), Visión lejana (25), Vista lejana (21)

Nota: Al manifestar su hechicería, lady Solace puede lanzar hasta 4d10+12 para superar el umbral de los arcanos sin emplear la habilidad Invocación.

Nivel de amenaza: Malleus majoris.

RELIQUIAS PROFANAS DE LOS PEREGRINOS DE HAYTE

Los falsos profetas y sus discípulos internos usan varios objetos impíos y tocados por la disformidad, que crean en su mayoría a partir de los restos de sus víctimas, objetos sagrados profanados de la fe imperial y otros orígenes desagradables.

Los libros de las promesas vacías

Creados como burla hacia los grandes libros del credo Imperial, estos textos blasfemos fueron escritos por los falsos profetas para abrazar sus creencias malignas y pueden tomar muchas formas, desde folios de piel desollada hasta obras hechas deliberadamente para confundirse con libros de oraciones imperiales, para atrapar a los incautos. De cualquier forma, estas obras son peligrosas.

Un libro de promesas vacías es peligroso pero útil para un inquisidor extremista y concede una bonificación de +10 a las tiradas de investigación de Saber prohibido (Demonología) y (Sectas—solo Peregrinos de Hayte). También contiene muchos rituales secretos para convocar y vincular demonios.

Sin embargo, cada vez que se lee el libro, el lector debe realizar una tirada **Complicada (-10) de Voluntad** o se verá obligado a leer el texto hasta el final y su maldad se infiltrará en su mente. Esta infiltración concede 1d10 puntos de Locura y 1d10 puntos de Corrupción. Los personajes solo pueden ganar estos puntos una vez por personaje.

La degustación sangrienta

Esta vil droga se crea ritualmente a partir de sangre contaminada y las lágrimas de los traicionados, y unas pocas gotas tienen resultados aterradores cuando se disuelven en la bebida. La degustación es creada por los falsos profetas para que la usen sus cultistas más “desechables” en ataques suicidas y en víctimas cautivas por diversión.

Beber o absorber la droga concede 1d5 puntos de Corrupción, y el usuario recibe una bonificación de +1d10 puntos de Fuerza, +1d10 puntos de Agilidad y +1d5 heridas durante 1d5 horas y sufre una sed de sangre extrema e impulsos destructivos y sádicos mientras duren sus efectos.

HECHICERÍA OSCURA DE LOS PEREGRINOS DE HAYTE

CANALIZACIÓN OSCURA (ARCANO MAYOR)

Umbral: 25

Concentración: Acción completa

Mantenimiento: Si

Alcance: 20 metros de radio

El hechicero convoca el retorcido poder de la disformidad para fortalecer a las criaturas demoníacas de la zona, consolidando su control sobre la realidad y reforzando su poder. Todos los demonios (cualquier ser con el rasgo Demoníaco) dentro del alcance del poder obtienen el rasgo Regeneración, +1 a la iniciativa y una bonificación de +10 para resistir la Inestabilidad de la disformidad mientras este poder está en efecto.

Derrame: Por cada 10 puntos que supere el umbral del poder, aumenta el radio en 10 metros.

Especial: Canalizar estas energías nefastas tiene su precio, y por cada asalto que se mantenga el poder, el usuario debe superar una tirada **Complicada (-10) de Resistencia** o sufrirá una herida.

TORMENTA DE MALIGNIDAD (ARCANO MAYOR)

Umbral: 18

Concentración: Acción completa

Mantenimiento: Si

Alcance: 50 metros de radio

Atrayendo las oleadas psíquicas de malicia, paranoia y odio de la disformidad, el hechicero puede llenar los corazones y las mentes de los desprevenidos con una rabia repentina, pánico y venganza con consecuencias letales. Esta oleada de emoción puede convertir a una multitud en una turba violenta, provocando histeria masiva y disturbios asesinos. Todas las criaturas vivas en el radio de acción del poder deben superar una tirada **Moderada (+0) de Voluntad** cada asalto que se mantenga, o se enfurecerán peligrosa y violentamente, intentando matar a cualquiera a su alcance o huirán aterrorizados dependiendo en su estado mental. Los efectos directos de sucumbir a este poder duran hasta 1d10 asaltos después de salir de su influencia.

Este poder se considera un ataque psíquico y un efecto de Miedo, por lo que los talentos y rasgos que protejan contra el miedo también lo afectan.

Derrame: Por cada 10 puntos que supere el umbral del poder, duplica el radio del poder.

Una vez que los efectos desaparecen, el usuario sufre -1d10 de daño a su Resistencia de forma permanente mientras la infusión devasta su cuerpo, y si sobrevive, tiene un 25% de probabilidad de desarrollar 1d5-3 mutaciones corruptas (consulta la descripción del Dybuk) en pocas horas.

Corazón infernal

Este dispositivo cruel explota la lealtad fanática que los cultistas de los Peregrinos de Hayte tienen hacia un falso profeta. Estos amuletos pueden tomar muchas formas, desde piedras preciosas

ensangrentadas hasta un auténtico corazón marchito. El uso del corazón infernal es automático contra cualquier daño que reciba el falso profeta y que pudiera causarle heridas críticas. Con una tirada **Difícil (-20) de Voluntad**, los efectos no los sufre él sino cualquier seguidor humano vivo de su elección en un radio de 50 metros. Todos los efectos de la lesión afligen espontáneamente al seguidor y dejan al falso profeta milagrosamente ileso. Para funcionar, estos seguidores deben haber jurado previamente sus vidas y almas al falso profeta.

Cuando se usa el corazón infernal, se ilumina con una luz profana, lo que da a los acólitos la oportunidad de notar su presencia maligna, y permanecerá activo hasta ser destruido (puede ser objetivo de un ataque localizado y tiene la mitad de heridas que su falso profeta). Si se destruye el corazón infernal, el falso profeta sufre 2d10 heridas.

Las artes involucradas en la creación de un artículo de este tipo son difíciles y peligrosas, y debe unirse al alma del usuario cuando creaarlo. Solo un falso profeta poseería un objeto tan funesto, y nunca puede utilizar más de uno.

La doncella del dolor

Un nuevo y terrible avance en el arsenal de horrores de los Peregrinos, este dispositivo blasfemo utiliza la tradición prohibida normalmente asociada con el vínculo de los huéspedes demoníacos para convertir a un psíquico o brujo capturado en un arma sin vida en las manos del falso profeta.

La doncella parece una jaula reluciente con forma de ataúd en posición vertical. Está tachonado de hojas y púas tanto por dentro como por fuera y está grabado y entintado con viles runas y símbolos que retuerzen la mente y hacen daño a los ojos. Dentro está el cuerpo mutilado de un psíquico cautivo mantenido en una agonizante media vida media y atado a la voluntad del falso profeta.

Atrapado en la doncella del dolor

En términos de juego, la doncella del dolor actúa de manera similar a un paquete de élite (aunque ningún personaje lo aceptaría voluntariamente), que puede aplicarse a cualquier víctima con un factor psíquico de 3+. La doncella efectivamente mata al personaje y le roba el libre albedrío, atando su alma y enloqueciendo lo que queda de su conciencia.

Características: Todas se reducen a la mitad, salvo Resistencia y Voluntad.

Habilidades: Pierde todas las basadas en Agilidad o Fuerza.

Talentos: Pierde todos los basados en Agilidad o Fuerza.

Rasgos: Gana Armadura natural 10 (Todas; se le considera cubierto de protecciones pentagrámicas), Criatura de pesadilla, Criatura del más allá, Demoníaco, Miedo 2 (Temible)

Poderes psíquicos: El factor psíquico aumenta en 1. La víctima retiene cualquier capacidad psíquica que poseyera y gana los siguientes poderes: Aullido de disformidad, Debilitar velo, Holocausto de tormento (consulta la página 127) y Telepatía. Sin embargo, para usar sus poderes debe abrir la máscara de la doncella, lo que significa que los ataques localizados hacia su cabeza desde el frente ignoran si blindaje.

Psíquico enjaulado: La víctima de una doncella del dolor está presa de la agonía y la servidumbre, y no puede moverse por si mismo (salvo mediante sus propios poderes psíquicos). Esclavizado para cumplir órdenes, no puede actuar contra su amo. Sin embargo, es un asesino delirante cuyo único y breve alivio a su tormento es infligirlo a los demás. En caso de que las ataduras de la doncella del dolor se destruyan mediante daños específicamente dirigidos (se necesitaría una tirada **Difícil (-20) de Saber Prohibido (Demonología)** para averiguar cómo) se liberaría el alma atormentada que está dentro (perdiendo su blindaje, pero obteniendo los rasgos Incorpóreo e Inestabilidad de la disformidad). El alma liberada es demente e incontrolable, pero lo más probable es que busque a su torturador para vengarse si puede.





ATEANISMO

“¿Qué daño puede haber en el deleite del saber? ¿En la alegría de presenciar la belleza o apreciar la genialidad?”

—Durlis Talin, prefecto de la colmena Infernis,
quemado por herejía 256.M41

Hay cosas que es mejor no saber, cosas que es mejor no considerar y verdades que es mejor no afrontar nunca. La humanidad, lamentablemente, siempre ha sido inquisitiva, hambrienta por conocer los secretos ocultos tras la cortina de la ignorancia. Para los Poderes Ruinosos, tales deseos son una invitación para recompensar al buscador de la verdad con lo que anhela y, en el proceso, destruirlo. La locura del Ateanismo es una advertencia de que no solo el sectario maligno puede provocar la tormenta del Caos, sino también las locuras de los débiles, los vanidosos y los arrogantes.

El Ateanismo es una escuela de pensamiento y una teoría escolástica y artística. Considera la belleza y los logros puros de la mente por encima de cualquier objetivo y cree que en el propio impulso hacia la perfección y la pureza en cualquier campo se encuentra la única verdad. Con este fin, los ateánistas se esfuerzan por emplear fórmulas y procesos orientados a vislumbrar la majestuosidad de la verdad que subyace a todas las obras del hombre. Lamentablemente para estos insensatos, la verdad que buscan es una mentira unida a los poderes de depravación que resuenan en la disformidad. Al aplicar sus patrones imperfectos y blasfemos, los ateánistas constantemente cortejan a ciegas con la corrupción y la condenación.

LA OBSESIÓN DE JULIUS ATEANOS

El Ateanismo lleva el nombre de Ateanos, el fundador maldito de esta escuela de pensamiento. Ateanos fue un archivista y erudito cuya arrogancia desataría una tradición que ha invadido almas desde su muerte hace más de dos siglos. Erudito, sabio, archivista e iluminador, Julius Ateanos fue el conservador en jefe de la biblioteca del conocimiento en Fenksworld. Las bóvedas resonantes de la biblioteca eran el hogar de Ateanos y sus pilas de libros, rollos de pergamino y almacenes de datos eran sus labores asignadas. Sin embargo, a pesar de todo su saber e intelecto, Ateanos no entendió una verdad fundamental. Ser un conservador del conocimiento en el Imperio significa mantenerlo apartado de aquellos que no deberían tenerlo. Si hubiera tratado ese conocimiento con la sospecha de un carcelero, muchas almas podrían haberse salvado.

Los primeros pasos de Ateanos hacia la condenación fueron culpa de su propio carácter defectuoso, su total confianza en sus capacidades y su fe en la pureza del intelecto. Durante décadas había estudiado minuciosamente las obras a su cargo. Había leído sobre grandes pensadores que construyeron los cimientos del conocimiento, había quedado deslumbrado por la belleza de los antiguos poetas terrestres de nombres ya perdidos y sintió el cosquilleo del placer ilícito al leer en secreto obras proscritas en las oscuras vigilias de la noche.



USAR EL ATEANISMO EN TUS PARTIDAS

El ateанismo es una amenaza aparte de las habituales sectas de adoradores de demonios. El ateанismo es, en esencia, la terrible consecuencia de la curiosidad en un universo donde ser corto de miras es una virtud. La forma en que la *Transformada de Eris* cambia de manos es de interés clave para el ordo Malleus, y unas pocas páginas perdidas entre las obras de un iluminador o un copista ilegal podrían atraer una investigación sobre él.

Si una copia de la *Transformada* aparece en manos de un sacerdote o un erudito, se daría caza a quienes se lo podría haber transmitido. O un magnate podría patrocinar a un artista para usar la *Transformada* y crear algo de una belleza incomparable, condenándose a sí mismo y a otros.

En una línea similar, una aventura podría comenzar con una incursión demoníaca causada por la aplicación exitosa del ateанismo. Después de la acción inicial, los acólitos tendrían que apresurarse para descubrir de quién obtuvo la *Transformada* el desafortunado ateанista y cualquier persona a quien se lo podría haber pasado antes de que ocurra otra incursión demoníaca.

En su búsqueda, Ateanos cruzó los límites del conocimiento necesario, y con el tiempo no se contentó simplemente con conocer los logros de los demás y soñaba con ser como los antiguos campeones del arte y la verdad. Este sueño se convirtió en el cálido y reconfortante compañero de Ateanos en la gris monotonía de su trabajo mundano, y lo sostuvo mientras obedecía las órdenes de los que consideraba hombres menores. Tras largos años de descontento, decidió hacer realidad su sueño y dio un paso hacia la pesadilla, no la belleza.

Quizás inspirado por fragmentos de la obra de un antiguo filósofo, Ateanos llegó a la conclusión de que una propiedad compleja pero común sustentaba todo gran arte, pensamiento y expresión humana. Creía que era esta propiedad desconocida expresada en la forma y la proporción de la escultura, la cadencia de la poesía o la elegancia de la teoría, todas ellas hablaban desde el fondo del alma y estimulaban a la humanidad a grandes y admirables logros.

Además, Ateanos estaba convencido de que esta propiedad podía expresarse y separarse de aquellas obras de las que era parte fundamental pero oculta. Sería la perfección misma convertida en su forma absoluta. El medio para revelar esta propiedad sería el gran regalo de Ateanos al conocimiento humano. Fantaseaba con ello como la creación de su inmortalidad y su fama, y por lo tanto fue el foco de una obsesión profunda y secreta en la última década de su vida.

LA VERDAD REVELADA

Desafortunadamente, Ateanos había tropezado con una verdad, aunque no la verdad que esperaba. Mientras se dedicó a su trabajo, explorando áreas oscuras del conocimiento y diversas disciplinas, fue estimulado por fragmentos vislumbrados de su gloriosa meta. Cuando sus subordinados

salían de la biblioteca, Ateanos trabajaba con luces débiles, meditando furtivamente sobre obras ocultas. Se convirtió en una figura demacrada, con sus ojos nublados por la fatiga, su vista arruinada por largas horas secretas de trabajo. Finalmente, terminó su trabajo y disfrutó de la calidez de un hombre a punto de ver reivindicado el trabajo de su vida.

El producto de su largo trabajo fue una extraña fórmula escrita en símbolos que perdidos para el entendimiento humano. Era su clave para la magnificencia de las cosas creadas por el arte y la contemplación, porque estaba seguro de que las extrañas fórmulas revelarían la propiedad oculta detrás de toda verdad y belleza. Quizás, enterrado en lo más profundo de su obsesión, sabía que lo que había formulado en los símbolos muertos era algo terrible, porque retrasó la prueba final de su trabajo. En su lugar, puso todo lo que había hecho en un diario secreto y trabajó en la reproducción de la *Transformada de Eris*, como él la llamó, y el método teórico de sus aplicaciones en la mejor vitela terrestre. Cada página era una maravilla de arte iluminado que brillaba con hojas doradas, grabados fractales adamantinos y profundos tonos de tintas raras. Una vez hecho el embellecimiento, llegó un momento en que Ateanos no pudo retrasar más la prueba de su trabajo. Comenzó la primera aplicación de la *Transformada de Eris*. Lo que Ateanos eligió sobre lo que aplicar primero la *Transformada* permanece sin registrar, pero, ya sea una escultura de renombre o la obra de un poeta muerto hace mucho tiempo, tuvo un efecto más maravilloso y terrible de lo que Ateanos podría haber soñado.

Al completar el último trazo de la *Transformada* el mundo cambió para Julius Ateanos. Se le abrió una sensación de infinitas posibilidades que sofocaba su mente, y recorría una comprensión de la belleza sin explotar de todas las cosas. Escuchó sonidos imposiblemente hermosos y discordantes que hacían que su alma llorase y se retorciese. Se sintió transportado a un reino más elevado y refinado donde las cosas funcionaban de diferente manera, y donde la experiencia de cualquier tipo era como contemplar un caleidoscopio en el espacio y el tiempo del que no podía apartar la mirada.

Sin embargo, incluso cuando alcanzó su mayor éxtasis, sintió la mentira de su dicha y la sensación fría y grasienda de algo monstruoso y burlón. Su entorno se volvió borroso y fluido como la cera, rostros ágiles miraban lascivamente desde los límites de su visión, y el aire se espesó con el olor de la corrupción cubierta por mil aromas empalagosos. Ateanos registra sus últimas experiencias en el diario con mano enloquecida y temblorosa, escribiendo al final que algo venía a por su alma.

Se desconoce el destino de este genio demente. Existen rumores entre los sirvientes de los ordos que persiguen el legado de Ateanos, que si uno encontrara el manuscrito original de la *Transformada de Eris*, encontraría en sus márgenes iluminados una figura diminuta con túnica, gritando.

Tras la desaparición de Ateanos, su manuscrito se registró por primera vez entre los papeles de su sucesor y luego desapareció rápidamente en mitad de un escándalo y una serie de muertes misteriosas. Mientras tanto, su diario fue confiscado por los sagrados ordos. Desde entonces, el manuscrito se ha difundido en copias incompletas entre las manos de adoradores de la disformidad, artistas hastiados y eruditos arrogantes. El original se perdió hace mucho tiempo, y su poder condenatorio

CONOCIMIENTO DEL ATEANISMO

El ateánismo y la aplicación de la *Transformada de Eris* es un conocimiento que solo poseen aquellos muy versados en asuntos prohibidos. A continuación se muestra lo que un personaje con **Saber Prohibido (Sectas o Demonología)** puede saber sobre el ateánismo. Esas tiradas tienen una dificultad base de Moderada (+0) modificada según las circunstancias.

TABLA 4-6: ¿QUÉ ES EL ATEANISMO?

Niveles de éxito Detalles conocidos

Exito simple	El ateánismo es una escuela proscrita de intelectualismo que se centra en la naturaleza de la verdad y la belleza. Ha sido prohibida por las autoridades imperiales y sus obras están proscritas.
1	El fundador del ateánismo fue un erudito llamado Ateanos que desapareció hace varios cientos de años. El ateánismo sostiene que hay una cualidad oculta universal en todas las cosas bellas o verdaderas.
2	El ateánismo se basa en el trabajo de Ateanos, antiguo conservador principal de la biblioteca del conocimiento en Fenksworld. En el centro del ateánismo está la aplicación de una extraña fórmula llamada <i>Transformada de Eris</i> que se dice que revela la majestuosa verdad al ateánista. Las copias de la <i>Transformada de Eris</i> son ilegales y tienen la forma de un libro corto, que contiene una metodología y las fórmulas arcanas de la <i>Transformada</i> .
3	La <i>Transformada de Eris</i> es una fórmula ocultista y tiene efectos sobre la mente del usuario. Se dice que revela grandes secretos a los ateános y les infunde deleite, pero otros dicen que en realidad es un efecto corrupto de la disformidad.
4+	La <i>Transformada de Eris</i> es una herramienta maliciosa de uno de los Poderes Ruinosos que no debe ser nombrado. Su aplicación puede otorgar al ateánista visiones y un placer inimaginables, pero también puede actuar como un conducto para la disformidad y una entrada para los demonios.

TABLA 4-7: LOS EFECTOS APLICADOS DEL ATEANISMO

Niveles de éxito Efecto

Exito estándar	Éxtasis: El ateánista se siente atrapado por sentimientos de felicidad vertiginosa. Siente el poder de conocer grandes secretos y que el mundo que lo rodea funciona gracias a significados secretos como el de un tejido líquido dorado. Cuando el éxtasis se desvanece, el mundo parece incompleto y el alma del ateánista anhela tocar esta majestad nuevamente. La experiencia dura 6d10 minutos. Durante este tiempo, tiene un -20 a todas las tiradas y hará poco por su propia voluntad, pero se quedará mirando al vacío y murmurando extasiado. Obtiene 1 punto de Corrupción y 1 punto de Locura.
1	Marca y recuerdo: El ateaista queda impregnado por una gran comprensión de la belleza y la verdad. Esta revelación desaparece en un suspiro, pero queda marcado por ella y guía su mano a partir de ese momento. El ateánista pasará compulsivamente su tiempo creando obras de arte con unos detalles tan antinaturales que cualquiera que esté expuesto a ellas debe superar una tirada de Voluntad o ganará 1 punto de Locura. El ateánista gana 1d5 puntos de Corrupción y 1d5 puntos de Locura.
2	Toque del príncipe oscuro: El aire se llena de un poderoso almizcle, y el ateánista tiene extrañas visiones de una enorme belleza extraña. Sin embargo, mientras se esfuerza por vislumbrarlo con mayor claridad, siente el toque de algo vasto y vil. Tira en la TABLA 6-2: FENÓMENOS PSÍQUICOS de la página 162 de DARK HERESY y aplica el resultado al personaje, que también gana 1d10 puntos de Corrupción.
3	Incursión demoníaca: El ateánista queda paralizado y no puede moverse. El mundo se abre a su alrededor, grietas de luz estallan sobre el objeto de la <i>Transformada de Eris</i> , y con un sonido de carne rasgada, se abre una brecha en la disformidad. Ocurren fenómenos de la disformidad aleatoriamente en un radio de un kilómetro, y cualquiera que esté atrapado en el área escucha una risa estridente y susurros ronroneantes en su mente y gana 1d5 puntos de Corrupción. Todos aquellos a menos de 100 metros de la incursión ganan 1d10 puntos de Corrupción además de los efectos de cualquier otro fenómeno que se encuentren. Saliendo del desgarro acuden seis demonios menores de la depravación (usa el perfil de la diablilla en la página 351 de DARK HERESY) junto con seis demonios del éxtasis (consulta la página 136). El número de demonios de cada variedad se puede aumentar a discreción del DJ. Estos demonios actúan en solitario y cada uno permanecerá en el universo material seis horas (o hasta que sea destruido) para causar estragos como le plazca.
4+	La oscuridad lleva su rostro: Algo posee la carne del ateánista. Se convierte en un huésped demoníaco desatado (consulta el generador de huéspedes demoníacos en la página 355 de DARK HERESY). También hay un 60% de posibilidades de que ocurra una incursión demoníaca.

se ha debilitado por errores y omisiones de sus sucesores, pero para aquellos con suficientes facultades y conocimientos, su aplicación representa una feliz liberación de la monotonía y el trabajo mundano. Para un escriba que trabaja en la copia de un libro que nunca se leerá o para el artista cuyo alcance imaginativo va más allá del alcance de su talento, el Ateanismo representa la posibilidad de la belleza, la dicha y el éxtasis.

Los ateanistas suelen ser personas desesperadas o que buscan y aplican compulsivamente sus fórmulas prohibidas a todo tipo de sujetos con la esperanza de lograr un momento de pura perfección. Muchos nunca lo consiguen, ya que su aplicación o copia de la *Transformada de Eris* es de alguna manera imperfecta o incompleta. Algunos lamentablemente sí encuentran lo que buscan, y desde ese momento se ven obligados a repetir el proceso por una adicción infernal más poderosa que la de cualquier droga química.

LA TRANSFORMADA DE ERIS Y SU APLICACIÓN

Un practicante del Ateanismo se preocupa principalmente de aplicar la *Transformada de Eris* a obras de arte e intelecto, como una obra literaria o musical. Sin embargo, para tener utilidad, el aspirante también requiere la metodología, un cifrado compuesto por una masa de extrañas tablas de traducción, así como diagramas geométricos y ocultistas de equivalencias. Estos elementos pueden aparecer juntos o separados y presentarse en muchas formas, desde pergaminos hasta placas de datos. Muchos trabajos también contienen notas adicionales de usuarios anteriores y comentarios sobre el método de aplicación.

El Ateanismo no es un movimiento unificado, sino una cadena de individuos y pequeños grupos relacionados solo por poseer copias de la *Transformada de Eris*. Esas copias y el conocimiento que transmiten son de calidad variable, y muchas no funcionan en absoluto o solo funcionarán mediante una aplicación imaginativa. Las peculiaridades de la práctica que se han infiltrado en el Ateanismo a lo largo de los siglos (sobre a qué debería aplicarse, en qué circunstancias, el uso de espejos, acompañamientos especiales, etc.) han llevado incluso al cisma y al asesinato entre sus seguidores.

Casi todos los ateanistas ignoran la influencia demoníaca a la que se exponen con sus actos, como si alguna fuerza externa les impidiera descubrir la verdad (lo que, de hecho, podría ser cierto). En cambio, la mayoría piensa en el Ateanismo como la búsqueda de la verdad y la belleza en un universo de repetición monótona y un dogma aplastante y filisteo.

Coste y disponibilidad: las copias de la *Transformada de Eris* generalmente se intercambian entre amigos, compañeros artistas o contactos académicos y, por lo general, no se comercializan ni se venden en el mercado por dinero. Si uno intentara obtener una copia, implicaría varios miles de tronos como mínimo. La *Transformada de Eris* es un artículo prohibido y obtener una copia es cuestión de moverse dentro de los círculos adecuados. Por lo tanto, no tiene valor de disponibilidad, ya que obtenerlo nunca debería ser una cuestión de simplemente tirar los dados.

Aplicación: Un personaje que deseé aplicar la *Transformada de Eris* debe tener la habilidad Lógica (Int) y saber leer y escribir en el idioma de la copia metodológica que está usando.

También debe tener un objeto de intelecto o creatividad sobre el que aplicarlo. Al intentar aplicarlo se tardan 1d10 horas menos la bonificación de Inteligencia del practicante, hasta un mínimo de una hora.

Efectos: Al final del tiempo requerido para su aplicación, el practicante realiza una tirada de Lógica (Int) o de Oficio (Artista). Esas tiradas deben tener un valor base de Difícil (-20), modificado por las circunstancias y la calidad de la *Transformada de Eris* que está usando. Si falla la tirada, no hay efectos. Si supera la tirada, los efectos están determinados por el nivel de éxito (consulta la **Tabla 4-7: Los efectos aplicados del Ateanismo**). Un DJ puede, por supuesto, decidir sobre un efecto que considere apropiado en lugar de utilizar la tabla.

LA BIBLIOTECA DEL CONOCIMIENTO

La biblioteca del conocimiento es uno de los mayores depósitos de registros, erudición y sabiduría en el sector Calixis. Una vasta colección de obras adquiridas por el círculo de eruditos, escribas y asesores del lord militante Angevin y de sus colecciones privadas durante la cruzada, la biblioteca del conocimiento es una reliquia perdurable de la fundación del sector. Fue una de las últimas indulgencias del libertador la que le dio a la biblioteca del conocimiento su estatus único que la ha visto persistir hasta el día de hoy bajo la autoridad y el cuidado de la casa Vaahkon, la casa gobernante de Fenksworld.

Los esbirros manchados de tinta de Angevin reunieron una maravillosa colección de tomos, núcleos de datos y arte de todo el Imperio, incluidas obras iluminadas de la lejana Terra, pergaminos de autores olvidados y de antiguas tradiciones saqueadas de bóvedas y mundos renegados. Esta es la colección que forma el núcleo de las obras que se conservan en la biblioteca, aunque los Vaahkon y numerosos donantes privados, incautaciones estatales y legados han agregado mucho más a lo largo de los siglos. Está abierto a cualquiera que pueda sobornar, intrigar o heredar su camino hasta la lista de lectores exclusivos.

El edificio de la biblioteca es una enorme columna vertical de metal gastado que sobresale de las agujas de Nova Castilla. Sus espacios internos están divididos por pilares y muros de piedra, y sus galerías las atraviesan pórticos y pasarelas de latón deslustrado. Algunos en la Inquisición están seguros de que la biblioteca tiene obras prohibidas en sus estanterías secretas a pesar de las repetidas búsquedas que no han arrojado evidencias de graves herejías. Esta suposición se hace aún más probable porque es el lugar de nacimiento conocido de la filosofía ateanista. Curiosamente, la biblioteca ha permanecido intacta a pesar de la desaprobación inquisitorial y su dudosa asociación con esta tradición proscrita e influenciada por demonios, lo que lleva a muchos a creer que la biblioteca tiene patrocinadores poderosos más allá de la voluble Casa Vaahkon. Tal vez incluso alguien dentro de los sagrados ordos.



INFORME DE AMENAZA INQUISITORIAL

La Inquisición conoce el Ateanismo, su amenaza y sabe cómo se propaga. Esto no ha impedido que el Ateanismo sea uno de los problemas más sutiles y persistentes que enfrenta el ordo Malleus en el sector Calixis. Se han registrado 87 incidentes relacionados con el uso de la *Transformada de Eris* en los siglos posteriores a la desaparición de Ateanos. Dado que el Ateanismo no es una secta en el sentido tradicional, es aún más resistente a la purga y es increíblemente difícil de desarraigar. Todo lo que se necesita para que el Ateanismo continúe existiendo es que las copias de la *Transformada de Eris* cambien de manos entre tontos engañados y dementes. Estas copias se hacen a menudo a mano, por lo que evitar su producción es casi imposible, lo que no quiere decir que la Inquisición sea menos decidida a intentarlo.

Como la más endémica de las malas hierbas, el Ateanismo es un problema constante para los sagrados ordos que pueden dar los frutos más horribles, y aunque sus seguidores suelen ser tontos pomposos y engañados, sus acciones pueden resultar nefastas. Por ello, no se les muestra piedad.

LOS PEONES DEL PRÍNCIPE DE LA OSCURIDAD

Los ateánistas tienden a ser una mezcla de eruditos librescos, artistas torturados y escribas desencantados (los PNJ Escriba, Ciudadano y Artista de **DARK HERESY** servirán con una pequeña modificación). Ocasionalmente, a sus filas se unirán nobles y magnates obsesionados con el arte, así como otros visionarios engañados. Desafortunadamente, los problemas que pueden provocar cubren varias monstruosidades infernales y depravadas, un ejemplo particular de las cuales es el demonio del éxtasis.

DEMONIO DEL ÉXTASIS

Engendrados de seductoras pesadillas y obscenidades demasiado espantosas para imaginar, los demonios del éxtasis son extrañas bestias que se mueven con una velocidad terrible y una flexibilidad enfermiza. Son cosas cambiantes, lascivas y andróginas con rasgos equinos y de insecto. Sus largas colas tienen un aguijón como el de un escorpión que otorga la más exquisita de las muertes, mientras que sus sinuosas garras se juntan suavemente en anticipación al abrazo de su víctima. Estos demonios están rodeados por una nube de almizcle empalagoso que abruma los sentidos aturdiento la mente, y muchos de los que se encuentran con estos seres infernales caminan voluntariamente hasta su muerte.

Perfil del demonio del éxtasis

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
36	—	36	(8)	(8)	14	45	42	—

Movimiento: 8/16/24/48

Heridas: 18

Habilidades: Esquivar (Ag), Psinisciencia (Per).

Talentos: Ambidiestro, Ataque relámpago, Ataque veloz, Blanco difícil, Sentido desarrollado (todos).

Rasgos: Agilidad antinatural (x2), Almizcle soporífero^{††}, Armas naturales (Garras de pinza y cola de aguijón), Brazos múltiples, Criatura del más allá, Demoníaco (BR 8), Inestabilidad de la disformidad, Miedo 2 (Temible), Presencia demoníaca, Tóxico, Velocidad antinatural (x2), Visión en la oscuridad.

Nota: Brazos múltiples y ataque relámpago le conceden hasta 4 ataques con una acción completa.

Presencia demoníaca: Todas las criaturas en un radio de 20 metros sufren una penalización de -10 a las tiradas de Voluntad y escuchan constantemente un ronroneo y huele aromas de putrefacción empalagosa superpuesta con un almizcle profundo y embriagador.

††Almizcle soporífero: Los demonios de rapture están rodeados por una nube de aroma cambiante y de muchos tonos. La nube impone un -10 a los ataques a distancia contra el demonio. Además, cualquier criatura viviente sin aparato de respiración sellado a 10 metros del demonio debe superar una tirada **Moderada (+0) de Voluntad** cada asalto, que, si falla, solo lo permite realizar media acción ese asalto. Si la tirada falla por cuatro o más niveles, es posible que no hagan más que tropezar hacia la bestia, sonriendo tontamente.

Los efectos del Almizcle soporífero solo son ignorados por aquellos que son inmunes a los efectos que alteran la mente o que no tienen un cuerpo carnoso para tentar.

Armas: Garras de pinza y cola de aguijón (1d10+4[†] A; Desgarradora, un ataque cada asalto es tóxico y causa 2d5 puntos de daño extra)

[†]Incluye la bonificación de Fuerza

Equipo: Nada.

Nivel de amenaza: Malleus minoris.

LA HERMANDAD DE LA OSCURIDAD CORNUDA

“La elección, un bien tan escaso en nuestro tiempo, ¿no es así? Rico o pobre, poderoso o impotente, el Imperio nos ata y esclaviza, ¿y para qué? ¿El placer de humillarse y morir por un cadáver distante e indiferente? No, amigo mío, hemos elegido a nuestro maestro; es generoso y sus dones son muy reales. Su patrocinio tiene un precio, por supuesto, pero ¿qué cosa de valor no lo tiene? Es una elección racional, una elección sabia, y que puedes tomar libremente...”

—Aku Syn, sirviente de la Oscuridad Cornuda

La Hermandad de la Oscuridad Cornuda es una secta maléfica peligrosa y muy organizada cuyos orígenes y actividades se remontan según algunas fuentes a la fundación del sector Calixis y posiblemente más allá. Esta secta ha sido aplastada repetidamente una y otra vez a lo largo de los siglos solo para volver a aparecer algunos años o décadas después. Sus miembros, el tamaño, la forma y el poder pueden variar, pero siempre es reconocible por sus creencias fundamentales y en el objeto de su adoración: el demonio Balphomael, la Oscuridad Cornuda. La hermandad, conocida por algunos como el “pacto de Balphomael” o la “sociedad negra”, es reconocida por el ordo Malleus como una secta de adoración de demonios casi arquetípica, aunque a menudo cuenta con mejores recursos y es más peligrosa que la mayoría.

Apelando a la nobleza y a la élite gobernante que tiende a la ambición y la megalomanía en lugar del exceso hastiado o el placer prohibido, los suplicantes de Balphomael son individuos austeros, impulsivos y peligrosos que obedecen a su maestro y alimentan su demanda de sacrificio y sufrimiento. En el pasado, varios grupos que adoraban al demonio existían al mismo tiempo, o bien se ignoraban mutuamente o se establecían como rivales para demostrar su valía, según el capricho de su maestro demoníaco.

Históricamente, se han descubierto sectas que adoran a la Oscuridad Cornuda en lugares tan lejanos como Landunder, Malfi y Sepheris Secundus. Sin embargo, la fortaleza más grande del culto en el pasado, y el lugar donde ha asomado su cabeza una y otra vez es la poderosa Escintila. Aquí, en el corazón de Calixis, la herejía llegó a ser tan poderosa y generalizada que amenazaba con corromper la sede del gobierno del sector. Algunos estudiosos de lo prohibido creen que el demonio tiene alguna conexión particular con este mundo, que, si pudiera romperse de alguna manera, podría expulsarlo de manera permanente y terminar con su influencia maligna en el sector de una vez por todas. Desafortunadamente, el pasado ha demostrado que la amenaza de la Oscuridad Cornuda no se destruye con fácilmente.



El demonio Baphomael

Baphomael, la Oscuridad Cornuda, es un poder demoníaco que parece estar al acecho en las sombras del sector Calixis desde su fundación, y sin duda es mucho más antiguo que este. A lo largo de los años, la Inquisición ha adquirido un conocimiento considerable y pruebas anecdoticas sobre este ser cuyo poder es al menos el de un príncipe demonio, si no considerablemente mayor. Aparentemente, no debe lealtad directa a ningún otro de su tipo, tiene las características y la naturaleza de un administrador de poder. Es un ser que exige adoración, reverencia y sacrificio, y que cambio otorga patrocinio y poder.

Las leyendas y fragmentos de la tradición describen a Baphomael como una figura imponente de fuego profano y oscuridad ondulante, una sombra con cuernos que puede ser convocada desde una hoguera llena de corazones ardientes ofrecidos en sacrificio. El testimonio de los miembros del culto interrogados por las sagradas órdenes afirma que el demonio también puede tomar la forma de un hombre andrógino o una mujer impactante de manera imperiosa, un negociador cuya lengua malosa podría corromper a un santo, pero cuyos ojos arden como brasas cuya sombra se proyecta en la terrible forma parpadeante de su verdadera naturaleza. El demonio es una entidad poderosa y peligrosa, y una que no puede ser controlada, ni siquiera por el hechicero más poderoso. Algunos eruditos dentro del Ordo Malleus especulan que sus "apariciones" en la realidad corpórea (incluso en una ocasión cuando un poderoso avatar de la bestia fue combatido por las sagradas órdenes y los Caballeros grises) son en realidad poco más que proyecciones de disformidad, la parte más mezquina de un todo mucho mayor que yace en las profundidades del imperio.



LA NATURALEZA DEL CULTO

"Por este sacrificio, oscuridad, respóndenos."

—los ritos de Balphomael

La Hermandad actúa como una conspiración secreta, un culto misterioso que hace grandes esfuerzos para mantener su existencia oculta al mundo exterior. Usan intermediarios, mercenarios ignorantes, lenguas secretas, cifrados y un código de silencio estrictamente impuesto para mantener su cobertura. Detrás de esta cortina, la estructura del culto está fuertemente delineada, ya que sus amos tienen la autoridad total sobre la vida y muerte de sus miembros menores.

Estos maestros forman una camarilla gobernante con ocho miembros ritualmente significativos. Estos son los "sirvientes" y cada uno tiene un pacto directo con su maestro demoníaco. A menudo conceden títulos ostentosos como alto magister, ipsisama o mokartus, pero el verdadero maestro del culto sigue siendo el propio Balphomael; nadie desobedece sus oscuros pronunciamientos. En encarnaciones pasadas de la secta, el secretismo y la paranoia han provocado que solo el alto magister conociera las identidades de todos los miembros de la camarilla, mientras que otros solo los conocen como figuras enmascaradas que ejercen un poder absoluto.

Bajo esta camarilla hay un número indeterminado de adoradores, aspirantes a maestros, aprendices y agentes favorecidos, cada uno con la esperanza de ser considerados dignos por el archidemonio. Solo hay vacantes en sus filas si uno de sus miembros muestra fracaso o debilidad, sucumbe a la locura o muere. El asesinato, siempre que no exponga a la Hermandad ni socave sus objetivos, se considera una vía de avance perfectamente aceptable en el culto. Como tal, el culto está formado por hombres y mujeres ambiciosos y motivados, buscadores de poder y riqueza, y varios nobles hambrientos de poder, señores criminales, adeptos intrigantes y avaros líderes gremiales. Los sacerdotes y agentes de la ley corruptos son más raros entre la Hermandad, pero muy favorecidos como vías para aumentar el poder y la influencia del culto.

A la Hermandad sirven varios soldados contratados (a menudo de cierta calidad, según los recursos de su amo), e individuos considerados útiles para el culto que han sido engañados, chantajeados, sobornados o simplemente intimidados para servir. Aunque la mayoría de estos agentes menores no son auténticos miembros de la Hermandad, reciben el mismo tratamiento ante el fracaso o la traición. Aquellos que muestren una crueldad y ambición adecuadas pueden ser elevados a la Hermandad después de demostrar su valía.

El objetivo principal del culto es promover el poder, la riqueza y la influencia de su camarilla gobernante y, por supuesto, apaciguar a su patrón. Con este fin, se pone en juego la capacidad de todos aquellos dentro de la Hermandad y aquellos a quienes pueden controlar o influenciar. Se traman complotos, destruyen a sus rivales, alcanzan acuerdos secretos, mantienen redes de engaño y ejercen el poder en las sombras, y así el culto se extiende y crece lentamente. Respaldando todos estos juegos de poder más mundanos está la influencia funesta del demonio y los ritos oscuros que se llevan a cabo en su nombre, todo lo cual debe pagarse con sangre y almas.

Si la secta tiene una debilidad particular, es el propio demonio. A veces, las demandas del demonio superan la capacidad del culto, y la paranoia y las intrigas que puede engendrar, incluso entre sus leales, pueden ser contraproducentes. En última instancia, Balphomael tiende a romper sus "juguetes".

PRINCIPIOS, OBJETIVOS Y CREENCIAS MALÉFICAS

Si existe una motivación tras los actos de la secta, es la ambición primordial. Los amos mortales del culto, conocidos como los "siervos" (una referencia a su relación directa con el patrón demoníaco de la Hermandad), se caracterizan por su ansia de poder y dominio sobre sus semejantes, principalmente manifestada por medios mundanos: riqueza, influencia, autoridad, estatus y miedo. No desean derribar el Imperio, sino gobernarlo y ejercer el poder supremo entre bastidores, para convertirse en los amos secretos de todo.

Los miembros de la Hermandad provienen casi en su totalidad de los ricos, poderosos y ambiciosos, quienes, a pesar de su riqueza y posición, desean aún más. Para ellos, el propósito de la Hermandad es ayudarlos a dominar a los demás y obtener más privilegios y poder. El demonio en el corazón del culto también exige adoración, en forma de reverencia, devoción y obediencia, en lugar de una fe fanática o creencia en su divinidad.

El credo de Balphomael, como tal, engendra desdén, egoísmo y arrogancia, y la Hermandad cuantifica las masas de la humanidad (y todo el Imperio) como bienes para ser usados y desechados a su antojo. La Hermandad desconfía de los rivales y las amenazas hacia su dominio secreto, particularmente en el caso de sectas rivales y otras influencias que la socavarían o usurparían sus objetivos. Por lo tanto, el culto también emplea medios sutiles para destruir a su competencia (como guiar a las autoridades imperiales contra un rival problemático, etc.). Los sagrados ordos, en particular, son vistos como una amenaza contra la que debe estar atento. Sin embargo, se debe evitar el conflicto directo con los ordos.

LAS NORMAS DE LA HERMANDAD

Para muchos que se sienten atraídos por el culto, participar puede parecer una elección racional e incluso sensata, una alianza con una fuerza poderosa que puede concederles sus deseos, protegerlos de sus enemigos y hacerlos triunfar sobre sus rivales. Pueden racionalizarlo como un simple acto de negociación y lealtad, que no es diferente a jurar lealtad a un gremio o ponerse del lado de una gran casa noble. Para muchos, las restricciones reconocibles, los contratos vinculantes, la estricta jerarquía y la obediencia exigida que forman parte de la estructura de la Hermandad, hacen del culto simplemente una continuación de lo que ya se les exige a lo largo de sus vidas.

El culto fomenta esta mentira adoptando las características de una sociedad secreta dedicada a promover los intereses de sus miembros. A menudo, solo revela su verdadera naturaleza a los aspirantes una vez han sido considerados totalmente comprometidos y tentados por el poder y la influencia que ofrece el culto. Tal fachada de civilización es, por supuesto,

TABLA 4-8: INFORMACIÓN SOBRE LA HERMANDAD

Niveles de éxito	Efecto
Éxito estándar	La Hermandad de la Oscuridad Cornuda fue el nombre que se le dio a una importante secta de demonios en Escintila hace algunos años. Se dice que involucró a personas muy poderosas y que causó un gran escándalo y derramamiento de sangre cuando se descubrió.
1	Se decía que quienes estaban en el corazón de la secta habían vendido sus almas por poder y riqueza muchos años o incluso décadas antes del descubrimiento del culto. La oscura sospecha era que, en primer lugar, algunas grandes familias habían construido su prominencia sobre tales negocios corruptos.
2	El culto no se limita solo a Escintila; el mismo, u otro muy parecido, ha salido a la luz en muchos mundos. Algunos creen que es una conspiración maléfica muy extendida y muy antigua, mucho más antigua que la propia Calixis, y que aún vive en algún lugar de las sombras.
3	En el corazón del culto había un demonio conocido como Balphomael. Esta entidad es la verdadera "Oscuridad Cornuda" del culto, y fue a este ser a quien vendieron sus almas por poder y en cuyo nombre se realizaron sacrificios humanos en templos profanos.
4+	El culto estaba, y probablemente todavía está, más extendido de lo que admiten los sagrados ordos, incluso a las autoridades. Hace varios siglos, el ordo Malleus llevó a cabo una gran purga del culto en secreto para que el pánico y el miedo no desestabilizaran todo el sector, tan extendida se había vuelto su corrupción. Persiste la sospecha de que algunos miembros de la Hermandad escaparon para conspirar nuevamente en secreto, y la Inquisición los busca constantemente hasta el día de hoy.

en última instancia un engaño aceptado voluntariamente para ocultar la verdad oscura y enconada en el corazón del culto, el demonio Balphomael. La Oscuridad Cornuda es una entidad poderosa capaz de otorgar grandes bendiciones a aquellos que juran su servicio. Sin embargo, su precio es igualmente elevado, sus únicas monedas de cambio son el sacrificio y la muerte, y es un amo celoso e implacable.

La Hermandad también ve el valor del chantaje, la brutalidad y la explotación de los vicios de los demás como herramientas efectivas para dominar a los débiles y asegurar su obediencia. Prefiere sobornar, intimidar y corromper como ejercicio de poder. Sin embargo, cuando llega el momento de matar, la Hermandad emplea una fuerza calculada y abrumadora para dar un ejemplo aterrador a los demás, o enmascara sus crímenes como accidentes o actos de violencia aleatorios, lo que mejor se adapte a sus necesidades. Es este alto grado de autocontrol lo que ha hecho que el culto sea tan peligroso en el pasado. Su capacidad para operar clandestinamente y con moderación, donde otros cultos menos organizados o más psicóticos a menudo se exponen a sucumbir a sus propios excesos o a creencias engañosas, es lo que los convierte en un enemigo inusualmente sutil para los ordos.

EL MITO DE KHORAZIN

En más de una docena de ocasiones a lo largo de los años, se ha descubierto que el culto propaga la corrupción en el corazón de varios imperios comerciales y casas nobles de Escintila. También ha extendido sus zarcillos hacia el aparato del estado, el Administratum e incluso la Eclesiarquía. Solo a través de la eterna vigilancia de la Inquisición, y con mucha destrucción y derramamiento de sangre, la Hermandad ha sido eliminada. En el más peligroso de estos casos, la Hermandad, a través del frente del combinado de Tellurian, casi logró corromper al gobierno del señor del sector antes de que fueran descubiertos y destruidos.

Esto ha llevado a algunos en el ordo Malleus a buscar algún vínculo del demonio con este mundo más allá de su valor como capital del sector. Algunos creen que en Sibellus hay alguna grieta de disformidad oculta, reliquia contaminada o fenómeno que, si pudiera descubrirse y destruirse, podría proporcionar una solución más permanente al problema. El cazador de demonios Orpheus descubrió un nombre potencial para este vínculo en los códigos secretos del culto, el de "Khorazin". Lo que sea este Khorazin (un lugar, un artefacto, una alegoría o un individuo) sigue sin saberse, pero la evidencia sugiere que se encuentra en algún lugar de los páramos yermos de Escintila.

LOS DOMINIOS DEL DEMONIO

Tras su apariencia de traficante de poder y las maquinaciones secretas de sus cábalas controladoras, Balphomael exige sus ofrendas. Como resultado, el culto mantiene una serie de santuarios ocultos para su patrón demoníaco. Estos son templos de adoración prohibida donde el asesinato ritual se lleva a cabo en nombre de Balphomael, y donde los miembros de la camarilla pueden comunicarse con su maestro oscuro, invocar maldiciones maléficas sobre sus enemigos y convocar demonios para que cumplan sus órdenes.

Estos santuarios y templos se construyen en secreto y se ocultan en las propiedades de nobles o en instalaciones industriales en desuso y otros lugares desolados y abandonados donde los negocios del culto pueden llevarse a cabo lejos de miradas indiscretas. No importa lo bien escondidas que estén, estas estructuras (gracias a su significado ritual y los propios requisitos de Balphomael) siguen siendo un riesgo para el culto, ya que deben dejarse en su lugar una vez construidas y consagradas y no pueden abandonarse o trasladarse con facilidad. De hecho, que las autoridades tropezasen con un templo de la Oscuridad Cornuda ha precipitado el descubrimiento y la destrucción del culto en el pasado.

EL PACTO DE LA OSCURIDAD CORNUDA

El señor demonio de la Hermandad es un ser humilde que exige servicio y sacrificio, y que realiza pactos oscuros con mortales con la suficiente ambición, crueldad y falta de conciencia para atraer su interés. De hecho, los escalafones superiores de la Hermandad están compuestos exclusivamente por individuos oscuramente favorecidos.

Se puede encontrar más información sobre los efectos de un pacto oscuro en la página 241 de **DARK HERESY**, y los pactos ilustrados allí, los pactos de dominio y supervivencia son muy apropiados para los infernales negocios de Balphomael. Además, aquí se nombran algunas ventajas adicionales que podría otorgar el demonio.

Las bendiciones de Balphomael

Señuelo infernal: Superando una tirada enfrentada de Escrutinio contra la Voluntad de su objetivo, un personaje con esta bendición puede conocer automáticamente el deseo más oscuro del corazón o el vicio secreto de un individuo (aunque él mismo los ignore) mirándolo a los ojos. Esta información se transmite como generalizaciones en lugar de nombres o detalles específicos, pero es suficiente para proporcionar una bonificación de +20 a las tiradas de Carisma o Intimidar cuando sea relevante. Los individuos particularmente decididos, aburridos o virtuosos pueden ser inmunes a esto, al no tener esos rincones oscuros que explotar.

Sangre sombría: Esta bendición reemplaza la sangre del sujeto con un icor negruzco que se disuelve en humo al derramarse. Aparte de un rastro grisáceo en la piel (que puede cubrirse con maquillaje), no hay señales externas de la transformación maléfica. El sujeto gana los rasgos Demoníaco y de Visión en la oscuridad y suma +10 a su Fuerza y Agilidad.

Familiar demoníaco: El sujeto recibe un familiar demoníaco o una entidad oscura similar a su servicio (consulta la página 144 para ver un ejemplo de tal criatura).

Ritos oscuros: Otra bendición común otorgada a los sirvientes de la cábala es el conocimiento de ciertos rituales oscuros que incluyen la invocación y vinculación de demonios menores y ritos para predecir el futuro, causar desastres,

ENEMIGOS DEL ORDO MALLEUS

Aunque la Inquisición considera a la Hermandad de la Oscuridad Cornuda como una amenaza del pasado, hay algunos en el ordo Malleus para quienes la Hermandad se ha vuelto una obsesión. Para estos cazadores de demonios, ellos son “los que escaparon”, un culto y una amenaza demoníaca que los sagrados Ordos, para su vergüenza, nunca han podido destruir por completo. Para varios cazadores de demonios perseguir cualquier rumor sobre la Hermandad es su mayor causa y un premio por el que descuidarían otros deberes e incluso tomarían medidas más moderadas. De manera poco generosa, algunos de sus compañeros creen que esto se debe quizás a que si alguno de ellos purgara por completo el culto, su ascenso al estatus de inquisidor dentro de los Ordos estarían asegurados.

manipular el destino y descubrir secretos. Sin embargo, los sacrificios y el coste involucrados en rituales como los que instruye la Oscuridad Cornuda son sorprendentemente altos, por lo que la Hermandad los usa con moderación.

Las demandas del demonio

Las exigencias de Balphomael a sus sirvientes son incesantes. Exige una lealtad completa e inquebrantable por encima de todos los demás credos y dioses, y la promesa de las almas inmortales de sus seguidores. También exige sacrificios mucho más tangibles en forma del asesinato ritual de los enemigos de la Hermandad en su nombre y ofrendas de traidores y débiles para apaciguar su hambre y alimentar sus oscuros rituales de poder.

Para aquellos que realizan un pacto oscuro, su bendición viene con este precio y más: exige un verdadero sacrificio, la destrucción de algo de gran valor personal para el peticionario en nombre de Balphomael. Lo que implica este sacrificio variará, pero por lo general implica la traición y el asesinato de un amigo cercano, un ser querido o renunciar a deseos preciados. Para algunos de corazón frío sin tal debilidad humana, se sabe que el demonio toma una mano, un ojo o su hermoso rostro cuya pérdida sirve como pago.

HISTORIAS SUSURRADAS EN LA OSCURIDAD

“¿Canon Alberic? Ah, sí, uno de mis... predecesores más coloridos como capellán de la cámara. Yo no creería esas tontas historias de altares oscuros, pactos con demonios y demás. ¡Tonterías supersticiosas solo para ser repetidas por los serviles! Yo uso la misma biblioteca y apartamentos que él, y si hubiera algo oscuro al acecho, estoy seguro de que lo habría encontrado yo mismo...”

—Hermano Wraxall, capellán del castillo Skane,
Sepheris Secundus

Aunque la población en su mayoría ignora la existencia de la Hermandad, ha perturbado al sector suficientes veces en el pasado como para merecer un lugar en la variada tradición oculta e historias secretas de Calixis. En consecuencia, la información sobre el culto no solo está en manos de los sagrados ordos, sino que también se encuentran algunas referencias en muchos textos antiguos y proscritos, registros judiciales y diarios privados de muchas casas nobles y de los Adepta. La tabla de la página 140 ofrece el tipo de información que puede obtenerse con una tirada **Moderada (+0)** de Saber prohibido (sectas).

HISTORIA SECRETA DE LA CAÍDA DEL COMBINADO DE TELLURIAN

El culto ha amenazado a decenas de mundos en varios puntos de la historia del sector, y las Hermandades individuales han variado enormemente en poder y dominio, desde una docena de individuos en un solo gremio hasta grandes conspiraciones maléficas que abarcan una cadena de mundos con miles de cultistas vinculados a Balphomael. Servicio. Sin embargo, el mayor peligro que el culto planteó jamás para el corazón del sector hace unos 440 años.



USAR LA HERMANDAD EN TUS PARTIDAS

De muchas formas, la Hermandad ofrece a los DJs una versión tradicional de una sociedad secreta o una secta conspirativa, aunque una con una entidad de la disformidad en su corazón. Como tal, su literatura está repleta de elementos y tramas que se pueden reelaborar fácilmente para incorporar a diversas aventuras, desde terror clásico hasta paranoia al estilo de la “guerra fría” y thrillers de espías con un toque ocultista.

Las motivaciones del culto (codicia, ambición y ansia de poder) son, aunque moralmente reprobables, al menos comprensibles y relativamente cuestionables comparadas con, por ejemplo, las de los Peregrinos de Hayte. El culto es capaz de tramas bien planeadas y bastante tortuosas y de usar tácticas sutiles (sin mencionar la crianza de demonios para vengarse). La Hermandad se convierte en un buen enemigo a largo plazo para una campaña centrada en descubrir y destruir su imperio secreto. También puede actuar como un enemigo oculto y en contraste para otros cultos y grupos peligrosos en las partidas, manipulando a las autoridades imperiales para que hagan el trabajo sucio y eliminen a sus rivales.

Como alternativa, la Hermandad funciona igual que otro villano para ilustrar las consecuencias de acuerdos demoníacos o como vínculo para descubrir aristócratas corruptos o maestros de gremios que presiden rituales oscuros. Un aspecto entretenido de la Hermandad es que prefiere corromper en lugar de destruir, y es capaz de ofrecerle a un acólito un soborno (para ignorarlos o para hacerles el trabajo sucio). Estos acuerdos son excelentes para introducir los pactos oscuros y de hervir la corrupción, y trabajar para el “otro lado” en tus juegos.

Durante esos días, la Hermandad se había infiltrado en la infraestructura del sector e incluso dentro de la corte lúcida. Mientras tanto, su organización principal, el combinado de Tellurian, se convirtió en la fuerza económica dominante. Al descubrir la terrible verdad, los sagrados ordos tuvieron que tomar una decisión difícil. Denunciar y atacar al combinado directamente habría tentado a la anarquía en los escalafones más altos del gobierno y tal vez incluso se hubiera arriesgado a una guerra civil abierta en el sector.

En cambio, todos los recursos y artimañas de los ordos Calixis (Malleus, Hereticus, Xenos y otros) se utilizaron en una verdadera guerra de sombras. En una década, toda la estructura del combinado fue derribada sin piedad, sus cábalas aisladas y destruidas por incursiones encubiertas, escuadrones de exorcistas y asesinos por contrato. Al mismo tiempo, el funcionamiento de la secta y sus peones secretos se vieron obligados a salir a la luz y fueron masacrados en lo que se cree que fue el mayor despliegue de agentes del Oficio asesinorum en la historia del sector Calixis.

Gran parte de lo que la Inquisición sabe sobre la Hermandad y su oscuro patrón se remonta a esta gran y secreta purga. Fue el famoso cazador de demonios Orpheus, al frente de una

fuerza de exterminadores caballeros grises, quien finalmente derrotó al avatar de la Oscuridad Cornuda en un templo oculto en las profundas catacumbas de la cancillería de Tellurian en la colmena Sibellus.

Aunque se acabó con el poder del culto y miles de herejes inmundos y sus lacayos engañados fueron asesinados, la Hermandad no murió. Una y otra vez, han salido a la luz signos de la agitación de la Hermandad, aunque nunca ha logrado alcanzar una fracción de su antiguo poder y gloria, o eso cree la Inquisición. Otros, sin embargo, creen que este relativo silencio significa que se ha vuelto aún más sutil y hábil para ocultar sus huellas. Temen que, a menos que se encuentre la raíz de la incursión del demonio, es solo cuestión de tiempo antes de que la Hermandad se levante una vez más para corromper el sector Calixis desde su interior.

Flavian Invicta: El cardenal traidor

Quizás el mayor impacto después de todo el asunto de Tellurian fue la revelación de la identidad del mayor diabolista de la Hermandad, Flavian Invicta, cardenal palatino de la santa Eclesiarquía. Invicta era un clérigo de alto rango, pero por lo demás poco distinguido, adscrito como parte de la delegación del Ministorum a la corte lúcida. Apareció en público como un anciano afable y piadoso de una familia vieja y respetada en el ocaso de su carrera eclesiástica, pero era, de hecho, un despiadado diabolista que albergaba ambiciones de convertirse en el verdadero poder tras el trono de todo el sector.

Se cree que Invicta vendió su alma a Balphomael de joven, y una inspección minuciosa de su historia personal descubrió innumerables sucesos extraños y las misteriosas muertes de muchos rivales y competidores. El registro oficial establece que Invicta murió repentinamente por causas naturales, pero persisten los rumores dentro del ordo Malleus de que sigue vivo, maldito por la bendición de la longevidad que le otorgó su maestro, gritando sin cesar en un amplificador de dolor enterrado en las profundidades del bastión Serpentis.

INFORME DE AMENAZA INQUISITORIAL

El ordo Malleus considera a la Hermandad de la Oscuridad Cornuda como un peligro claro y presente para el Imperio del Hombre, y uno del que todos los miembros de los sagrados ordos dentro del sector Calixis son conscientes hasta cierto punto (aunque muchos creen que no es más que una sombra de su antiguo yo). La amenaza que presenta el culto se considera doble. La primera es la corrupción política y espiritual creada por sus conspiraciones e infiltraciones, un peligro que se agrava a medida que la composición mayoritariamente elitista de la Hermandad le otorga recursos, finanzas, capacidades y alcance que muchos cultos y adoradores de demonios no podrían esperar igualar.

El segundo es el demonio Balphomael, sus obras y sus esbirros engendrados por la disformidad, una amenaza correctamente clasificada como Malleus abominatus extremis por los sagrados ordos. El demonio es una entidad poderosa capaz de generar fenómenos disformes de gran magnitud, lanzar maldiciones maléficas e introducir en sus sirvientes mortales un fragmento de su poder inmundo. Sin embargo, sus poderes no

son ilimitados y su uso parece estar indisolublemente ligado al asesinato ritual y al sacrificio voluntario de quienes están a su servicio. La estrategia para combatir a la Hermandad es triple: reunir inteligencia para descubrir el grado de corrupción, destruir sus inmundos lugares de culto para limitar su poder e identificar a aquellos que han vendido sus almas al demonio y llevarles al juicio del Emperador.

UNA HERMANDAD OSCURA

La Hermandad de la Oscuridad Cornuda es una conspiración de los poderosos y ricos respaldados por sus asalariados, lacayos, aspirantes y, cuando sea necesario, demonios convocados para representar su ira. Aquí se presentan perfiles específicos para un miembro de la alta cábala del culto y un familiar demoníaco vinculado para servirle. Aparte de esto, la base del culto puede ser representada por el Sectario iniciado, el Noble licencioso y el Magnate Mercantil de la sección Dramatis Personae en **DARK HERESY**. También están presentes, aunque en menor número, especialistas hábiles y de alto rango que se incorporan al servicio del culto (Mago del culto, Reincidente, Escriba, etc.), mientras que el tipo de soldados de infantería que el culto puede emplear puede estar representado por el Soldado de escuadrón de la muerte. Los demonios, cuando son convocados, están a instancias de la camarilla de la Hermandad y nunca se emplean a la ligera. Del mismo modo, la escoria criminal básica, los mutantes y la escoria de la colmena que utilizan algunos cultos están casi completamente ausentes en la Hermandad, que los considera débiles e inferiores.

MAESTRO ZENTOS CYRAN, SIRVIENTE DE LA OSCURIDAD CORNUDA

Para quienes lo conocen, Zentos Cyran es un rico y exitoso defensor del gremio que opera en nombre de numerosos comerciantes de materias primas y especuladores en los mercados comerciales de Escintila. Una figura esbelta y austera de mediana edad, con la cabeza rapada y penetrantes ojos grises, es muy respetado y se le considera muy hábil en su oficio y con muy buenas conexiones. Tiene su hogar en el distrito mercantil más exclusivo de Ambulon, donde realiza la mayor parte de sus negocios. Sin embargo, sin que el mundo lo sepa, Cyran es un sirviente de la Oscuridad Cornuda y parte de una camarilla gobernante que busca reconstruir el culto en Escintila a su antigua gloria.

Con una mente tan fría y cruel como una trampa con resorte de acero, el don particular de Cyran es la recopilación de información, el soborno y el chantaje. Además, se mantiene al margen como una conexión con el inframundo criminal de Ambulon y como un solucionador de problemas para el culto, aunque rara vez se ensucia las manos con asesinatos. Es hábilmente asistido (y observado) por un familiar demoníaco que conoce como Maleséncia, que le otorgó Balphomael cuando vendió su alma.

Perfil del maestro Zentos Cyran

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
25	30	30	30	36	46	43	52	49

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 18

Habilidades: Carisma (Em) +10, Código (Ocultismo) (Int), Código (Oscuridad Cornuda) (Int) +10, Engañar (Em) +10, Escrutinio (Per) +10, Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int) +10, Indagar (Em) +20, Lengua secreta (Oscuridad Cornuda) (Int) +10, Mando (Em) +10, Negociar (Em) +10, Oficio (Agente comercial, Escriba, Mercader) (Int) +10, Perspicacia (Per), Saber académico (Burocracia, Filosofía, Ley imperial, Ocultismo) (Int), Saber popular (Administratum, Imperio, Local [Ambulon, Escintila y el alcance Markyan]) (Int) +10, Saber prohibido (Sectas, Demonología) (Int) +10, Tasar (Int).

Talentos: Entrenamiento con armas c/c (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (Láser, PS), Impávido, Imperturbable, Memoria fotográfica, Predicción, Protocolo (Académicos, Administratum, Bajos fondos, Gobierno, Nobleza), Mercaderes, Resistencia a (Poderes psíquicos), Tocado por el destino (2).

Pacto oscuro: Cyran ha firmado un pacto oscuro con el demonio Balphomael y, a cambio, se le ha concedido una larga vida, un familiar demoníaco para ayudarlo y poder sobre los demás. Está sujeto a las siguientes ventajas: envejece a un ritmo drásticamente reducido y posee Resistencia antinatural (x2) frente a cualquier veneno y enfermedad. También tiene la bendición del Señuelo infernal (consulta la página 141), está sujeto a las restricciones y beneficios de un pacto oscuro como se indica en **DARK HERESY**, y se le ha otorgado conocimiento sobre varios rituales del Caos.

Blindaje: Ninguno.

Armas: Ninguna o cuchillo monofilo de sacrificios (1d5+4† A; Pen 2).

Equipo: Ropa de muy alta calidad pero austera, vocotransmisor personal encriptado, catequizador ocular, placa de datos de contabilidad, varias claves de acceso. O, si se encuentra en el culto, elaboradas túnicas rituales negras y cuchillo de sacrificio. Dada su riqueza, contactos y recursos, puede, por supuesto, armarse y equiparse según sea necesario.

Nivel de amenaza: Hereticus majoris.

“En el derramamiento de sangre encontramos nuestra salvación.”

El río carmesí señala el camino. Saborea cada lazo rojo, porque

esa es la esencia que nos sostiene.”





MALESCENCIA, FAMILIAR OSCURO

El poderoso familiar demoníaco Malesencia es una criatura sierva de Balphomael, conjurada del cuerpo de una mujer joven que amaba a Cyran y que este sacrificó a su señor oscuro. El demonio está vinculado al alma de Cyran y le sirve como guardaespaldas, espía, asesino ocasional y un recordatorio constante de sus obligaciones. Como cambiaformas, Malesencia puede tomar varias formas, pero su preferida es la de una joven pálida, imitando las imaginaciones de Cyran sobre como hubiese sido una hija suya y de su amante sacrificada. Con esta apariencia humana, se disfraza públicamente de ayudante de Cyran.



Perfil del Malesencia

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
37	37	40	(8)	40	37	51	68	37

Movimiento: 4/8/12/24

Heridas: 25

Habilidades: Engañar (Em) +20, Esconderse (Ag) +10, Escrutinio (Per) +10, Esquivar (Ag) +10, Hablar idioma (Todos) (Int), Lengua secreta (Oscuridad Cornuda) (Int) +10, Movimiento silencioso (Ag) +10, Oficio (Ordenanza, Escriba) (Int), Perspicacia (Per) +10, Psinisciencia (Per) +10, Saber prohibido (Demonología, Disformidad) (Int) +10.

Talentos: Ataque veloz, Blanco difícil, Entrenamiento con armas c/c (Primitivas).

Rasgos: Almas unidas^{†2}, Ataque veloz, Cambiaformas^{†3}, Criatura del más allá, Demoníaco (BR 8), Psíquico innato^{†4}, Sombra de la disformidad^{†5}, Visión en la oscuridad

^{†2}**Almas unidas:** Al concentrarse y superar una tirada Rutinaria (+10) de Voluntad, Cyran se comunica mentalmente con Malesencia y puede ver y escuchar lo mismo que él con un alcance ilimitado. Del mismo modo, si su amo es lastimado de alguna manera, Malesencia lo sabrá de inmediato, y ella puede localizarlo a voluntad.

^{†3}**Cambiaformas:** Como cambiaformas, el demonio puede tomar la forma de un felino negro, una pequeña estatua de ónix de una doncella que llora, un servocráneo ennegrecido por el fuego o una joven delgada y pálida con ojos sombríos y un carácter sarcástico y sutilmente burlón. Sin importar su forma, siempre huele levemente a ceniza y puede cambiar de aspecto como una acción completa. En estas formas alternativas, gana talentos, rasgos físicos y características según sea apropiado, pero sus heridas y sus otras habilidades y rasgos no se ven afectadas (conserva el rasgo Demoníaco, su característica de Inteligencia, sus poderes psíquicos, etc.)

^{†4}**Psíquico innato:** Malesencia tiene un factor psíquico efectivo de 3 y los poderes Convocar llamas (8), Vista lejana (17), Rayo de fuego (11), Ocultar presencia (14), Detectar vida (7), Sugestión (7), Telepatía (11), Debilitar velo (9) y Susurros de la disformidad (13). Malesencia nunca provoca fenómenos psíquicos mientras use estos poderes.

^{†5}**Sombra de la disformidad:** Malesencia está parcialmente oculta de las sutiles artes psíquicas y los medios de escaneo tecnológicos y todos los intentos de localizarla o descubrir su verdadera naturaleza (mediante Detectar vida, Psinisciencia, auspex, etc.) sufren una penalización de -30.

Forma auténtica: Si se siente amenazado, puede cambiar a su forma “auténtica”, un cadáver parcialmente humano carbonizado, con una marca rúnica, unas insustanciales alas humeantes y las cuencas de los ojos vacías y ensangrentadas. En esta forma, sus características permanecen no cambian y gana los rasgos Miedo 2 (Aterrador), Presencia demoníaca, Volador 16, Regeneración y Armas naturales en forma de garras ennegrecidas que infligen $1d5+5^+$ A de daño y tienen la propiedad Arma de disformidad. En esta forma, también es inmune al fuego y a las armas lanzallamas.

[†]Incluye la bonificación de Fuerza

Equipo: Atuendo de escriba de buena calidad hecho a medida, vocotransmisor personal, placa de datos encriptada, equipo de escritura.

Nivel de amenaza: Malleus majoris.

Los Viles Sabios

"A nuestros ojos, la existencia humana está llena de esperanzas, deseos, nobleza y debilidad. Ver a la humanidad a través de sus ojos es ver el maíz esperando a la guadaña del segador."

—Inquisidor Herrod, un discurso sobre el enemigo del más allá

Los Viles Sabios son una enfermedad engendrada por la disformidad hecha carne, enviada para devastar mundos con sufrimiento y arrastrarlos a una ruina enconada. No hay seguidores a su causa, ni fanáticos, ni tontos engañados que adoran a un dios falso, solo los muertos incansables reclamados por sus plagas marchando a la voluntad del demonio.

Cuenta la leyenda entre los adoradores de los Poderes Ruinosos que nacieron de una unión impía de contagios desatados hace siglos en una guerra olvidada. Se dice que se envió una gran nave hospital para atender los brotes de enfermedades y plagas que se producían como resultado de las constantes guerras alrededor del ojo del terror. Sin embargo, además de limosnas y curanderos, transportaba en secreto otro cargamento, un arsenal de agentes biológicos, venenos necróticos y fiebres extraterrestres recogidas de cien mundos.

Cuenta la leyenda que esta gran arca de la salvación, cuyo nombre se ha perdido, sufrió una brecha en su campo Geller mientras atravesaba la disformidad cerca del ojo. Los poderes de la disformidad destrozaron la cámara de estasis protectora de la bóveda mortal y se integró en las muestras virales a bordo, insuflándolas vida y conciencia impías. Los horrores que se desataron a continuación acabaron con la tripulación y enviaron al olvido a miles de almas. El personal médico atrapado a bordo se enfrentó a un destino mucho más oscuro, ya que un virus demoniaco se apropió de su carne. Con esto, nacieron los Viles Sabios, encarnaciones de la muerte insensible e indiscriminada desatada por la disformidad para librar una guerra silenciosa e implacable contra toda forma de vida.

Los propios Sabios son horribles de contemplar, apestosos y manchados trajes de biocontención llenos de putrefacción burbujeante, deshuesados e implacables, silenciosos como la muerte. Estas inmundas entidades poseen las habilidades y el conocimiento de sus ocupantes muertos hace mucho tiempo, junto con un maligno intelecto disforme y el poder oculto de los demonios de la podredumbre y la pestilencia. Están consumidos por el odio hacia todo lo que vive y respira y tienen los medios más horribles para llevar a cabo su guerra de aniquilación. El contagio que los da vida es su oscuro heraldo, que se extiende a través de la disformidad e infecta a un solo individuo cuya desesperación y morbosidad lo atrae desde mundos lejanos. A partir de ahí, se propaga como una plaga, la infección se propaga y prepara el camino para que emerjan los Viles Sabios, que bañan a la humanidad con los dones que les otorgó el Señor de la descomposición.



PLAGA DEMONÍACA

Los Viles Sabios son entidades demoníacas que no requieren agentes mortales intrigantes. No traman ni fomentan nidos de cultistas, ni responden a un hechicero cuando se les llama (a menos que sirva a su propósito). Mientras que otros cultos pueden propagarse como una enfermedad, los Viles Sabios son literalmente un contagio generado por la disformidad. Se propagan y se multiplican igual que los virus mortales se propagan de un órgano a otro, asfixiando a su huésped con la enfermedad hasta que falla y colapsa. Los Viles Sabios tienen un único y devorador deseo: propagar su contagio y matar hasta que no quede nada con vida. Estos horrores no se pueden negociar, razonar, aplacar o desviar de esta tarea.

El ordo Malleus cree que este contagio impío es el diseño y voluntad del Poder Ruinoso llamado el señor de la descomposición, conocido por algunos como Nurgle, padre de las plagas y portador de la desesperación. Como entidades disformes, sirven para encarnar varios tipos de contagios demoníacos que el ordo Malleus clasifica como la cepa Fydae (lleva el nombre del área del sector Calixis donde se encontraron por primera vez). Los propios Sabios son poco más que vasijas asesinas, avatares de estas plagas enviadas por el infierno. Cada etapa en un brote de Fydae aumenta la cantidad de muerte y horror hasta que alcanza tal peso de destrucción que las barreras entre el espacio real y la disformidad pueden romperse, los muertos caminan y los Viles Sabios vienen a reclamar el premio de su maestro.

CUANDO LOS MUERTOS NO DESCANSAN

Varias cepas de una plaga zombi o incidentes en los que los muertos se han levantado como resultado de una grieta en la disformidad, tecnología caída en el olvido o brujería nigromántica han ocurrido en el Imperio durante milenios, pero afortunadamente son bastante raros. En las últimas décadas, sin embargo, en el segmentum Obscurus se ha experimentado un repunte en este tipo de incidentes relacionados con cultos a la enfermedad y el antiguo enemigo.

La participación de los Viles Sabios en estas horribles plagas es un avance nuevo y peligroso. Aportan una inteligencia maligna a estos eventos que los hace más difíciles de combatir o contener. El tabernáculo de sagrados ordos del segmentum cree que los Viles Sabios son responsables de varios brotes de peste y de la masacre de asentamientos, naves y ciudades en los sectores Calixis, Mandragora, Medusan e Ixaniad. Para el cónclave de Calixis es especialmente preocupante que en los últimos 50 años ha habido cinco contactos confirmados de lo que se ha denominado la cepa Fydae (tras el brote de la Roca de Sutter) en el sector Calixis.

CARROÑEROS Y ZOMBIS DE LA DISFORMIDAD

Aunque no es el más común de los enemigos de los sagrados ordos, los muertos vivientes han sido conocidos durante mucho tiempo como un enemigo blasfemo de la Inquisición. Animados gracias de una cruel brujería o creaciones de las artes más oscuras de los psíquicos, estas criaturas pueden convertirse en sirvientes poderosos y leales. La ciencia prohibida también

puede hacer que un cadáver parezca tener espasmos de vida. Para representar tales abominaciones antinaturales, usa el zombi de la plaga que se muestra aquí, pero elimina las referencias a la cepa de infección Fydae y modificalas para que se adapten a tus necesidades. Por ejemplo, los cadáveres a los que se han infundido demonios voraces con gusto por la carne humana pueden tener el talento Carga frenética y +10 de Fuerza y Agilidad, pero estarán sujetos a Inestabilidad de la disformidad. Como alternativa, las criaturas tambaleantes creadas a partir de químicos maléficos o un arma biológica prohibida pueden tener la propiedad Tóxica para sus ataques y carecer de la regla especial Impío, pero tendrán miedo a la luz brillante o al fuego y continuarán pudriéndose hasta que finalmente colapsen.

La cepa de infección Fydae

Exposición y probabilidad de infección:

- Contacto directo con el cuerpo del infectado: 5%
- Contacto directo con la sangre o entrañas del infectado: 30%.
- Mordisco o herida de un infectado (recibir cualquier cantidad de daño): 50%
- Ingerir material altamente contaminado (por ejemplo, agua donde yacían cadáveres contaminados): 50%
- Herida grave de un individuo infectado (por ejemplo, una herida crítica de un mordisco).

Tiempo de incubación: Varía entre 10 minutos y cinco días (el DJ decide).

Modificador base a la tirada de Resistencia:
Complicada (-10).

Efectos: Si la víctima sucumbe por cualquier nivel de fracaso, es atormentado por una fiebre intensa y en su carne florecen marcas verdes que rápidamente se secan y se desprenden. La víctima también comienza a vomitar sangre sucia. Estos síntomas duran aproximadamente una hora durante la cual la víctima sufre una penalización de -30 a todas sus tiradas. Después de una hora, la víctima sufre espasmos violentos y muere en agonía, pero más tarde puede regresar como un zombi de la plaga.

Durante este tiempo, la medicina no puede salvar a la víctima, pero el exorcismo sí puede (consulta el talento Purgar al impuro, en el **MANUAL DEL INQUISIDOR**), aunque esto probablemente dejará a la víctima en un estado precario sufriendo -1d10 de daño permanente a la Fuerza y la Resistencia.

Inmunidades: Debido a su naturaleza demoníaca como seres de desesperación y corrupción oculta, los individuos con los talentos de Fe pura o Rito de pureza mental o los rasgos Criatura del más allá, Demoníaco y Máquina (3+) (a menos que contengan una cantidad considerable de materia viva), o aquellos con un pacto oscuro no pueden ser infectados por la cepa Fydae. Del mismo modo, el talento Fe inquebrantable proporciona una bonificación de +20 para resistir la infección.

Paciente cero: La primera persona infectada por una cepa Fydae solo sufre fiebre intensa durante aproximadamente una hora. Pasado este tiempo, es un portador contagioso de la enfermedad pero no sufrirá otros efectos por ella. También es inmune a los efectos de otras enfermedades y toxinas.



USAR A LOS VILES SABIOS EN TUS PARTIDAS

Los Viles Sabios son una amenaza brutal e inmediata y son ideales para escenarios de acción que se centran en la supervivencia y la defensa de transeúntes inocentes. Los Sabios y sus secuaces podridos son antagonistas violentos y horribles, y no habrá sutilezas políticas en un escenario que los involucre. Una buena forma de abordar el escenario clásico de un brote es seguir la progresión del brote de plaga zombi y luego la llegada de los Viles Sabios. Tales escenarios podrían comenzar a partir de un brote de una enfermedad desconocida. Los acólitos se apresuran a determinar la naturaleza del peligro, solo para encontrarse atrapados y tener que defenderse de las mareas de zombis de la plaga.

Como alternativa, un brote y la llegada de los Viles Sabios es una gran distracción inesperada que puede interrumpir una investigación de forma inconexa. Este último escenario es un caso clásico en el que los acólitos simplemente están en el lugar equivocado en el momento equivocado. Una tercera opción es separar cada elemento y usar a los zombis de la plaga sin los propios Sabios, tal vez en una nave en tránsito, o tal vez un solo Vil Sabio está tras un culto mutante enfermo que persigue personal médico para sacrificarlos a su amo oculto. Sin embargo, hay que tratar con cuidado el infectar a los acólitos, ya que las enfermedades de esos escenarios son letales. Sería una sesión de juego bastante aburrida que los PJ caigan muertos tan pronto como ingresan a un área de infección. Planifica tus aventuras en consecuencia.

Los Viles Sabios son creaciones de los poderes del Caos de la enfermedad y la pestilencia y, como tales, los demonios del señor de la decadencia siguen su estela. Tales incursiones ocurren en las etapas finales del brote y podrían incluir a portadores de plaga (consulta la página 354 de **DARK HERESY**), el enjambre de plaga que aquí descrito, o cualquier otro demonio de tu invención.

LA PATOLOGÍA DE LA CORRUPCIÓN

Como cualquier enfermedad, el contagio de los Viles Sabios sigue una patología particular y unas pautas como se ilustra en la siguiente sección.

LA PRIMERA FASE: LA INFECCIÓN DEL PACIENTE CERO

La cascada de eventos que culminan con la llegada de los Viles Sabios comienza con la infección de una sola persona. No se sabe con certeza cómo ocurre esta primera infección, ya que los caminos de los dioses del Caos son inconstantes, pero el ordo Malleus cree que puede ser una lesión profunda y dentro del espíritu de una persona lo que atrae al contagio. De ser cierto, sería una desesperación oscura y macabra de tan singular profundidad y malicia que resuena en la disformidad

y llama a la enfermedad como una polilla a una llama. Si bien los medios exactos de infección se limitan a la teoría, la Inquisición ha tenido varios casos confirmados a partir de los cuales establecer cómo progresa el contagio una vez que ha infectado a su primera víctima.

Al principio, la única señal es un período de fiebre intensa y pesadillas terribles que pasa en cuestión de horas y deja al huésped aparentemente en perfecto estado de salud. Por muy sana que parezca la persona, su alma ahora está perdida y se ha convertido en una enfermedad andante y un recipiente para un desastre profano en la forma de la cepa Fydae. Totalmente contagioso y, sin embargo, aparentemente sano, ignora que el contagio dentro de él está contaminando todo con lo que entra en contacto.

Por lo tanto, el portador propaga el contagio con una meticulosidad que nunca podrían lograr personas obviamente enfermas. Con esta sutileza el Abuelo de la Fiebre muestra su genio y su beneficencia. Este primer sujeto nunca volverá a ser tocado por ninguna enfermedad o dolencia, sino que infectará y condenará a todo lo que encuentre y, por lo tanto, está destinado a convertirse en el centro de una tormenta de pestilencia y ver cómo todo lo que le importa se disuelve y muere. En la terminología del ordo Malleus y el ordo Sepulturum, a este individuo arruinado y condenado se llama "paciente cero".

LA SEGUNDA FASE: LA COLONIZACIÓN Y LA PROPAGACIÓN DEL CONTAGIO

Una vez que el paciente cero, sin saberlo, ha comenzado a propagar el contagio, a medida que pasa el tiempo, también lo hará la propagación de la plaga a un ritmo cada vez más acelerado. A diferencia de las enfermedades mundanas, el contagio propagado por el paciente cero puede tardar horas o semanas en cobrar sus primeras vidas, dependiendo de su naturaleza demoníaca voluble. Es como si la enfermedad en sí fuera paciente y estuviera dispuesta a esperar a extenderse a la mayor cantidad posible de población antes de comenzar la siguiente etapa fatal de su ciclo. Sin embargo, si es tentado por un grupo de víctimas particularmente selecto (como el personal médico) o por la amenaza de ser descubierto, estallará repentinamente con toda su fuerza. Su hambre de matar puede llevarlo a un brote completo más temprano que tarde, ya que al demonio no le negará su festín.

Una vez que la enfermedad comienza a manifestarse por completo, se presenta como una mezcla salvaje de síntomas que van desde flujo sanguinolento, vómitos y fiebre asesina o extrañas marcas verdes en la piel hasta la rápida necrotización de la carne, lo que finalmente resulta en una muerte devastadora entre espasmos, por lo general pocas horas después de la manifestación de los primeros síntomas de la enfermedad. Una vez que se han cobrado las primeras vidas, la situación se acelera y empeora rápidamente. Cientos, incluso miles, pueden morir en cuestión de horas causando pánico y desorden civil y poniendo a prueba la capacidad de cualquier autoridad hasta su límite.

EL BROTE DE LA ROCA DE SUTTER

LA ROCA DE SUTTER: Puesto minero asteroide, gran nube de Fydae.

POBLACIÓN ANTES DEL INCIDENTE: 120.000 (aprox.)

Se estima que la infección del paciente cero ocurrió el 363.724.M41. El paciente cero permanece sin identificar.

12 HORAS DESDE LA INFECCIÓN DEL PACIENTE CERO: Desconocido para la ciudadanía o las autoridades de la roca de Sutter, se cree que alrededor de 13.000 ya están infectados por la contaminación. La rápida propagación de la infección se ve favorecida por la naturaleza confinada y el aire reciclado del puesto minero.

14 HORAS DESDE LA INFECCIÓN DEL PACIENTE CERO: Los primeros síntomas comienzan a manifestarse entre la población. Ignorándolo, la gente continúa con sus rutina normal, aumentando la propagación de la enfermedad. La población infectada probablemente ya supera las 20.000 personas.

15 HORAS DESDE LA INFECCIÓN DEL PACIENTE CERO: Ocurren las primeras muertes. Las autoridades del puesto minero comienzan a verse inundadas de informes de muertes y personas que muestran síntomas de la enfermedad. Sin experiencia en tales asuntos, no se aplican de inmediato procedimientos de cuarentena efectivos, lo que permite que el contagio se extienda más. Las bajas se estiman en 4.000 especialmente entre los jóvenes o ancianos y enfermos.

17 HORAS DESDE LA INFECCIÓN DEL PACIENTE CERO: A medida que aumentan las bajas, las instalaciones médicas se someten a la ley marcial y se colocan guardias armados. El pánico se apodera de gran parte de la población que comienzan a acudir en masa a las instalaciones médicas ahora vigiladas o buscan escapar en naves de huida, solo para ser expulsados de las bahías de ataque con fuerza letal. En grupos tan compactos, el contagio continúa propagándose sin control. Las víctimas se estiman en 10.000 y las tasas de infección llegan al 50%.

NOTA: En este punto, dos cargueros interestelares huyeron de la estación: uno, el Axmundi Conveyer, nunca fue encontrado y el segundo, Krin-77/3, fue destruido más tarde como medida de precaución antes de que pudiera atracar en el puerto orbital Lind.

18 HORAS DESDE LA INFECCIÓN DEL PACIENTE CERO: Las autoridades del puesto minero comienzan a darse cuenta del alcance y la naturaleza del problema al que se enfrentan. Se cierran los suministros de agua y los enlaces de ventilación, se cierran todas las áreas que pueden sellar y se segregan a todos los que muestran síntomas en el nivel superior. Los complejos gubernamentales y de infraestructura se aislan y cambian a unidades de procesamiento de agua y aire independientes. El desorden civil avanza. Las víctimas se estiman en 23.000, un 20% de las cuales probablemente se deba a las medidas de contención y los disturbios.

22 HORAS DESDE LA INFECCIÓN DEL PACIENTE CERO: Los muertos se levantan y atacan a los vivos. Las unidades ejecutoras desplegadas por toda la colonia se ven rápidamente abrumadas. Las autoridades deciden enviar un mensaje solicitando ayuda y detallando su situación. El único astrópata de la colonia, Ciridinal Zay, envía la señal cuando los primeros síntomas comienzan a manifestarse en personas dentro de áreas "seguras" en cuarentena. Las bajas se estiman en 42.000, aumentando rápidamente.

24 HORAS DESDE LA INFECCIÓN DEL PACIENTE CERO: La anarquía estalla en los enclaves en cuarentena en poder de las autoridades, mientras los muertos dominan el exterior. Sin una autoridad central, los vivos comienzan a dividirse en pequeños grupos que luchan por su propia supervivencia. Los muertos se agolpan en las calles. Se encuentran criaturas de la disformidad. El astrópata Zay se suicida tras enviar los últimos mensajes, encorriendo su alma al Emperador. Las bajas se estiman en al menos 60.000.

26 HORAS DESDE LA INFECCIÓN DEL PACIENTE CERO: Los muertos reanimados superan en número a los vivos. Se encontraron a las criaturas identificadas como los Viles Sabios reuniendo a los muertos y criaturas de la disformidad para acabar con los pocos supervivientes no infectados. Los cortes de energía, las descompresiones localizadas y los incendios esporádicos provocan el final de las grabaciones de datos viables.

Víctimas estimadas - Casi el total efectivo (117,000+).

2028 HORAS DESDE LA INFECCIÓN DEL PACIENTE CERO: El crucero de clase intrépido "El Quinto Martillo de Drusus" envía grupos de abordaje con armaduras de combate selladas acompañados por agentes de la Inquisición a la roca de Sutter. Se descubre que la atmósfera en la roca de Sutter está altamente contaminada. Se recuperaron los registros de control de la estación y los agentes de seguridad. Se encuentran grandes cantidades de restos humanos descompuestos; sin embargo, no se encuentran supervivientes, criaturas de la disformidad o muertos vivientes. Las exploraciones etéreas indican un debilitamiento peligroso de los límites entre la disformidad y el espacio real en el área. Los datos recuperados indican que se lanzó una cápsula de salvamento a las Z+1.007 horas, ocupantes o causa desconocida. Se desconoce el destino de la cápsula de salvamento.

2037-2050 HORAS DESDE LA INFECCIÓN DEL PACIENTE CERO: Los grupos de abordaje se retiran, los reactores de las estaciones se sobrecargan y "El Quinto Martillo de Drusus" inicia el bombardeo de la estación para completar la destrucción de la roca de Sutter.

LA TERCERA FASE: LOS MUERTOS VIVIENTES

En esta etapa, la enfermedad no ataca simplemente los cuerpos de los infectados, sino que se mueve para abrumar los pocos hilos que mantienen unida a la humanidad después de la plaga o pueden disputar su dominio en descomposición. Levantándose de sus tumbas, los muertos de la plaga caminan en busca de los vivos, la plaga demoníaca empuja sus cadáveres como las muchas células de un solo organismo vil.

Los muertos vivientes caen sobre los vivos, cazándolos implacablemente, y cada persona que matan se levanta para unirse a ellos. A medida que los muertos vivientes se multiplican, el terror salvaje y la anarquía son la consecuencia natural a menos que la Inquisición, el ejército imperial o alguna otra fuerza poderosa puedan intervenir. Aparte de una limpieza total con fuego y fe, es poco lo que se puede hacer para evitar la siguiente etapa del ciclo, salvo contenerlo con fuerza bruta y un propósito despiadado.

LA CUARTA FASE: LEGAN LOS VILES SABIOS

Una vez que los muertos han resucitado en gran número, la llegada de sus amos no está lejos. En el centro del brote, en un lugar silencioso y oscuro bañado por la muerte y la desesperación, la realidad se desmorona con el zumbido de las moscas. Los Viles Sabios entran en la realidad y, con ellos, vienen los demonios del señor de la descomposición.

El número de Viles Sabios que aparecen depende del alcance del contagio. Si cubre una gran ciudad y genera una legión de muertos vivientes, pueden acudir docenas de Viles Sabios, mientras que un pequeño asentamiento puede atraer a un solo Sabio para realizar sus ritos finales. Como manifestaciones del contagio mismo, los Viles Sabios pueden comandar a los muertos vivientes, ejercer los poderes enfermizos de la disformidad y consumir la vida como una nube de langostas hambrientas. Con una voluntad deliberada en el centro, los muertos vivientes comienzan a destruir cualquier resistencia restante y un desastre se convierte en una guerra.

LA QUINTA FASE: DESINTEGRACIÓN Y PROLIFERACIÓN

La etapa final del ciclo del contagio ocurre solo si los Viles Sabios salen victoriosos y han llevado a la ruina a sus objetivos. Con la muerte y la decadencia dominando sin límites, los muertos vivientes comienzan a colapsar, su carne se pudre y el aire se llena con el zumbido de las moscas. En este perfecto jardín de la descomposición, se mueven los Viles Sabios, recolectando el torrente de muerte y descomposición y probando los contagios cambiantes nacidos del brote. Sin embargo, no todos mueren, ya que a unas pocas personas se les permite sobrevivir y los Viles Sabios no las buscan, porque el señor de la descomposición necesita vida y carne sobre la cual esplicar sus maravillosas enfermedades y requiere testigos para dar testimonio de su poder. Finalmente, los Viles Sabios retroceden a través del infierno que los creó y esperan hasta el próximo brote, donde sea y cuando sea.

INFORME DE AMENAZA INQUISITORIAL

Los Viles Sabios y el contagio de la cepa Fydae son una amenaza no solo por la destrucción que causan, sino porque la Inquisición teme que persigan un oscuro objetivo diferente. El Cónclave Calixis considera que es solo gracias a la providencia del Emperador y a las valientes acciones de sus sirvientes que no ha habido una pérdida de vidas mucho mayor a sus manos en el sector. Los sagrados ordos deben estar siempre atentos a la reaparición de esta amenaza y tomar las medidas necesarias para destruirlos donde y cuando se encuentren. También es su deber, particularmente del ordo Malleus, perseguir aún más a estas terribles criaturas y aprender de su naturaleza y limitaciones para que puedan ser contrarrestadas de manera más efectiva en el futuro, ya que la amenaza que representan los Viles Sabios no solo es severa sino quizás eterna. Son realmente una enfermedad andante, siempre buscando un momento y un lugar para aflorar y cuyo único objetivo es el sufrimiento y la muerte.

LOS HIJOS DE LA DESCOMPOSICIÓN: LOS VILES SABIOS

ZOMBIS DE LA PLAGA DE LA CEPA FYDAE

Los zombis de la cepa Fydae parecen no ser más que víctimas de la peste demacradas y con ojos muertos con ropa sucia y salpicada de sangre, pero esto apenas atenua el horror de ver a amigos y seres queridos atormentados por el dolor. A medida que los brotes empeoran y los propios Viles Sabios hacen acto de presencia, los zombis de Fydae se descomponen a un ritmo acelerado. Se convierten en horribles cáscaras podridas de carne putrefacta, pero no menos activas ni letales por ello.



Perfil del zombi de plaga de la cepa Fydae									
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em	
20	—	40	(6) 30	10	10	15	20	01	

Movimiento: 1/2/3/—

Heridas: 10

Habilidades: Ninguna.

Talentos: Ninguno.

Rasgos: Armas naturales (uñas y dientes podridos), Criatura del más allá, Enfermedad (cepa Fydae), Impío^{†3}, Miedo 1 (Inquietante) (podría aumentar a Miedo 2 en el caso de cadáveres especialmente horrores), Muerto viviente^{†2}, Resistencia antinatural (x2), Visión en la oscuridad.

†2Muerto Viviente: Un cadáver animado impulsado a la vida por fuerzas oscuras es, como se podría imaginar, bastante difícil de "matar". Estas criaturas no necesitan respirar, no se cansan y son inmunes a los venenos y enfermedades, así como a muchos peligros ambientales. No sufren los efectos del aturdimiento o penalizaciones por estar heridos. Además, solo las heridas críticas en la cabeza o el cuerpo pueden destruirlos, cualquiera que se sufra en un brazo o pierna simplemente inutiliza esa extremidad.

[†]**Impío:** Las armas benditas y sagradas causan el doble de daño a los zombis de la plaga.

Armas: Uñas y dientes podridos (1d5+4[†] A; Primitiva, más infección).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza

Equipo: Ninguno (Los zombis son capaces de usar herramientas básicas y armas si se lo ordena un Vil Sabio, pero son incapaces de manejar armas a distancia y dispositivos complejos).

Nivel de amenaza: Malleus mínima.

LOS VILES SABIOS



Los Viles Sabios son horribles manifestaciones de las enfermedades demoníacas que se cobraron la vida mortal de los restos putrefactos de carne que llevan, y son avatares de plagas y destrucción. Aparecen como figuras que visten trajes de contención sellados, resbaladizos por la inmundicia y llenos de humedad como el sudor sobre la piel febril. En su interior no hay nada más que carne líquida putrefacta y alimañas retorciéndose, unidas por la estructura flácida del traje. Las fuerzas demoníacas que los habitan impulsan sus tambaleantes y deshuesados miembros con un propósito macabro e implacable. Un aura palpable de horror absoluto y miasma podrido los rodea, y simplemente tener la mala suerte de presenciar a estas cosas es aterrador. Peor aún es escuchar sus zumbidos dentro de la cabeza o convertirse en sujetos de sus experimentos en la muerte de la carne.

Perfil de los Viles Sabios



HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
28	28	35	(6) 35	30	40	35	38	30

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 15

Habilidades: Competencia química (Int), Competencia tecnológica (Int) +10, Engañar (Em), Hablar idioma (cuálquiera necesario), Medicina (Int) +20, Perspicacia (Per), Psinisciencia (Per), Saber popular (Tecnología) (Int), Saber prohibido (Disformidad) (Int) +20, Tasar (Int), Trepar (F).

Talentos: Entrenamiento con armas c/c (Primitivas, Sierra).

Rasgos: Criatura del más allá, Criatura de pesadilla, Demoníaco (BR 6), El horror interior^{†2}, Enfermedad^{†3}, Fisiología extraña, Miedo 3 (Horripilante), Presencia demoníaca^{†4}, Visión en la oscuridad.

^{†2}**El horror interior:** Un Vil Sabio puede abrir su traje de contención para liberar la esencia demoníaca de su interior. Esto requiere una acción completa y, una vez terminado, el Vil Sabio es reemplazado por un enjambre de la plaga. Si el Vil Sabio es destruido por armas comunes, también hay un 50% de probabilidades de que esto ocurra, en lugar de ser destruido.

^{†3}**Enfermedad:** Los Viles Sabios portan la cepa Fydae y pueden infectar a voluntad (como un zombi de la plaga), además, todos sus ataques tienen la propiedad Tóxica, ya que las heridas causadas por ellos se pudren instantáneamente.

^{†4}**Presencia demoníaca:** Todos los que se encuentran a un radio de 20 metros escuchan fragmentos de charlas médicas técnicas, ruidos de llantos y gritos suplicantes, todos superpuestos con el zumbido de los insectos, mientras que los colores parecen desvanecerse, la pintura se desprende y el metal se oxida. Todas las criaturas en esta área sufren una penalización de -10 a las tiradas de Voluntad.

Telepatía: Los Viles Sabios no tienen boca, pero pueden usar el poder psíquico Telepatía automáticamente y sin causar fenómenos psíquicos o peligros de la disiformidad. La voz mental de un Vil Sabio suena como un enjambre de insectos arrastrándose por el cráneo. Escuchar esta voz causa 1d5 puntos de Locura a menos que el objetivo supere una tirada **Moderada (+0)** de Voluntad para resistir el horror. Este poder se trata como un poder psíquico en todos los demás aspectos.

Maestro de zombis: Los zombis de la plaga de la cepa Fydae son una extensión de la enfermedad contenida en los Viles Sabios. Esta conexión les permite tener el control de todos los zombis creados por la cepa Fydae a 300 metros, y pueden percibirlos y actuar a través de ellos. Controlar a los zombis en este área es una acción gratuita. Este poder funciona automáticamente, pero se trata como un poder psíquico en todos los demás aspectos.

Blindaje: Trajes sellados contaminados (Todas 2).

Armas: Bisturí de cirujía contaminado (3m; 1d5+3[†] A; Pen 3; Tóxica), sierra de huesos (1d10+4[†] A; Pen 2; Aparatosa, Desgarradora, Tóxica) o descarga corrosiva contaminada (10m; T/-/-; 1d10+2 E; Pen 6; Lanzallamas, Tóxica, más infección)

[†]Incluye la bonificación de Fuerza

Equipo: Nada más que equipo médico herrumbroso y contaminado.

Nivel de amenaza: Malleus majoris

ENJAMBRE DE LA PLAGA

Un enjambre de la plaga es una fuerza demoníaca de destrucción que se materializa en el universo corpóreo como una masa de langostas, escarabajos, moscas u otras criaturas similares retorcidas en una forma absolutamente horrible y con olor a podredumbre y descomposición. Estos enjambres infernales se mueven como una masa implacable e impía, despojando a las víctimas de la carne a su paso, contaminando y destruyendo todo lo que tocan.

El siguiente perfil muestra un enjambre con la masa aproximada de un ser humano adulto. También son posibles enjambres más pequeños o más grandes.



Perfil del enjambre de la plaga

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
35	—	05	(4)	25	40	10	35	20

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 15

Habilidades: Esquivar (Ag), Perspicacia (Per) +20, Psinisciencia (Per).

Talentos: Ninguno.

Rasgos: Armas naturales (cientos de pequeñas mandíbulas), Bestial, Criatura del más allá, Demoníaco (BR 4), Enjambre^{†2}, Inestabilidad de la disformidad, Miedo 2 (Temible), Presencia demoníaca^{†3}, Visión en la oscuridad, 50% de ser Volador (movimiento: 2d10).

^{†2}**Enjambre:** Los ataques sin las propiedades Explosión, Lanzallamas, Dispersión o Sagrado solo causa la mitad del daño. Un enjambre no puede ser apresado, derribado o inmovilizado de forma normal, y puede “fluir” a través de pequeñas aberturas adecuadas como conductos, ventilaciones y similares, pero no puede saltar. El enjambre se considera destruido una vez que ha perdido todas sus heridas. Los ataques del enjambre tienen un valor de penetración variable (tira cada vez que impacta un ataque), lo que representa su capacidad para envolver a sus víctimas y atacar puntos vulnerables. Por su naturaleza difusa, los enjambres de la plaga sufren el doble de daño de ataques bendecidos y los efectos de Inestabilidad de la disformidad.

^{†3}**Presencia demoníaca:** Las criaturas a 20 metros sienten miles de insectos arrastrándose bajo su piel y escuchan el zumbido de moscas por todas partes. Todas las criaturas en este área sufren una penalización de -10 a las tiradas de Voluntad. **Armas:** Cientos de pequeñas mandíbulas (1d10[†] A; Pen 1d5; Desgarradora).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza

Nivel de amenaza: Malleus minoris.

Vienen de las profundidades de la oscuridad súj estrellas.

Vienen con su pestilencia y sus plagas. Vienen sin rostro, tambaleantes y hambrientos. Vienen por orden del padre Nurgle.

Vienen para compartir sus dones con todos los que encuentran.



LA CASA DE FIERAS

"Venid a verlo, debéis venir a verlo".

—Última transmisión de Eldred Krane,
acólito en el distrito aventino, Malfi

De todas las amenazas que enfrenta el ordo Malleus en el sector Calixis, pocas son más peligrosas, más extrañas o incomprendidas como las que plantea el culto conocido como la Casa de Fieras. Incluso hay quienes dentro de la Inquisición insisten en que esta secta es un fantasma, una amenaza ficticia, insustancial, una conjuración producto de medias verdades y un miedo hiperactivo. Esto, a su vez, ha llevado a algunos a temer que incluso los sagrados ordoss no han estado fuera del alcance corruptor del culto, y algunos cazadores de demonios se han involucrado en operaciones no autorizadas para destruirlo.

La horrible verdad es mucho peor. La Casa de Fieras es muy real y su amenaza va mucho más allá de unos cientos de vidas perdidas, o de miles de millones. Busca socavar la naturaleza misma de la realidad con sus revelaciones y lanzar al sector Calixis a un abismo del Caos del que nadie podrá escapar. La Casa de Fieras tiene tales vistas para mostrar, y todos están invitados a venir y ver.

EL CAMINO DEL REVELADOR

El nombre de la Casa de Fieras se susurra con temor entre los adoradores de la disformidad y quienes trafican con conocimiento prohibido; su nombre implica terror, una leyenda oscura y un enemigo más temido que la sagrada Inquisición. Es un culto de poder secreto e incomparable que trata con la corrupción física y la locura, cuyo contacto provoca mutaciones retorcidas y cuyas hechicerías pueden romper la realidad y rehacerla.

La Casa de Fieras, como su nombre indica, es una colección de secretos, intrigas y horrores inimaginables. Son todas estas cosas, pero también es una exhibición, un espectáculo infernal que revela a su audiencia lo que dice ser una visión gloriosa de la verdadera naturaleza del universo, una revelación de glorias y terrores. Tales revelaciones tienen un precio terrible para la cordura, el cuerpo y el alma, y pocos sobreviven a su mensaje. Aquellos que lo hacen han cambiado para siempre.

Los planes y el funcionamiento del culto siguen siendo desconocidos incluso para quienes conocen su existencia. Sin embargo, la terrible sospecha de algunos dentro del ordo Malleus es que sus tramas aparentemente aleatorias y las corrupciones de la Casa de Fieras responden a un plan vasto y singular, un plan para socavar la realidad misma al alterar la percepción de la humanidad para abarcar mejor la “realidad” de la disformidad y romper las barreras entre lo real y lo irreal. Pocos de los que han sobrevivido al contacto con la Casa de Fieras dudan de que la verdadera naturaleza de su plan probablemente sea algo tan terrible que ninguna mente en su sano juicio podría comprenderlo.



CARNE DESGARRADA Y REALIDADES RETORCIDAS

“...no es una máscara...no es una máscara...no es—”.

—Sospechoso del asesinato del prefecto Strabo, ciudad armetálica, declarado demente y ejecutado

El culto de la Casa de Fieras es un desfile de dementes, hechiceros, intrigantes, asesinos trastornados y los escultores de carne conocidos como los Reveladores; sus autores intelectuales. Todos son, sin duda, auténticos creyentes de su causa, fanáticos partidarios de un credo casi incomprendible para los forasteros. Sus creencias se centran en el misterio de las revelaciones a las que han estado expuestos y las maravillas y la belleza del cambio físico y mental sin restricciones. Conspiran para producir una “gran revelación” para que toda la humanidad pueda recibir las bendiciones de lo que han visto. Cometen actos aparentemente aleatorios de violencia y destrucción, forzando los eventos en un patrón u otro, y provocan estallidos de locura y miseria con sus acciones. Con el fervor de los verdaderos conversos, disfrutan compartiendo sus dones con los demás, generando a menudo una auténtica colección de criaturas deformadas y mascotas, muchas de ellas anteriormente humanas, en el proceso.

El culto tiene la certeza de que su causa es justa y está dispuesto a hacer sacrificios en pos de sus objetivos. Los miembros del culto pueden mantener un velo de secreto gracias a su poder para cambiar la carne, manipular mentes e incluso deformar el espacio. De esta manera, el culto se esconde de los ojos externos y evita la confrontación directa con las autoridades imperiales (a menos que lo deseé). En el pasado, el culto se encontraba al acecho tras lugares como teatros, hospederías y lugares en áreas deterioradas o en los límites de las colmenas. El culto incluso ha sido descubierto en sanatorios, casas de limosna que satisfacen a la escoria de la humanidad, espectáculos paralelos y (saboreando la ironía) incluso colecciones y exhibiciones de bestias más comunes y criaturas alienígenas.

Estos falsos frentes sirven para ocultar los actos más repugnantes de la secta y le permiten seleccionar a sus víctimas entre quienes tienen la mala suerte de tropezar con una de sus “actuaciones” menores. Actuando de acuerdo a un plan insonable y un calendario de su propio diseño retorcido, el culto atrae a víctimas particulares, manipulando sus mentes y tal vez incluso el flujo del destino. Estas víctimas elegidas, los “favorecidos” como el culto los nombra, han sido seleccionados para llevar a cabo una parte de los grandes y secretos propósitos de la Casa de Fieras, y rara vez se dan cuenta de lo que les ha sucedido. La mayoría se dedicará a sus asuntos, con aparentemente normalidad pero horriblemente cambiado por dentro. Sin embargo, son peones involuntarios de las conspiraciones del culto y armas vivientes al servicio del Revelador que los ha rehecho.

Es tal la duplicidad y habilidad laberíntica de la Casa de Fieras que a menudo nadie encuentra la relación entre las diversas víctimas con haber asistido a una determinada representación de una obra de teatro o haber visitado un festival donde se separaron de sus amigos por un tiempo. Incluso alguien que cae borracho o drogado en un lugar determinado y despierta días después sin recordar lo que le sucedió, es ignorado. Cada

```

++Permiso concedido//recuperando archivo//
Aprobado por el ordo Malleus++
++Grabación del vocotransmisor forense #34Σ
RemsKor-5 Habitáculo 6-9-19+
++Localización 7-# 'Los asesinatos del cosechador gris', distrito RemsKor, colmena Sibellus++
++Advertencia: ¡AMENAZA LETAL: Proceder con precaución!++
++Transcripción del servidor de datos++
"Somos por quienes cae la lluvia roja. / Somos el cuchillo en la herida, el sufrimiento y el gozo del asesinato. / Rojo es nuestro designio y rojo será nuestro símbolo. / Hijos de la ira ancestral. / Vagabundos de las arenas ardientes. / Nacidos del mar infinito. / Somos legión. / ¡...Y estamos...en...tu interior!"
[¡Advertencia!/Protecciones hexagrámicas comprometidas/¡Advertencia!]
++Fin de la transcripción++
-La información contaminada del servidor de datos ha provocado: 8 víctimas (5 muertos).
-Area designada a una purga completa // Amanuense Golgo del equipo Malleus.
-Ref/Cruz: La matanza del amanecer rojo [[Caída de santa Astrid]] el acechante de Tarsus [[Escintila]], 'La maldición de Milhaven' [[Dreah]], los Falsos Hombres de Nomen Ryne [[LOCALIZACIÓN SUPRIMIDA]]//—//otras 123 coincidencias encontradas en la categoría Logos/Maleficus+++
++Fin del archivo++

```



acto de locura es solo una parte de un diseño más grandioso que se extiende en el tiempo y el espacio hasta una conclusión desconocida pero sin duda maligna. Sin embargo, ya sea que trabajen para lograr un final oscuro o para evitarlo, ninguno, salvo quizás los Reveladores, lo saben.

EL ÚLTIMO BAILE DE MÁSCARAS DE LA CASA ORSINI

No se puede decir con certeza cuándo o cómo surgió la Casa de Fieras, pero sus primeras actividades registradas provienen de los rincones oscuros y las opulentas cortes de Malfi. Las primeras menciones ocurren en los años de relativa paz que siguieron al reinado del terror y la destrucción creada por el nacimiento de otro culto mortal, los Peregrinos de Hayte.

La casa Orsini, antaño una gran y poderosa familia que tuvo dominio absoluto sobre el senado y cuya influencia se extendía por todo el sector, se vio apartada del poder. En la anarquía causada por los Peregrinos de Hayte durante el solsticio rojo su gobierno había sido vacilante y deficiente. Incapaces de soportar tal pérdida de prestigio, su base de poder se derrumbó y apenas sobrevivieron en las décadas siguientes. Con una sombra decadente de su antigua gloria, los Orsini habrían hecho cualquier cosa para recuperar su prestigio y poder. Por ello, cuando un enigmático extraño se acercó a ellos y les ofreció gloria y verdades inimaginables, fueron presa fácil.

La Corte del Rey Radiante

Cualquier intento de discernir o comprender la cosmología de las creencias de la Casa de Fieras está condenado al fracaso, ya que comprender su verdad implica ser parte de ella, y también ser destruido por ella. Aparte de esto, fragmentos de su tradición y naturaleza se han filtrado a las manos de los ocultistas y la Inquisición a través de las distorsionadas desvaríos de los locos, alegorías oscuras, leyendas antiguas y las secuelas de sus terrores. Uno de esos fragmentos se refiere a la Corte del Rey Radiante, conocido en otros lugares como el rey en harapos y jirones, o las gogas del señor vacío. Esta leyenda macabra y aterradora se encuentra en los mitos de Malí que se remontan mucho más allá del nacimiento del sector, hasta la oscura y antigua historia de ese mundo, pero ahora está indisolublemente ligada al culto.



Habitando en una ciudad antigua, bajo extraños soles que no pueden ser nombrados, la corte es un lugar mítico, un reino de maravillosas posibilidades y revelaciones, cuyas visiones son al mismo tiempo un presagio de desastre, entropía y destrucción. Asimismo, una figura paradójica, el Rey Radiante es al mismo tiempo un ser de asombro y terror, iluminación y muerte. Se le describe como una fuerza paciente e implacable a cuyo paso surge la anarquía y la locura eterna en quienes miran su rostro. Algunas fuentes ocultas y los susurros de los demonios dicen que la Casa de Fieras sirve a esta extraña figura y que son sus heraldos y mensajeros. Otros afirman que el rey es solo una máscara, un caparazón para alguna fuerza informe de locura ilimitada y cambio desde las profundidades de la disformidad, señalando a la entidad a la que se hace referencia en los textos prohibidos como Tchak o Tzontch, el cambiador de caminos y el desgarrador de velas.

El extraño se llamó a sí mismo Revelador, y mientras insinuaba su presencia en la casa, envenenó la cordura y corrompió los cuerpos de la familia y sus sirvientes. Para el resto del mundo, la fatalidad que había llegado a los Orsini seguía siendo desconocida. Entonces, un día comenzaron a llegar invitaciones pidiendo a los grandes y poderosos de Malfi que asistieran a un baile de máscaras en el palacio restante de Orsini, donde “La Casa de Fieras del destino” proporcionaría “entretenimientos y revelaciones singulares y maravillosas”. Tales eventos y distracciones entre la nobleza hastiada y llena de intrigas de Malfi eran algo común, pero dado el estado de caída de los Orsini, pocos se dignaron asistir. La mayoría solo acudieron por la posibilidad de un placer escandaloso y una burla de lo que asumieron sería el jadeo agonizante de la otrora gran casa.

Lo ocurrido realmente en el último baile de la casa Orsini está sellado bajo los más altos protocolos de seguridad de los sagrados Ordos y los registros de las grandes casas involucradas. Sin embargo, una revisión casual del registro revela que decenas de los vástagos menores de la nobleza murieron ese año por accidente o enfermedad. Otros simplemente desaparecen como si nunca hubieran existido. Los rumores aún abundan a día de hoy, siglos después, de los grandes y hermosos llevados a la locura o deformados en mutantes desfigurados. Se cuentan historias de cámaras cerradas en las fincas nobles donde abominaciones fueron encerradas el resto de sus vidas, o fueron desterrados como perros rabiosos por sus propios parientes. En el archivo planetario, toda mención de los Orsini cesa, y solo mencionar su nombre en algunos círculos es invitar al derramamiento de sangre y la venganza. Los restos quemados y vacíos del palacio de Orsini y el distrito que lo rodea permanecen inmóviles como una parte abandonada y rechazada de la colmena malfiana, un testimonio de que algunos deseos tienen un precio demasiado alto.

Este evento fue el primer gran espectáculo atribuido a las revelaciones de la Casa de Fieras en los anales inquisitoriales, pero lamentablemente está lejos de ser el último.

PODER OCULTO

Una de las afirmaciones más polémicas sobre el culto de la Casa de Fieras (y tal vez el que muchos miembros de los sagrados ordos encuentran más preocupante) es que busca activamente, consume o destruye otros cultos maléficos. Este fenómeno no es tan inusual, ya que los discípulos de los dioses oscuros rara vez sienten algo más que desprecio entre sí, a menos que un poder más fuerte los obligue a unirse. De hecho, muchas facciones oscuras están en guerra perpetua entre ellas. Lo que es notable es la aparente facilidad con la que otros cultos son derrotados, tragados en un instante o apagados en un ataque repentino de poder oculto.

Del mismo modo, los criminales locales, los herejes y los reincidentes pueden ser manipulados por la secta, al menos hasta que la locura se apodere de ellos. Algunos inquisidores que buscan reconstruir el patrón del culto creen que la Casa de Fieras, o tal vez el miedo a ella, es lo que ha mantenido durante mucho tiempo a la organización criminal conocida como la Casa de la Bestia lejos de las operaciones en subsector malfiano. También se sabe que la Casa de Fieras ha chocado

violentamente no solo con la Inquisición, sino también con cultos más poderosos, como los Peregrinos de Hayte (que no son fácilmente derrotados) y muchos otros grupos en el pasado. En particular, este conflicto rara vez es iniciado por la Casa de Fieras, sino más bien estimulado por el miedo o el odio que genera en otros grupos. Aún se desconoce por qué es así.

EL CARNAVAL PANDEMÓNIO

Un ejemplo emblemático de un culto existente que fue absorbido o sobornado por la Casa de Fieras es el carnaval pandemónio. El carnaval era un culto errante y secreto que se escondía entre los clanes y los gremios de artistas itinerantes habituales en las Marcas de Markayn. Durante varios años, un grupo con este nombre sirvió como refugio para psíquicos y mutantes renegados que huían de la justicia imperial. Sin embargo, todos los rastros del culto desaparecieron en medio de la persecución del ordo Hereticus, solo para reaparecer una década más tarde en una forma mucho más siniestra.



USAR LA CASA DE FIERAS

EN TUS PARTIDAS

La Casa de Fieras es una oscura conspiración de dementes y realidades rotas. Representa el poder de la disformidad más literal, en su impactante capacidad para retorcer el cuerpo y la mente. A diferencia de los Peregrinos de Hayte que solo desean destruir, o la Oscuridad Cornuda que desea tentar a los justos, la Casa de Fieras tiene otros planes más oscuros en mente. Quiere cambiar y moldear las mentes a su semejanza. Es la locura que acecha al final del callejón olvidado, el monstruo parlanchín en la biblioteca oscura y el secreto tras el espectáculo de medianoche. Es la verdad oculta que destruye tu mente con solo saborear su conocimiento enfermizo. Es un carnaval de horrores al que le gustaría que se unieran a su espectáculo.

Para los DJs que deseen centrarse en la influencia del Caos como una locura corruptora que envenena la realidad con su sola presencia, la Casa de Fieras es un gran antagonista. También sirve como el poder tras conspiraciones de grandes dimensiones, un antagonista a largo plazo que se puede mostrar de manera diferente cada vez que se expone otra capa de su misterio. Una investigación sobre sucesos extraños, avistamientos de fenómenos psíquicos, locura inexplicable o incluso informes de una bestia a la fuga, podría llevar muy pronto a un plan de la Casa de Fieras que, una vez descubierto, podría significar que solo hay una oportunidad de detenerlo antes de que el culto ahogue al mundo que lo rodea en la locura. El culto es tan poderoso e implacable que la Casa de Fieras puede ser el contraste perfecto para lanzar contra otros cultos o investigaciones inquisitoriales rivales, con tus acólitos atrapados en el medio. ¿Por qué la Inquisición ignora deliberadamente la verdadera amenaza del culto? Tal vez los acólitos lo averigüen.

El carnaval, actualmente objetivo de una caza abierta por orden del ordo Malleus, ahora opera dentro de diversos círcos, zonas de entretenimiento y festivales en varios mundos y ha sido avistado a lo largo del subsector malfiano tan lejos como en Iocanthos y supuestamente en la colmena Tarsus en Escintila. Ofreciendo "maravillas, revelaciones y horrores abundantes" para aquellos que se atrevan a entrar, el carnaval aparentemente aparece de la nada para escenificar sus "espectáculos de sombras", solo para desvanecerse, dejando la locura y muchos desaparecidos a su paso.

EL ARTE DEL CAMINO RETORCIDO

REVELACIÓN DE LA VERDAD (ARCANO MENOR)

Umbral: 13

Concentración: Media acción

Mantenimiento: Si

Alcance: 20 metros de radio

El hechicero dobla la realidad a su alrededor, deformando el tiempo y llenando el aire con un tumulto de susurros demoníacos e imágenes fantasmales. Quienes están cerca deben lidiar con un aluvión de insultos y promesas, terribles secretos y alucinaciones. Suficiente para volver loco a un hombre.

Los personajes alcanzados deben superar una tirada **Complicada (-10) de Voluntad** o sufrirán un horror de la disformidad como si hubiesen fallado una tirada de Miedo causada por una criatura demoníaca. Los personajes con el talento Coraje o el rasgo Criatura del más allá son inmunes a los efectos de este poder.

Derrame: Por cada 5 puntos que supere el umbral del poder, aumenta el radio en 5 metros.

DISTORSIÓN TEMPORAL (ARCANO MAYOR)

Umbral: 20

Concentración: Acción completa

Mantenimiento: Si

Alcance: Propio

El hechicero sale de fase con el flujo de la realidad y el tiempo a su alrededor, difuminando su existencia con oscuras imágenes dobles de sus posibles acciones pasadas y futuras que fluyen a su alrededor como fantasmas.

Es extremadamente difícil golpear al hechicero mientras este poder está en efecto. Los atacantes sufren un -20 para golpearlo, y cualquier impacto será negado por completo si el hechicero obtiene un resultado "impar" en 1d10 (es decir, 1, 3, 5, 7 o 9), a menos que se trate de un ataque de energía psíquica, de un arma bendecida o sagrada, o tiene la propiedad Arma de disformidad.

Derrame: Por cada 5 puntos que supere el umbral del poder, el efecto dura 1 asalto adicional después de que el hechicero deje de mantenerlo.

Especial: Si el hechicero fuese a sufrir un efecto de peligros de la disformidad, la fuerza temporal lo desgarra en su lugar, causándole 3d10 E de daño.

INFORME DE AMENAZA INQUISITORIAL

El ordo Malleus, aunque reconoce la amenaza de la Casa de Fieras, no lo acepta (oficialmente) como la conspiración enormemente poderosa y peligrosa que algunos sostienen que es. Como resultado, mientras existen órdenes permanentes para investigar y purgar la Casa de Fieras donde sea descubierto (como con cualquier culto maléfico), no hay nada más en movimiento para enfrentarse a esos peligros más amplios que plantea el culto. El ordo Malleus ha dejado tales enjuiciamientos en manos de los Inquisidores individuales, muchos de los cuales han adoptado la amenaza del culto como una cruzada personal. Algunos dentro de los ordos expresan su opinión de que el pensamiento "oficial" actual peca de (en el mejor de los casos) una peligrosa falta de visión, mientras que otros observadores más cautelosos y sutiles sospechan de la participación de algún actor sombrío, como la Cábala Tiranista, en la decisión. Creen, en cambio, que la política abierta hacia la Casa de Fieras y sus obras esconde alguna otra agenda oculta o acción encubierta en el oscuro corazón del cónclave Calixis.

LOS HERALDOS DE LA CORTE RADIANTE

Además de los Reveladores que dirigen sus planes esotéricos, (un ejemplo se describe más adelante), el culto de la Casa de Fieras es un grupo diverso de creyentes y puede incluir al sectario iniciado, al mago sectario, al artista, al reincidente y casi cualquier otro personaje de **DARK HERESY**. Tras las muchas apariencias del culto, mutantes de todo tipo trabajan y acechan, muchos escondiendo rasgos retorcidos y en parte aviares bajo túnicas y disfraces. Los maestros de la secta conocen rituales para deformar la realidad, y la guarida de la secta puede tener dimensiones aparentemente retorcidas, espacios deformados y espejos que se pueden atravesar por capricho. El culto también es hábil invocando y dominando demonios y depredadores de la disformidad, pero prefiere utilizar sus "mascotas" para deshacerse de intrusos y obstáculos para sus planes. Después de todo, es un deporte muy divertido.

LOS ELEGIDOS DE LA CASA DE FIERAS

Cuando los maestros de la Casa de Fieras planean y conspiran, a veces para sus planes toman a una víctima específica y vacían su alma. Esas víctimas pueden ser abducidas de una exhibición de carnaval en particular o una zona de entretenimiento donde acecha el culto, otras son simplemente tomadas al azar, arrebatadas de su vida diaria y retorcidas para el propósito del culto. Aparte de los sentimientos de vaga angustia, los "elegidos" no recuerdan nada de lo que les ha sucedido en manos de la inmisericorde Casa de Fieras, hasta que ocurre un evento, condición o señal de activación pre establecida.

Cuando esto sucede, la víctima ahora con los ojos muertos lleva a cabo cualquier tarea que la Casa de Fieras tenga en mente para él, ya sea extraña, trivial o asesina. Una vez completada su tarea, a menudo es descartado, colapsando hasta convertirse en un cascarón inerte, o vuelve de nuevo a la "normalidad" sin recordar nada de lo que ha hecho.

Por supuesto, incluso en un caso tan raro, este individuo eventualmente cae en la locura cuando los ecos de sus actos olvidados le persigan en sus pensamientos y sueños.

LOS ELEGIDOS

Cualquier personaje de la sección *dramatis personae* de **DARK HERESY** que resulte adecuado.

Características, habilidades y talentos: Los originales del personaje elegido.

Rasgos: Una vez que ha sido activado, este “elegido” gana los rasgos Criatura del más allá y no puede ser aturdido (actuará ignorando sus heridas hasta morir).

Maldición de la carne: Si se modifican específicamente para hacerlo, las víctimas pueden mutar al activarse, al sufrir un daño grave o un ataque psíquico (esto queda a discreción del DJ), enloqueciendo y obteniendo 1d5 de mutaciones mayores. Presenciar la repentina y horrible transformación es suficiente para provocar una tirada **Moderada (+0)** de **Miedo** a los transeúntes que les causa un horror de la disformidad.

LOS REVELADORES, LOS MAESTROS Y DAMAS DE LA CASA DE FIERAS

Los maestros y damas de la Casa de Fieras son un grupo extraño y dispar, al que los seguidores del culto se refieren como los Reveladores. No hay dos iguales, salvo por sus fervientes creencias en la causa del Caos y el placer que sienten al revelar sus verdades retorcidas a la frágil mente humana. Uno podría parecer un viejo erudito jovial de ojos brillantes, otro como una bailarina pálida y hermosa, mientras que un tercero podría actuar como un gran y extravagante artista. En verdad, pueden ser todas estas cosas y realmente ninguna, porque la carne no es más que otra de sus máscaras.



Perfil del Revelador

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
32	36	36	54	48	47	53	52	43

Movimiento: 4/8/12/24

Heridas: 19

Habilidades: Acrobacias (Ag), Actuar (Em) +10, Aguante (R), Carisma (Em) +10, Charlatanería (Em) +10, Código (Astromántico, Casa de Fieras, Ocultismo) (Int) +10, Disfraz (Em) +10, Esquivar (Ag) +20, Hablar idioma (Gótico, clásico, Gótico vulgar, Jerga circense) (Int), Invocación (V) +20, Jugar (Int) +10, Leer/escribir (Int), Mando (Em), Oficio (Empresario u otro) (Int) +10, Perspicacia (Per) +10, Psinisciencia (Per) +10, Saber académico (Arte, Astromancia, Ocultismo) (Int) +10, Saber popular (Bajos fondos, Imperio) (Int), Saber prohibido (Demonología, Disformidad, Mutantes, Psíquicos) (Int) +20, Trucos de manos (Ag).

Talentos: Arcano mayor, Arcano menor (x3), Artes sutiles, Favorecido por la disformidad, Hechicero maestro (FP 4), Predicción, Reflejos rápidos, Tocado por el destino (2).

Rasgos: Criatura del más allá.

Más allá de la carne: Superando una tirada **Moderada (+0)** de **Voluntad**, un maestro de la Casa de Fieras puede usar el arcano Máscara de carne o duplicar (a voluntad) los efectos

de cualquier mutación física individual de las mutaciones menores o mayores nombradas en **DARK HERESY**. Esta habilidad requiere una acción completa para ser utilizada y no conlleva tirada de concentrar poder ni riesgos por fallar. Este efecto durará hasta que el maestro decida tomar otra forma.

Toque de la disformidad: El toque del maestro está imbuido del poder de la disformidad, capaz de esculpir la carne y rasgar el metal más fuerte como si fuera arcilla húmeda. El uso más simple de este poder puede convertirlo en un combatiente terriblemente efectivo, atravesando con sus manos desnudas los cuerpos de sus enemigos.

Dominio del destino: Favorecido por las tortuosas madejas del destino, un maestro percibe las enredadas redes de posibilidades y la superficie de lo que los humanos llaman realidad por lo frágil y mutable que realmente es. Un maestro de la Casa de Fieras puede repetir una sola tirada de habilidad o daño fallida cada asalto y puede usar el equivalente del poder psíquico Visión del alma como una capacidad innata.

Blindaje: Ninguno.

Armas: Toque de la disformidad (2d10+3[†] A; Arma de disformidad).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza

Equipo: Cualquiera que resulte apropiado.

Hechicería (arcanos menores): Debilitar velo (11), Detectar vida (7), Revelación de la verdad (13), Ruido blanco (10), Salto espacial (13), Susurros de la disformidad (13), Tiempo difuso (15), Toque dementador (13).

Hechicería (arcanos mayores): Augurio personal (16), Carne de acero (20), Compulsión (21), Descarga infernal (22), Distorsión temporal (20), Exploración mental (25).

Nivel de amenaza: Malleus extremis.

ESPECTRO DE LA DISFORMIDAD

Fuerzas demoníacas del Caos desatadas, estas extrañas entidades tienen formas cambiantes de luz cegadora, vivas con una energía crepitante, más allá del ojo humano, más allá de las profundidades, mientras gritan y gemen en mil voces disonantes que enloquecen los sentidos. Los “colores”, como los conoce el culto, son aterradores; la realidad se tuerce y se quiebra a su paso, y la mera visión de ellos es suficiente para destruir la cordura de los espectadores. Difíciles de convocar, estas fuerzas demoníacas se usan solo contra sectas rivales y otros enemigos poderosos que deben ser destruidos para promover los retorcidos planes de un Revelador.



Perfil del espectro de la disformidad

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
26	40	—	(6)	35	30	13	35	60

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 13

Habilidades: Perspicacia (Per), Psinisciencia (Per) +10.

Talentos: Ninguno.

Rasgos: Criatura del más allá, Demoníaco (BR 6), Envolver[‡], Incorpóreo[§], Miedo 3 (Horripilante), Presencia demoníaca[¶], Tormenta psíquica^{||}, Volador 15.

[‡]**Envolver:** En lugar de atacar de manera normal, el espectro de la disformidad puede intentar envolver físicamente a una

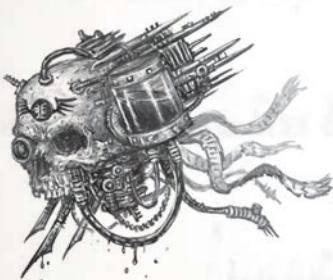
víctima en su masa brillante, lo que se considera un ataque de apresamiento (consulta la página 197 de **DARK HERESY**). Sin embargo, en lugar de los efectos habituales de un apresamiento, el espectro de la disformidad puede absorber la fuerza vital de su víctima (consulta armas a continuación).
^{†3}Incorpóreo: Barreras consagradas y campos de energía diseñados para contener la disformidad (como el campo Geller de una nave estelar) bloquean el paso a un espectro disforme y son vulnerables a ataques y poderes sagrados o de energía psíquica. Aunque incorpórea, la entidad aún puede atacar usando sus relámpagos y Envolver.

^{†4}Presencia demoníaca: Todas las criaturas a menos de 20 metros de la luz cegadora y los horribles gritos psíquicos del espectro reciben una penalización de -10 a sus tiradas de Voluntad.

^{†5}Tormenta psíquica: La realidad se flexiona y cede ante el paso de la entidad, el aire se convierte en vientos de vórtice, el tiempo se estremece, los cogitadores escupen galimatías y el poder fluctúa, mientras que la energía psíquica se enrosca y se rebela. A 20 metros de la entidad, todos los Fenómenos psíquicos obtenidos aumentan en +10 al resultado obtenido.
Armas: Relámpago etéreo (30m; -2/-; 2d10 E; Pen 6; Ilimitado), envolver (causa 1d10+5 de daño permanente a Resistencia cada asalto que se mantenga el apresamiento).

Equipo: Nada.

Nivel de amenaza: Malleus majoris.



ENGENDRO DEL CAOS

Aunque el culto ve la mutación como una bendición, un gozo maravilloso con el que la carne y el alma pueden volverse divinas en la locura, algunos desafortunados reciben una atención especial. Estas criaturas malditas se convierten en engendros del Caos, masas de carne retorcida y palpante cubierta de ampollas, que han sufrido las peores enorvidades de la mutación. Más allá del dolor y las limitaciones de mal gusto de la naturaleza, estas criaturas son absolutamente aterradoras de contemplar y casi imposibles de dañar.

Perfil del engendro del Caos

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em		
35	—	(12)	(12)	61	63	22	13	22	25	—

Movimiento: 2/4/6/12

Heridas: 30

Habilidades: Perspicacia (Per), Trepar (F).

Talentos: Asalto rabioso, Mandíbula de hierro.

Rasgos: Armas naturales (varias), Bestial, Criatura del más allá, Fuerza antinatural (x2), Miedo 2 (Temible), Mutaciones desenfrenadas^{†2}, Resistencia antinatural (x2), Tamaño (Voluminoso).

^{†2}Mutaciones desenfrenadas: Tira 1d5 mutaciones mayores o menores de **DARK HERESY**, repitiendo si es necesario. El engendro también tiene una mutación adicional de la **Tabla 4-9: Revelación hecha carne**.

Armas: Varias garras, tenazas, picos, mandíbulas, etc. (1d10+12[†] A; Desgarradora, Primitiva).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza

Equipo: Nada

Nivel de amenaza: Malleus majoris

TABLA 4-9: REVELACIÓN HECHA CARNE

1d100	Resultado
01–20	Bestia con mil ojos: El engendro gana la capacidad de ver en todas direcciones a la vez. También gana +10 Percepción, +2 a sus tiradas de Iniciativa y Visión en la oscuridad.
21–32	Grito psíquico: El engendro gana Presencia demoníaca con un radio de 20 metros.
33–48	Repulsión: La tierra misma protesta contra el toque de la criatura: gana el rasgo Volador 8, desplazándose libremente por el aire.
49–60	Cambio implacable: determina una mutación mayor al azar al comienzo de cada asalto y aplícalo solo durante ese asalto. Si la mutación no tiene propósitos para el combate entonces ese cambio solo tiene efectos narrativos.
61–79	Hidra: La carne del engendro está constantemente generando nuevas mutaciones para atacar, creciendo extremidades retorcidas que vuelven al interior de su cuerpo momentos después. Cada asalto, el engendro puede realizar un total de 1d5 ataques con una acción completa.
80–93	Nacido del fuego: El engendro está encendido con un fuego sobrenatural; obtiene un blindaje que reduce todo el daño recibido en 1d10 a menos que sea bendecido, sagrado o imbuido con energía psíquica. Los ataques del engendro pierden la propiedad Primitiva y cambia al tipo E. El aura ardiente del engendro prende en llamas cualquier objeto inflamable a su paso.
94–99	Fantasma de la disformidad: La bestia gana el rasgo Incorpóreo (como el espectro de la disformidad en la página 157) pero debe volverse sólido para atacar. Sus ataques pierden la propiedad Primitiva y ganan la propiedad Arma de disformidad.
00	Toque mutante: Cualquier víctima herida por el engendro debe superar una tirada Moderada (+0) de Voluntad o sufrirá inmediatamente una mutación menor al azar y 1d10 puntos de Corrupción. Esta tirada de Voluntad se modifica según los puntos de Corrupción totales del personaje como si estuviera haciendo una tirada de depravación (consulta la página 238 de DARK HERESY).

LA SALA DEL ASESINATO

"EL DIOS ROJO DESPIERTA".

—Escrito con sangre encontrado en la casa del subprefecto Boaz Jaim, quien permanece desaparecido junto con las cabezas cortadas de sus familiares.

La historia de la Sala del Asesinato es un mito entre los asesinos y los locos en el largo vacío de la noche. Ciertamente, pocos fuera de los pasillos más desolados de los sanatorios o de las profundidades más negras de las celdas de muerte de los Arbites han oído hablar de él. La Inquisición, sin embargo, ha llegado a la terrible sospecha de que la historia no son imaginaciones febres de los condenados. Se cree que en el centro de esta historia, repetida con una consistencia alarmante en mundos separados por subsectores enteros, se encuentra la oscura verdad de que la Sala del Asesinato es bastante real, y su sangriento legado es algo generado en las profundidades más inmundas.

LA HISTORIA ROJA

Las historias hablan de un lugar secreto y aterrador, una habitación empapada en la sangre de innumerables víctimas, un lugar donde se prolongan mil gritos y el aire está cargado de un olor a cobre y tan afilado como una navaja. Se dice que cada Sala donde la sangre ha empapado las paredes, cada hogar cuya seguridad fue destrozada por el terror en la noche, o contaminada por el asesinato desde dentro; todos ellos son capturados para siempre, recordados en esta única habitación roja, la Sala del Asesinato. Es un lugar construido a partir de la traición y la malicia, alimentado por la sangre y la muerte, provisto por una masacre irracional y donde resuenan las súplicas desatendidas de los perdidos. Más terrible aún, esta Sala del Asesinato está viva, sedienta y esperando.

Abre una puerta, cualquier puerta, y es posible que te encuentres en la Sala del Asesinato. La historia dice que no importa dónde. Abre cualquier puerta y podrías poner el pie en una habitación que no debería estar allí, una habitación con paredes empapadas de rojo y el hedor de una fosa común. Tan pronto como hayas entrado, la puerta se cerrará tras de ti con la pesadez de una lápida de una tumba.

El humilde escriba que asiste mansamente a su puesto de trabajo todos los días, pero cuya casa está llena de trofeos sangrientos que ha tomado de sus víctimas secretas, el



amoroso hombre de familia que regresa a su casa como lo ha hecho mil veces antes, solo para masacrar a aquellos que lo esperan con los brazos abiertos, los asesinos que los agentes de la ley no pueden atrapar y parecen simplemente desvanecerse en el aire, tal vez un día abrieron una puerta familiar y se encontraron perdidos. Cuando algo salió de nuevo por esa misma puerta, puede que tuviera el mismo aspecto, pero bajo su piel había un asesino impío, con una insaciable sed de sangre, o eso afirman los narradores.

LAS EVIDENCIAS

Divisiones enteras de sabios y adeptos de los ordos recopilan datos. Buscan informes desde las maniobras políticas de las grandes casas en Malfi y el precio del grano de la temporada de Regulus, hasta informes desperdigados de fenómenos extraños, asesinatos bizarros, embarcaciones perdidas o arrastradas en la disformidad e innumerables otros factores. Es a partir del estudio y evaluación de tales datos que se originan muchas investigaciones inquisitoriales buscando incidentes específicos que muestran signos de alguna evidencia o algún patrón preocupante que merece una atención más directa.

Hace unos 11 años, comenzó a surgir un patrón en el número de asesinatos en serie y masacres sin conexión previa y, a menudo, aparentemente sin motivo, en docenas de mundos. Las similitudes entre las víctimas, los detalles del presunto autor, el método de asesinato y, a menudo, el simple salvajismo de los propios asesinatos eran sorprendentes. En muchos casos, los asesinatos sembraron miedo y terror en áreas que por lo general no sufren tales horrores, y los asesinos (o presuntos asesinos) a menudo tenían un pasado inocente sin incidentes antes de sus asesinatos. Lo más revelador fue que en la investigación, los asesinos a menudo mostraron un período de desaparición en el registro de su paradero antes de que comenzaran los asesinatos. Rara vez los asesinos en estos casos fueron detenidos y nunca fueron capturados vivos. La mayoría, tras una larga serie de asesinatos, simplemente parecían desaparecer sin dejar rastro, dejando a las autoridades desconcertadas y una maldita leyenda a su paso.

Algunos dentro de la Inquisición creyeron que el patrón era demasiado difuso y poco preciso. Sospechaban que era un “falso positivo”, un fantasma creado por la idiosincrasia de los motores cogitadores de los lexmecánicos. Sin embargo, el inquisidor Hydris Bloch tenía una opinión diferente. No alineado con ningún ordo en particular, Bloch era un vagabundo que operaba en gran medida fuera del control del concilio, y considerado extremista por algunos.

Él y su red de acólitos investigaron los asesinatos y durante varios años viajaron a mundos señalados en sus datos, construyendo un enorme catálogo de evidencias fragmentadas y circunstanciales. Por primera vez, lo relacionaron con el mito de “la Sala del Asesinato”. Frustrado por la falta de hechos concretos, cuando llegó a Bloch un informe de una serie de asesinatos en curso que encajaban con el patrón de la Sala del Asesinato, abandonó sus minuciosas investigaciones y se dirigió rápidamente al empobrecido y mal famoso mundo de Sinophia. En la ciudad de la Cresta Desgarrada, tomó una decisión que luego le costaría muy caro.



USAR LA SALA DEL ASESINATO EN TUS PARTIDAS

La Sala del Asesinato permite realizar aventuras con temática de misterio con un desagradable giro sobrenatural. Asesinos en serie sobrenaturales, dementes solitarios, asesinos poseídos por demonios e incluso cultos de sangre, fantasmas psicópatas y trampas mortales pueden incorporarse como posibles tramas y causas ocultas tras la leyenda. Dichas partidas con un objetivo claramente definido (encontrar y detener a un asesino) y una investigación basada en el suspense pueden ser una memorable aventura individual o un inusual interludio para una campaña épica, así como una oportunidad para que los personajes arbitradores y granujas se luzcan. Puedes encontrar inspiración para estas aventuras en numerosas historias de casas embrujadas, así como de películas de suspense, de terror y de ficción detectivesca.

En estas aventuras se podría llamar a la Inquisición a resolver una serie de asesinatos que los agentes de la ley no pueden detener, o donde hay involucrados poderes maléficos. Según cómo ocurra esto, pueden ser recibidos como salvadores o como estorbos. Si los asesinatos se limitan a los pobres e indefensos, las autoridades podrían ignorar el problema y ser civilizados pero poco cooperativos, mientras que en una ciudad dominada por el miedo, aconsejarán a los acólitos actuar con discreción o se arriesgan a causar más daños o pánico.

En este tipo de trama, los acólitos deben reunir pruebas mundanas y esotéricas, visitar las escenas del crimen, entrevistar a los testigos y, finalmente, detener al asesino. Durante la investigación, la tensión debería aumentar a medida que se den cuenta de que hay más en el asesino de lo que parece, y todo debería culminar en una batalla contra el asesino (o asesinos) y las fuerzas oscuras que lo han impulsado a cometer sus horribles crímenes.

LA MASACRE DE LA CRESTA DESGARRADA

La ciudad de Cresta Desgarrada era un gran asentamiento destrozado sin más que unos pocos miles de habitantes. Había crecido durante décadas a partir de un grupo de campamentos mineros en uno de los rincones más desolados de Sinophia, un mundo conocido por su decadencia moral y física. Como un lugar sin ley, Cresta Desgarrada había estado acostumbrado durante mucho tiempo a la violencia casual y al dominio de las armas, pero ahora era presa de un terror mucho peor.

Un asesino acechaba por sus callejones, chabolas y viviendas, y familias enteras eran masacradas en sus casas a puerta cerrada. Los cadáveres salvajemente mutilados aparecían casi a diario y nadie estaba a salvo. Las represiones de los reguladores locales y los linchamientos de las masas: nada había detenido los asesinatos, y las autoridades planetarias indiferentes y distantes ignoraron las solicitudes de ayuda.

Cuando llegaron Bloch y sus acólitos, encontraron un pueblo fantasma paralizado por el miedo, cientos de personas habían huido o se habían atrincherado en sus hogares. Mientras sus

acólitos se desplegaban por la ciudad, rápidamente encontraron evidencia de radiaciones manchadas de disformidad y una mano impía tras los asesinatos. Regresaron para recopilar los hallazgos solo para ser sorprendidos por el descubrimiento de su amo salvajemente asesinado en sus propias habitaciones.

Sin embargo, los acólitos de Bloch no sucumbieron, sino que ocultaron la desaparición de su maestro para que no cundiera el pánico. Uno, el adepto Septimus Golgo, se hizo cargo. Examinando las pruebas, rastreó el epicentro de los asesinatos y las perturbaciones de la disformidad hasta un hombre llamado Edmund Flinders, un ensayador de minerales poco distinguido. Flinders era un hombre de familia cuya ausencia había pasado desapercibida en la confusión. Sin embargo, desapareció durante varios días en las semanas previas al asesinato. El registro encontrado al enfrentarse a Flinders fue sellado por orden del Inquisidor Harkness del ordo Malleus, pero se sabe que solo Golgo sobrevivió a la experiencia y no se produjeron más asesinatos en Cresta Desgarrada.

LA OBSESIÓN DE GOLGOL

Durante los seis años transcurridos desde el incidente de Harrow Ridge, el ex-acólito Golgo fue elevado al rango de Inquisidor del ordo Malleus por el enigmático e infame Inquisidor Harkness para liderar los destrozados restos de la antigua red de Bloch. Este movimiento no ha sido popular entre los ordos en general, y el obsesionado Golgo tiene pocos amigos o seguidores. Continúa servilmente con el trabajo de su difunto maestro bajo la dirección de Harkness, informando de sus hallazgos regularmente al Cónclave.

Cree haber identificado más de 150 incidentes que se remontan a más de 30 años y que asocia a la "Sala del Asesinato". Algunos ponen en duda sus hallazgos y su cordura. Otros susurran a puerta cerrada que Harkness simplemente está usando a Golgo como una herramienta desecharable para sacar la verdad a la luz, alegando que Golgo no tiene la experiencia ni el carácter para manejar el sello inquisitorial.

INFORME DE AMENAZA INQUISITORIAL

Aunque las teorías de Bloch-Golgo sobre la Sala del Asesinato son muy conocidas en el ordo Malleus, reciben diferentes niveles de credibilidad, que van desde una consideración cautelosa hasta el desdén absoluto. Las teorías no circulan ampliamente fuera del ordo, excepto entre aquellos con una inclinación por las conspiraciones de asesinatos ocultos y escándalos dentro de la Inquisición. Como resultado, la Inquisición no tiene una posición clara sobre esta amenaza o incluso su existencia definitiva. La mayoría espera ser convencida.

LA AUTÉNTICA NATURALEZA DE LA SALA DEL ASESINATO

La oscura verdad que se esconde tras la Sala del Asesinato y las muertes que la rodean depende del DJ, pero la siguiente sección plantea tres puntos de vista diferentes sobre cuál podría ser el monstruoso secreto. Por supuesto, es posible que

se trate de una combinación de los tres (o más).

La sangrienta mano derecha: Cultos al asesinato

Aunque el Poder Ruinoso conocido como Khorne, el dios de la sangre, se considera principalmente una deidad de la batalla y la rabia, algunos también ven al señor de los cráneos como un patrón y encarnación de la muerte violenta y el asesinato en todas sus formas, desde el derramamiento de sangre hasta los gritos de los moribundos. Los cultos dedicados a un ser tan vil son raros pero no desconocidos. Suelen estar compuestos por grupos aislados de asesinos dementes, carniceros solitarios y, más raramente, sociedades organizadas derivadas de cultos imperiales a la muerte o hermandades de asesinos.

En sus inicios, estos grupos podrían cometer asesinatos por una causa, pero con el tiempo han sucumbido a la locura, la brutalidad sádica y la adicción a la muerte. La Sala del Asesinato podría ser una fachada para el culto, o tal vez un fenómeno convocado por ellos mediante sus actos de asesinato ritual. Podría ser un altar de sangre, mitad dentro de la realidad y mitad dentro de la disformidad, una zona fronteriza para los sacrificios adecuados al trono de cráneos, con sus víctimas elegidas al azar o por algún proceso de selección esotérico impenetrable para una mente cuerda.

Ecos de agonía: Espacio atormentado

Hay lugares donde la barrera entre la realidad y la disformidad se debilita. Algunas de estas rasgaduras existen sin ninguna razón conocida, salvo quizás por un antiguo accidente, mientras que otros son lugares donde se han realizado rituales mágicos o se han cometido terribles atrocidades. Las réplicas de tales incidentes resuenan en la disformidad, y si, por un capricho de la cosmología o el azar, quedan atrapados en el tejido de las cosas, su violencia e ira pueden reflejarse y amplificarse sobre sí mismos sin cesar para crear una Sala del Asesinato.

Como una trampa sobrenatural esperando en la madeja de la realidad a que los incautos la activen, no es necesario que haya ninguna inteligencia maligna en tal "pliegue" de espacio atormentado para que sea fatal para la cordura de quienes lo encuentran. Un momento de horror congelado para siempre en el tiempo moldeado solo por el sufrimiento, sería un laberinto peligroso en el que quedar atrapado. Una herida tan peligrosa en el universo sería difícil, pero no imposible de remediar, para un sirviente de la Inquisición.

El despertar del dios rojo: Demonios de la sangre

Por supuesto, podría haber cosas más oscuras en acción que la mera maldad humana o la ruptura del tejido de la realidad. Puede que haya una inteligencia demoníaca, sedienta de sangre, en el centro de la Sala del Asesinato. Si este es el caso, cruzar ese umbral es cruzar al infierno, viajar a un sumidero de asesinatos inmemoriales y convertirse en el juguete de los sangrientos habitantes que habitan ese abismo rojo. Lo que regrese de allí ya no será humano. Se corromperá más allá de lo razonable, unido con una maldad absoluta, o será un demonio con una máscara de carne terrenal. Los sirvientes del dios rojo caminarán por el mundo con el único propósito de asesinar, pero el dios rojo tendrá un placer particular por la

muerte de los inocentes y los traicionados, mientras se deleita con el terror que deja a su paso.

Lo que realmente provoca el frenesí de asesinatos entre aquellos atrapados por la Sala del Asesinato se ha dejado totalmente en manos del DJ. El espectro de sangre que se presenta aquí es una de esas opciones.

EL ESPECTRO DE SANGRE

Un espectro de sangre es una entidad parasitaria asesina formada por la fusión de una manifestación demoníaca y una víctima humana, impulsada por una inteligencia maligna y una sed insaciable de muerte. El demonio se fusiona con un anfitrión viviente, apagando su alma y manipulándolo como su recipiente de asesinato hasta que lo libera la muerte del cuerpo. Aunque consumido por la sed de sangre y el hambre, el espectro de sangre no es un simple berserker o una bestia inconsciente, sino paciente, calculador y cruel. Se deleita con el terror que siembran sus acciones. Sin embargo, tarde o temprano sucumbirá a su infernal necesidad de desgarrar la débil carne de los hombres y bañarse en la lluvia roja.

El siguiente perfil muestra a un espectro de sangre cuando ha poseído a un anfitrión vivo, usando al ciudadano imperial de **DARK HERESY** como ejemplo. El segundo perfil describe la esencia demoníaca libre de su recipiente terrenal.

Perfil del espectro de sangre									
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em	
53	20	36	43	33	44	50	58	15	

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 25

Habilidades: Engañar (Em) +10, Esconderte (Ag) +20, Esquivar (Ag) +10, Hablar idioma (uno) (Int), Movimiento silencioso (Ag) +20, Oficio (Trabajador de manufatorum) (Int), Perspicacia (Per), Saber popular (Imperio) (Int).

Talentos: Ataque veloz, Blanco difícil, Entrenamiento con armas c/c (Primitivas), Reflejos rápidos, Resistencia (Poderes psíquicos).

Rasgos: Agilidad antinatural (x2), Asesino^{†2}, Caminante de sangre^{†3}, Criatura del más allá, Criatura de pesadilla, Fuerza antinatural (x2), Impío^{†4}, Impulsado por la matanza^{†5}, Máscara de mentiras^{†6}, Miedo 2 (Temible), Presencia demoníaca^{†7}, Resistencia antinatural (x2), Visión en la oscuridad.

†2Asesino: Todas las heridas críticas que cause un espectro de sangre en combate aumentan en +3 y sus ataques pueden provocar furia virtuosa.

†3Caminante de sangre: Como acción completa, el espectro de sangre puede entrar y salir de la disformidad utilizando cualquier charco o mancha de sangre recién derramada suficientemente grande (incluido un símbolo de su maestro demoníaco como puerta de entrada al más allá). Sin embargo, cada vez que lo hace, pierde 1d5 heridas (sin reducir por la bonificación de Resistencia o el blindaje) ya que daña la carne mortal que queda en su forma corpórea.

†4Impío: El espectro de sangre sufre el doble de daño de armas y efectos sagrados y bendecidos.

†5Impulsado por la matanza: Cuando el espectro de sangre

mata a una criatura viva inteligente derramando su sangre, se cura 1d5 heridas.

†6Máscara de mentiras: El espectro de sangre puede mantener apariencia humana, suprimiendo sus rasgos de Presencia demoníaca y Miedo. Sin embargo, al atacar, sus ojos se hinchan inyectados en sangre y su carne palidece mientras el horror que acecha bajo su piel sale a la luz.

†7Presencia demoníaca: Todos a menos de 25 metros del espectro de sangre sienten un pavor frío y la sensación de que en cualquier momento una hoja afilada atravesará su fina piel. Todos los personajes sufren una penalización de -10 a las tiradas de Voluntad mientras estén en el área.

Armas: Cuchillo de carnicero monofilo (1d5+7[†] A; Pen 2).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza

Equipo: Traje monótono manchado de sangre.

Forma nacida de la sangre

Si se le reduce a cero heridas, el cuerpo del espectro de sangre colapsa y su verdadera forma se manifiesta, elevándose de la sangre derramada del destrozado cuerpo de su anfitrión.



Perfil del espectro de sangre (auténtico)

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em	
30	—	20	50	20	44	50	58	—	

Movimiento: 2/4/6/12

Heridas: 16

Habilidades: Perspicacia (Per).

Talentos: Resistencia (Poderes psíquicos).

Rasgos: Amorfo, Criatura del más allá, Demoníaco (BR 10), Fisiología extraña, Inestabilidad de la disformidad, Miedo 3 (Horrípilante), Posesión^{†2}, Presencia demoníaca^{†3}, Ultrasonidos.

†2Posesión: Para poseer a una víctima, el espectro de sangre primero debe realizar un ataque físico para intentar engullir a su víctima, fluyendo a través de los ojos, nariz y boca de la víctima. Una víctima poseída por un espectro de sangre muere durante el proceso, y tarda 1d5 asaltos en fusionarse por completo con su nuevo cuerpo. Otros detalles son idénticos a los presentados en **DARK HERESY**.

†3Presencia demoníaca: Igual que en la forma humana.

Nivel de amenaza: Malleus mayor.





EL ENEMIGO INTERIOR

DISCORDIA ENTRE LOS PODERES TERRENALES Y ESPIRITUALES

DISCORDIA Y CONFLICTO EN EL SEÑO DE LA INQUISICIÓN

FACCIONES CALIXIANAS

INQUISIDOR GLAVIUS WROTH

INQUISIDORA ANTONIA MESMERON





CAPÍTULO V: EL ENEMIGO INTERIOR

Aunque las amenazas a las que se enfrenta la humanidad son múltiples, tal vez el mayor de todos los peligros es que los diversos órganos de los Adepta imperiales se destrocen entre sí y se destrocen a sí mismos. Incluso entre los pilares más antiguos y poderosos del Imperio, el potencial conflicto siempre está presente, y en un millón de estrellas, las diferencias de opinión pueden llevar a derramar sangre o amenazar la estabilidad del gobierno en todo el reino del Emperador. El faccionalismo, la rivalidad y las enemistades milenarias devoran constantemente el tejido del Imperio, debilitándolo ante los ataques de los herejes, las depredaciones de los alienígenas y la tentación de la disformidad.

Los peores aspectos de este cáncer que roe el corazón del Imperio son el territorialismo y el interés personal. El gran y poderoso plan para aumentar su poder y promover sus agendas, mientras que los encargados del gobierno se dividen y se corrompen según su interpretación de un dogma fracturado. La verdad es que el verdadero enemigo interno es la disposición de la humanidad a la discordia, porque si el Imperio no puede estar en paz consigo mismo, ¿cómo puede sobrevivir en una época en la que solo hay guerra y la risa de los dioses oscuros?

Este capítulo ofrece una descripción general de las causas de los conflictos, disputas y facciones entre las autoridades y poderes que gobiernan el Imperio. También describe de las faltas más comunes y lamentables de los Adepta y el Ministorum y los problemas que pueden causar la corrupción y el mal gobierno local. En particular, la sección final de este capítulo detalla el faccionalismo y el conflicto dentro de los sagrados Ordos de la Inquisición, tanto en términos de filosofías extremistas y puritanas, como también sociedades secretas y conspiraciones que operan en su interior.

Al discutir las divisiones internas de la Inquisición, se proporcionan dos ejemplos de Inquisidores de los polos opuestos de la división extremista-puritano, completos con Características y equipo. Estos están destinados a actuar como ejemplos para guiar a los DJ en la creación de sus propios Inquisidores y para agregar un contexto a los poderes y habilidades de los acólitos que podrían servir en estos extremos opuestos de este espectro.

“NO VACILES ANTE TU ENEMIGO. CON LA FE COMO TU ESCUDO Y LA FURIA VIRTUOSA COMO TU ESPADA, DEBES SABER QUE EL EMPERADOR ESTÁ A TU LADO Y NO FALLARÁS”.

DISCORDIA ENTRE LOS PODERES TERRENALES Y ESPIRITUALES

“No busquen piedad en las casas de los Adepta, porque la piedad es un lujo que no pueden permitirse. Porque cada uno debe realizar su labor con los gritos de muerte de miles de millones en sus oídos y la sangre de multitudes en sus manos. No busques lástima, sino compadécete de ellos. Llora por aquellos que no pueden derramar lágrimas por el sufrimiento de la humanidad.”

—apócrifo de San Cullgard



Aquellos que gobiernan en nombre del Emperador son conocidos como Adeptus Terra, una organización enorme y polifacética. Está dividido y subdividido en incontables organizaciones con poderes asombrosos sobre el hombre común. Sus poderes se extienden a todos los mundos humanos, y ningún hombre, mujer o niño está libre de su influencia o de las restricciones de su gobierno.

Cada rama laberíntica del Adeptus Terra ejerce un poder tremendo, y sus agendas individuales a menudo entran en conflicto con otras facciones importantes del Imperio, incluida la Inquisición.

Seculares, espirituales o económicas, estas fuerzas masivas son pesadas y lentas para reaccionar, pero también son eminentes en todo el sector Calixis y esenciales para su supervivencia.

EL LEVIATÁN CIEGO: EL ADMINISTRATUM



El Administratum es la vasta burocracia galáctica que administra y gobierna el Imperio. Es responsable de la recaudación y control del diezmo imperial, la distribución de los recursos del Imperio y una miríada de otras funciones administrativas. Desde el Departamento Munitorum, cuyo férreo gobierno sostiene las fuerzas armadas del Imperio, hasta innumerables células de escribas dedicadas a registrar los devenires diarios de los sistemas de reciclaje de una colmena, es una organización que existe para lidiar con problemas de suministros y demanda en una escala inconcebible, y una para la que el destino del individuo pesa poco o nada. En virtud de una necesidad más amplia, incluso a escala sectorial, el Administratum promulga decisiones colectivas que afectarán a millones, incluso miles de millones cada día.

Tales acciones se deciden mediante un trámite de procedimientos, precedentes, tradición y frío cálculo basado en criterios establecidos hace mucho tiempo, sin importar el sufrimiento o conmoción que puedan causar a nivel local. Asimismo, la importancia absoluta que da a las minucias de su complejo sistema burocrático y sus estrictas regulaciones, formularios, protocolos y el debido procedimiento, puede ser por sí mismas una fuente de gran insatisfacción en todos los niveles de la sociedad imperial.

Lo peor puede ocurrir cuando un error se infiltra en el sistema, como al manifestar las consecuencias de una inexactitud o pérdida de datos. Aunque es extremadamente raro, es posible que el Administratum “ pierda un mundo” gracias a un error administrativo, condenándolo al aislamiento y la privación, o aplique incorrectamente un diezmo y convierta al mundo en un páramo despojado de activos. Incluso podría procesar incorrectamente una solicitud de ayuda de emergencia, provocando que llegue años, incluso siglos, demasiado tarde. No es difícil imaginar el problema que estos errores pueden causar a nivel personal; muchas personas pierden o estropean algún registro. Para esos desafortunados, a menos que sean muy poderosos, las consecuencias pueden ser tan devastadoras como imposibles de rectificar.

Por supuesto, la falta de enemistad personal en las acciones del Administratum significa poco para los afectados; familias repentinamente desplazadas a un mundo extraño, sus protecciones eliminadas, sus propiedades confiscadas o simplemente abandonados a la inanición. Por ello, el Administratum es odiado y temido por todos los estratos de la sociedad imperial. Muchos, incluso en otros Adepta, los encuentran mezquinos y obstructivos. Es muy posible que, por su trabajo, el Administratum provoque amargura y descontento hasta estallar en una rebelión o proporcione una oportunidad para que fuerzas más oscuras ganen popularidad.

El Administratum es también una organización sorprendentemente parroquial, sus adeptos ignoran la naturaleza del mundo que los rodea y son ingenuos ante sus muchas trampas y peligros. Esta ingenuidad puede hacer a la miríada de oficinas y trabajadores locales del Administratum vulnerables al engaño y la infiltración individuales, y en cualquier organización donde se pueda encontrar la codicia, la ambición, la vanidad y la arrogancia, aún puede florecer algo peor. Irónicamente, la mayor defensa de la organización contra la corrupción es su propia complejidad e inercia. Esto hace que sea lamentablemente difícil reconducir o subvertir de forma significativa. Si hay que purgar a mil adeptos simplemente para garantizar la exactitud de los registros de un depositario de diezmos en particular, que así sea. Para el Administratum, nada, ni la vida de sus sirvientes, es personal.

FACCIONALISMO Y CONFLICTOS INTERNOS EN EL ADMINISTRATUM

Cualquier sistema complejo basado en el dogma y el protocolo está sujeto a interpretación, y las diferencias en dicha interpretación pueden conducir a la discordia. El Administratum no es una excepción. Las pequeñas disputas, la política interna y las rivalidades departamentales pueden causar problemas en el Administratum, tanto a escala mayor como local, aunque la organización se esfuerza por no evidenciar tales disputas. Si bien estos conflictos rara vez tienen mucho peso en el gran esquema de las cosas, sus efectos posteriores pueden tener ramificaciones más amplias, como las ondas que se propagan en un estanque inmóvil.

Dentro del sector Calixis, existen tensiones entre las celdas de recitación de datos del Administratum en el mundo capital de Escintila y aquellos que administran la burocracia del subsector malfiano. Esto es un reflejo de rivalidades políticas más amplias dentro del sector. Mientras tanto, en Escintila, los adeptos del gobernante de la colmena Sibellus y la potencia comercial de Tarsus compiten por el prestigio y la primicia. Al mismo tiempo, ambos desprecian a los "advenedizos" de ciudad Armetálica y a los "excéntricos" de Ambulon como "ramas menores del servicio" que deberían mostrarles la debida deferencia. Aparte de los ocasionales retrasos en el cumplimiento, las frías formalidades y algunas pretenciosas peleas, estas rivalidades entre departamentos tienen poca importancia, excepto, por supuesto, cuando la velocidad es vital. En tales asuntos, a menudo es la Inquisición la que debe forzar el asunto y provocar la ira del Administratum.

LA LEY EN DISPUTA: EL ADEPTUS ARBITES



El Adeptus Arbites son los principales encargados de hacer cumplir la ley del Emperador. En los innumerables mundos del Imperio, es el guante de acero de los Arbites lo que garantiza que se siga la inviolable ley del Emperador. Son los arbitradores los que están dispuestos a hacer cumplir la ley del Imperio sobre las regulaciones y preocupaciones de los gobernantes planetarios, y son los arbitradores la primera línea de defensa contra la rebelión y la anarquía. Son la orden rígida e inquebrantable del Imperio personificado.

Sin embargo, así como el óxido puede infiltrarse en las grietas de las armaduras más resistentes, la discordia puede crecer en estos protectores del dominio imperial. La ley escrita del gran libro del juicio, o los Dictados Imperiales como se le conoce más propiamente, es implacable, pero no es simple ni breve. La ley del Imperio es vasta y se considera divina, pero no es tan grande en tamaño como para cubrir todas las eventualidades. En aquellos casos en los que la ley no brinda una orientación clara, un caso debe juzgarse de acuerdo con cualquier precedente establecido en sentencias anteriores. Entre los caprichos de la interpretación y el peso de la precedencia se encuentran muchas disputas y contradicciones, algunas de las cuales ni siquiera un juez de los arbitradores puede conciliar. Por lo tanto, un enfoque inflexible de la ley del Emperador puede otorgar autoridad al asesino indiscriminado tan fácilmente como al guardián del orden, y un juicio, una vez hecho, puede crear licencia para todo tipo de acciones que normalmente están fuera de consideración hasta que un juicio mayor lo contradiga.

LA GUERRA DE LAS PALABRAS

Situado en las marchas de Markayn, el sistema planetario de Prol, conocido coloquialmente como la "Estrella del Escriba", ocurre la lucha más conocida dentro del Administratum en el sector Calixis. Establecido alrededor de diez planetoides menores, apenas habitables y sin valor económico, el sistema fue cedido al Administratum en los primeros días del sector como un gran depósito y almacén de datos. Ahora, por fin, se está quedando sin espacio para sus incontables volúmenes de información (gran parte de ella desactualizada, inútil, o nunca usada).

Durante décadas, se han estado gestando problemas entre los adeptos hereditarios de Prol, los decálogos, en cuanto a la resolución de sus problemas crónicos de almacenamiento a medida que el mundo de Prol IX actualmente habitado y en activo alcanza su capacidad máxima. Ahora los decálogos, divididos entre los centuristas que desean trasladarse al mundo prohibido de Prol X y los piratas que desean comenzar de nuevo sobre los restos inmolados de Prol I, han llegado al precipicio de una auténtica guerra civil.

Si bien el desacuerdo comenzó como poco más que una guerra de palabras, un tratado tedioso y extensos argumentos escritos, ahora los asesinatos esporádicos, el sabotaje e incluso los envíos de alimentos y recursos retenidos deliberadamente se han convertido en algo común en Prol IX. Además, esta preocupación y lucha ha hecho que las clases serviles, condenadas a trabajar para los decálogos, se vuelvan cada vez más inquietas y rebeldes.

El espectro de la revuelta de un trabajador solo se ve agravado por ciertas facciones que buscan armar a sus sirvientes para usarlos contra sus enemigos. Ya han surgido varias sectas en los últimos años, con la intención de explotar el desgobierno y la incertidumbre en Prol IX. Muchos en la Inquisición consideran que todo el sistema ahora no es más que un polvorín esperando la chispa adecuada para encender una conflagración fatal que condenará a los 60 millones de almas que habitan los mundos de la Estrella del Escriba.

LA CORTE DE LA CANCELLERÍA EN SOLOMON



Solomon es un mundo colmena envenenado y decrépito, dedicado casi exclusivamente a satisfacer las demandas del Departamento Munitorum por un acuerdo milenario. Las necesidades insensibles e inquebrantables del Munitorum han dejado al planeta estéril y desesperado. Solomon fue elegido hace mucho tiempo para albergar el edificio laberíntico de los Salones de la Corte de la Cancillería, lo que resultó en que el planeta se convirtiera en la sede del poder del Munitorum en el sector Calixis. La Corte de la Cancillería es un conglomerado de aparatos legales, cámaras y archivos que se ocupa del negocio enmarañado como una pesadilla del Administratum, Munitorum y el derecho civil de la gran Terra.

La corte está fuera del control del señor del sector o de cualquier autoridad menor. Sus salones, cargados de solemnidad, procesan incontables reclamaciones y contrademandas, acciones, investigaciones, infracciones, disputas de derechos y privilegios. Dispone de grandes propiedades y rige los delitos menores con la misma seriedad e implacabilidad absoluta. Allí, una autopluma puede elevar a un pobre a gobernador o condenar a un mundo a la inanición.

El tamaño y la complejidad del funcionamiento de la Corte de la Cancillería es tal que se requiere un gran distrito de la colmena Gloriana en Solomon solo para albergarlo su edificio y la infraestructura necesaria para mantenerlo en funcionamiento. Miles de abogados, cuestores y prefectos acechan por sus pasillos, mientras que bajo ellos miles de escribas, notarios, empleados, corredores y sirvientes trabajan sin cesar.

En teoría, con la autoridad directa de los altos señores de Terra tras él, no hay mayor autoridad temporal en el sector Calixis. Incluso la oficina del señor del sector debe obedecer sin réplica los decretos de su tribunal, la Cámara Consistorial. En la práctica, sin embargo, el efecto es diferente, ya que todo el sistema es extremadamente lento, pretencioso y obtuso hasta el punto de la locura, con casos que se prolongan durante años, décadas o incluso siglos. Como regla general, cuanto más importante sea el caso, más tiempo se dedicará a las audiencias, los recesos para reflexionar, las réplicas y las inacabables deliberaciones. Algunos peticionarios simplemente mueren esperando un juicio, pasando toda su vida en el limbo mientras un tribunal decide su destino. En algunos casos infames, las causas pendientes se han transmitido a la siguiente generación.

Como podría imaginarse, esta terrible inercia hace que quienes tienen los medios suficientes busquen acelerar el proceso legal o eludirlo por completo por medios desagradables. Ciertamente, el engaño, el soborno, la coacción y el asesinato son herramientas comunes para intentar acelerar un caso de la Cancillería. De hecho, una comunidad crepuscular de reclamadores, prestamistas e intermediarios de información ha crecido a la sombra de la Corte.

Las sentencias de la Corte, aunque lentas, pueden causar conflictos mayores que cualquier disputa o sus consecuencias, ya que su poder es absoluto y se ejecuta con las medidas más duras. Muchas de ellas se promulgan sin excepción, aunque su causa o necesidad dejasen de ser relevantes hace mucho tiempo. Se aniquilan fortunas, se desarraigaa a las poblaciones y se condena a inocentes por los crímenes de sus antepasados; su destino se decide por el golpe de mazo de un alto jurista.

LA CALIDAD DEL JUICIO

Los jueces del Adeptus Arbites son poderosos señores, vestidos con las ropas y tradiciones de una época pasada. Ejercen la ley absoluta e implacable del Imperio con una exigencia brutal e implacable, ya que se les requiere que estén en guardia contra la traición de quienes están bajo su autoridad y contra los excesos y ambiciones de quienes están en el poder. Esto incluye a los lores comandantes y sus agentes que gobiernan directamente los muchos mundos del Imperio. Cada juez puede comandar sus propias fuerzas armadas de arbitradores y puede recurrir a los recursos del Imperio si lo requiere. Confiamos nada más que en la palabra de la ley, pueden hacer que casi todos los miembros del Imperio rindan cuentas. El poder de los jueces superiores y altos mariscales del Adeptus Arbites es casi igual al de la Inquisición, salvo por que están sujetos por completo a la jerarquía del Imperio y no pueden ir más allá lo que marcan los Dictados Imperiales.

Dado tal poder y responsabilidad, es posible que el juicio de estos hombres y mujeres se desvíe y se encuentren siguiendo un camino de conflicto con otras agencias del Imperio. De modo que los casos de herejía y contienda relacionados con el Adeptus Arbites suelen tener su raíz en los jueces. Si bien pueden ser inflexibles en el desempeño de sus funciones e inquebrantables en su autoridad, existen algunas amenazas contra las cuales ni la palabra de la ley ni la fuerza de las armas ofrecen defensa alguna.

El crimen de la abstracción

Aunque es extremadamente raro, algunos consideran que el abstraccionismo es el pecado más antiguo que pueden cometer quienes deben hacer cumplir la ley imperial. A pesar de la sabiduría acumulada por los venerables jueces, la sombra de la abstracción se adhiere a su oficio como una sanguijuela.

El abstraccionismo se refiere a una condición de desviación criminal en los arbitradores, que llegan a ver la palabra de la ley inadecuada para la hora de ejecutar sus deberes. En su lugar, dependen de un juicio sumario sobre la evidencia y el procedimiento. Los peores se desvían hacia el vigilantismo, castigando con la muerte por delitos percibidos o incluso potenciales en lugar de los reales. Este credo se considera una herejía vil, una ruptura del juramento del Arbites y un crimen punible con la muerte si se descubre.

Por supuesto, quienes caen en esta herejía sienten que están del lado de los justos y que su propio sentido de la ley y su imperativo moral son una guía para la verdad y la justicia. En el peor de los casos, como el incidente del reprimido distrito Cerpicia en Hredrin, se enviaron escuadras no autorizadas y sin identificación para ejecutar a delincuentes a instancias de una "cámara estelar" de juicios ilegales. Los venerables mariscales enviaron subordinados a asesinar a miembros de otras agencias imperiales que consideraban que "debían" ser herejes. En casos tan raros y peligrosos, no es raro pasar de perseguir a los enemigos del Imperio a convertirse en uno de ellos.

EL CORPUS PRESIDIUM DE CALIXIS

Aunque los poderosos Dictados Imperiales contienen la sagrada palabra del Emperador, las resoluciones de los Altos Señores de Terra y los numerosos precedentes y juicios de los grandes y los justos entre el mismo Adeptus Arbites, no son la totalidad de la ley. De hecho, están lejos de serlo. El Corpus Presidium de Calixis es el nombre que se le da a las leyes recopiladas, los derechos y las tradiciones del propio sector Calixis. Domina las vidas de miles de millones, formando la base del gobierno del Señor del Sector. Gran parte es una reiteración (o interpretación) de los principios de los sagrados Dictados Imperiales y otras restricciones establecidas en las ordenanzas del segmentum Obscurus del que Calixis forma parte. Sin embargo, una gran parte de los Dictados son exclusivos del sector Calixis.

De esta parte, mucho se escribió durante la Cruzada Angevina y posteriormente por el propio Angevin, sus consejeros y, aún más importante, por la mano de San Drusus. Estos documentos consagran el estado de derecho en el sector y establecen el poder y la fuerza de la nobleza, los derechos de las grandes casas y las leyes de sucesión, y para establecer las restricciones en las que opera el Combinado Comercial, las corporaciones y gremios de mercaderes del sector. Estas antiguas leyes, dictadas bajo la autoridad de un maestro de guerra y ratificadas por un santo imperial, tienen una procedencia y un peso que es difícil de anular o ignorar. Incluso los Adepta y los Ordos Calixis deben considerar cuidadosamente su importancia antes de actuar contra ellos.

Trágicamente, son a menudo los más inteligentes, fieles y dedicados entre los jueces y mariscales quienes caen en el pecado del abstraccionismo en su deseo de cumplir la labor del Emperador. Se condenan a sufrir la muerte como traidores si son descubiertos por sus compañeros arbitraires, o peor aún si el ordo Hereticus los reclama.

DISPUTAS DE JURISPRUDENCIA

El conflicto entre el Adeptus Arbites y otras agencias imperiales ocurre con mayor frecuencia debido a disputas sobre quién tiene mayor autoridad para hacer cumplir la ley imperial y qué ley se aplica en un caso determinado. Muchos jueces ven la letra de la ley imperial no solo como absolutamente inflexible, sino también como algo ilimitado y sin restricciones. Se sabe de arbitraires celosos que han apresado y ejecutado a agentes del Ministorum por haber ajusticiado a herejes sin recurrir a la ley, o que han intervenido de manera obstinada en el descubrimiento de algún culto o agencia secreta para luego descubrir que han puesto en peligro una investigación inquisitorial encubierta. Para algunos jueces ingenuos o fanáticos, distinciones como laantidad de los antiguos privilegios de un Navegante o los derechos y títulos de un noble están subordinados a los requisitos de la ley. Para ellos, el peso de la ley supera otras consideraciones en todos y cada uno de los casos.

La mayoría de las veces, estas actividades son controladas por el alto mando del arbitraire antes de que el conflicto se convierta en violencia o incluso en una guerra abierta. En raras ocasiones, un alguacil o un juez de alto rango (conociendo los riesgos) puede iniciar una investigación secreta contra una agencia al no poder aceptar su inmunidad ante la ley. Ya sea que tenga razón o no en sus sospechas, el derramamiento de sangre es un resultado a menudo inevitable.

TROPAS DE AGENTES DE LA LEY

Muchos mundos tienen sus propias tropas de agentes de la ley, agencias locales proporcionadas por el Comandante Imperial para hacer cumplir su voluntad y el derecho común de su mundo. A diferencia de los poderosos arbitraires, la mayoría de los encargados de hacer cumplir la ley tienen poca lealtad a la ley misma o a la tradición de servicio (aunque existen notables excepciones a esto). En cambio, funcionan como la mano de hierro del Gobernador planetario en el mejor de los casos, y en el peor de los casos son poco más que matones a sueldo con cierto grado de sanción oficial, leales solo a su pagador y eminentemente corruptibles.

En el sector Calixis, la naturaleza de los agentes de la ley varían ampliamente. Tal vez la fuerza más numerosa y mejor organizada sea el Magistratum de Escintila, una fuerza paramilitar que sirve como agencia bajo el control directo de la oficina del Gobernador planetario. El Magistratum cuenta con miles de hombres y mujeres armados, casi tan bien pertrechados como el Adeptus Arbites. En el otro extremo de la escala mundos como Luggnum, cuyas comunidades se encuentran dispersas en numerosos campamentos mineros y barrios marginales, se conforman con los reguladores y agentes ferroviarios para mantener el orden y administrar una justicia dura. Muchos de ellos son poco mejores que bandidos y extorsionistas.

Algunos mundos, ya sea por cultura o por simple falta de tecnología, prescinden en absoluto de agentes de la ley, siendo las clases dominantes y sus ejércitos privados los únicos a cargo. Aunque este arreglo es más común en los mundos feudales y salvajes, no es exclusivo de ellos, y de hecho Malfi, una capital del subsector y un mundo colmena solo superado por Escintila, está gobernado en gran parte y el orden civil mantenido por los hombres de armas de sus grandes casas. Sus pequeñas tropas de agentes de la ley son poco más que porteros y guardias de palacio sobre armados.

En la mayoría de los casos, el Adeptus Arbites y la Inquisición vigilan a los agentes de la ley con cierta sospecha, si no desconfianza total, a menudo con motivo.



CONFICTOS DE FE: EL MINISTORUM

IEl Adeptus Ministorum, o la Eclesiarquía, es el sacerdocio del culto del Dios Emperador. Es una organización masiva que guía la adoración de miles de millones en incontables mundos y a través de grandes divisiones de distancia, idioma y cultura. El núcleo del poder espiritual de la Eclesiarquía se conoce como el culto Imperialis, también conocido como el Credo Imperial o el culto Imperial. La base del culto Imperial es la fe y la adoración del Emperador como un ser divino, el poder del Emperador para interceder en asuntos espirituales, el poder de la oración y el derecho de la humanidad a gobernar las estrellas.

Aunque cualquier culto o secta debe adherirse al credo Imperial, la posibilidad de una interpretación contradictoria significa que, en la práctica, el culto Imperial es una aglomeración de muchas escuelas de pensamiento diferentes. Si bien están de acuerdo en esencia, los cultos y las sectas a menudo difieren en creencias particulares o modos de adoración. Para muchos el Emperador es un dios de la guerra, para otros un salvador y portador de la luz, y para algunos un severo juez de los muertos. Inevitablemente, las simples diferencias de énfasis en la fe pueden convertirse en puntos de hostilidad e incluso en la causa de un derramamiento de sangre. Muchas guerras despiadadas y salvajes han resultado una y otra vez sobre puntos tan delicados de doctrina.

LA PRERROGATIVA DE LOS FIELES

El Imperio está invadido y dominado por la fe. No es de extrañar que la Eclesiarquía a menudo se estremezca ante la presunción de otras organizaciones imperiales, y se ofenda fácilmente con deseires hacia su posición y su orgullo. Muchos en el Adeptus Ministorum se ven a sí mismos como los guardianes de la fe que une a la humanidad, y a menudo se desvían presumiendo de un derecho divino de autoridad que se extiende más allá del de otras organizaciones imperiales. Quienes más a menudo entran en conflicto abierto y ocasionalmente sangriento con los miembros más excesivos del Ministorum son los tecnosacerdotes de Marte, y más raramente los marines espaciales del Adeptus Astartes.

La fe abiertamente desviada de ambas organizaciones ha provocado las sospechas de los piadosos durante milenarios. Algunos, en su orgullo y celo, sienten que es su derecho y deber ver la fe de estos cuerpos alineada y ligada a la autoridad del Ministorum. A menudo, el resultado es desastroso, ya que tanto los astartes como los Mechanicus son ferozmente independientes y ejercen un gran poder propio. De manera más sutil, el Ministorum constantemente ejerce su influencia secular sobre otras ramas del Adeptus Terra en diversos grados. Ciertamente, en el pasado, ciertos cardenales y prelados han ido tan lejos como para usar el chantaje, el asesinato e incluso el conflicto en toda regla para promulgar lo que consideran el designio sagrado del Emperador. Sin embargo, cualquiera que busque el regreso de la dominación de un culto todopoderoso debe temer al ordo Hereticus y su respuesta ante tal arrogancia y presunción.



La hija de Malfi

Hace unos cuatro siglos, durante una época turbulenta para el sector Calixis cuando la autoridad central era débil y las sagradas Ordos estaban distraídas, el poderoso mundo colmena de Malfi sufrió bajo el régimen más tiránico y sanguinario que jamás haya visto: el dominio de la casa Koba. Conocido como el Reinado del Terror, durante este tiempo Koba alcanzó su máximo poder bajo su hijo favorito Syvas Koba.

Syvas era un hombre de intelecto despiadado y mente laberíntica, que en unas pocas años eliminó o dominó a las muchas facciones que anteriormente habían dominado Malfi. Al ocupar tanto el cargo de gobernador planetario como el de señor del subsector, la autoridad de Syvas era indiscutible y absoluta, y logró subyugar por completo a los funcionarios locales del Administratum e incluso al Gran Mariscal de Malfi. Destruyó salvajemente a cualquiera que pudiera oponerse a él, ya fueran ciudadanos de Malfi, rivales políticos, cardenales problemáticos o miembros de su propia familia.

Aunque había asesinado a sus propios hijos legítimos, se sabía que favorecía a más de una veintena de su progenie bastarda en la corte. Los crió para conspirar unas contra otros mientras intentaban ganar su favor, a menudo "lidiando" con ellos cuando se volvían problemáticas. Uno era particularmente maligno, traicionero y cruel, una joven llamada Hayte. En su decimoseptimo cumpleaños, Syvas llevó a Hayte al espacio. Se desconoce lo que sucedió allí, pero ella regresó a la corte... cambiada. Aunque permaneció hermosa y regia, una locura terrible ardía en sus ojos y su corazón se llenó de la convicción de que todas y todo eran aptos solo para ser destruidos. Su poder pronto aumentó y creó una oscura corte de matones, sádicos y asesinos, volviéndose aún más temida que su padre. Elaboró intrigas de asombrosa astucia y crueldad, destruyendo a cualquiera a su antojo, y las casas nobles temerosas y debilitadas empezaron a llamarla "Hayte" (La Odiada) a sus espaldas.

Cuando el anciano Syvas Koba finalmente comenzó a perder parte de su cordura y poder, "Hayte" y sus seguidores tomaron el control total de Malfi en una breve y sangrienta tormenta de destrucción. Las casas nobles se levantaron contra ella, y en la sangrienta guerra que siguió, la casa Koba fue totalmente destruida. Los disturbios civiles en todo el planeta dejaron más de mil millones de muertos y desestabilizaron el subsector. Se dice que fue Alibet Belasco, una ex aliada de la Casa Koba, quien finalmente logró asesinar a Hayte y, al hacerlo, elevó su casa al alto rango que ahora tiene en Malfi. Sin embargo, persiste la leyenda de que muchas del círculo íntimo de Hayte sobrevivieron al salvajismo. Se desconoce el destino que les esperaba a estas despiadadas exiliadas, pero su nombre ciertamente ha continuado, asociado a uno de los cultos más infames del sector.

ESCISIÓN ENTRE LA FE Y LA HEREJÍA

La herejía no es solo una cuestión de mutación, brujería y poderes demoníacos. Más sutilmente, puede ser una cuestión de los detalles de la fe y la adoración. El culto imperial acomoda una amplia variedad de diferentes tonos en su fe. Sin embargo, en la periferia acechan numerosas sectas y grupos que coquetean con la herejía y se desvían del credo imperial hasta tal punto que su fe ya no está santificada. Los peores casos son declarados abominables por las autoridades del Ministorum. El límite entre la fe santificada y la herejía es difuso, y muchas sectas lo cruzan simplemente porque el gobierno de la Eclesiarquía cambia y los deja repentinamente desamparados del culto imperial. Incontables veces durante los últimos diez milenios, el Ministorum ha entrado en guerra con una parte de sí mismo por un punto de vista sobre el dogma.

En el sector Calixis, se considera que el culto localizado en Escintila tiene el mayor dominio sobre los corazones y las mentes de la gente, no solo por su vasta riqueza y estrecho acceso a la gobernanza del sector, sino también porque sus numerosas capillas forman y producen un ejército de confesores y predicadores, todos fieles a sus doctrinas, que recorren el sector para atender y guiar a sus fieles. Históricamente, estos hombres y mujeres han sido considerablemente activos en amonestar y, a veces, aplastar cualquier oposición a su interpretación del credo imperial.

Sin embargo, el culto de Escintila no está exento de competencia. Los discursos ardientes y el fervor de los Redencionistas crece rápidamente en varios mundos, incluso en la misma Escintila. Mientras tanto, en otros mundos los mitos locales y las interpretaciones de la fe aún prevalecen. Este vestigio de creencias locales es especialmente evidente en el mundo santuario de Maccabeus Quintus, donde sus creencias ascetas difieren notablemente de sus hermanos escintilianos. Gracias en parte a la distancia y al desinterés de los macabeos en los asuntos "mundanos" más allá de sus fronteras inmediatas (además de algunas conexiones poderosas, incluso en el ordo Malleus), las relaciones entre Maccabeus y el culto de Escintila siguen siendo frías pero civilizadas, y no ha ocurrido un conflicto abierto de fe... por el momento.

Tal guerra de fe, si llegara a ocurrir, resultaría desastrosa para el sector Calixis, lo que obligaría a todos, desde el trabajador de manufatorum más humilde hasta los vástagos de las casas nobles e incluso miembros de la Inquisición, a elegir un bando. Este potencial cataclismo es muy deseado por algunas sectas y agencias oscuras. Lo ven no solo como un método factible de someter Calixis, sino que saborean la ironía de poner a los fieles unos contra otros.

Puedes encontrar más información sobre los peligros y la naturaleza de la herejía y algunos grupos heréticos particulares del sector Calixis en el **Capítulo II: Hereticus**.

EL GRAN JUEGO: RELACIONES DE SANGRE Y DE COMERCIO

Aunque no forman parte de los Adepta propiamente dicho, las intrigas de las grandes casas de la nobleza, las maquinaciones de varias facciones, gremios y poderes económicos que componen el Combinado Comercial, y el gobierno de los gobernantes imperiales tienen una relación directa con los Adepta. Esta influencia puede promover conflictos y discordia entre sus filas con la misma facilidad que cualquier culto infiltrado o luchas internas entre facciones. En virtud de los derechos ancestrales y la pura influencia económica, estos grupos tienen la libertad y el poder de poner en práctica todo tipo de planes, a veces ocultando las prácticas y creencias más corruptas bajo una armadura de riqueza y posición.

La ambición, la codicia y el ansia de poder son las características distintivas de tales grupos, que generalmente se dedican a aumentar lo que tienen o a evitar que otros lo obtengan. En tales rivalidades y venganzas constantes, las limitaciones de la ley e incluso el sentido común a menudo se dejan de lado. Aquellos que desean consolidar su poder a menudo buscan obtener su propia influencia y agentes en los Adepta mediante coacción y soborno. Estos se utilizan para provocar, o para adquirir secretos para sus propios fines.

Existen poderosas aristocracias en el sector Calixis. La mayoría están relacionadas por sangre y una antigua red de alianzas y enemistades, a menudo vinculadas dentro del orden feudal del sector. Muchas de estas grandes casas tienen vínculos directos con uno de los poderes del Combinado Comercial y los gremios que dominan y administran la industria en muchos mundos. Otros tienen vínculos lejanos con el ejército, la Marina o incluso con los raros y peligrosos clanes de comerciantes independientes, por los que mantienen su fortuna y posición en la sociedad.

En la cultura del Imperio, el comercio, el poder y la fe están entrelazados; lo que afecta a uno pronto influirá sobre los demás. Poseer contratos de armas del Departamento Munitorum, por ejemplo, puede hacer o deshacer una fortuna. Cuando una gran casa o un cartel comercial caen o son arrastrados a la guerra con otros por algún punto de doctrina o juicio de ley, las necesidades económicas de una región generalmente no se cubren. Así, las semillas de la rebelión y la herejía se arraigan en el vacío de poder creado.

DESGOBIERNO, REBELIÓN CIVIL, SUCESIÓN Y OTRAS DIFICULTADES

El conflicto y la interacción involucrados en las intrigas y maquinaciones de los poderosos son una cosa, pero la guerra abierta y la rebelión a causa de ello es otra muy distinta. En estos casos, la reacción debe ser rápida y brutal, pero tales acciones no están exentas de consecuencias. Extraordinaria es la mente capaz de predecir todos los resultados de tal evento. Incluso la Inquisición es prudente al actuar contra fuerzas tan poderosas donde el destino de mundos enteros puede estar en juego. Una solución abierta y armada podría provocar una serie de nuevos conflictos, incluso desencadenar una guerra a gran escala. Después de todo, una cirugía que mata al paciente no puede considerarse una cura...



Debido a los mayores riesgos involucrados, muchos inquisidores prefieren un enfoque sutil (pero no menos letal) a la hora de encararse con ambiciosos gobernantes imperiales que traspasan sus límites, casas nobles que caen en la depravación y la herejía, y gremios corruptos que buscan el poder y sacar provecho de las necesidades del Imperio. En tales casos, los sagrados ordos prefieren ejercer su poder con cuidado, favoreciendo el asesinato y una incursión repentina dirigida a quienes están en el centro del problema.

Sin embargo, a veces una purga masiva es el único recurso. En estos casos, un ataque masivo se aplica sin tregua y con una furia incesante. Son estas acciones, que en verdad representan solo una fracción de las actividades de la Inquisición, las que causan más pavor y viven más tiempo en la mente de ciudadanos y nobles por igual. Como resultado, las historias de colmenas destruidas desde la órbita, miles de personas capturadas durante la noche y ejecutadas sumariamente, y las guerras de castigo iniciadas desde el cielo son todas historias legendarias en muchos mundos.

DRUSIANISMO

Además del Emperador, la figura más venerada por los fieles de Calixis es san Drusus, el guerrero convertido en santo que luchó por el nacimiento del sector. El llamado “drusianismo” impregna gran parte del culto imperial en los mundos calixianos, especialmente aquellos que están lejos de Escintila.

El drusianismo es una versión dura e intransigente del Credo Imperial, que enfatiza la cualidad purificadora del sufrimiento, el poder de las reliquias sagradas y la fortaleza nacida por sobreponerse a las dificultades. Una tradición ascética y mística en su mayor parte, está algo en desacuerdo con las autoridades del culto en Escintila, que mantienen formas de culto más tradicionales pero también reclaman al santo del sector como propio.

Es importante destacar que el drusianismo también tiene una fuerte influencia y, por lo tanto, sostiene que el Emperador es un ser completo y eternamente divino que precede incluso al nacimiento del hombre. En un nivel profundo, los eruditos y sacerdotes intransigentes de la secta (en particular los entrenados para el cargo en el sombrío mundo santuario de Maccabeus Quintus) sostienen que el orden del Emperador es el orden natural de todas las cosas sin excepción. Para ellos, la verdad espiritual es la única verdad, ya que reemplaza la realidad física mundana y las leyes impuestas localmente, aunque sostienen que la base de los Dictados Imperiales son “su palabra” y por tanto estos son divinos. Esta creencia a menudo lleva a los seguidores de la secta a entrar en conflicto con las autoridades, como la nobleza y el Combinado Comercial, cuyo poder se encuentra fuera del culto o del núcleo de los Adepta.

Muchos drusianos radicales consideran que las clases nobles y mercantiles son fundamentalmente corruptas por naturaleza, y tienen poca consideración por el poder o los derechos que posean tales individuos.

LA LLAVE A LAS ESTRELLAS: LA NAVIS NOBILITE

Los miembros de las grandes casas de la Navis Nobilité, los Navegantes, son los únicos miembros de la humanidad que pueden trazar un rumbo a través de la disformidad, permitiendo que las naves viajen por los vastos espacios del vacío. Sin los Navegantes, ninguna nave podría atravesar con seguridad la disformidad, y el gran Imperio de la humanidad se marchitaría y moriría.

Provenientes de antiguas familias que remontan sus orígenes a los mismos albores del Imperio, los Navegantes poseen un genoma estable de mutación humana (algunos dicen que es el resultado de una antigua manipulación genética). Forman clanes unidos por matrimonios mixtos, alianzas hereditarias y patrocinadores, empleando su riqueza y poder para mantenerse aislados de las masas de la humanidad. Los Navegantes tienen un tercer ojo de “disformidad” que les permite percibir el flujo de la disformidad. Si bien los orígenes y auténtica naturaleza de sus dones están envueltos en el mito, su naturaleza singular e inestimable importancia les ha asegurado un lugar de inmenso privilegio y poder; ningún comercio, ninguna gran guerra y ninguna exploración se puede realizar sin la ayuda de los Navegantes.

Los Navegantes están organizados en familias (a veces nombradas como “clanes”), las cuales han transmitido tanto la mutación del ojo de disformidad como su conocimiento esotérico de la navegación disforme de generación en generación. Debido a sus monopolios, linajes antiguos y derechos acordados, las familias de los Navegantes suelen ser ricas e influyentes, y su poder se extiende a todos los rincones del Imperio. En particular, su influencia en el comercio interestelar es superior a la de cualquier otro grupo.

Tal vez lo más importante es que tienen el derecho otorgado por el Emperador para manejar sus propios asuntos y, por lo tanto, están fuera de las leyes y la autoridad del Imperio. Esta libertad solo es anulada en circunstancias de rebelión manifiesta o traición, e incluso entonces los Adepta son cautelosos al enfrentar y castigar tales crímenes. Los criados y guardaespaldas privados de un clan pueden llegar a ser miles. En gran parte, los clanes vigilan a los suyos, uniéndose en una cultura compartida y mediante linajes de alianzas, lealtad y matrimonio. Sin embargo, desconfiando del equilibrio de poder, el gran maestro de la Navis Nobilité, el Paternova, y sus agentes suelen ser despiadados cuando un clan o familia, por su traición o exceso, ponen en peligro a los demás.

UNA DESAGRADABLE NECESIDAD

Una de las tensiones fundamentales que existe entre los Navis Nobilité y el resto del Imperio es el hecho de que los Navegantes son claramente mutantes en una cultura que solo permite vivir al mutante como una subclase brutalmente oprimida. Muchas leyendas oscuras y fábulas de excesos, brujería y poderes asesinos han crecido en torno a ellos, y no todas sin causa. Como resultado, los Navegantes a menudo son rechazados y temidos, y el temor popular al encontrarse con la mirada de sus tres ojos significa que muchos prefieren tratar con ellos solo cuando es absolutamente necesario.

Mantener el valioso gen Navegante también ha implicado que durante miles de años la mayoría de las familias de Navegantes hayan adquirido malformaciones, afecciones extrañas o anomalías mentales. En algunos clanes, la corrupción genética de su linaje se ha vuelto tan severa que solo unos pocos miembros del clan pueden moverse libremente por el Imperio. El resto permanece confinado en las propiedades de la familia o en tabernáculos sellados a bordo de naves, ocultando sus deformidades.

Estas diferencias a menudo han llevado a conflictos en el pasado, y facciones localizadas de la Eclesiarquía en varias ocasiones han quemado las propiedades de los Navegantes y ejecutado a sus miembros como herejes. Tales incidentes a menudo son reprimidos violentamente por la propia Eclesiarquía, antes de que la ira de los Altos Señores de Terra caiga sobre los culpables y sobre cualquier otro que haya podido permitir que tal acción se lleve a cabo. Despues de todo, nadie puede permitirse ofender a quienes tienen la clave para viajar entre las estrellas. La Inquisición es uno de los pocos organismos que realmente puede actuar contra la inmunidad de los Navegantes, y siempre vigilan de cerca sus clanes. Incluso la Inquisición debe ser prudente y segura en esta tarea. Sin embargo, en casos extremos, los sagrados ordos han destruido clanes enteros y se ha llevado a sus patriarcas y matriarcas a las Naves Negras para la sanción final.

LAS GUERRAS COMERCIALES DE LA NAVIS NOBILITE

Los conflictos más comunes que involucran a la Navis Nobilité son los conflictos entre las distintas casas de Navegantes. El poder y la riqueza de cada familia de Navegantes se basa en el comercio que puede controlar, sus contratos y compromisos con varias organizaciones mercantiles y las rutas que sus Navegantes pueden trazar. Todos estos asuntos son áreas de feroz competencia entre las diferentes casas de Navegantes y, a menudo, el foco de campañas de espionaje, violencia y asesinato. Tales conflictos pueden causar enormes daños a la infraestructura del Imperio y a menudo ocurren sin el conocimiento directo de la nobleza o las autoridades imperiales hasta que es demasiado tarde.

Tradicionalmente, este daño ha sido controlado por la declaración formal de una "guerra comercial" bajo los términos de la antigua Convención de Navegantes. Una guerra comercial, una vez declarada, permite a todas las casas de Navegantes involucradas actuar contra sus rivales utilizando medios militares y encubiertos. De acuerdo con los términos de una guerra comercial, aquellos ajenos a las casas de Navegantes involucrados no deberían verse afectados ni perjudicados. Sin embargo, en realidad, las alianzas y asociaciones de los clanes inmersos en una guerra comercial suelen verse arrastrados al conflicto, quieran o no. Si bien una guerra comercial está destinada a controlar y contener la competencia entre las casas de Navegantes, muchas casas actúan fuera de las limitaciones de una guerra comercial declarada, generalmente involucrando a intermediarios, gremios de asesinatos o ejércitos a sueldo.

LAS GRANDES CASAS DE NAVEGANTES DE CALIXIS

En el sector Calixis, las casas dominantes de Navegantes son aquellas que vinieron con las fuerzas conquistadoras y colonizadoras de la cruzada de Angevin. Las más poderosas forman el triunvirato de la casa Modar, la casa Yeshar y la casa Rey'a'Nor. Entre ellas, estas familias poseen los derechos, relaciones y contratos para suministrar Navegantes para la Flota de Batalla Calixis, así como para las naves pertenecientes a otras ramas de los Adepta Calixis y los poderes comerciales del sector.

Sin embargo, a lo largo de los siglos, las necesidades del sector han superado la mano de obra que estas grandes casas pueden proporcionar. Una docena de casas menores y algunos linajes marginados de sectores distantes se establecieron posteriormente en la zona. Estas casas menores varían en importancia desde la casa Xan'Tai, que sirve exclusivamente a la poderosa dinastía Machenko, y la "casa de los pobres" de Cedd, cuyos Navegantes son conocidos por conceder sus servicios al mejor postor sin hacer preguntas, hasta el legendario y demente linaje de los Nostromo que sirvió al clan de comerciantes independientes de los Haarlock. Las tres grandes casas compiten constantemente entre sí por el dominio, pero desconfían de entrar en un conflicto prolongado (para no verse debilitadas y favorecer el ascenso de una casa menor), por lo general prefieren usar intermediarios para librarse de sus pequeñas guerras por poder.



DISCORDIA Y CONFLICTO EN EL SENO DE LA INQUISICIÓN

“La Inquisición es un centenar de escuelas de pensamiento diferentes, divididas en la persecución de un solo objetivo”.

—Gran inquisidor Nihilus



Como la hidra de la antigua leyenda, la Inquisición es una bestia con muchas cabezas, cada una con sus propios pensamientos, objetivos y métodos preferidos para erradicar la herejía y la sedición. Más allá de los principios de su ordo o las restricciones de su Cónclave, depende de cada inquisidor decidir cómo realiza la voluntad del Emperador y cumple con su deber sagrado para con el Imperio. La mayoría recurre a las enseñanzas de una de las muchas facciones dentro de la Inquisición, adoptando una escuela de pensamiento para ayudar a guiar y justificar sus acciones. Una facción forma la base de cómo actúa un Inquisidor (y por extensión sus acólitos), dando sentido a sus elecciones y determinando cómo lleva la lucha a los enemigos de la humanidad.

Esta sección cubre seis de las facciones más poderosas, así como algunas facciones únicas del sector Calixis. Hacer uso de la mirada de facciones dentro de la Inquisición es una excelente manera de agregar profundidad y color a tus aventuras y, en última instancia, conflicto y división. Después de todo, hay pocos enemigos más interesantes que un Inquisidor rival y sus acólitos...

ACÓLITOS Y FACCIONES

Las facciones son más filosofías que divisiones claramente definidas de la Inquisición; como tales, a menudo pueden desempeñar un papel más importante en la vida de un acólito que un Ordo, cónclave o cábala. Es natural que los inquisidores busquen acólitos que crean que comparten sus creencias fundamentales. Sin embargo, es casi inevitable que en algún momento mientras están al servicio de un inquisidor, los acólitos se vean confrontados con una doctrina específica de la facción de su amo que entra en conflicto con su propia moralidad personal. Depende de cada acólito lidiar con esa incongruencia, aunque solo los tontos se atreverían a desafiar abiertamente a su inquisidor.

ORDOS, CÓNCLAVES, CÁBALAS Y FACCIONES



La Inquisición y, por extensión, sus inquisidores, está organizada en amplios grupos. El primero y más importante son los Ordos: el ordo Hereticus, el ordo Xenos y el ordo Malleus, cada uno opuesto a uno de los tres enemigos principales del Imperio: el hereje, el alienígena y el demonio, respectivamente. Por supuesto, hay otros Ordos, dedicados a otros intereses para el imperio, pero ninguno es tan grande o poderoso como estos tres. La mayoría de los inquisidores (aunque no todos) dedican especial atención a una de estas amenazas y declaran su lealtad al ordo respectivo o son admitidos en uno debido a sus esfuerzos en ese campo. Sin embargo, es importante tener en cuenta que, si bien los tres Ordos principales atraen a individuos interesados en combatir a ciertos enemigos, no predisponen ningún tipo de unidad entre sus inquisidores. Por ejemplo, la filosofía del ordo Xenos sobre la lucha contra los alienígenas puede variar enormemente de un inquisidor a otro.

El segundo grupo es el de los Cónclaves, que son encuentros inquisitoriales organizados por sectores y segmentum. Al igual que los tres Ordos principales, dirigen los recursos y esfuerzos de la Inquisición contra cierto enemigo, los Cónclaves ayudan a organizar y apoyar todas las actividades inquisitoriales dentro de un área. Los cónclaves, como los Ordos, contienen una gran variedad de inquisidores, ya que casi todas las áreas del Imperio contienen diversos adversarios del Emperador. De forma similar, no existe un requisito formal para pertenecer a un Cónclave, pero se considera de buena educación que un inquisidor anuncie su presencia al entrar a los dominios de un Cónclave (aunque pocos lo hacen). Los Cónclaves también son especialmente útiles para mantener a las autoridades imperiales locales activas, actuando como una presencia constante en el sector y un par de ojos atentos.

Al igual que un Cónclave, una Cábala es una reunión de inquisidores dentro de un área con un solo propósito. Las Cábalas, sin embargo, se forman para no supervisar ni organizar. Más bien, su propósito es completar una misión en particular y, por lo general, solo duran lo que tarde en realizarse su tarea. Más que los Cónclaves, las Cábalas están compuestas por inquisidores e individuos con perspectivas e ideales a menudo muy variados (para hacerlos más efectivos y adaptables en sus deberes). La Cábala más conocida en el sector Calixis (al menos en los círculos inquisitoriales) es la Cábala Tirana, formada para combatir la amenaza cada vez mayor de la profetizada Estrella Tirana.

Sin embargo, la base de casi todos estos grupos son las facciones. Las facciones son escuelas de pensamiento específicas, algunas casi tan antiguas como la propia Inquisición, que enseñan el verdadero propósito de la Inquisición y la intención última de la voluntad del Emperador. Son reuniones de personas con ideas afines que comparten una visión común del universo y, a menudo, ven un propósito específico en su unidad. Algunas facciones son casi iguales en sus principios, variando solo ligeramente en la interpretación de detalles menores. Otros son casi diametralmente opuestos y abogan por acciones que pueden hacer que la Inquisición entre en conflicto consigo misma, enfrentando a un Inquisidor contra otro o, más a menudo, acólitos contra acólitos.

En el fondo, una facción refleja la perspectiva filosófica intrínseca de un Inquisidor y generalmente se basa en dos factores comunes en su creencia: cuál es el mayor enemigo del Imperio y cuál es la mejor manera de combatirlo.

Hay más información sobre los Ordos, Cónclaves y Cábalas en el **Capítulo X: La Inquisición** en **DARK HERESY**.

FACCIONES PURITANAS Y EXTREMISTAS

Muchas facciones se pueden definir como puritanas o extremistas. Las facciones puritanas ensalzan las virtudes del Emperador, empleando políticas aprobadas por el Ministorum, mientras que las extremistas practican filosofías peligrosas y cuasiheréticas. Sin embargo, los términos "puritano" y "extremista" pueden ser engañosos, ya que muchas facciones contienen inquisidores que serían considerados extremistas o puritanos trabajando codo con codo (o al menos con fines similares). Un buen ejemplo son los Thorianos, cuyas creencias son consideradas puritanas por la mayoría, pero extremistas por algunos en la Eclesiarquía. Como resultado, la facción contiene principalmente puritanos, pero también algunos extremistas, que se esfuerzan por buscar al avatar del Emperador a su manera.

THORIANOS

Nacidos del fuego y la ruina en la Era de la Apostasía, los Thorianos son una facción puritana que cree que la voluntad del Emperador puede manifestarse en los corazones de los hombres puros, y en tiempos de gran necesidad su avatar aparecerá para vencer a los enemigos de la humanidad. Toman su nombre del gran profeta y líder Sebastian Thor quien, durante ese tiempo oscuro, lideró el movimiento contra la corrupción dentro del Culto Imperial y fue en última instancia responsable de la limpieza y restauración del Imperio que siguió.

Fue este acto único y milagroso el que llevó a sus seguidores (que luego se convertirían en los primeros Thorianos) a creer que habían sido testigos de la voluntad divina del Emperador en Sebastian Thor. Por supuesto, muchos se oponen a esta teoría, especialmente en el Ministorum. Sin embargo, a lo largo de los siglos, ha ganado seguidores fuertes y leales en todo el Imperio. El sector Calixis no es una excepción, y algunos de los inquisidores más importantes del Cónclave Calixiano son fieles Thorianos.

Dominios de los Thorianos

Los Thorianos se extienden por gran parte del sector Calixis, eclipsando la influencia del Cónclave y siguiendo los pasos de muchas Cábalas. En primer lugar, la mirada de los Thorianos se posa en lugares donde se pone a prueba la voluntad del hombre, como los mundos fronterizos o los que se encuentran en plena lucha. Aquí, creen que encontrarán evidencia de la presencia del Emperador en los corazones de los hombres y tal vez incluso pistas sobre dónde puede volver a alzarse su avatar. Durante muchos años, el mundo de Tranch ha sido de gran interés para los inquisidores Thorianos, quienes han asumido como su deber defender cualquier labor inquisitorial allí. Sea merecido o no este nivel de interés sobre Tranch, los Thorianos tienen la intención de estar listos para actuar si el plan del Emperador se manifiesta.

Operaciones de los Thorianos

El objetivo de los Thorianos es buscar lugares e individuos que consideran "afectados" o influenciados por la mano del Emperador, con el objetivo de descubrirlos, ayudarlos y comprenderlos. Esta tarea no es tan fácil como puede parecer, ya que separar lo meramente milagroso de lo divino requiere mucha perspicacia y habilidad. También es un dominio sobre el que el Ministorum tiene el monopolio y, por lo tanto, ven muy mal que otros den su propia versión sobre la voluntad del Dios Emperador. Por lo tanto, durante sus deberes inquisitoriales, los Thorianos pasan mucho tiempo explorando registros, siguiendo rumores y tratando de validar las hazañas de los héroes imperiales (a menudo siglos tras su muerte).

Un ejemplo de este tipo de investigación es el debate general que existe actualmente entre los Thorianos sobre el célebre almirante Forritar. Forritar fue asesinado hace 247 años durante la Batalla de las Reliquias Brillantes en un enfrentamiento contra los invasores orkos en las profundidades de las Marcas de Markayn. Algunos Thorianos creen que la obsesión de Forritar por limpiar las Marcas de la amenaza (que finalmente condujo a su desaparición), señala la voluntad divina y en caso de que se recuperen los planes completos del almirante para con el sector, una importante pieza de los planes del Emperador será revelada. Por supuesto, también hay muchos que ven a Forritar como un viejo loco que no tuvo el buen tino de seguir una línea de batalla sólida.

Inquisidores Thorianos

En el Cónclave Calixiano hay numerosos defensores de los Thorianos. Quizás el más influyente sea el inquisidor Orannon Helgaer, que a menudo habla en nombre de los miembros del ordo Malleus en Calixis y se dice que también presta su oído al Gran Inquisidor. Orannon es muy anciano y, a ojos de muchos, se ha ganado su lugar en los escalafones superiores del Cónclave. Aprovecha su poder para promover la causa de los Thorianos. Aunque rara vez abandona sus propiedades en Quaddis, son pocos los actos de la Inquisición en el sector que escapan a su atención, especialmente si los Thorianos están involucrados, y todos los Thorianos saben (o pronto aprenden) que el favor de Orannon es algo muy valioso.

Entre los Thorianos del sector Calixis también se encuentra el recién nombrado inquisidor Maganon. Ascendido desde el Ministorum, Maganon es un ejemplo de cuán trascendentales y

persuasivas pueden ser las enseñanzas de la facción. Al alejarse de las restricciones del culto imperial por su tediosa burocracia y sus prácticas hipócritas, quedó encantado por la pureza de propósito de los Thorianos y su creencia en la divinidad dentro de la humanidad. Tras reunir un grupo de acólitos de ideas afines, actualmente se esfuerza por hacerse un nombre dentro de la facción, y a menudo ayuda a otros inquisidores con la esperanza de transmitir el mensaje de los Thorianos. Maganon es un hombre de gran motivación, lo que a menudo puede resultar desagradable para quienes lo conocen por primera vez. Sin embargo, bajo su fervor y retórica se encuentra un alma honesta y un leal siervo del Emperador. Con el tiempo, es posible que la estrella de Maganon se eleve muy alto.

Secretos de los Thorianos

Aunque persisten los rumores de que los Thorianos localizaron a individuos tocados por el Emperador e incluso influyeron en el destino de los mundos en su búsqueda para despertar la divinidad de la humanidad, hay pocas pruebas que sugieran que alguna persona o lugar con el que se hayan asociado los Thorianos fue de hecho “tocado” por el Emperador. Como resultado, muchos de los que ocupan puestos altos prestan poca atención a las divagaciones de la facción o sus acciones; siempre que cumplan la voluntad del Emperador y luchen contra sus enemigos, no es necesario cuestionar su lealtad.

Sin embargo, desconocido para todos, excepto para unos pocos dentro de la facción, sus diversas acciones en los últimos años ocultaban el propósito real de los Thorianos en el sector Calixis. Se rumorea que hay pruebas sacadas directamente de los escritos del propio Sebastian Thor de que pronto surgirá una gran oscuridad en el sector Calixis, una oscuridad tan poderosa que su existencia amenazará el tejido mismo del Imperio. Muchos Thorianos creen que la Estrella Tirana es el heraldo de esta oscuridad. También se dice que cuando surja esta oscuridad, también lo hará un avatar del Emperador. Engendrados en el mismo vientre, está escrito, estos dos destrozarán el sector en la guerra. Los Thorianos creen que este tiempo está cerca y por el bien del sector, deben encontrar este avatar y protegerlo hasta que esté listo para hacer su guerra.

AMALATIANOS

Los Amalatianos son una facción puritana estricta. Creen que la voluntad del Emperador se desarrolla en todo el Imperio y que Él tiene un plan que solo Él conoce. Creen en el mantenimiento de las leyes y el gobierno del Imperio por encima de todo, convencidos de que, al mantener el status quo, están cumpliendo la gran visión del Emperador. También se cuentan entre las facciones más antiguas, sus principios se establecieron por primera vez hace milenios en las laderas sagradas del monte Amalath, de donde toman su nombre. Los Amalatianos poseen estrechos vínculos con muchas organizaciones imperiales, proporcionando ayuda para mantener su control. Por lo tanto, aseguran un equilibrio entre los poderes de los Adeptus y el tejido operativo del Imperio. En el sector Calixis, los Amalatianos disfrutan de una relación especial con el Adeptus Arbites, apoyándolo habitualmente en sus investigaciones y operaciones, al tiempo que les brindan acceso a información “de difícil acceso”.

Dominios de los Amalatianos

Los mundos principales del sector Calixis se encuentran bajo la influencia de los Amalatianos. Desde las colmenas de Escintila hasta las minas de Sepheris Secundus y más allá, sus ojos atentos vigilan las acciones de las innumerables organizaciones del Emperador. Solo cuando la luz del Emperador y el dominio del Imperio se debilitan, su poder se desvanece. Hacia el borde, entre el Halo de Estrellas, y en lo profundo de los confines vacíos del sector, hay poca evidencia de los Amalatianos y su trabajo. Después de todo, su principal preocupación es el Imperio y su funcionamiento: “es mejor tener poder sobre la gente que sobre las estrellas”, como dirían algunos.

Operaciones de los Amalatianos

Los Amalatianos están directamente involucrados en el funcionamiento diario de varias de las organizaciones imperiales clave del sector Calixis. Ciertamente, muchos de los líderes militares más poderosos ven sus operaciones dirigidas en parte por la facción. Ya sea que lo sepan o no, tanto la Armada Imperial como la Guardia Imperial han sido manipuladas (en numerosas ocasiones) en favor de los fines de los Amalatianos. Tales cambios en la mano de obra y las naves son a veces tan sutiles que han pasado desapercibidos y, ciertamente, darles órdenes es prácticamente la norma dentro del ejército.

Dentro del Adeptus Arbites, sin embargo, los miembros de la facción toman una mano mucho más directa y visible. Actuando como asesores, trabajan para garantizar que se cumplan las leyes del Emperador y guiar a los agentes de la ley del Imperio hacia las áreas que más necesitan su mano firme. Este trabajo es muy importante para los Amalatianos, ya que muchos de los inquisidores de la facción tienen una creencia casi patológica en el estado de derecho. Esta convicción podría atribuirse al hecho de que muchos de ellos creen que la ley imperial es sinónimo de la palabra del propio Emperador.

Inquisidores Amalatianos

Thor-Malken es un Amalatiano anciano y canoso obsesionado con la aplicación de la ley. Una vez fue Gran Mariscal, pero cambió su placa de Arbites por la insignia inquisitorial. Sin embargo, todavía se considera un representante de la ley, solo que ahora puede emitir juicios como crea conveniente. Thor-Malken también es conocido en el Cónclave por su inquebrantable adhesión a la doctrina y el protocolo, y se sabe que una vez ejecutó a su propio grupo de acólitos por seguir una orden ilegal y se reprendió oficialmente a sí mismo por emitirla. Le disgustan los interrogatorios, que considera una pérdida de tiempo. Prefiere emitir juicios rápidos sobre las personas y luego tratarlas en consecuencia. Como cabe esperar, muchos otros inquisidores encuentran incómoda su compañía, y quienes han trabajado con él rara vez lo vuelven a hacer.

Muy diferente de Thor-Malken es Lady Purusha. Si bien sigue siendo un miembro devoto y leal de la facción, trabaja para mantener la estabilidad del Imperio mediante el uso de una influencia sutil, moviendo los hilos de forma encubierta para cumplir su voluntad. Aún lo suficientemente joven como para sentir una conexión con las masas de la humanidad que ha jurado proteger, a menudo aparece ser una experta consejera hábil e inteligente. Prefiere abrirse camino en los tribunales de los gobernadores planetarios y la élite noble o actuar como



XANTITAS

Los Xantitas son una poderosa facción extremista que toma su nombre del gran inquisidor Zaranchek Xanthus, que se dice que tenía una cantidad peligrosa y malsana de conocimientos sobre la disformidad y sus usos. Los Xantitas creen que el Caos no es más que un reflejo de los caprichos, deseos y emociones de la humanidad. Por lo tanto, con el conocimiento adecuado, la humanidad puede usar su poder. En los términos más simples, creen que solo el poder del Caos puede luchar contra el Caos y que los humanos deben abrazar este poder o perecer por él. En el sector Calixis se habla más de los Xantitas que lo que se dejan ver, aunque persisten los rumores de poderosos inquisidores y oficiales imperiales que siguen sus ideales.

Dominios de los Xantitas

Las áreas controladas por los xantitas son menos evidentes que las de muchas de las otras facciones. Por su naturaleza, los inquisidores Xantitas han aprendido a caminar con ligereza entre las filas del Cónclave y rara vez se mezclan con miembros de otros Ordos o Cábalas. Más como una confederación libre de individuos, la facción se estructura en torno al modelo maestro-discípulo, y los Xantitas generalmente solo actúan en parejas o en solitario. En la periferia y donde la mirada de las autoridades imperiales se oscurece, los miembros de la facción se encuentran con mayor frecuencia, buscando a aquellos que se esconden de la luz del Emperador en tales sombras. Por supuesto, se cree que muchos xantitas también operan silenciosamente en lo profundo del corazón del sector, en las profundidades de las colmenas y en los grandes edificios del Ministerio, donde la corrupción suele enconarse.

Operaciones de los Xantitas

Los Xantitas se dedican principalmente a recopilar tradiciones prohibidas y educarse en su uso. También son, a pesar de las opiniones de muchos inquisidores, algunos de los más fervientes oponentes a los Poderes Ruinosos. De particular interés para los Xantitas son los inquisidores caídos y los acólitos corruptos, a quienes buscan no para reprender y castigar, sino para aprender de ellos a recorrer ilesos el camino del Caos. Sin embargo, por su propia esencia, el Caos es un poder impredecible y peligroso de aprovechar, y muchos de los que buscan tales agentes caídos del Trono terminan uniéndose a sus filas.

Esto, por supuesto, no detiene a los Xantitas en su búsqueda de textos y tradiciones prohibidas, que consideran primordiales para su causa. En los últimos tiempos, los Xantitas han estado acumulando conocimientos sobre la naturaleza de la Estrella Tirana y cómo su terrible poder podría aprovecharse para el Imperio. Siempre que los Xantitas se encuentran, intercambian pequeños fragmentos de dicha información, acumulando lentamente una gran cantidad de datos sobre la llamada "amenaza" que rivaliza solo con los Amalatianos en amplitud y exactitud. De hecho, probablemente sea solo cuestión de tiempo antes de que se descubran del secreto de los Amalatianos, y cuando lo hagan, sin duda serán mucho menos conservadores con tal conocimiento.

ayudante de los comandantes militares. Una vez que Purusha está bien instalada en ese lugar, entonces trabaja para establecer una red firme de informantes y confidentes, asegurándose de que cuando se mueva deje un legado de control a su paso. Con el tiempo, espera crear una red de sugerencias e influencia que pueda usar como las riendas de una bestia de carga para movilizar la política del gobierno como le plazca.

Secretos de los Amalatianos

Como los Thorianos, los Amalatianos son una de las facciones más visibles y conocidas. Ciertamente, dentro del Cónclave sus acciones y agentes se reconocen fácilmente, y sus fines son aparentes y aceptados. Esta transparencia de intenciones, sin embargo, esconde un importante secreto. Los Amalatianos, al estar al tanto de una gran cantidad de información recopilada por el ejército y las fuerzas del orden del Imperio, han descubierto un oscuro y mortal secreto sobre el Hereticus Tenebrae y tal vez su último propósito. Esta información, si llegara a ser conocida en el Cónclave, probablemente forzaría cambios radicales entre las operaciones inquisitoriales en el sector y, peor aún, alteraría la presencia misma del Imperio allí. Por lo tanto, una pequeña Cábala en la facción ha optado por suprimir la información y su existencia. Hasta la fecha, solo un puñado de Amalatianos conocen estos hechos, e incluso a cada uno de ellos se les confía solo una parte de la verdad, tal vez sin siquiera adivinar la enormidad del peligro.



Inquisidores Xantitas

Los registros de los inquisidores Xantitas son, en el mejor de los casos, incompletos, y muchos contienen tantos mitos y rumores como hechos reales. El inquisidor Felroth Gelt del ordo Malleus es un buen ejemplo de esto. Como Monodominante audaz y puritano, se dice que una vez ocupó un lugar destacado en el Cónclave y fue el favorito del Gran Inquisidor Caidin. Sin embargo, en algún momento durante su tercer siglo de vida, tras años de lucha y sangriento conflicto con los enemigos del Emperador, se desilusionó. Los estrictos principios de su facción y las vacías victorias sobre sus enemigos comenzaron a perder todo su significado.

Durante el tiempo que estuvo reprimiendo la Rebelión de los Falsos en Kasha, conoció por primera vez al inquisidor Draven y fue testigo del verdadero poder del Caos que se volvió contra los enemigos del Emperador. Durante las siguientes décadas,

Gelt y Draven viajaron juntos, hasta que los ojos de Felroth se abrieron a las enseñanzas de los Xantitas. Ahora Gelt viaja por el sector y más allá, en busca de las herramientas con las que luchar contra los enemigos del Imperio, con su cuerpo envejecido y revitalizado por el poder de la disformidad. Por supuesto, no está claro si Felroth Gelt realmente existe o no, y solo los miembros más antiguos y de mayor rango del Cónclave lo saben con certeza. Su historia podría ser igualmente una advertencia sobre los peligros del Caos o un mensaje a los potenciales Xantitas sobre el verdadero camino hacia la salvación del hombre. En cualquier caso, de vez en cuando surgen rumores sobre las actividades de Gelt, causando revuelo tanto entre los Xantitas como entre sus enemigos.

Secretos de los Xantitas

Los Xantitas tienen muchos secretos. Cada miembro de la facción es un depósito de conocimientos para sí mismo, y se sabe que se aventuran más en la naturaleza oscura del Caos que cualquier otro brazo de la Inquisición. Dentro del sector Calixis, esta indagación se traduce en un conocimiento incomparable de los cultos a la disformidad, los brujos y las incursiones demoníacas. Más de una vez un miembro de la facción se ha infiltrado sin problemas en un culto, absorbiendo su conocimiento y poder antes de aplastarlo bajo el martillo de la Inquisición.

Sin embargo, quizás el mayor secreto de la facción son los huéspedes demoníacos de Aleph. Se rumorea entre los Xantitas que algunos de ellos han encontrado una manera de vincular una entidad demoníaca a múltiples huéspedes, cada uno con un poder similar y unidos de modo que todos deben ser asesinados para que el huésped demoníaco de Aleph sea destruido. Este acto infernal requiere un ritual largo y complejo, cuyas fórmulas han sido objeto de muchas búsquedas por parte de los inquisidores Xantitas. Los rumores oscuros insinúan que el ritual también se puede preparar de modo que se pueda crear a un único ser superior del materium e inmaterium en un solo anfitrión físico. Ciento o no, es un rumor que persiste y que muchos Xantitas están ansiosos por perseguir, aunque solo sea por mantener el conocimiento lejos de las manos de sus enemigos o de aquellos en el Imperio que lo destruirían.

RECONGREGADORES

Otra facción extremista, los Recongregadores, cree que solo el cambio puede traer prosperidad al Imperio, considerando que la mayor amenaza a la que se enfrenta la humanidad es su falta de progreso y su estancamiento. Trabajando discretamente, los Recongregadores influyen o diseñan eventos que conducirán al cambio y al progreso. Es un juego sutil, y de todas las facciones principales, se cuentan entre las menos visibles, manteniéndose en las sombras mientras otras cargan en la refriega.

De particular interés para los Recongregadores son los Amalatianos, a quienes perciben como sus principales oponentes. En muchas partes del Imperio, se llevan a cabo vastas luchas silenciosas entre las facciones, ya que ambas se esfuerzan por cambiar los eventos locales y provocar una alteración dramática o un regreso a la forma en que eran las cosas. En los últimos tiempos, varios Recongregadores se han sentido atraídos por el sector Calixis, interesados alrededor de la Hereticus Tenebrae y el cambio que puede presagiar.

Dominios de los Recongregadores

Así como los Amalatianos tienen agentes repartidos por todo el Administratum, gobiernos militares y planetarios del sector, también los tienen los Recongregadores. Sin embargo, tienen especial interés en los mundos de Escintila y Sepheris Secundus. Se cree que solo en la sede del poder del sector se pueden plantar las verdaderas semillas del cambio y, como resultado, los inquisidores Recongregadores prestan especial atención a las colmenas de Escintila. Del mismo modo, la potencia minera que es Sepheris Secundus ha sido identificada con un significado único dentro del sector, y la facción sospecha que hay algo oculto en o sobre este mundo de gran importancia para la progresión y reforma del Imperio.

Operaciones de los Recongregadores

La facción gasta mucho tiempo y recursos en oponerse a los Amalatianos; allá donde intenten detener los eventos que traerían cambios, los Recongregadores se aseguran de que tales eventos ocurran. Buscan romper el control de los Amalatianos, intentando que los acontecimientos progresen "naturalmente", o darles un "empujón" para asegurarse de que alcancen un punto crítico. En el mundo feudal de Acreage, esta danza se ha representado durante incontables años. Los Amalatianos intentan reprimir el progreso y la reforma, mantener la línea del gran rey y restringir fuertemente el contacto exterior. Al mismo tiempo, los Recongregadores siembran nuevas ideas, esperanzas y prácticas entre los lugareños o introducen tecnología de fuera del mundo con la esperanza de alterar su destino. Todo esto, por supuesto, se lleva a cabo durante la ejecución de sus deberes inquisitoriales por medios discretos, y es poco probable que alguno, incluso dentro del Cónclave, tenga conocimiento de este silencioso conflicto.

Inquisidores Recongregadores

Atraído por los ideales de los Recongregadores, Lucius Fulcio es un notorio títere del ordo Hereticus y una voz extravagante dentro del Cónclave. Su fervor, sin embargo, esconde una mente sutil y astuta capaz de trazar el curso de los eventos a partir de un solo hecho y determinar su resultado final. Esta astuta habilidad se hizo evidente por primera vez durante la caída del Déspota Dorado en Sisk, donde su acción para salvar a personas clave del fuego y la ruina de esa época llevó al mundo a renacer años más tarde en un modelo de servicio imperial. Acciones como esta le han ganado un gran respeto y confianza por parte de otros miembros de la facción, un respeto que usa para manipular a otros inquisidores y sus acólitos para que, sin saberlo, cumplan sus órdenes.

También se cuenta entre las filas de los Recongregadores el inquisidor Llor, un miembro menor del Cónclave y del ordo Xenos, aunque con muchos años de servicio. Llor se sintió atraído al sector por su proximidad a la periferia y por las posibilidades que ofrecía. Durante su servicio a los sagrados ordos, se ha dado cuenta de que el sector Calixis podría ser aún más importante para el futuro del Imperio. Él cree que la aparición de la Estrella Tirana es una señal de que los eventos están a punto de desarrollarse y que se extenderán más allá del segmentum. Por lo tanto, su intención es esperar, observar y aprender cómo puede prepararse para los acontecimientos y, en última instancia, recurrir al favor de la Inquisición.

Secretos de los Recongregadores

El mayor secreto que poseen los Recongregadores no es suyo en absoluto, sino el secreto que los Amalatianos han descubierto sobre la Estrella Tirana. A diferencia de los Amalatianos, es una verdad que solo han vislumbrado y una que sospechan que no sería favorable para ninguna de las facciones de la Inquisición en caso de que se conociera. Por tanto, están más preocupados por investigar más en todo el sector, recopilando la información que puedan. No están simplemente tratando contrarrestar las ambiciones de los Amalatianos, sino que intentan descubrir si tras ese secreto se esconde una verdad oscura y siniestra.

ISTVANIANOS

Incluso más extremista que los Recongregadores es la facción conocida como los Istvanianos. Tomando su nombre del infame bombardeo de Isstvan III, que se dice que fue la chispa que encendió la Herejía de Horus, buscan engendrar conflictos y crisis allá donde vayan. Creen que el Imperio requiere una lucha constante para sobrevivir (una suposición razonable dado el estado de guerra casi total de la galaxia), y si alguna vez se encontrara en paz total, colapsaría y decaería. Con este fin, los inquisidores Istvanianos buscan el conflicto directo, instigando la discordia dentro y fuera del Imperio, iniciando guerras, liderando invasiones e instigando rebeliones. Donde arden las llamas de la guerra, lo más probable es que se encuentre un Istvaniano avivándolas. Los Istvanianos no son poco frecuentes en el sector Calixis, ya que su proximidad tanto al Ojo del Terror como a la franja galáctica lo convierte en un lugar propicio para el conflicto.

Dominios de los Istvanianos

El sector Calixis no es ajeno a la guerra, y es a estas zonas de conflicto a las que acuden los Istvanianos. Menos interesados en luchas locales y aisladas, como la lucha constante en Iocanthos o la guerra civil en Acreage, los habitantes de Isstvan buscan lugares donde la lucha pueda extenderse a través de sistemas estelares, incendiando innumerables mundos en luchas y carnicerías. Estos inquisidores suelen viajar por la periferia donde el dominio del Imperio está más en disputa, y las fuerzas xenos, los mundos renegados y la lenta filtración del Caos son más fuertes. El Halo de Estrellas, en particular, es un caldo de cultivo para el conflicto, que se sabe que los Istvanianos alimentan cuando les conviene.

Operaciones de los Istvanianos

En todo el sector, los habitantes de Isstvan y sus agentes buscan provocar conflictos y derribar los regímenes débiles. En el proceso, se sabe que invitan a las invasiones y ocultan problemas menores hasta que crecen en magnitud. Los Istvanianos también trabajan de forma encubierta en las redes de los Recongregadores, aparentemente para ayudarlos en sus esfuerzos, solo para provocar que sus eventos cuidadosamente diseñados se salgan de control en el último momento. Esto les ha ganado una terrible reputación tanto entre los Recongregadores como entre los Amalatianos, quienes, intencional y no intencionalmente, terminaron trabajando del mismo lado contra los "impredecibles" Istvanianos.

Inquisidores Istvanianos

La facción Istvaniana atrae a cierto tipo de inquisidores, como la despiadada y cruel Amaro. Tras hacerse un nombre en el ordo Xenos purgando formas de vida indígenas en la Demarcación de Josian, la Inquisidora Amaro se horrorizó por la falta de acción de las autoridades del sector para combatir lo que ella veía como la propagación de xenos potencialmente peligrosos. Para remediar este problema, manipuló a una camarilla de contrabandistas y biopiratas para modificar y distribuir alienígenas genéticamente modificados como mascotas y guardias. El resultado fue la plaga xenos de Trygor, que provocó la muerte de incontables ciudadanos y el edicto de eutanasia que condujo a la purga de una docena de mundos de toda vida no humana. Actualmente se desconoce el paradero de Amaro.

Secretos de los Istvanianos

Los Istvanianos prefieren no desperdiciar esfuerzos excesivos en ocultarse o moverse entre bastidores, de la misma manera que los Recongregadores o Amalatianos. Más bien, actúan con rapidez y decisión, trayendo consigo fuego y ruina. En años pasados, las invasiones orkas han atravesado el sector Calixis, sembrando destrucción a su paso y reuniendo a las fuerzas del sector en su contra. Algunos habitantes de Istvan creen que ha llegado el momento de otra invasión de este tipo. A través de los rumores y la adivinación, han comenzado a tener una idea de dónde y cuándo podría ocurrir un golpe. En lugar de intentar evitar el desastre, por supuesto, están creando estragos en su camino. Desestabilizan mundos que perciben como débiles y envían a comandantes militares cuestionables a la zona. Por lo tanto, cuando se sienta el golpe de martillo del ataque orko, resonará con fuerza en todo el sector.

MONODOMINANTES

Junto a los Thorianos, los Monodominantes se cuentan entre las facciones inquisitoriales más poderosas. Se cree que esta facción puritana es la más antigua, y sus orígenes se remontan a un tiempo poco después de la creación de la Inquisición en algún momento del 33º Milenio. Los Monodominantes son la línea más dura de todos los puritanos, que creen en la destrucción completa de todos los no humanos (incluidos los mutantes y psíquicos) y aquellos que no están dispuestos a jurar lealtad eterna al Emperador. Por supuesto, entienden que este noble objetivo llevará tiempo y, mientras tanto, aunque podrían despreciarlos, el Imperio debe hacer uso de mutantes y psíquicos para sobrevivir. Los Monodominantes también son bien conocidos por su uso excesivo de la fuerza al purgar mundos corruptos, incluso recurriendo al exterminatus en lugar de arriesgarse a dejar atrás el más mínimo indicio de herejía. En el sector Calixis, los Monodominantes se pueden encontrar en el Cónclave en todos los niveles de poder, aunque especialmente entre los inquisidores más antiguos.

Dominios de los Monodominantes

Dondequiera que caiga la sombra de la Inquisición, se pueden encontrar Monodominantes. Más que cualquiera de las otras facciones principales, su presencia y poder se extiende tanto al Cónclave como a los sagrados Ordos. En muchos sentidos, son el corazón de las creencias y la estructura central de la

Inquisición y, como resultado, se pueden encontrar en todo el sector Calixis, donde la presencia del Imperio es fuerte. Escintila es a menudo un lugar de reunión para la facción porque es la sede del poder en el sector. Los Monodominantes tienen un interés especial en *Misericordia*, desde donde monitorizan los mundos centrales del sector. Sin embargo, los Monodominantes también se pueden encontrar al frente de la lucha del Imperio contra sus enemigos, luchando contra alienígenas en el margen o purgando la herejía desde dentro.

Operaciones de los Monodominantes

Los Monodominantes están involucrados en purgas de alienígenas, herejes y mutantes. En lugares donde su poder es absoluto, como el mundo de Dreah, exterminan las poblaciones de mutantes locales. Pocos extrañan a estos mutantes y menos aún cuestionarán el derecho de la Inquisición a eliminarlos. En otros lugares, como el mundo de Sepheris Secundus, la fuerza laboral mutante forma una parte vital de la economía de ese mundo y, por lo tanto, su capacidad para cumplir con los diezmientos imperiales, y no es un objetivo tan fácil. Por supuesto, esto no impide que la facción trabaje para erosionar lentamente el lugar de los mutantes dentro de esa sociedad e influir en la reina para que los elimine de una vez por todas.

Inquisidores Monodominantes

Se ha argumentado que eventualmente todos los Inquisidores se sienten atraídos por las creencias del Monodominante. A menudo, cuanto más viejo se vuelve un inquisidor, más desprecia todo lo que no es humano y, como resultado, se vuelve más duro en sus tratos con sus enemigos. Mordant Carmesí es un inquisidor, un miembro duro y despiadado del ordo Hereticus. Sus acciones en el mundo de Veran, donde se ganó el nombre de Marca Sangrienta, sin duda se sumaron a su infamia. Fue en este mundo que después de aplastar una rebelión, hizo marcar a los supervivientes de ambos bandos para que no olvidaran la traición que habían cometido o habían permitido que ocurriera. Carmesí, como la mayoría de los Monodominantes, utiliza solo a los acólitos que considera puros para el servicio al Emperador, despreciando a los quienes emplean psíquicos o mutantes.

Se rumorea que el propio Gran Inquisidor Caidin es un Monodominante, aunque es lo suficientemente diplomático como para no permitir que su supuesta lealtad a esta facción entre en conflicto con su lealtad al Cónclave.

Secretos de los Monodominantes

Los Monodominantes no suelen guardar secretos, utilizan la información que encuentran y castigan la culpa tan pronto como se descubre. Dicho esto, se dice que los Monodominantes mantienen registros extensos sobre todos los personajes importantes dentro del sector, más allá de lo que normalmente le preocuparía a la Inquisición. Este impresionante archivo muestra el valor de cada persona a ojos de los Monodominantes, y es continuamente actualizado por un ejército de adeptos del Administratum al servicio de la facción que están constantemente buscando incluso el más mínimo indicio de corrupción o traición. Se susurra en el Cónclave que los Monodominantes también mantienen un archivo oculto especialmente para los miembros de la Inquisición.

FACCIONES CALIXIANAS

“No es necesario mirar a las estrellas para encontrar el mayor obstáculo de este Cónclave, hermanos. Solo mirad en esta habitación y encontraréis tal discordia que nuestros enemigos reirán de júbilo.”

—inquisidor Eistus Gracker dirigiéndose al Cónclave Calixiano

Además de las seis facciones más conocidas, se rumorea que existen decenas más en todo el Imperio. Se rumorea que estos son grupos escindidos de las facciones más grandes, separados por puntos de vista o creencias diferentes, como los Puranthius o los Antipsíquicos que buscan limpiar el Imperio apuntando a enemigos o prácticas específicas. Alternativamente, pueden ser el resultado de fenómenos locales, como el Clavianus de la Frajna Oriental, dedicado a la comprensión de la filosofía de los tau.

En el sector Calixis, hay varias de estas facciones disidentes. Algunas son meras sombras de grandes escuelas de creencias, mientras que otras son organizaciones genuinas por derecho propio, con una cantidad no pequeña de poder e influencia dentro de los límites del sector.

XENO HYBRIS

Xeno Hybris es una facción extremista que ha existido en el sector Calixis casi desde que se fundó. Se especula que la facción surgió de inquisidores extremistas del ordo Xenos y agentes atraídos al sector en busca de pistas sobre civilizaciones alienígenas perdidas. Sea cual sea el caso, hoy la facción trabaja diligentemente para descubrir tecnología alienígena y comprender mejor la mente alienígena. Estos inquisidores creen que hay mucho que aprender de los extraterrestres de la galaxia y solo mediante la cooperación con las otras razas se puede derrotar al verdadero enemigo de toda la vida consciente. Estas creencias a menudo los ponen en conflicto con los Monodominantes y sus seguidores, quienes ven cualquier trato con los xenos como una abominación.

Dominios del Xeno Hybris

Los inquisidores del Xeno Hybris pasan su tiempo en las cercanías del Halo de Estrellas, buscando alienígenas desconocidos o investigando sus ruinas. Se sabe que se unen a comerciantes independientes e incluso a grupos de exploradores que se adentran cada vez más en el vacío en su búsqueda de lo desconocido. Sin embargo, a veces se les encuentra en los mundos centrales, desenterrando ruinas antiguas bajo ciudades y colmenas humanas. Este es un campo de operaciones más raro para ellos, ya que los pone en contacto con sus enemigos y rara vez merece la pena el riesgo el riesgo. También hay rumores de que algunos miembros de la facción incluso habitan entre civilizaciones alienígenas como invitados y embajadores no oficiales en mundos de origen xenos, naves alienígenas e incluso mundos astronave eldar.

Operaciones del Xeno Hybris

Gran parte de las operaciones de la facción se centran en investigar civilizaciones alienígenas para comprenderlas y emularlas. Esta comprensión es importante para la facción, ya



que los adherentes creen que la comprensión de la humanidad del universo es incompleta y peligrosamente defectuosa cuando se trata de combatir a sus verdaderos enemigos. Para la mayoría de los miembros de la facción, este tipo de esfuerzo académico representa su participación total en la facción, con miembros que se reúnen de vez en cuando para compartir y recopilar información y presentar nuevas teorías.

La segunda gran empresa de la facción es la recuperación de la tecnología xenos. Aunque algunos artefactos se recuperan en misiones arqueológicas, la mayor parte son robados, o comprados. Los miembros más aventureros de la facción a menudo corren graves riesgos en su búsqueda, especialmente al regresar con elementos xenos al espacio imperial. También mantienen vínculos con razas alienígenas “benignas” que tienen contacto nominal con el Imperio y solo hostilidades limitadas hasta la fecha. Este contacto a menudo se realiza bajo la apariencia de actividad de comerciantes independientes.

Inquisidores del Xeno Hybris

Entre los eruditos alienígenas del Xeno Hybris se encuentra el inquisidor Arcturos, un anciano y enigmático individuo de considerable intelecto. Arcturos fue un miembro diligente del ordo Xenos durante muchos años, inicialmente atraído por el sector Calixis en su estudio de los eldar y su influencia dentro del segmentum Obscurus. Sin embargo, su primer paso hacia la auténtica comprensión comenzó cuando fue rescatado por corsarios eldar después de que su nave quedara encallada en una escaramuza con una nave xenos no identificada. Por razones que Arcturos nunca ha revelado, fue invitado a pasar un tiempo a bordo de un mundo astronave. Exactamente de qué mundo

astronave se trataba y lo que sucedió allí solo Arcturos sabe. Lo que se sabe es que cuando Arcturos regresó, era un hombre cambiado y desde entonces se ha convertido en uno de los miembros más valiosos y activos de la facción. Arcturos también tiene fama de contar con varios xenos, incluido un eldar, entre sus acólitos, aunque esto puede ser pura invención.

Secretos del Xeno Hybris

Durante muchos años, el Xeno Hybris ha explorado los usos de la tecnología xenos para comprender su potencial de aplicación dentro del Imperio. Con la ayuda de elementos descarridos del Adeptus Mechanicus, ha comenzado un programa para crear piezas de tecnología híbrida xenos-humana. El primer dispositivo de este tipo que se rumorea que han creado se conoce como Immaterios Novis. Con la forma de un gigantesco ojo de bronce cuya pupila se arremolina continuamente y pulsa con luz rojiza, se dice que posee el poder de permitir que una nave recorra la disformidad en distancias cortas sin la ayuda de un Navegante. Si esta afirmación es remotamente cierta, entonces habrá muchas partes interesadas en asegurarla o destruir todo rastro de ella.

SECULOS ATTENDOUS

Ninguna otra organización del Imperio tiene tanta libertad frente a la interferencia del Ministorum como la Inquisición. Algunos en la Inquisición ven esto como una debilidad, y muchos inquisidores mantienen estrechos vínculos con el culto del Emperador y sus seguidores. Otros, como los Seculos Attendous del sector Calixis, ven esta separación como un paso más en la liberación de la humanidad de la Eclesiarquía. Creen que el dogma y la doctrina descomunales del Ministorum corrompen lentamente al hombre y entorpecen su crecimiento, y que la luz del Emperador no necesita al culto para llegar a quienes desean abrazarlo. Hasta el momento, la facción ha sido discreta sobre sus intenciones y objetivos, sin duda para evitar la censura y el riesgo de excomunión.

Dominios del Seculos Attendous

Durante años, los miembros del Seculos Attendous han extendido su influencia bajo la atenta mirada del Ministorum. A menudo camuflados como otras facciones u Ordos simpatizantes del culto, se han ubicado en posiciones donde puedan monitorizar y subvertir sus actividades. Por supuesto, la Eclesiarquía es una organización enorme y pesada que se extiende a lo largo y ancho de la galaxia y en el Seculos Attendous no hay más que un puñado de inquisidores, por lo que sus miembros no pueden ejercer ningún control real sobre sus acciones. Sin embargo, pueden asegurarse de estar en el lugar y momento adecuados para poner en marcha eventos más importantes. Con esto en mente, los miembros del Seculos Attendous pasan mucho tiempo en mundos altar y otros lugares donde el poder del culto es casi absoluto y donde las ondas del cambio tendrán el mayor efecto.

Operaciones del Seculos Attendous

Las operaciones de la facción son dobles. Primero, buscan torcer el poder de la Eclesiarquía desde dentro, alterando pequeños detalles de su funcionamiento que ayuden a

debilitar su poder sobre las masas, al tiempo que la población mantiene su fe firme en el Emperador y Su gloria. El segundo es contactar con nuevos mundos y fronteras remotas, lugares donde es más fácil realizar una adoración más libre y natural del Emperador. En ambos casos, la facción debe actuar con mucha ligereza, ya que no se debe jugar con el poder del culto y, si el más mínimo indicio de su subversión saliera a la luz, la retribución sería rápida y definitiva.

Inquisidores del Seculos Attendous

Como muchos extremistas, Eursa Kine fue una vez una sirvienta incondicional del Ministorum, contenta con emitir juicios sobre cualquiera que se opusiera a su voluntad. Con el tiempo, entró en conflicto con sus acciones: las enseñanzas del culto parecían estar en desacuerdo con su fe en el Emperador. Finalmente, durante la purga de un asentamiento por la locura sacrílega de su clérigo local, cambió. Mirando a los ojos de los ciudadanos que no podían entender lo que habían hecho para merecer la ira de su amado Emperador, se volvió contra su propio grupo. Desde entonces ha trabajado tanto contra la corrupción dentro de la Eclesiarquía como contra la Eclesiarquía misma, todo el tiempo predicando la verdadera palabra del Emperador a aquellos que escuchan.

Secretos del Seculos Attendous

Durante su tiempo infiltrado en el culto, la facción ha aprendido muchas cosas sobre el Ministorum y sus tratos dentro del sector Calixis. Parte de esta información se ha usado para derribar a sacerdotes y clérigos poderosos involucrados en tratos corruptos y actos indescriptibles. La caída de estos clérigos ha tenido el doble efecto de destruir a los enemigos del Emperador, así como de debilitar el culto desde dentro. Sin embargo, la información más condenatoria con la que se ha encontrado la facción pertenece a San Drusus. La facción ha descubierto relatos antiguos que insinúan los tratos del santo con el architraidor Feldrus Xorth, un individuo nefasto responsable de la destrucción de Heed durante los primeros años de la cruzada en el sector. Si se pudieran encontrar pruebas que respaldaran estas sospechas, entonces los Seculos Attendous tendrían un arma poderosa con la que propagar la desconfianza y la ira contra el Ministorum.

POLYPSYKANA

Una rama de los Xantitas con base en el sector Calixis, la Polypsykana es una facción radical obsesionada con el poder psíquico. Los miembros creen que los psíquicos son una evolución natural hacia un ser superior. Después de todo, el Emperador es mayor psíquico de todos, que mantiene intacto el Imperio por Su incommensurable voluntad, incluso guiando las naves de manera segura a través de la disformidad mediante la baliza conocida como Astronomincón. La facción cree que esta transformación es inevitable y, en última instancia, la única salvación de la humanidad. Con este fin, los miembros trabajan para proteger y nutrir a los psíquicos y aumentar el papel que desempeñan en del sector. Además, trabajan en secreto en tecnología psíquica, crianza de psíquicos y otras actividades más cuestionables, todas con la intención de difundir el gen psíquico entre la humanidad.

Dominios de la Polypsykana

Los miembros de la Polypsykana trabajan en los mundos centrales, guiando y protegiendo a los psíquicos de las masas de la humanidad en mundos como Escintila, Tranch y Malfi. Esto no quiere decir que contravengan la doctrina imperial y se queden con estos psíquicos; se aseguran de que tantos psíquicos como sea posible sobrevivan para abordar los Naves Negras. También trabajan para garantizar que quienes emprendan el viaje a Terra estén lo más preparados posible para la terrible experiencia que deben afrontar. La facción tiene el mismo interés en los mundos salvajes y fronterizos, lugares donde el toque de la disformidad es temido y apenas es comprendido. En estos lugares, trabajan para descubrir nuevos psíquicos y colocarlos en posiciones de seguridad y poder.

Operaciones de la Polypsykana

El "despertar" de los psíquicos es primordial para los objetivos de la facción. A pesar de los peligros, sus miembros creen que una verdadera evolución solo tendrá lugar si surgen suficientes psíquicos entre la humanidad. Se refieren a este evento como la "consciencia", un momento en el que nacerán más humanos con poderes psíquicos que sin ellos. Si este evento va a ocurrir, deben asegurarse de que tantos psíquicos como sea posible vivan para desarrollar sus poderes y transmitir sus dones a la próxima generación. También deben comprender mejor por qué algunas personas nacen con el don y otras sin él, un proceso aún poco comprendido en el Imperio.

Inquisidores de la Polypsykana

Una vez maestro de la Scholastica Psykana, Hettesh Kane se convirtió en un miembro dedicado del ordo Hereticus, usando sus considerables poderes psíquicos para erradicar y destruir psíquicos rebeldes. Sin embargo, sus experiencias y su propia creencia personal llevaron a Kane a convencirse cada vez más de que los psíquicos, debidamente entrenados y de gran moralidad, podían lograr casi cualquier cosa. Se dedicó a la educación y al desarrollo de los que capturó en lugar de destruirlos y, aunque no siempre tuvo éxito, comenzó a convertir a algunos de los que alguna vez fueron enemigos en acólitos y agentes. Kane continúa su trabajo dentro del sector Calixis, y aunque no odia ni desprecia a los que no tienen capacidad psíquica, ciertamente se compadece de ellos. Su mirada está fija en el momento en que toda la humanidad pueda moldear la disformidad a su voluntad.

Secretos de la Polypsykana

La Polypsykana ha desarrollado y probado con éxito un fármaco conocido como "visión". Basado en la droga más común, espectro, pero al menos cuatro veces más poderosa, la visión despierta más la mente de una persona a la disformidad y le permite realmente aprovechar esa vasta reserva de energía. Los usuarios de la visión pueden exhibir múltiples poderes psíquicos menores y, en raras ocasiones, versiones burdas de los poderes mayores. Desafortunadamente, los efectos secundarios son incluso más graves. Su uso repetido incluso en personas de voluntad más fuerte puede provocar mutaciones, e incluso posesión demoníaca.



INQUISIDOR GLAVIUS WROTH

Glavius Wroth es un Amalatiano convencido, un campeón franco del orden y la unidad frente a las múltiples amenazas que enfrenta el Imperio. No alineado con un ordo específico, Wroth es un operador poderoso y experimentado dentro de los ordos Calixis, bien conectado con los pilares del orden imperial en todo el sector. Sin embargo, podría decirse que tiene tantos enemigos como aliados dentro de los sagrados Ordos y debe mantener un cuidadoso equilibrio para sobrevivir, principalmente adquiriendo el conocimiento de demasiados secretos para que le puedan enfrentar con facilidad. Wroth es una figura fuerte y robusta con una mente sutil y una lengua roma. Su porte y modales dan la impresión de ser un sensato investigador de los Arbites, y este exterior engañoso oculta gran parte de su verdadera profundidad e intelecto. Poco se sabe del pasado de Wroth o de su aprendizaje dentro de la Inquisición, un secretismo que indudablemente mantiene deliberadamente, pero su reputación actual se basa en gran parte en la reprobación y ejecución por herejía de su compañero Inquisidor Eustis Ionfell y su red de informantes.

GLAVIUS WROTH

Perfil del Glavius Wroth									
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em	
46	46	36	46	36	51	37	59	43	



Movimiento: 3/6/9/18

Habilidades: Buscar (Per) +10, Carisma (Em), Código (Inquisición) (Int) +10, Código (Acólitos, Bajos fondos, Jerga bética) (Int) +20, Conducir (Aerodeslizador, Vehículo terrestre) (Ag), Engañar (Em) +20, Escrutinio (Per) +20, Esquivar (Ag) +10, Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int) +20, Indagar (Em) +20, Interrogar (V) +10, Intimidar (F), Leer/Escribir (Int) +20, Lengua secreta (Ejército, Germanía) (Int), Lengua secreta (Eclesiarquía) (Int) +10, Lengua secreta (Acólitos, Administratum) (Int) +20, Lógica (Int) +10, Mando (Em) +20, Nadar (F), Navegación (Superficie) (Int), Negociar (Em) +10, Perspicacia (Per) +10, Saber académico (Credo imperial, Filosofía, Juicio) (Int) +10, Saber académico (Arcálico, Burocracia, Criptología, Leyendas) (Int) +20, Saber popular (Culto a la máquina, Guerra, Tecnologías) (Int), Saber popular (Adeptus Arbites, Administratum, Bajos fondos, Credo imperial, Eclesiarquía, Guardia Imperial, Imperio) (Int) +20, Saber prohibido (Demonología, Disformidad, Psíquicos) (Int), Saber prohibido (Mutantes) (Int) +10, Saber prohibido (Herejía, Inquisición, Ordos, Sectas) (Int) +20, Seguimiento (Ag) +10, Seguridad (Ag) +10, Tasar (Int).

Talentos: Autoritario, Armadura de desprecio, Buena reputación (Administratum, Inquisición), Coraje, Disciplina férrea, Duro de pelar, En las puertas del infierno, Entrenamiento con armas básicas (Bólter, Láser, PS), Entrenamiento con armas c/c (Energía, Primitivas), Entrenamiento con pistolas (Bólter, Láser, PS), Fortaleza mental, Imperturbable, Mandíbula de hierro, Predicción, Protocolo (Adeptus Arbites, Administratum, Gobierno, Inquisición), Recio, Resistencia (Poderes psíquicos, Veneno), Sentido desarrollado (Vista), Sueño ligero, Tocado por el destino 3††.

†† Consulta en la página 188 las reglas de este nuevo talento.

Blindaje: Armadura ligera de caparazón de la mejor calidad (Brazos 6, Cuerpo 6, Piernas 6) con protecciones hexagrámicas (consulta estos detalles en la página 189 de El MANUAL DEL INQUISIDOR).

Armas: Bólter de la mejor calidad (90m; T/2/-; 1d10+5 X; Pen 4; Car 24; Rec completa; Nunca se encasquilla), espada de energía de la mejor calidad (1d10+8† E; Pen 6; Campo de energía, Equilibrada, +5 a las tiradas de HA).

† Incluye la bonificación de fuerza

Equipo: Autopluma, crono antiguo, túnicas pesadas, filtros nasales, microcomunicador, placas de datos, 3 dosis de antitoxina con inyector, 1 cargador extra para el bólter, insignia inquisitorial.

Heridas: 16

AL SERVICIO DE GLAVIUS WROTH

Wroth suele ocuparse de múltiples investigaciones al mismo tiempo, mediante una gran red de acólitos. La mayoría de estos criados los controla en la distancia por intermediarios, mientras que su séquito personal cambia constantemente para adaptarse a sus necesidades actuales. Estas operaciones suelen enfocarse en las amenazas que emergen en el Imperio, especialmente las divisiones del Adeptus Terra, aunque no limita su preocupación simplemente a una amenaza en particular.

Wroth rara vez interviene en una investigación, prefiriendo servirse de sus acólitos, salvo donde solo servirá su presencia. Entre sus acólitos, Wroth valora los más autónomos y que compartan tanto su perspectiva como su devoción intrépida. Por encima de todo, Wroth busca lealtad, y recompensa esa lealtad en igual medida. Wroth examina personalmente a sus acólitos con sumo cuidado y, como resultado, confía en ellos para actuar sin su guía directa, ofreciéndoles cierta libertad bajo su autoridad. Para aquellos que lo han conocido personalmente, Wroth parece ser la Inquisición personificada, un líder carismático que inspira devoción y miedo con un propósito y una fe inquebrantables, cuya mirada no pierde nada y cuya única misericordia es conceder una muerte rápida.

PLANES SECRETOS Y VERDADES OCULTAS

Glavius Wroth está preocupado por las actividades de sus compañeros inquisidores, y pasa gran parte de su tiempo estudiando sus actos en secreto. Como resultado, hay muchos que le desean mal. La principal de sus preocupaciones es el Gran Inquisidor Zerbe, el maestro de la Cábala Tiranista. Wroth sospecha de él una conspiración herética y la construcción encubierta de una red oculta de agentes que responden solo al círculo interno de la Cábala Tiranista. Wroth ha llegado a creer que los peores rumores de una misteriosa organización llamada Collegium Tenebrae son ciertos y se ha esforzado mucho en descubrir el alcance y las intenciones de esta organización fantasma. Su objetivo es instigar su eventual caída; sin embargo, sabe que necesitará pruebas indiscutibles y apoyo para mantener sus cargos.

"LAS MEJORES GARANTÍAS SIEMPRE PROVIENEN DEL CAÑÓN DE UN ARMA"



INQUISIDORA ANTONIA MESMERON

Antonia Mesmeron es una seguidora de la oscura escuela oblacionista de los extremistas. Ella cree que los poderes de la disformidad, las armas alienígenas y los artefactos impuros son totalmente corruptos y cualquiera que camine con ellos debe enfrentar el máximo castigo. Sin embargo, para el oblacionista, solo con las armas del enemigo se puede derrotar al enemigo, por lo que los de alma pura deben abrazar la condenación y sacrificarse por el futuro del Imperio.

Su desconocido maestro le transmitió esta doctrina a Mesmeron hace mucho tiempo, y su convicción solo se ha profundizado en los años en que ha vagado por las estrellas en busca de los débiles y descarriados que han caído en las tentaciones de la disformidad o los susurros de los alienígenas. Su actitud es la de un verdugo que arranca la herejía de raíz cuando es descubierta sin remordimiento ni distinción de inocencia. Blandiendo armas de un horror indescriptible y poderes brujos, elimina personalmente la raíz de una herejía e instiga una tormenta de purgas que elimina cualquier posibilidad de corrupción restante. Luego, tan rápido como comenzó, la tormenta pasa y Mesmeron desaparece.

AL SERVICIO DE ANTONIA MESMERON

Mesmeron trabaja desde las sombras, y quienes la sirven suelen hacerlo sin conocer la identidad de su amo, ni la mayoría sabe que son acólitos de la Inquisición. Ella no tiene reparos en sacrificar sus vidas o algo peor si lo considera necesario. De hecho, la mayoría de los que han oído hablar de ella en los sagrados Ordos la consideran perdida, e incluso en el ordo Malleus, donde una vez sirvió abiertamente, se cree que está muerta, aunque algunos sin duda saben la verdad. Muchos de los agentes que emplea la cazadora de demonios actúan al margen del Imperio como infiltradores, mercenarios y asesinos.

Mesmeron tiene muchos vínculos con sectas extremistas y grupos de justicieros fanáticos del credo Imperial. Muy pocos saben realmente a quién sirven, y estos actúan como agentes de confianza de Mesmeron, organizando las actividades de sus involuntarios peones y mercenarios. Mesmeron tiene una buena razón para su secretismo extremo: su presencia y



actividades en Calixis deben permanecer en secreto, ya que la profundidad del extremismo al que ha descendido bien podría iniciar una persecución en todo el sector si llegaran a ser conocidos por la Inquisición en general.

PLANES SECRETOS Y VERDADES OCULTAS

Aunque Mesmeron y sus acólitos de confianza hacen todo lo posible para ocultar sus actividades y existencia, una gran cantidad de sectarios muertos, familias nobles asesinadas y organizaciones destruidas no pasan desapercibidas para los sagrados ordos. Otros inquisidores que operan en Calixis han comenzado a sospechar que esos actos están relacionados. Al vincular estos baños de sangre, han llegado a la conclusión de que hay más que un culto al asesinato o una empresa independiente detrás de estas actividades.

ANTONIA MESMERON

Perfil del Antonia Mesmeron

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
52	42	38	37	37	43	42	53	51



Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 17

Habilidades: Buscar (Per) +20, Código (Acólitos, Bajos fondos, Ocultismo) (Int) +20, Competencia química (Int) +20, Competencia tecnológica (Int), Conducir (Vehículo terrestre) (Ag), Escrutinio (Per), Esquivar (Ag) +10, Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int) +20, Interrogar (Em) +20, Intimidar (F) +20, Invocación (V) +20, Leer/escribir (Int) +20, Lengua secreta (Acólitos, Eclesiarquía) (Int) +20, Lógica (Int) +20, Mando (Em), Medicina (Int), Nadar (F), Negociar (Em) +20, Oficio (Apotecario, Copista, Embalsamador) (Int), Perspicacia (Per), Psinisciencia (Per) +10, Saber académico (Bestias, Burocracia) (Int), Saber académico (Astromancia) (Int) +10, Saber académico (Arcaico, Credo Imperial, Criptología, Filosofía, Leyendas, Numerología, Ocultismo, Química) (Int) +20, Saber popular (Guerra) (Int), Saber popular (Adeptus Arbites, Administratum) (Int) +10, Saber popular (Bajos fondos, Credo imperial, Eclesiarquía, Imperio) (Int) +20, Saber prohibido (Demonología, Disformidad, Herejía, Inquisición, Psíquicos, Sectas) (int) +10, Seguridad (Ag), Tasar (Int) +20.

Talentos: Alma oscura, Asalto rabioso, Ataque veloz, Coraje, Armadura de desprecio, Entrenamiento con armas básicas (Bólter, Láser, PS), Entrenamiento con armas c/c (Energía, Primitiva, Sierra), Entrenamiento con pistolas (Bólter, Láser, PS), Hechicero maestro^{††} (FP 4), Maestría en combate, Maestro de esgrima, Odio (Demonios, Herejes, Mutantes, Psíquicos), Tocada por el destino 3^{†††}, Voz inquietante.

^{††}Consulta en la página 116 las reglas de Hechicería.

^{†††}Consulta en la página 188 las reglas de este nuevo talento.

Hechicería (Arcanos menores): Aura de miedo (9), Convocar objeto (7), Detectar vida (9), Mensajero de la muerte (15), Precognición (8), Resistir posesión (8), Susurro de la disformidad (11).

Hechicería (Arcanos mayores): Compulsión (19), Constricción (15), Dominar (26), Rayo bioeléctrico (16), Rayo de fuego (13), Ruina del demonio (23), Semilla mental (28).

Blindaje: Abrigo ligero antifragmentación (Brazos 2, Piernas 2), coraza de caparazón (Cuerpo 5).

Armas: Espada demoníaca (1d10+6 E[†]; Vol 31, Equilibrada, Desgarrador de éter, Fuego oscuro, La bestia interior, Resiliencia asombrosa, Tocada por la disformidad). Para más detalles sobre las armas demoníacas consulta la página 120 del **Capítulo IV: Malleus**. Pistola bólter con mira láser (30m; T/2/-; 1d10+5 X; Pen 4; Car 8; Rec completa) con balas infierno, cuchillo de cristal Fra'al (1d5+5[†] A; Pen 4; Tóxica 1d10 consulta la página 73).

[†]Incluye la bonificación de fuerza

Equipo: Gran codex maléfico, ojos cibERNÉTICOS de buena calidad (incluye sistema de visión en la oscuridad), respirador, kit de escritura.





LOS PERSEGUIDOS

NÉMESIS, YO TE NOMBRO

•
EL NOBLE ARTE DE
DISEÑAR VILLANOS

•
FERRAN GHAST



CAPÍTULO VI: LOS PERSEGUIDOS: HEREJES BUSCADOS EN EL SECTOR CALIXIS

“Si te pones en mi contra morirás, es inevitable”.

—Coriolanus Vestra

Este capítulo muestra a siete de los herejes más notorios y peligrosos del sector Calixis. Estos herejes son infames entre la Inquisición, y su aprehensión y la eliminación de cualquier asociado con ellos es una prioridad para aquellos que sirven a los sagrados Ordos. Estos villanos varían ampliamente en alcance, naturaleza y objetivos, pero se distinguen de la mayoría de las sectas y otras amenazas detalladas en este libro en que actúan en solitario. Cuando reúnen seguidores a su alrededor, es solo para servirse de ellos en lugar de promover un objetivo común a largo plazo.

Todos estos enemigos han sido declarados Excommunicate Tratoris por los sagrados Ordos.

NÉMESIS, YO TE NOMBRO

Una némesis es un villano recurrente cuyos planes los acólitos han frustrado y cuya venganza persigue con rencor sus pasos. Una némesis es un dispositivo clásico para la trama de una campaña a largo plazo. Pocas cosas motivan más a los jugadores que descubrir que su némesis está detrás de la conspiración que han descubierto, y nada es más satisfactorio para esos jugadores que cuando finalmente derriban a su némesis. Para ayudarlo a introducir y usar una némesis en su juego, hay algunas pautas que vale la pena tener en cuenta:



USAR ESTE CAPÍTULO

Cada uno de estos hombres y mujeres es un monstruo en forma humana; sus crímenes son legión y sus atrocidades muchas. Cada uno está destinado a ser un adversario digno para cualquier grupo de acólitos, y cualquiera de ellos puede convertirse en el archienemigo de una campaña o simplemente proporcionar a un villano memorable para una sola aventura.

PERFILES PARA LOS MÁS BUSCADOS?

Los perfiles de los herejes más buscados en el sector Calixis no se incluyen en este capítulo. Esta omisión es bastante deliberada, ya que el peligro, las habilidades y los poderes de estos herejes no se han precisado ni especificado. Estos factores son para que el DJ los decida y los adapte a sus partidas; pueden convertirse en un villano tan poderoso como lo requiera su juego en particular. Para ayudarte, esta sección incluye un nuevo talento, Tocado por el destino, que es ideal para construir villanos poderosos, de esos que requieren más que una disparo de bólter para derribarlos.

TOCADO POR EL DESTINO (TALENTO)

Requisitos: Solo personajes no jugadores, deben tener libre albedrío y no se pueden aplicar a demonios y otras criaturas no vivientes.

El PNJ tiene una cantidad de puntos de destino igual a la mitad de su bonificación de Voluntad (redondeando hacia arriba). Puede usar estos puntos de destino exactamente de la misma manera que los PJs e incluso puede “sacrificar” un punto de destino para sobrevivir a la muerte (si es posible), aunque esto siempre debe suceder “fuera de cámara”. Si en una situación dada el PNJ fuera derrotado y el escenario se resolviera a favor de los acólitos, el PNJ regresará otro día (probablemente por venganza). Además, este PNJ también podrá aplicar las reglas de furia virtuosa.

Una sola némesis no debería estar detrás de cada herejía: aunque es importante que una némesis vuelva a la campaña, si es omnipresente, su impacto se reduce, es mejor reservarlo para los eventos principales.

Una némesis debería causar daños a los PJs: Para que una némesis sea efectivo, debe tener potencial y motivación genuinos para dañar, socavar o matar a los acólitos, sus aliados y amigos, etc. Más concretamente, también tiene el poder de salirse con la suya, al menos por un tiempo. De esta manera, una némesis puede convertirse en una figura genuinamente odiada que los jugadores harán casi cualquier cosa por destruir, un villano a quien los jugadores puedan odiar.

Una némesis debería escapar hasta el enfrentamiento final: para ser objetivo de la sed de venganza de los PJs, deben enfrentarse a su némesis varias veces y hacer que se escape entre sus dedos (o derrotarlo solo para descubrir que alguien más estaba manejando los hilos, ¡la verdadera némesis!). Esto hace que la satisfacción cuando finalmente triunfen sea aún mayor.



EL NOBLE ARTE DE DISEÑAR VILLANOS

Una de las mejores cosas de los juegos de rol, para jugadores y DJs, son los villanos y oponentes memorables que pueden aparecer durante las partidas. Se hablará con mucho cariño de lo mejor de ellos mucho tiempo después, y su repetición en el transcurso de una campaña puede generar tensión en el juego, aumentando enormemente la satisfacción del jugador cuando el villano finalmente es superado. **DARK HERESY** no es una excepción a esto, y el entorno del 41 Milenio tiene una selección muy amplia para elegir al crear sus propios monstruos de corazón oscuro con los que oponerse a sus jugadores: sectarios agitadores y demagogos, inquisidores renegados, letales torturadores, asesinos poseídos por demonios, científicos dementes, mercenarios curtidos, señores del crimen, líderes guerreros alienígenas, piratas estelares, nobles libertinos y fanáticos religiosos: la lista es casi interminable y la elección es tuya.

Varias de las sectas y organizaciones incluidas en este libro contienen villanos poderosos, como Lady Solace de los Peregrinos de Hayte, a quien puedes usar como plantilla para PNJs particularmente poderosos. Sin embargo, la mejor

guía para crear un villano es simplemente elegir una idea bien definida de lo que quieras que sea. Uno de los mejores trucos para crear un villano genial es darle una buena narrativa, una historia, una personalidad, un estilo propio y una motivación personal. Incluso se puede llegar a darle una “firma” en forma de un modus operandi reconocible, un estilo visual o un objetivo exclusivo. Son estas cosas las que lo convierten en un villano de primer nivel, no simplemente un conjunto de puntuaciones de características, talentos y mecánicas de juego. Una vez que tenga una idea de “qué” y “quién” será el villano, entonces es hora de tomar el libro de reglas y darle una definición, ¡no al revés!



FERRAN GHAST

Ferran Ghast es un hereje y renegado de la Inquisición. Acólito, explicador y alumno personal de Cassilda Cognos, era uno de los mejores sirvientes de Ordos Calixis, y su historial de servicio había sido valiente y renombrado.

A un paso de ascender al rango inquisitorial completo y convertirse en una fuerza líder en el Cónclave, fue enviado a la Nebulosa Adrantis después de que informantes indicaran la presencia del renegado Coriolanus Vestra. Ghast, y un equipo de acólitos enviados con él, desaparecieron sin dejar rastro. En años posteriores, muchos se preguntarían si Vestra fue responsable de corromper a Ghast o si su alma había comenzado a pudrirse mucho antes de su desaparición.

Siete años después, Ghast resurgió en Solomon bajo una identidad falsa casi perfecta, solo siendo detectado y reconocido por casualidad. Un equipo de arbitradores respaldado por Ordos fue enviado tras él y fueron asesinados con una eficiencia despiadada. Tras esta atrocidad, Ghast desapareció una vez más, y la Inquisición lo declaró Excommunicate Traitoris. Desde entonces, según los informes, ha estado involucrado en numerosas herejías, asesinatos e incluso la pérdida de un Crucero Imperial de clase Rencor por sabotaje en dique seco.

La Inquisición ha confirmado que Ghast emplea vasallos muy capaces y peligrosos para apoyar sus considerables habilidades. También es sospechoso de formar una peligrosa organización de infiltrados y asesinos que le responden a él personalmente. Cada acólito y vasallo de los Ordos tiene una orden permanente para perseguir a Ferran Ghast hasta su muerte en caso de descubrir alguna pista sobre su paradero.

Los objetivos de Ghast, más allá de la anarquía y el asesinato, siguen sin estar claros. La opinión actual está dividida. La mayoría cree que Ghast es un genio loco que solo sirve a su propio desprecio insignificante, mientras que una minoría sospecha que hay alguna otra agenda oculta u otro gran plan en acción.



Andrea Colombo



MYRCELLA SINDERFELL

Lady Myrcella Sinderfell es una de las herejes más elusivas y destructivas en activo en el sector Calixis. Inteligente, ingeniosa y cruel, a lo largo de los siglos, Myrcella Sinderfell ha probado placeres blasfemos, se ha entretenido con diversas herejías y ha cometido atrocidades de la naturaleza más vil sin otra razón que su propia gratificación.

Nacida en la alta familia Sinderfell en Escintila, Myrcella Sinderfell se crió como parte de un linaje cuya riqueza y propiedades abarcaban el sector Calixis. Se dice que en su juventud mostró promesas excepcionales en todos los ámbitos de la educación, sin ningún signo de la locura por venir en las primeras décadas de su vida. Cuando alcanzó la mayoría de edad, Myrcella usó la riqueza de los Sinderfell para reunir una vil corte de brujos, xenófilos, artesanos de la carne y sabios corruptos en la reclusión de la mansión Sinderfell en Quaddis, reuniéndolos y reuniendo sus conocimientos como un verdadero acaparador de maldad. La corrupción de Lady Sinderfell fue finalmente traicionada a la Inquisición por uno de sus maltratados sirvientes. Los sagrados Ordos arrasaron la mansión Sinderfell en una sola noche; se dice que la furia del asalto se podía ver desde los balcones del lejano Xacarph.

Lady Sinderfell escapó a la ira del Imperio para recrear su corte de blasfemia empapada de sangre una y otra vez. En Malfi sobornó al liderazgo de un culto sanguinario y se bañó en sangre todos los días durante un año. En Kalf, ella y su séquito incendiaron ciudad tras ciudad, cazaron a los supervivientes durante la noche y desataron espíritus inmundos para asolar a los que quedaban.

Se sabe que Myrcella Sinderfell se rodea con una corte compuesta por herejes. Estos herejes incluyen psíquicos renegados, adeptos de la disformidad, xenófilos, tecnoherejes, nobles libertinos, navegantes corruptos, eruditos proscritos y tratantes de demonios. Estos tribunales rara vez son duraderos y, a menudo, la propia Lady Sinderfell los descarta en su huida o los destruye para su propio entretenimiento.

Sinderfell prefiere asumir otra identidad y corromper familias, cultos y organizaciones para sus propios fines (por lo general, incluido el asesinato y la imposición de dolor sin sentido). Es conocida por emplear dispositivos de tecnología prohibida, algunos de diseño xenos, para realizar sus actos. Aunque fue reportada como muerta a bordo del *Rescate del Fénix* por el juez Uzzriah, y nuevamente en el Castigo de las Bóvedas Rojas de Luggnum, aún se cree que Lady Myrcella Sinderfell está suelta por el sector Calixis.

La avaricia, el despecho, el narcisismo y el sadismo de Myrcella Sinderfell son obvios y se reflejan en cada parte de las herejías que la han hecho notoria. Se ha revolcado en sangre, causado dolor y oscurecido su alma fracturada no por un ideal, sino simplemente porque la hace "feliz".



MAGOS VATHEK

Los hechos de la carrera del Magos Vathek, antes de ser expulsado del Adeptus Mechanicus y convertirse en un renegado perseguido son desconocidos, y las autoridades de los tecnosacerdotes se han mostrado especialmente poco comunicativas a este respecto. Se cree que estuvo vinculado con las flotas de Exploradores del Archimagos Thule antes de que algún incidente o evento lo volviera loco, convirtiéndolo en un renegado perseguido por igual por la Inquisición y las fuerzas del culto a la Máquina.

Vathek está obsesionado con perfeccionar la oscura tradición tecnológica. En particular, desea los medios para devolver la vida completa a los tejidos muertos, aunque también se sabe que creó armas prohibidas, creó gholams de carne y experimentó con una variedad de sistemas alquímicos y energéticos prohibidos. Se calcula que sus experimentos prohibidos han costado más de 3.000 vidas, sobre todo en un evento de bajas masivas conocido como el "Incidente de Morningside" en Solomon, y en menor escala durante los asesinatos del "destripador del muelle" en Dreah. Al final de este último, Vathek mató a una fuerza del Mechanicus enviada para destruirlo y escapó del mundo. También se sabe que atacó un culto resurrecciónista previamente desconocido en el mundo del cementerio de la Pausa del Peregrino y dejó una gran matanza a su paso, saqueando los oscuros secretos del propio culto. Siguen sin conocerse el paradero y las actividades actuales de Vathek.

En apariencia, Vathek parece ser un tecnosacerdote con muchas mejoras augméticas, habitualmente vestido de negro andrajoso, rodeado por una multitud de mechadendritas de hierro negro y bronce equipadas con herramientas quirúrgicas, calibradores y bobinas de energía. Se sabe que se ha incorporado la tecnología prohibida de un generador de ondas sarcosanas en su propio caparazón, y su rostro está cubierto por una máscara de calavera plateada injertada en el músculo necrótico y el hueso. Se cree que ya no está "vivo" en el sentido tradicional, sino impulsado por el poder de su propia tecnología oscura. Ha demostrado ser extremadamente difícil de frenar o destruir con el fuego de armas convencionales, y se deben recomendar medidas extremas al enfrentarse a él.

A parte de su impulso por la oscura tradición científica, Vathek parece no tener objetivos o planes conocidos. Tampoco coopera ni sirve a los demás, formando solo servidores sin vida a medida que surgen sus necesidades. Algunos teorizan que la verdadera obsesión de Vathak es descubrir de alguna manera un medio para restaurar la vida biológica de su propia carne en descomposición.



LA PRINCESA ARDIENTE

La vida y naturaleza de esta psíquica terriblemente poderosa, conocida por rumores y mala reputación en los últimos años (desde su primera aparición durante una rebelión en Pellucida IX) como la "Princesa Ardiente", sigue siendo un misterio para los sagrados Ordos. Es un misterio que se vuelve aún más doloroso por la clara presencia de la marca de un cazador de brujas en su mejilla.

La Princesa Ardiente es una psíquica rebelde de nivel alfa plus y, según algunas estimaciones, la más poderosa actualmente en libertad en el sector Calixis. Ella todavía parece una mujer en su adolescencia, y si esto es cierto, es posible sus poderes aumentarán en su madurez si sobrevive.

Ya una pirokinética de extraordinaria habilidad, puede transformarse aparentemente sin esfuerzo o riesgo en un holocausto de llamas andante, capaz de concentrar sus habilidades para atravesar el blindaje de un buque de guerra con precisión milimétrica. Como vagabunda, se la ha encontrado trabajando

junto a varios grupos renegados y mutantes, e incluso durante un tiempo en una nave pirata que opera en el Abismo Hazeroth. Tal es su amenaza que se fundó un grupo especialmente equipado bajo el conocido Cazador de Brujas Fhendahl para rastrearla y detenerla. La rastreó con éxito hasta un asentamiento abandonado en el mundo de Dusk, donde prevaleció y todos en la misión de Fhendahl ardieron. Sigue en libertad y se desconoce su paradero actual.

Las motivaciones de esta bruja siguen siendo tan misteriosas como su identidad y sus verdaderos orígenes. Los informes posteriores a la acción de los supervivientes traumatizados han afirmado que ella es una marioneta de ojos muertos, aparentemente desinteresada en los horrores que infinge, mientras que otros la pintan como un demonio risueño, lleno de malicia y júbilo sádico. La verdad sigue sin ser demostrarse.



CORIOLANUS VESTRA

El hermano Coriolanus Vestra fue un misionero imperial leal, incluso venerado, que luchó para llevar la luz del Emperador a quienes no la conocían. Su fervor fue apreciado por sus superiores: el cardenal Fortis señaló en varias ocasiones cómo Vestra emprendió misiones en regiones del espacio totalmente inexploradas, siempre regresando para traer noticias de miles de nuevos seguidores del credo Imperial. La misión final emprendida por Coriolanus Vestra registra que se aventuró en el Halo de Estrellas en busca de comunidades humanas perdidas durante milenarios. No regresó y se presume que murió.

No se sabe exactamente qué le ocurrió a Vestra en su viaje al Halo de Estrellas, pero se puede inferir fácilmente que algo ocurrió que lo hizo perder su fe y ponerlo en contra del Imperio al que había servido tan devotamente. El hecho de que Vestra use la frase "bañado por la luz del sol negro" en algunos de sus discursos blasfemos, ha sido el foco de muchos análisis y puede pertenecer a alguna revelación oscura que convirtió a Vestra en el archihereje que es hoy.

Andrea Valenzano

Cincuenta años después de su desaparición, Coriolanus Vestra regresó en secreto al espacio imperial.

Se deslizó hacia el mundo de Lassiv en la lejana Hécuba, un sombrío desarrapado entre muchos. Dos años de meticuloso y brutal esfuerzo dedicó Vestra a Lassiv y las almas de su gente para ruina el reino del Emperador bajo un estandarte coronado con la cabeza cortada del gobernador planetario. Sin embargo, no fue hasta diez años más tarde, tres mundos contaminados e incontables actos de herejía que se descubrió la verdadera identidad de este archicorruptor. La ira y la vergüenza de la Eclesiarquía no ha disminuido en las ocho décadas que han pasado desde esa revelación.

La principal traición de Coriolanus Vestra es su asociación con un gran número de sectas y organizaciones heréticas, incluida la Consulta Serrada, la Hermandad de la Oscuridad Cornuda, la Multitud Pálida y la Mascarada de Malfi, entre muchas más. Sin embargo, solo es una figura periférica y un intermediario que prefiere trabajar solo como agente independiente durante una tarea u objetivo en particular. A menudo incita a la rebelión mediante demagogia y actúa como intermediario y facilitador de diferentes cultos heréticos y maléficos con el fin de crear una fuerza de mayor desorden.

No se puede poner en duda el rencor y el fervor de Coriolanus Vestra por perseguir su guerra personal contra el Imperio. Se desconoce si Vestra, más allá del deseo de simplemente traer anarquía y destrucción, tiene algún gran plan en mente.



TOBIAS BELASCO

Tobias Belasco nació como el tercer hijo de una rama empobrecida de la poderosa Casa Belasco en Malfi y es otro ejemplo de la capacidad de ciertas líneas nobles para criar monstruos imperdonables. Tobías, supuestamente un glotón astuto y engañoso desde una edad temprana, criticó la suave pobreza en la que fue criado y la decadencia de su linaje. A medida que crecía, puso a trabajar su notable intelecto y astucia y rápidamente desplazó o asesinó sus parientes para controlar la herencia familiar, restaurando su fortuna en el proceso. Rápidamente fue puesto al servicio de la gran casa Belasco, donde actuó como comerciante de antigüedades raras y negoció muchos negocios rentables para su clan.

Este ascenso parece no haber sido suficiente para él. Pronto se dedicó a buscar emociones mediante alianzas con pequeñas sectas, compañeros sibaritas y caprichosos hastiados, viviendo con mayor grandeza de lo normal incluso para su prodigiosa riqueza. En lugar de arriesgarse a malversar fondos de su notorio clan, recurrió al chantaje, el asesinato y al comercio frío para financiar su notoria vida de excesos, lo que finalmente lo llevó a comerciar con esclavos. Sin embargo, a medida que pasaban los años, ni siquiera esto fue suficiente para aliviar su aburrimiento. Se desconoce por qué medios finalmente descendió a la locura criminal completa, aunque sin duda una vida de inmoralidad y abuso de sustancias jugó algún papel en ello. No satisfecho con matar a sus enemigos, decidió secuestrarlos en secreto y devorarlos lentamente, una bocanada cada vez.

Cuando estos espantosos crímenes finalmente salieron a la luz, resultó demasiado para que su infame casa noble se mantuviera en pie. Tobias huyó de Malfi gracias a sus conexiones con el comercio frío y a una parte de su riqueza, con los asesinos de su familia pisándole los talones. Durante más de 50 años ha estado huyendo, apareciendo en docenas de mundos y usando muchos sobrenombres para mantenerse un paso por delante de su antiguo clan.

También es un fugitivo del ordo Xenos, cuya ira provocó cuando mató y devoró a varios de los acólitos del inquisidor Van Vuygens que investigaban un mercado de esclavos xenos que él había instigado en el mundo de Snowden. Dividido entre su deseo de permanecer oculto y el deseo de continuar con su opulento estilo de vida a través del mercado negro, el engaño y el asesinato, Tobias ha logrado mantenerse un paso por delante de sus muchos cazadores a lo largo de los años gracias a su rápido ingenio, formidable inteligencia y una imaginación horrenda. Ahora, ya cumplidos los noventa años, su pasado lo está alcanzando: su cuerpo obscuramente hinchado debe ser sostenido por una silla de suspensión y está alcanzando rápidamente los límites de lo que su destrozada constitución puede mantenerse con vida mediante implantes del mercado negro y tratamientos químicos.

A pesar de su exterior degradado y corpulento, Tobias Belasco posee el intelecto de un genio, con un talento para el engaño, el comercio y el asesinato que raya en lo sobrenatural. Está marcado para la muerte no solo por la Inquisición sino también por su antigua familia, e intenta mantener un velo de secretismo en todo momento.

La única motivación de Tobias Belasco es continuar su vida de maldad y alimentar sus temidas adicciones. Han llegado rumores a la Inquisición de que Tobias está buscando una solución más radical a sus problemas: un dispositivo del Halo.



EL HEREJE DESCONOCIDO

El Gran Inquisidor Caidin ha dado el paso inusual de confirmar una orden de captura y muerte contra un individuo cuyo verdadero nombre, naturaleza y actividades no se han confirmado. La existencia de este “hereje desconocido” nunca ha sido definitivamente probada, salvo por una notoria ausencia de perpetrador, evidencia o motivo en ciertos casos de gran preocupación para la Inquisición. Como un vacío oscuro que se esconde en la oscuridad de la noche, su existencia se puede inferir de casos de misterio y aparente coincidencia que vinculan una serie reveladora de muertes y desapariciones misteriosas durante la última década y media.

Estas muertes se han producido de manera uniforme entre contactos cercanos a Inquisidores y, como resultado, las operaciones se han visto comprometidas o paralizadas repetidamente por la muerte de agentes vitales, el sabotaje de datos, el robo y la desaparición total de células de operaciones encubiertas. Los exámenes forenses no revelan nada. Solo, cada incidente podría descartarse como una coincidencia, pero juntos forman una red que insinúa que hay un traidor en la Inquisición. Este individuo desconocido parece capaz de moverse y matar a voluntad en el Imperio, sin dejar rastro.

Recientemente, se cree que las muertes de los inquisidores Chalan y Severon son obra del traidor sin rostro; ambos murieron cuando realizaban operaciones basadas en información que se cree originada entre las filas de los Ordos Calixis. En ambos casos, el método de asesinato adoptó la forma de emboscadas que parecían imitar a conocidas organizaciones heréticas o blasfemias. Esto por sí solo indica que el hereje desconocido tiene acceso a información y material de la más alta calidad. Por ejemplo, el destrozo psíquico del Inquisidor Severon replicaba con todo detalle los horrores perpetrados por los Peregrinos de Hayte, un subterfugio que solo podría ser orquestado por alguien que tenga intimidad con los detalles del modus operandi de esos mutantes. De manera preocupante, el inquisidor Chalan era notoriamente circunspecto, hasta el punto de que solo podía haber sido atraído por alguien en quien confiaba.

Recientemente, por acuerdo expreso de Lord Caidan, se ha llevado a cabo una investigación más esotérica. Los augurios y adivinaciones de los videntes más poderosos han revelado un vacío impenetrable alrededor de los eventos que rodean las actividades del hereje desconocido, como si todo el incidente hubiera sido simplemente arrancado de la historia, dejando en su lugar una rasgadura en la trama de las cosas. En consecuencia, este vacío ha añadido una dimensión aún más oscura a la investigación.

Se desconocen las motivaciones y objetivos del hereje, pero parece que su objetivo directo son los cimientos de los sagrados Ordos.



Andrea Iderzo



LA CASA DEL POLVO Y LA CENIZA

RESUMEN DE LA
AVVENTURA

• PARTE UNO: EL
MAESTRO DE LA CÁMARA
XIII

• PARTE DOS: VIAJE SOBRE
UN MAR TÓXICO

• PARTE TRES: LA CASA
DEL POLVO Y LA CENIZA

• PARTE CUATRO: TRAMPA
MORTAL

• REPERCUSIONES

• PNJs Y ANTAGONISTAS

• AYUDA DE JUEGO I:
ESCRITO DE AUTORIDAD

CAPÍTULO VII:

LA CASA DEL POLVO Y LA CENIZA

“Él era un hombre que viajó al interior de la oscuridad más lejos que ningún hombre antes, pero lo que encontró allí nunca igualó la oscuridad de su propia alma”.

—Lord sector Marhanus Sult
hablando de Erasmus Haarlock

La Casa de Polvo y la Ceniza es una aventura diseñada para acólitos experimentados (entre 4º y 5º Rango), desarrollada en torno a la subasta de varias reliquias raras y curiosas pertenencias del infame comerciante independiente Erasmus Haarlock. Fuerzas malignas se mueven tras esta subasta, y una conspiración de venganza desde más allá de la tumba atraerá a varios antagonistas poderosos y peligrosos a una trampa. Gracias a las maquinaciones de un infame inquisidor, los acólitos también serán atrapados. Envueltos en esta intriga mortal, corresponde a los acólitos descubrir los secretos del legado de Haarlock para sobrevivir.

RESUMEN DE LA AVENTURA

Al comenzar la aventura los personajes pasan temporalmente al servicio de una figura sombría y con mala fama en los sagrados Ordos, el inquisidor Silas Marr, en el sombrío, venenoso e industrializado mundo colmena de Solomon. Marr pretende usar a los acólitos en una misión de investigación encubierta asistiendo, bajo identidades falsas, a la subasta de varios artefactos de Erasmus Haarlock, un comerciante independiente desaparecido hace mucho. La subasta, una de varias para dispersar sus bienes por el sector, se celebrará en la Casa del Polvo y la Ceniza: un enorme y antiguo crematorio y complejo funerario que domina un promontorio volcánico en medio del tóxico mar Balemire de Solomon conocido como la Isla Ardiente.

Gracias a la intervención de Marr, la autoridad inquisitorial ha retrasado la subasta con disputas legales hasta poder enviar un pequeño equipo de agentes del trono (los acólitos). Su trabajo consiste en observar y detectar herejes en busca y captura y potenciales conspiradores entre los compradores, individuos peligrosos y grupos que puedan ser atraídos por la promesa de artículos prohibidos entre las pertenencias del comerciante independiente. Esto, al menos, es lo que Marr ha informado a los sagrados Ordos y al unquisidor de los acólitos. Sin embargo, no es toda la verdad. Marr tiene un objetivo secreto.

Marr cree que Erasmus Haarlock (consulta la Ayuda de Juego 3 en la página 230) no está ni muerto ni perdido, y que ha organizado la subasta para atraer a sus enemigos a una trampa. Esta sospecha es por lo que ha usado su influencia

USAR ESTA AVENTURA

Esta aventura está diseñada para un grupo de entre tres y seis acólitos, con un rango entre 4 y 6. El grupo debería disponer de una buena mezcla de carreras profesionales, con miembros adecuados para la investigación e interacción, así como combatientes necesarios para el éxito. La aventura también puede albergar personajes más poderosos, para hacer de la trama y su resolución un reto. Como parte de la narración de la aventura, se envía a los acólitos al servicio temporal de otro Inquisidor, por lo que la aventura se puede conectar con una campaña en curso. Por otra parte, La Casa del Polvo y la Ceniza es adecuado como continuación a las aventuras publicadas anteriormente como El Filo de las Tinieblas, Esclarecimiento, y Purgad a los Impuros.

Esta aventura también se destina en gran parte como introducción a las fuerzas más oscuras e intrigas en la Inquisición que los acólitos podrían encontrar a medida que aumente su poder, tal vez proporcionando apoyo para impulsar conspiraciones y campañas. La Casa del Polvo y la Ceniza está debidamente enlazada con elementos que el DJ puede emplear más tarde para siguientes aventuras.

para solicitar la ayuda de los acólitos. Prefiere arriesgarlos a ellos en lugar de perder a sus siervos en lo que cree que podría ser una trampa mortal. Sin embargo, ni siquiera Marr sospecha lo que está a punto de ocurrir o qué monstruos serán atraídos por el legado de Haarlock...

ESTRUCTURA

La aventura se divide en cuatro partes que deben jugarse en orden. La aventura tiene numerosos encuentros opcionales y espacio para expansiones. Debería tardar solo dos o tres sesiones de juego completarla, aunque es probable que tarde más tiempo, en función de cuanta interacción o investigación lleven a cabo los acólitos por su propia voluntad y de cuantos enemigos les arroje el DJ al final de la aventura.

La aventura tiene un gran reparto de PNJs que el DJ necesita representar. Para mayor brevedad, se han agrupado en varias secciones de Dramatis Personae y se recomienda al DJ familiarizarse con sus roles y sus motivaciones antes de la partida. Hay estadísticas detalladas de varios PNJs y antagonistas importantes agrupados en los apéndices al final de la aventura, junto con un datafax planetario para el mundo de Solomon y una lectura básica del mapa de la Casa del Polvo y la Ceniza para usar durante la partida.

La aventura se divide de la siguiente manera.

Parte Uno: El Maestro de la Cámara XIII

Los acólitos son introducidos de forma inesperada al servicio del siniestro inquisidor Marr y aprender de su nueva misión y los acontecimientos que lo rodean.



CONSEJOS PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

La Casa del Polvo y la Ceniza sumerge a los acólitos en el corazón de varias intrigas en curso y en los juegos de poder de varias sectas poderosas y fuerzas oscuras que se mueven en el sector Calixis. En lugar de centrarse en un misterio o investigación específico, o incluso en un conflicto directo contra un enemigo conocido o sospechoso, esta aventura se centra en lo que ocurre cuando los acólitos se encuentran atrapados en conspiraciones y acontecimientos sobre los cuales tienen poco conocimiento o control directo. El objetivo principal de los acólitos es sobrevivir. Para hacer esto, no será suficiente solo luchar con la espada y el bólter; aunque habrá una buena cantidad de eso también. Tendrán que usar su ingenio para descubrir la verdadera naturaleza de lo que está pasando, y si no lo hacen, no sobrevivirán.

Se trata de una aventura muy cinematográfica, y el DJ debería familiarizarse cuidadosamente con los entresijos de lo que está ocurriendo antes de proceder. Más importante, se debe decidir exactamente quién será el vástago de Haarlock; consulta la página 221 para más detalles.

Dirigir esta aventura puede parecer una perspectiva desalentadora para el DJ, pero a pesar de que pueda parecer un complejo malabarismo al principio, esencialmente se reduce a dos tareas. La primera es organizar y representar las numerosas facciones y PNJs reunidos para la subasta, y la segunda es impulsar la narración de la aventura.

Para ayudar, se incluyen cuadros de texto detallados en el Dramatis Personae (consulta las páginas 205 y 216) para representar a los principales PNJs. La aventura transcurre en una amplia línea temporal por eventos, sin importar los propósitos añadidos que los acólitos puedan perseguir; por supuesto, es libre de continuar el rumbo que tomen los acólitos. Por último, se recomienda tomar notas durante la partida para no olvidar eventos pasados y el estado de varios PNJ.

UN OSCURO Y TURBULENTO ESCENARIO

Esta aventura deja a los acólitos “en lo más profundo”. Pronto se encuentran atrapados en acontecimientos a medida que estos evolucionan y ellos son manipulados y amenazados por las fuerzas mortales y misteriosas que trabajan a su alrededor. A pesar del limitado alcance físico (la aventura ocurre en tres lugares independientes), la configuración de esta aventura es muy abierta en cuanto a la acción e interacción de los jugadores. Los eventos pueden ser resueltos de varias formas, y pueden tener consecuencias mortales para los acólitos si no los pueden dirigir con éxito. Sin embargo, si pueden triunfar y escapar, frustrando la venganza de Haarlock, pueden enorgullecerse de un logro considerable y tener sus ojos abiertos contra nuevos horrores, misterios, y aspectos de la guerra a la sombra de la Inquisición que antes no conocían.

AJUSTAR EL NIVEL DE PODER Y MORTALIDAD DE LA AVENTURA

Es importante tener en cuenta que La Casa del Polvo y la Ceniza se ha escrito como una aventura descaradamente peligrosa y en ocasiones despiadada, aunque por supuesto, como DJ, puede ser tan severo o permisivo como considere necesario y apropiado en su propia partida. De hecho, le animamos a modificar la aventura como mejor le parezca en este sentido. Podría, por ejemplo, reducir el número o nivel de poder de los adversarios involucrados.

Para acólitos menos experimentados, la forma más sencilla de hacer esto es eliminar al maestro Nonesuch en la subasta, ya que él y sus seguidores son los oponentes más peligrosos a quienes los acólitos podrían enfrentarse. También podría disminuir el número de desguazadores en el ataque a la nave celeste y el número de criaturas liberadas en el acto final de la aventura.

APROVECHAR LO ESCRITO

Gran parte de este escenario es de composición abierta, confiando en que el DJ añadirá sus propios detalles cuando sea necesario, y alentándole a hacer de esta aventura un punto clave en su campaña y configurar todos sus planes y conspiraciones por venir; realizar las intrigas, enemigos y conspiraciones a su modo o cambiarlos por otros de su propia invención. Todo eso solo aumentará la diversión para él y sus jugadores, y añadirá profundidad al juego.

Parte Dos: Viaje sobre un mar tóxico

Los acólitos, de incógnito, toman pasaje en la nave celeste *Mártir Cygnan* junto con otras partes interesadas rumbo a la subasta. Las intrigas comienzan con sobornos y asesinatos, culminando en una emboscada y piratería antes de llegar a la Isla Ardiente.

Parte Tres: La Casa del Polvo y la Ceniza

A su llegada al gran crematorio, las maniobras y conspiraciones comienzan en serio. Los acólitos encuentran a su contacto y reciben algunas noticias muy inquietantes. También tienen tiempo de llevar a cabo investigaciones e intrigas propias, así como ver los lotes ofrecidos en la subasta y los potenciales compradores involucrados antes del evento principal.

Parte Cuatro: Trampa mortal

La subasta comienza y la trampa de Haarlock se activa, atrapando a todos en su abrazo mortal. Desde este momento, los acólitos tienen 13 horas de vida hasta la destrucción del gran crematorio. Tienen que descubrir el secreto de la trampa de Haarlock y sobrevivir a las acciones de sus compañeros asistentes para poder escapar con vida.

PARTÉ UNO: EL MAESTRO DE LA CÁMARA

XIII

Esta aventura comienza al asignar temporalmente a los acólitos bajo el servicio del Inquisidor Marr, una misteriosa y siniestra figura dentro de la Inquisición. Primero participan en una reunión con Marr en sus aposentos en los salones de la Corte de Cancillería en el mundo de Solomon, antes de enviarlos en su misión.

ACÓLITOS, INTERRUMPIDOS

Para los acólitos, entrar al servicio de Marr debería ser un momento discordante, una clara indicación de que ha ocurrido algo inusual o fuera de los límites normales de protocolo. Depende del DJ cómo conseguir este efecto para la campaña en curso, pero se sugiere que un viaje realizado por los acólitos o una tarea rutinaria, como una misión de mensajería o escolta de prisioneros se vea interrumpida y sean abruptamente desviados a Solomon con solo un aviso superficial. Como alternativa, puede crear otra misión de su Inquisidor habitual que los lleva hasta Salomon y demuestra ser un callejón sin salida (quizás de forma sospechosa), lo que les deja ya establecidos y a la espera de la orden de Marr.

En cualquier caso, un hombre de confianza de su maestro, que ya conocen y bien dispuesto para los acólitos debe hacer el primer contacto con ellos. Él o ella los reúne en una sala privada de una torre de la ciudad colmena Gloriana, la capital del mundo sombrío de Solomon. Si ya tiene un PNJ de esa confianza en su campaña, úselo, si no, presente al personaje Lorelii Dekanta (consulta el recuadro). Una vez que estén reunidos, el agente indica la importancia y autoridad de su misión mediante el uso de códigos de alto nivel antes de

LORELI DEKANTA

"Explicadora de alto nivel al servicio de su maestro, Lorelii Dekanta es una mujer atractiva de aspecto severo y edad madura. Sirviendo como emisario y traductor, Dekanta es una adepta entrenada por las Sororitas dialogantes y es una experta negociadora y acólita experimentada que sirve como uno de los consejeros más próximos a su inquisidor. Han trabajado con ella antes y saben que es muy respetada por sus compañeros, y conocida por ser sabia y resuelta".

informarles de que están siendo asignados al servicio de otro Inquisidor aquí en Solomon. Les necesita para una misión urgente, de mutuo acuerdo con su propio inquisidor.

El agente les revela que pueden encontrar a Marr actuando de cara al público como notario. Se encuentra en la decimotercera cámara del trigésimo noveno nivel del distrito exterior, en los salones de la Corte de Cancillería, un vasto complejo legal del Administratum que domina la Prefectura Jargan de la ciudad. El agente ha conseguido para ellos un transporte speeder, que espera para llevarlos a la Corte tan pronto como terminen su reunión. Si son nuevos en Solomon, a discreción del DJ, el agente les dará a cada uno una copia del datafax planetario de Solomon en una placa de datos (consulta la Ayuda de Juego 2 en las páginas 228–229).

PREGUNTAR AL AGENTE MÁS A FONDO

Una tirada **Moderada (+0)** de **Escrutinio**, si tiene éxito, revela que el agente tiene alguna inquietud sobre el asunto. Una tirada **Moderada (+0)** de **Carisma**, una interacción bien interpretada, o basándose en alguna relación pasada con los acólitos puede provocar las siguientes respuestas (consulta la **Tabla 7-1: Lo que sabe el agente**). Esta información, con algunas suposiciones y deducciones, también podría ser obtenida por un acólito mediante el uso de **Saber prohibido (Inquisición)**. El agente, sin embargo, no sabe más sobre los detalles de su misión, ni les acompañará. En su lugar, el agente deberá continuar la tarea de la que los acólitos se han desviado.

TABLA 7-1: LO QUE SABE EL AGENTE

Niveles de éxito	Detalles conocidos
Éxito normal	"Este asunto es un tanto irregular, por no decir más. No es habitual realizar una solicitud de este tipo fuera del círculo de aliados cercanos de un inquisidor, y mucho menos fuera de su Ordo".
1 ó 2 niveles de éxito	"Sé poco sobre el inquisidor Marr, pero su reputación es un misterio, y no tengo conocimiento de que sea uno de los aliados de nuestro maestro. Sin embargo, sé que él ya estaba al tanto de vuestra presencia y pidió vuestra ayuda específicamente. Se hicieron cambios apresurados para arreglarlo".
3+ niveles de éxito	"Tened cuidado. No es correcto hablar mal de un miembro de los sagrados Ordos, pero Marr mantiene desde hace mucho tiempo una siniestra reputación. He escuchado a mucha gente poderosa, incluso miembros del Cónclave, susurrar y mirar por encima del hombro con miedo cuando mencionan su nombre. No conozco su Ordo ni sus alianzas, solo que él se ha asentado en Solomon como una vieja araña en una red, durante tanto tiempo como puedo recordar".



LOS SALONES DE LA CORTE DE CANCELLERÍA

Tras un vuelo de media hora más o menos a través de los cielos crepusculares cubiertos de niebla tóxica de la Colmena Gloriana, entre las altísimas estructuras de metal negro y los dentados picos de sus torres, el transporte deja a los acólitos en una plataforma ante un descomunal edificio de proporciones gigantescas. Esta aterradora estructura en forma de catedral tiene alrededor de un kilómetro de ancho, y sus partes más altas se pierden en la penumbra que las envuelve con una niebla contaminada. Talladas en basalto volcánico negro, sus escarpadas paredes son iluminadas por los linternas verdosas y su fachada está casi totalmente desprovista de ornamentos, salvo un enorme reloj que marca los 13 ciclos horarios de Solomon. Este edificio son los salones de la Corte de Cancillería.

Dentro, los acólitos se encuentran una maraña laberíntica de frías y pobemente iluminadas cámaras, escaleras, salas, salones, y archivos, todos con vistas a una gran bóveda central. No se permiten armas más allá del fuertemente custodiado pórtico. Las armas son etiquetadas y almacenadas mientras dure la visita de los acólitos independientemente de quienes digan ser o qué negocios se traigan entre manos.

Una vez pasada la barrera, se encuentran atrapados entre cientos, tal vez miles, de empleados vestidos de negro, defensores con túnicas sombrías, servocráneos flotantes, y sirvientes apresurados, todos realizando negocios bajo la atenta mirada de los guardias con armaduras de caparazón y cascos de hierro. Aquí y allá, suplicantes y demandantes de todos los orígenes y posiciones imaginables se encuentran esperando, caminando, discutiendo, y haciendo cola, muchos añadiendo algún rastro de color al ambiente oscuros y solemne.

Aunque lo DJs más perversos pueden desear forzar a los acólitos a cumplir con la interminable burocracia y papeleo para encontrarse con Marr, se recomienda que después de algún tiempo perdidos en la inmensidad de todo esto, un silencioso secretario delgado y de piel grisácea, sea enviado para conducirlos a los aposentos de su maestro.

Se puede encontrar más información sobre la Corte de Cancillería y sus negocio en la página 167.

UN ENCUENTRO CON MARR

Lee en voz alta o representa lo siguiente:

Tras un viaje interminable y serpenteante siguiendo al secretario, llegáis a un entresuelo particularmente ruinoso y casi abandonado en lo alto a la sombra de la gran bóveda. Os llevan a una puerta de aspecto corriente y maltratada con una pequeña placa de bronce con la etiqueta "XIII".

La puerta se abre automáticamente y entráis en una habitación oscura y polvorienta, con muebles de madera negra y apilados desde el suelo hasta el techo junto a libros con los lomos deteriorados, rollo tras rollo de pergamino, y montañas de documentos amarillentos. Un débil fuego crepita en una chimenea en la esquina, y mugrientos lámparas incandescentes distribuidas por las paredes arrojan una luz intermitente. Un segundo secretario aparece sin hacer ruido por una puerta lateral con una deslustrada bandeja de plata en el que se apilan sobres de pergamino sellados con cera. Los ofrece uno por uno antes de retirarse de nuevo en silencio.

En este punto, entrega a cada jugador una copia de la Ayuda de Juego 1, un escrito con la autoridad de Marr. Los secretarios son tan tranquilos como servidores (de hecho sufren frecuentes limpiezas mentales) pero no responderán a ninguna pregunta. Marr les dará un momento para leer el escrito y reflexionar sobre su contenido antes de aparecer. Cuando lo haga, lee en voz alta o representa lo siguiente:

Unas grandes puertas ocultas tras una estantería empotrada se abren y aparece una figura encorvada en un palanquín oscuro cargado por dos servidores, acompañados por una mujer joven y demacrada con un pesado vestido rígido con un manto transparente.

El palanquín desciende ante ellos, y los servidores se separan para permanecer de pie, impasibles, contra la pared. La figura sentada es la de un anciano de pelo marchito y lacio y una cara estrecha, afilada. Está enterrado en varias capas de ropas raídas y sucias, y un chal de piel apolillada cubre sus hombros. Sucumbe a un ataque de tos y la sangre en su boca es limpiada por la joven demacrada. En silencio, él os examina con unos vividos e intensos ojos color ámbar que parecen brillar con una luz febril antes de hablar con una voz amarga y áspera.

"Yo soy Silas Marr", dice, señalando las cartas en sus manos, *"y parece que vosotros... sois míos"*.

Marr es un monstruo sin vergüenza. Es amargo, sarcástico, y lascivo, y no siente nada salvo apparente desprecio por la solemnidad del protocolo, o de hecho, por el resto del Cónclave Calixiano. Pero ni es estúpido ni desea enemistarse completamente los acólitos. Él muestra su sello si se lo piden, y responderá a cualquier desafío a su autoridad, frivolidad o broma con una áspera diversión, siempre que

no vayan demasiado lejos. La mujer a su lado es una psíquica terriblemente poderosa e interrumpirá cualquier poder psíquico que intenten utilizar los acólitos, no importa cuán sutil sea, con una dolorosa intrusión telepática que no les dejará ninguna duda de las consecuencias.

Marr es un mentiroso consumado, y la persona que se presenta a los acólitos no es ni más ni menos que lo que él quiere que vean. Cualquier intento de discernir algún propósito oculto tras su fachada (mediante la habilidad Escrutinio, etc.) debe hacer una tirada enfrentada contra su habilidad Engañar (78), y aún así los acólitos no averiguaran nada más que el hecho de que les oculta algo.

EL TEMA QUE NOS OCUPA

Una vez Marr se ha ocupado del servicio de los acólitos pasará directamente a la misión que deberán realizar. Lee en voz alta o representa lo siguiente:

"He solicitado su asistencia porque ha surgido un asunto inesperado, que su maestro les habrá mencionado. Mis propios acólitos en quienes podría confiar están comprometidos con tareas de las que no puedo retirarlos fácilmente, y su llegada a la zona ha sido fortuita cuanto menos. La subasta se llevará a cabo en un lugar llamado la Casa del Polvo y la Ceniza, un gran crematorio y complejo funerario situado en una isla a unos 900 kilómetros de distancia desde el extremo sur de la colmena, sobre el mar Balemire. La isla está exenta de muchas leyes por antiguo derecho y de las miradas indiscretas por su aislamiento, y por lo tanto es un lugar perfecto para que se reúnan renegados."

"Requiero que realicen esta tarea para mí. Ustedes serán mis agentes en la subasta, reunirán información sobre quienes asisten a ella, sus deseos y verdadera naturaleza. Descubran qué ratas se sienten atraídas por el hedor de la carroña de Haarlock. A menos descubran un hereje cuya destrucción requiera desvelar su identidad o una amenaza demasiado grave para ser ignorada, no necesitan hacer nada más que ser mis ojos y mis oídos."

"No les voy a engañar, les estoy enviando a una jungla infestada de depredadores, y puede haber asistentes que intenten herirles, simplemente por verles como rivales. De hecho, estas personas podrían matarlos si conocieran su verdadera identidad. Así que confío en que su habilidad y juicio. No han fallado a su maestro en el pasado, y confío en que me será igual de útiles... Hagan esto para mí y verán en mí a un maestro agradecido, aunque sea temporal, y este tipo de deudas no se olvidan..."

LOS PREPARATIVOS

El tiempo apremia. Desde que descubrieran la subasta privada, Marr ha logrado paralizar su celebración con ciertas disputas legales desde el Administratum, pero ahora la subasta seguirá adelante dentro de tres días. Marr, actuando bajo el disfraz de un comerciante independiente menor llamado Ezequiel Sunder, ha solicitado con éxito entrar a la subasta de la herencia de Haarlock. Los acólitos trabajarán encubiertos como agentes de Sunder y pujarán en su nombre. Marr les

sugerirá que seleccionen a uno de sus miembros para que actúa como "jefe" y que los demás deberían actuar como expertos, asesores, o guardaespaldas como sea más adecuado para sus talentos.

Marr ofrece a los acólitos los documentos de identidad pertinentes: una invitación a la subasta, respiradores, capas resistentes al vapor corrosivo, un botiquín, y un uniforme formal para la subasta. También les da una placa de datos que describe varios herejes buscados que se sospecha están en el subsector, mil tronos para cada uno como gastos menores, y un crédito del banco de la Cancillería con valor de hasta un millón de tronos. Solo se puede acceder al crédito mediante un código desde un dispositivo de registro válido por la Cancillería, como los usados en la subasta. Este equipo (y los artículos personales que puedan haber dejado en otra parte) les esperan en el interior de un transporte speeder que les llevará al puerto celeste, donde el buque *Mártir Cygnan* está preparado para llevarlos a ellos (y a otros) a la subasta por la herencia de Haarlock. El tiempo es esencial, y deberán partir en una hora.

ALGUNAS PREGUNTAS PERTINENTES

Los acólitos, sin duda, tendrán preguntas sobre los detalles de la misión, y puedes hacer que Marr responda de forma improvisada o les proporcione detalles basados en información que se encuentra a lo largo de esta aventura. Aquí hay algunas preguntas y respuestas probables:

¿Qué puede decírnos sobre La Casa del Polvo y la Ceniza?

La Casa del Polvo y la Ceniza es un gran crematorio y complejo funerario cuyos orígenes son algo vagos. Ha existido durante miles de años y es anterior a la contaminación del planeta. Existe y funciona en gran medida de manera autónoma por derechos otorgados según leyes antiguas de Solomon. Se considera una marca de reconocimiento y un privilegio entre muchas de las élites del mundo el ser incinerado y enterrado allí, y hay miles de bóvedas y tumbas en el complejo.

La Casa también se considera por tradición como "terreno neutral" por muchas facciones de Solomon, a menudo se celebran reuniones privadas, negociaciones y, como en este caso, subastas. La instalación de la isla es dirigida y mantenida por una orden religiosa conocida como el Gremio Afligido. Sin embargo, también hay cierta presencia del Administratum y la Cancillería, que en los últimos años han sido presionados por el Gremio Afligido que dirige el lugar. El trabajo del Gremio es asegurar que se respeten las propiedades de contrato y comercio, actuando conforme a los derechos y leyes de la Casa.

¿Quién fue Erasmus Haarlock?

Erasmus Haarlock fue el último de una larga lista de infames Comerciantes Independientes, de quien se dice fue el primero en trazar las rutas estelares de lo que luego sería el sector Calixis. El propio Haarlock tuvo una oscura reputación y se dice que viajó al interior del Halo de Estrellas y vio muchas cosas extrañas y terribles. Fue visto por última vez hace más de un siglo y se cree que está muerto. La subasta privada se llevará a cabo por los propietarios de su herencia por razones que permanecen sin revelar.

¿Qué objetos se subastan?

El contenido exacto no está disponible hasta el evento, pero se dice que hay "objetos maravillosos y reliquias de estrellas más allá de la luz del Emperador". Sin embargo, Marr tiene un contacto, un abogado de la Cancillería llamado Mayweather, que ha dirigido un estudio superficial de los artículos. Por sus informes, Marr considera que no representan una amenaza, aunque muchos artículos son de gran valor y algunos están prohibidos. Los acólitos deben sentirse libres de pujar y adquirir lo que consideren adecuado para mantener su coartada, "especialmente material escrito en apariencia inofensivo. Los Haarlock empleaban códigos y engaños similares", añadirá Marr. En especial, cualquier cosa que consideren demasiado peligrosa para que otros lo obtengan.

¿Quién se espera que asista?

Una subasta privada de este tipo llama la atención de muchos grupos, entre ellos los coleccionistas, ricos ociosos, interesados en conocimiento xenos y arcano, y más probablemente, así como menos legítimos, agentes que combinan riqueza e intereses comerciales. La infamia de Haarlock sin duda atraerá a otros intereses en sombra también.

¿Por qué no simplemente asaltan el lugar?

La respuesta de Marr es simplemente que él cree que recopilar información en última instancia concederá resultados más valiosos, y los llevará a investigaciones y persecuciones más importantes. "Si alguno de ustedes es cazador, que piense en ello como una emboscada en un pozo de agua del desierto, y la elección de su presa", explica Marr.

¿Qué se espera que hagamos?

Se espera que los acólitos reúnan información, pujen en la subasta, controlen las compras y pujas, se protejan de cualquier daño, y empleen su propio juicio para métodos más directos, pero tengan cuidado con sus consecuencias.

LOS PLANES DE SILAS MARR

Quién es y qué pretende el inquisidor Silas Marr, es un asunto que no se trata de en la aventura. Basta con decir que es una figura poderosa y sombría en la inquisición, aparentemente sin deudas con ningún ordo, ni está bajo el control directo del Cónclave (a cualquier grado significativo). Desde su base de operaciones en Solomon, la información reunida por la red de Marr recorre todo el sector Calixis y más allá. Nadie más que él sabe hasta dónde se extiende su poder. El destino del antiguo clan de comerciantes independientes de Haarlock es uno de los muchos asuntos que le interesan. Él cree que la última página en la historia de sus obras, sangrientas y grandes, aún no se ha escrito, y no está equivocada.



PARTÉ DOS: VIAJE SOBRE UN MAR TÓXICO

Tras un largo vuelo durante la noche en un transporte speeder civil controlado por un servidor, los acólitos viajan a las afueras de la Colmena Gloriana. Durante un tiempo, la lluvia corrosiva salpica el vidrio del transporte y los depuradores de aire trabajan para eliminar el olor acre del aire. Lee o representa lo siguiente cuando se aproximen a la nave celeste:

El amanecer se acerca mientras el speeder desciende sobre la pista de aterrizaje de la base aérea. Una neblina roja se deslizó por el horizonte, iluminando las borrosas formas de las naves celestes ancladas. Un turbulento mar verde negruzco se extiende hacia el sur. El viento que sopla desde el mar es pesado por el vapor acre, y se pueden ver masas retorcidas de metal corroído y los pisos superiores de edificios en descomposición que sobresalen de las aguas oscuras como huesos de esqueletos titánicos. El *Mártir Cygnan* se localiza fácilmente, y podéis ver que la tripulación ya se está preparando para salir al amanecer.

EL VUELO DEL MÁRTIR CYGNAN

El *Mártir Cygnan* es una nave celeste privada, una de varias que han sido fletadas por el clan Haarlock para transportar a los interesados a la subasta. Después de haber llevado a bordo a sus pasajeros, se espera que haga relativamente buen tiempo mientras atraviesan el mar Balemire hacia el sur hasta la Isla Ardiente, un viaje que el capitán estima tomará unas treinta horas a velocidad de crucero.

Además del grupo de acólitos, hay alrededor de una docena de pasajeros a bordo, así como la tripulación de la nave celeste, su equipaje y suministros. Durante el viaje, verán el resto del tráfico en movimiento distante, serán sobrevolados ocasionales por patrullando artilladas del Munitorium (comprobando su autorización), e incluso verán imponentes columnas de fuego alcanzando la humeante capa de tormentas por encima de una inmensa pista de aterrizaje en el horizonte. Poco a poco el tráfico disminuirá hasta que estén solos salvo por los tóxicos mares negros al frente y las furiosas tormentas atrás, abriéndose paso por una vista sombría y sin vida, dirigiéndose siempre hacia el sur.

LAS NAVES CELESTES DE SOLOMON

Las naves celestes son aeronaves de baja altitud cuyo uso en Solomon es muy generalizado para viajes fuera de las ciudades colmena, especialmente cuando el camino elegido no sigue los grandes ríos de turbinas atómicas de vapor que unen la extensa industria del planeta. Su uso ha aumentado con la tecnología existente a nivel local (los speeder y sistemas gravitatorios son relativamente comunes en Solomon) y por los riesgos del entorno local, los viajes por tierra a través de gran parte de las zonas interiores del planeta son peligrosos, lentos e impredecibles en el mejor caso. Los vuelos con naves celestes son flexibles y evitan la turbulenta capa tormentosa omnipresente en Solomon.

Para un simple observador, puede parecer un dirigible cilíndrico más ligero que el aire, con cobertura metálica y en las secciones superior e inferior matrices de suspensión de gravedad. Esto deja al núcleo hueco central ser dividido entre los motores de propulsión (la suspensión proporciona ascensión, pero no impulso), los compartimentos de pasajeros y carga, y el panel de control. Las naves celestes de Solomon tienen varios tipos y tamaños, que van desde pequeñas naves mensajeras hasta opulentas barcas de placer de su hastiado gremio y patriarcas nobles.

LA NAVE CELESTE Y SU TRIPULACIÓN

El *Mártir Cygnan* es un transporte de tamaño medio. Se parece a un pez color gris plomo de 40 metros de largo por 14 de ancho, que termina en una aleta direccional y un conjunto de unidades propulsoras en la parte trasera, con una cúpula de control como un iris y un grupo de lámparas de arco en la parte delantera. Una cresta de espinas pararrayos recorren su espalda. En mitad de la cubierta hay varios camarotes y cabinas de pasajeros, y dos cubiertas de observación con ventanas que dan a balcones a cada lado de la nave. Tras el embarque, los acólitos se dirigen a una sola cabina con varias literas que les han asignado. Aparte de las cabinas y las cubiertas de observación, el resto de la nave está fuera de sus límites durante el viaje.

Los miembros más importantes de los 15 tripulantes de la nave celeste son su capitán Elias Shadrack y el primer oficial y sobrecargo Nahun Grist, quien también se encarga del cuidado de los pasajeros. Consulta el Dramatis Personae en la página 205 para más detalles.

LOS PASAJEROS

Hay otros cuatro grupos, un total de 13 pasajeros, más los acólitos a bordo del *Mártir Cygnan*. Los otros pasajeros incluyen: un adepto de mirada académica llamado Lanus Cisten y su joven asistente y escriba llamado Whent, dos hombres de mediana edad bien armados con aspecto de cazarrecompensas con los nombres de Vymer y Quill, y una comerciante en traje formal llamada Octavia Nile acompañada por sus dos guardaespaldas mudos y un adepto encapuchado. El último grupo es el de un clérigo con sobrepeso en túnicas opulentas del Ministorum,

el abad Tamas de Esquisto, que es acompañado por cuatro clérigos mendicantes oficiales cuyo aspecto desaliñado solo sirve para hacer que su maestro parezca más colorido.

LAS CUBIERTA DE OBSERVACIÓN

Las cubiertas de observación es (además de en sus camarotes) donde los acólitos y otros pasajeros pueden pasar el tiempo. Cada cubierta es una cámara espaciosa de techo alto y amplias ventanas equipadas con persianas de bronce retráctiles a cada lado. Puertas blindadas llevan a los balcones abiertos de la nave. El área está equipada con una serie de sillas, mesas, sofás, y una pequeña zona de bar, junto a numerosas barandillas, correas, y el relleno acolchados estratégicamente colocados (en caso de turbulencias). La decoración no es lujosa; Sin embargo, se han hecho algunos esfuerzos para mejorar el metal desnudo con cal y un mural que representa los triunfos de la cruzada de Angevin. Las comidas se sirven en cubierta durante la jornada, y al menos dos de los tripulantes están presentes en todo momento, de día o de noche.

EL MAR BALEMIRE

El mar Balemire sobre el que vuela la *Mártir Cygnane* es una agitada masa de agua contaminada, atravesada de forma intermitente por torres que emergen de las ciudades hundidas y restos de antiguas explotaciones industriales. Altamente corrosivo y completamente tóxico, un ser humano que se sumerja sin protección en sus aguas sobreviviría unos agónicos segundos en el mejor caso. El mar parece completamente tranquilo excepto por las sombras ocasionales de formas extrañas y enormes que se mueven por las profundidades.

DRAMATIS PERSONAE DEL MÁRTIR CYGNAN

Aquí de detallan los roles, personalidad y motivaciones de los PNJs que se encuentran a bordo de la nave celeste.

CAPITÁN ELIAS SHADRACK

Un hombre adusto sin sentido del humor y de ojos duros, Shadrack es un ex teniente de la Guardia Imperial que regresó destruido en cuerpo y espíritu de la cruzada del Margen hace 11 años y pasó un año completo de recuperación en un centro hospitalario. Ha luchado duro para llegar donde está ahora y ve la capitánía de su barco como una cierta libertad en un universo de grilletes y cadenas. Está dispuesto a bordear el filo de la ley o incluso aceptar trabajos peligrosos, como éste, si eso significa seguir volando con su nave. Sus intenciones son mantener su nave en el aire y completar su contrato, en ese orden, preferiblemente con un esfuerzo mínimo. No se hace ilusiones sobre la naturaleza de su carga y ha apostado guardias armados en todas las áreas vitales de la nave.

El capitán pasa mucho tiempo en el puente de mando (donde los acólitos necesitarán permiso para entrar) o en su camarote bajo él, pero él saluda a los pasajeros al embarcar, y cena con ellos y la tripulación.

El perfil de Elias Shadrack se encuentra en la página 222.

NAHUN GRIST

Normalmente actúa como sobrecargo de la nave, Grist es un hombre calvo y barrigón que suele llevar una pistola pesada al cinto. Su aspecto da la impresión de crudeza y la ignorancia, pero es perspicaz y un duro negociador. También es un fullero y un jugador de regicida competente que estará feliz de jugar una partida con cualquier pasajero que se ofrezca, y mostrará un comportamiento cortés con ganadores humildes y perdedores valientes por igual.

Grist se encarga de cuidar a los pasajeros durante el viaje y podría hablar con los acólitos, pero no hará o dirá nada que piense que pudiera poner en peligro la nave o el contrato. El pasaje está pagado, sin embargo, la comida y bebida no, y él se asegurará de que los pasajeros se comporten y cumplan con sus gastos.

El perfil de Nahun Grist se encuentra en la página 222.

LANUS CISTEN

Lamentablemente fuera de su profundidad, y tan inocente como parece, Cisten es un descendiente menor de una de las familias de Solomon que se ha dedicado a una vida académica y de tradición. La historia antigua es una de sus pasiones, y los cuentos sobre comerciantes independientes y sus viajes siempre le han fascinado. Independiente, rico y entrado en años, Cisten ve la subasta como una oportunidad única de poseer un pedazo de las cosas con las que ha soñado y que ha estudiado durante años (por motivos académicos, por supuesto). Aunque no lo admite, el miedo de Cisten aumentará a medida que los problemas se desarrolle y estará encantado de hablar y hacerse amigo de cualquier persona que adule sus conocimientos. De hecho, puede proporcionar muchos conocimientos útiles si se convierte en aliado de los acólitos. En particular, conoce historias confusas y contradictorias sobre la Viuda Dorada y otros grandes y peligrosos tesoros que se supone que los Haarlock han poseído.

Cisten es acompañado y asistido por un joven escribano llamado Whent, quien lleva los documentos para él. Whent es un joven un tanto irresponsable e imperturbable, silencioso y aterrorizado de absolutamente todo desde que salió de la ciudad colmena. Será inútil en una pelea y es probable que gritar y, en general, estorbe.

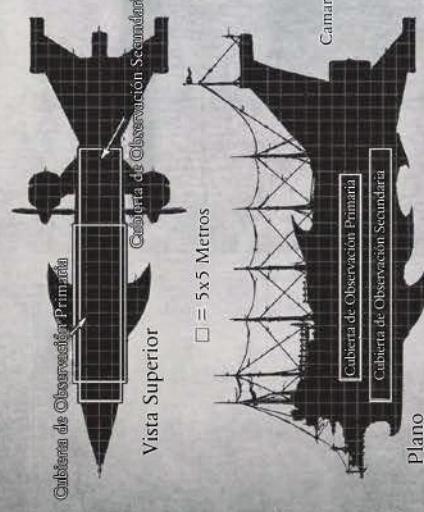
El perfil de Lanus Cisten se encuentra en la página 205.

VYMER Y QUILL

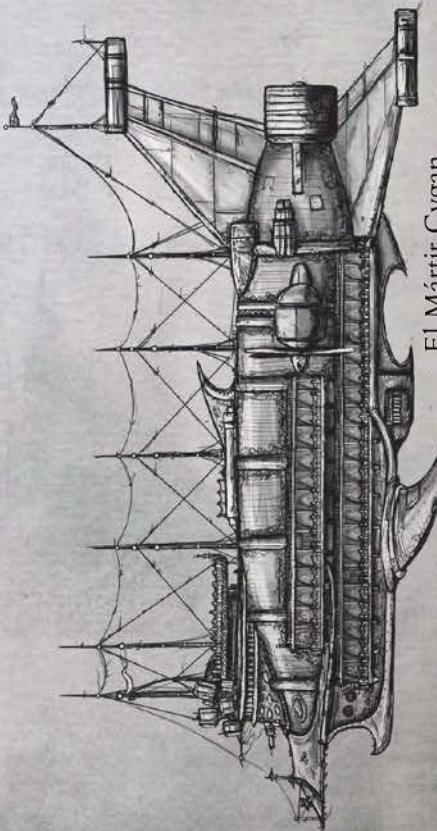
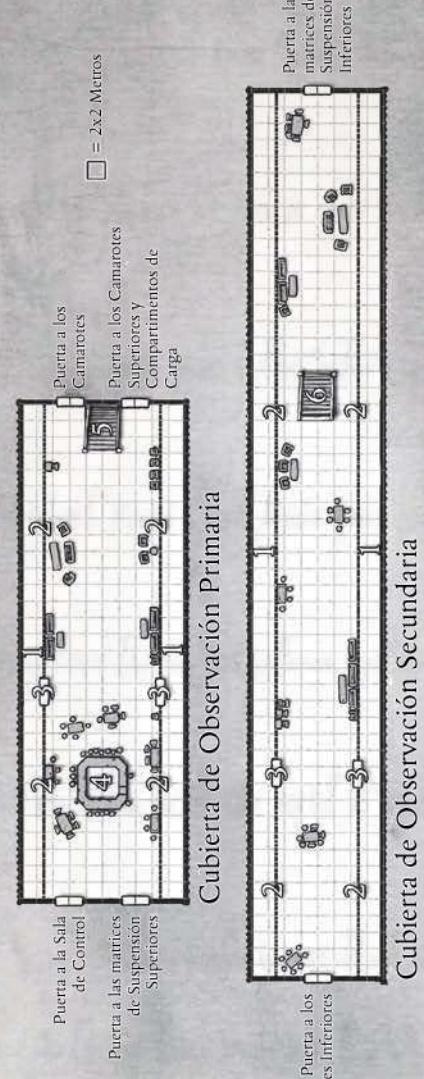
Son dos hombres de mediana edad, bastante anodinos, bien armados y vestidos con ropas resistentes y gastadas. Lo observan todo, responden con seca cortesía si les preguntan, y no se acercan a nadie. Se presentan con sus nombres y se describen a sí mismos como “agentes unidos representando a un grupo que desea permanecer en el anonimato”, si les preguntan, y observan se detectará un leve acento Malfiano (una tirada **Rutinaria (+20) de Escrutinio**). Ellos no crearán problemas, salvo en la búsqueda de su objetivo, pero tampoco los evitarán; por ejemplo, defenderán la nave celeste si es atacada, y ambos son asesinos muy hábiles y sin remordimientos.

LAS CUBIERTAS DE OBSERVACIÓN

Cubiertas de Acceso Principales



Cubiertas de Observación Primarias y Secundarias



Lo cierto es que son Rastreadores de Sangre Malfianos, cazarrecompensas mortales atraídos a la subasta no para pujar sino para matar a un participante. La identidad de su objetivo depende del DJ, pero se sugiere que ellos necesiten confirmar la identidad de su objetivo con una muestra de sangre, en lugar de tener información clara sobre el objetivo que buscan. Cómo obtengan esta identificación positiva es harina de otro costal. Como alternativa, pueden tomar un enfoque más directo y emplear un proceso literal de eliminación, matando a cualquiera sospechoso de ser su objetivo.

Los perfiles de Vymer y Quill se encuentran en la página 223.

OCTAVIA NILE

Octavia es una atractiva joven vestida en traje de negocios formal, con finos modales y un gran encanto. Feliz y diplomática se involucra con los demás pasajeros para averiguar quiénes son y sus negocios en la subasta. Su propósito principal es encontrar a sus rivales directos para adquirir el Salterio Pielgris (uno de los objetos a la venta, consulta la página 218), para poder acabar con ellos de la manera más rápida.

Aunque declarará trabajar para un gremio comercial anónimo, en realidad trabaja para la secta de los Logicianos. Sus silenciosos, e igualmente elegantes guardaespaldas nunca están muy lejos, pero se mantienen discretamente apartados para dejarla hacer su trabajo. El adepto encapuchado y vestido con túnica que acompaña a su grupo es en realidad un nivel adicional de seguridad para el éxito de su misión bajo la forma de un Asesino de la Lágrima Cenicienta.

Octavia es un oportunista de pensamiento rápido y podría intentar sobornar a un acólito de buen aspecto para conseguir más información sobre las intenciones del grupo. También podría envenenar de forma encubierta a quien sea si piensa que puede salirse con la suya, contaminando sus bebidas o haciendo que uno de sus guardaespaldas dispare a la espalda de su rival durante cualquier distracción adecuada.

El perfil de Octavia Nile se encuentra en la página 223.

ABAD TAMAS DE ESQUISTO

Un agitado clérigo cubierto de sudor con la piel manchada y dedos retorcidos como gusanos, Tamas es un misionero llamativo, muy nervioso, que repite en voz alta a quien quiera escucharlo que ha tenido una visión divina que le ha atraído para pujar por la reliquia de un santo. Aunque no tiene pruebas, cree que la reliquia estará en la subasta. Su viaje ha sido financiado por su congregación, que han donado generosamente para que Tamas pueda conseguir el artefacto santo.

El “abad”, sin embargo no es nada de eso; él es un brujo de una secta adoradora de demonios unido a la entidad conocida como Tsyiak, el Padre Cuervo, el mismo demonio contra el que los acólitos pueden haber luchado antes en la aventura *Esclarecimiento*, del **Libro Básico de Dark Heresy**. Quienes están con él son el resto de su secta, cuya mayor parte sacrificó o esclavizó para pagar su pasaje aquí. El engaño del abad no es el mejor, socavado por su falta de conocimiento en profundidad del Ministorum y su propia y persistente locura y malevolencia, a las que intenta mantener a raya.

El demonio le ha enviado una imagen de ensueño del dispositivo profético conocido como la Viuda Dorada, un elemento que será la pieza central de la subasta, y pretende adquirirlo a toda costa y usarlo para liberar al demonio una vez más. Si uno o más de los acólitos fueron los responsables de poner fin al último intento del demonio a entrar en el universo físico, el mago reconocerá inmediatamente los sueños febriles enviados por su maestro de otro mundo y tendrá el segundo objetivo de asesinarlos tan dolorosamente como sea posible. Pero hasta que la Viuda Dorada esté en sus manos o el secretismo ya no importe, él intentará vengarse por su amo tan encubierto como pueda.

Los compañeros “creyentes” de Tamas tienen un aspecto insano, y un manto de piedad no les sienta bien. Con su mirada cetrina y salvaje, tendrán dificultades para mantenerse alejados de los problemas en la pequeña nave celeste. Uno en particular, un hombre delgado con unas escabrosas manos vendadas llamado Arko, puede verse por la noche solo en la cubierta, vaciando una botella tras otra de gorsk blanco. Arko tiene un temperamento feroz y una vena sádica y causará problemas.

El perfil del Abad Tamas, y sus seguidores, se encuentra en la página 223.

LA TRIPULACIÓN

La tripulación restante del *Mártir Cygnan* son duros y robustos profesionales, muchos de ellos ex soldados reclutados por Shadrack. Aparte de sus tareas, comen y pasan parte de su tiempo fuera de servicio en la cubierta de observación (o, al menos, fumando varillas de lho en los balcones), pero se suelen mantener apartados. Si se les acercan adecuadamente o los sobordan, hablarán, pero no actuarán en contra de la seguridad de la nave celeste o contra el capitán.

El perfil de la tripulación se encuentra en la página 222.

TODOS A BORDO HACIA LA ISLA ARDIENTE

Corresponde al DJ determinar los detalles y eventos exactos que van a realizar los acólitos durante el viaje a la Casa del Polvo y la Ceniza. Podrías “ir al grano” y solo tratar en términos superficiales la relación de los acólitos con otros pasajeros los y el propio viaje; tal vez justificar que el mal tiempo mantiene a todos en sus cabinas durante el viaje. Sin embargo, se recomienda que intente hacer del viaje parte de la aventura en sí misma, condimentar las cosas con un par de encuentros para presagiar el problema más delante, así como transmitir que están viajando a un lugar peligroso alejado de los bastiones más civilizadas de Solomon.

Con este enfoque en mayor profundidad, pueden pasar una o dos sesiones de juego durante el viaje, usándolo para crear tensión, plantar la semilla del complot, y que los acólitos interactúen con sus compañeros de viaje y descubran más sobre la subasta y el propio Haarlock. Al comenzar las intrigas y peligros aquí de un modo más limitado, esto preparará a los acólitos para la maraña de conspiraciones e intrigas asesinas que se dirigen hacia la Isla Ardiente. Se espera que también los prepare para afrontar los eventos que están por venir.

CONVERSACIONES, SOBORNO, ASESINATOS Y OTROS PASATIEMPOS

Durante la travesía de treinta horas, el DJ tiene tiempo suficiente para que los acólitos interactúen con la tripulación y sus compañeros de viaje, lo que les permite buscar información y evaluar a sus oponentes potenciales, y tal vez incluso encontrar muchos problemas. Cualquier número de situaciones podrían ocurrir alrededor de la hora de comer, cuando se sirven en comunidad en la cubierta de observación inferior. El Dramatis Personae de esta sección de la aventura detalla los PNJs a bordo y sus motivaciones.

En la siguiente sección se describen algunos de los posibles eventos y encuentros que podrían tener lugar durante el viaje en el *Mártir Cygnan*. La **Tabla 7-2: Los ecos de lo que fue** ofrece sugerencias sobre lo que los acólitos podrían aprender sobre la Isla Ardiente por el sobrecargo, la tripulación, o incluso otros pasajeros con tiradas de Carisma o Indagar.

AVISO DE TORMENTA

Las tormentas, vientos implacables y pesados, y lluvia corrosiva están lejos de ser poco comunes sobre el mar Balemire, obligando a la nave celeste a reducir a la mitad su velocidad para de mantener la altitud, lo que se convierte en un paseo muy lleno de baches. Tal tormenta de este tipo, con sus incisantes vientos huracanados, cacofonías de truenos y lluvia silbante, limita a la mayoría de pasajeros a sus camarotes y distrae a la tripulación, lo que es una tapadera perfecta para una gran variedad de propósitos nefastos...

Cada hora que dure la tormenta, los acólitos deben superar una tirada **Moderada (+0) de Resistencia** o sufrirán un nivel de Fatiga. Si fallan esta tirada por tres niveles o más, el acólito está incapacitado por náuseas y vómitos. Realizar de cualquier acción delicada o una tarea relacionada con Agilidad mientras dure tormenta aumenta su dificultad en un nivel.

Estas tormentas pueden ocurrir en cualquier momento, pero son más letales cuando se combinan con otros eventos, como el ataque de los desguazadores detallado a continuación.

TABLA 7-2: LOS ECOS DE LO QUE FUE

Niveles de éxito	Detalles conocidos
Éxito normal	"Estuvimos allí una vez antes, transportando pasajeros, pero nunca puse un pie en el lugar. Una gran isla negra de roca húmeda. Está alejada de cualquier cosa, solitaria en los mares venenosos. Nada más que ruinas, bestias del lodo, y cosas peores. Me alegré cuando nos alejamos de allí."
1 nivel	"La Casa del Polvo y la Ceniza es lo único de interés en esa roca, y ha estado allí siempre. Algunos dicen que mucho antes de que el cielo se ennegreciera y el mar tóxico se elevase. Un palacio de tumbas y bóvedas para los poderosos que se remonta más atrás de lo que nadie recuerda. También llegan visitantes, más de lo que parece... algunos por los muertos, y algunos por otros negocios... como ustedes, supongo."
2 niveles	"Es un lugar de mal agüero, nada más que muertos y cenizas que llueven desde las altas respiraderas. Tuvimos una adeptos aquí una vez, ella dijo que la Casa toma el fuego derretido bajo ella y lo convierte en luz y energía. Si eres lo suficientemente rico puedes quemar tus restos hasta ser consumidos."
3 niveles	"Oh, no es solo una gran tumba en la Isla. Si sabes dónde buscar... sigue la roca redonda desde el puerto aéreo y encontrarás un lugar de intercambio por el borde oeste de la roca, en las cuevas. No hay mucho que ver, saqueadores y reclamadores en su mayoría, pero tienen licor casero, y son mejor compañía que esos cadáveres fríos en sus tumbas de mármol... la llaman la Ciudad Muerta, ¿y por qué no, eh?"

LOS DESGUAZADORES DE LA ESPINA

Lejos de las ciudades colmena de Solomon, el mal tiempo no es la única amenaza para una nave celeste solitaria que viaje hacia el sur. Cuando el *Mártir Cygnan* se encuentra a menos de cuatro o cinco horas de su destino, el primer oficial, Loom, manda a la tripulación establecer una ametralladora pesada en cada balcón. Las armas están a cargo de un artillero y un oteador. La tripulación parece algo indiferente sobre esto y si le preguntan contestarán, "Este es territorio de los desguazadores, las patrullas no llegan tan lejos. Yo no me preocuparía, no hay gran riesgo de ataque por este camino, no hay suficiente tráfico." La confianza de la tripulación, sin embargo, resulta infundada.

La nave celeste pasa cerca de ruinas esqueléticas y oxidadas de lo que parece haber sido una gran torre colmena que sobresale de las aguas negras. Esta marca de navegación, conocida localmente como la espina sur, albergando un buque destructor que ataca el *Mártir Cygnan*.

El destructor celeste

El buque destructor es una nave celeste rescatada, algo más grande que el *Mártir Cygnan* pero en mucho peor estado. Es un casco ennegrecido por el fuego con gran parte del casco arrancado de su estructura, y sus suspensores sobrecargados están desequilibrados, produciendo un gemido espeluznante discordante, mientras vuela. Sin embargo, es rápido, sus unidades de impulso carroñadas vomitan fuego y humo a medida que alcanza rápidamente al mártir, "volando como locos", como puede observar un tripulante. A menos que los propios acólitos lo posean, la nave celeste no tiene armamento con fuerza suficiente para detener el enorme destructor antes de que intenten abordarlos. Tenga en cuenta que el fuego de la ametralladora pesada y francotiradores acólitos pueden reducir el impacto del inminente asalto.

El abordaje

El destructor celeste se acerca al Mártir, y el capitán ordena a la tripulación prepararse para repeler el asalto. Los acólitos (y los otros pasajeros) pueden ayudar en la defensa o esconderse en sus camarotes si lo desean, pero independientemente el ataque continúa. La tripulación armada con rifles láser y arpones, y cortadores térmicos para cortar a los desguazadores y los ganchos de abordaje por igual.

Los desguazadores comienzan arrojando granadas-cohete en los impulsores del Mártir para reducir su velocidad y romper el casco. Luego disparan garfios uniendo cubiertas con el Mártir, lanzándose a un frenético abordaje.

Hay 30 desguazadores en la nave enemiga, combatientes salvajes que no darán cuartel ni lo esperan. Visten trajes químicos harapientos, gafas similares a insectos y primitivos tubos de respiración que sobresalen de sus máscaras. Están bien armados y no se retirarán hasta sufrir graves pérdidas (50%). Su objetivo es matar a todos a bordo y saquear la nave.

Si son derrotados, su nave se alejará erráticamente y se sumergirá ardiendo en las aguas negras. Dañada pero no derribada, el *Mártir Cygnan* avanza con dificultad hasta su destino. Cualquier prisionero demuestra ser enfermizo, envenenado por drogas o mutantes menores que aún se resisten. Sin embargo, si son lo suficientemente "persuasivos", revelan que el jefe del destructor fue avisado de la llegada de un premio muy rico a la zona, pero no saben por quién. Su destino en manos del capitán es el mismo que el de sus camaradas caídos, ser arrojado por el balcón de la nave celeste.

El perfil de los desguazadores se encuentra en la página 224.

MANEJAR LA BATALLA EN LA NAVE

Para manejar el abordaje, no hay necesidad de tirar por el ataque de cada persona, solo los que afecten a los personajes. Esto no debería ser una batalla de desgaste, sino una frenética y confusa trifulca. Los desguazadores llegan por oleadas al balcón, en un intento de abrumar a los defensores, disparando sus armas. Los acólitos necesitan usar correctamente la cobertura y luchar de forma "inteligente" para sobrevivir. El asalto debería dejar el *Mártir* gravemente dañado y a varios miembros de la tripulación, y tal vez pasajeros, muertos. Si se deja al azar, la nave celeste será destrozada. Se necesitan que los acólitos actúen para inclinar la balanza, y cuanto mejor actúen, menos defensores morirán.

Sobre los otros pasajeros, se sugiere que el abad y sus seguidores se escondan bajo la cubierta y no participen, Cisten probablemente sea herido al ayudar, y Vymer debería ser noqueado por las granadas iniciales, dejándolo fuera de combate. Por último, Quill (tras arrastras a su compañero a un lugar seguro) y los guardaespaldas de Nile luchan a la defensiva en cubierta.

Si todo parece perdido y uno o más de los acólitos han caído, un DJ generoso podría elegir este como el momento adecuado para dar a conocer la verdadera naturaleza del "adepto" de Octavia Nile descuartizando a los desguazadores restantes. Esto, por supuesto, cambiar el equilibrio de poder a bordo del *Mártir Cygnan* considerablemente...



LA CASA DEL POLVO Y LA CENIZA

- + Solomon - 132/89/CS/NW - Mundo Colmenea
 - + GGR: 159.055/004.021
 - + Pictogramación del Gremio Afiliado: 005
 - + Nivel 0 (10%)

++
La muerte es una bendición, para
quienes no murieron en la herejía

SOLOMON	CS1132.89	Orb. Dist.	1.12 AU
		1.06G/Temp	21°C
		Mundo	Colmena
		Grado de Diezmos	
		Eractus Extremis	
		Aestimare:	L2
		Publicación:	13 000 000.000

++ Un hombre que se niega a morir al servicio del Emperador, no tiene vida ++

PLACA DE DATOS. Modelo. 76 ST-E2.41K



ATERRIZANDO EN EL GRAN CREMATORIO

Mientras el *Mártir Cygnan* se acerca la Isla Ardiente, una pesada nube de humo negro fluye hacia arriba incesante, como una ciudad en llamas. Al acercarse, los acólitos descubren un pico volcánico, de unos tres kilómetros de diámetro, dominado por un grupo de enormes estructuras abovedadas sin ventanas, cubiertas de gruesas capas de hollín blanco-grisáceo. La cúpula central se encuentra rodeada por tres obeliscos inmensamente altos, qué canalizan los humos volcánicos altos hacia el cielo. Esta estructura es la Casa del Polvo y la Ceniza.

El *Mártir* amarra junto a otras tres naves celestes en un puerto a los pies del montículo volcánico, cerca de algunos edificios prefabricados que son claramente los añadidos más recientes a la zona. Una docena de figuras se mueven entre los edificios y grúas. Cabe destacar que hay otras dos plazas de aterrizaje preparadas, pero están vacantes.

Si los acólitos lucharon bien durante el ataque de los desguazadores, el Capitán Shadrack o Grist hablarán con ellos en privado para darles las gracias, ofreciendo un último consejo antes de atracar. Lee o representa lo siguiente:

"No sé quienes sean realmente o qué negocios tienen en este lugar abandonado, pero tengo la sensación de que es asunto de su propio hacer. Ustedes han ayudado a salvarme a mí y a los míos, y yo devuelvo mis deudas, así que les voy a decir esto y pueden hacer con ello lo que quieran."

"Algunos dicen que este lugar es una tumba, pero es más que eso, si me lo preguntan. Es un lugar para enterrar y olvidar, una prisión para los muertos... Es viejo y oscuro, y todo el fuego en el corazón de Solomon no calentará los corazones los que aquí descansan... Otra cosa, estas naves estaban contratadas por los dolientes de la noche negra para traer a la gente a esta 'subasta', pero creo que ninguno fuimos contratados para traer a nadie de vuelta... sin embargo esperaremos para arreglar esta pequeña de todos modos. Sólo recordad estar aquí cuando partamos."

DESEMBARCO

Al desembarcar por las escaleras del pórtico, la primera cosa que verán los acólitos es que parece caer una niebla ligera. Se darán cuenta rápidamente que no es nieve en absoluto, sino suave y grasienda ceniza.

Tras poner un pie en el suelo quebradizo y duro, están a su suerte por algún tiempo mientras trabajadores demacrados con monos gris parecidos al papel y collares explosivos contratados por el Munitorium descargan perezosamente equipaje y suministros de la nave celeste bajo los ojos aburridos de algunos soldados de las FDP. El abad y sus seguidores acechan impacientes en la colina, mientras Vymer y Quill caminan despreocupados más allá de las casas prefabricadas en dirección de la Ciudad Muerta. Los demás prefieren esperar.

Si les preguntan, los soldados de las FDP muestran desinterés, y si les presionan dirán que *"Alguien llegará pronto"*. La ceniza sigue cayendo.

PARTE TRES: LA CASA DEL POLVO Y LA CENIZA

Si los acólitos esperan el tiempo suficiente o se dirigen a la Casa, eventualmente se reúnen antes de alcanzar las puertas con un hombre de mediana edad de aspecto atormentado con un manto encapuchado y la túnica de un adepto de alto nivel, seguido de un soldado de las FDP. El hombre lleva unas gafas de media luna y montura de alambre y luce una camisa de cuello alto almidonado y una corbata negra bajo su túnica.

Lee o representa lo siguiente:

"Soy el decano mayor aquí. Mi nombre es Hiram Bland, sirvo del Adeptus Terra. Tengo el honor de administrar la subasta por los bienes de Haarlock. Me alegra de ver que llegaron sanos y salvos y a tiempo para la recepción de esta noche. ¿Podrían enseñarme sus credenciales?"

Tras registrar sus particulares, Bland les da una placa de datos que contiene un mapa del gran crematorio, con lugares importantes marcados en la nota, incluyendo las cámaras de alojamiento que les han asignado. Una vez establecidos, se apresurarán al interior.

Lee o representa lo siguiente:

"Pueden recorrer todo el lugar, excepto donde encuentren una puerta cerrada con llave. La puerta principal está siempre abierta... Por desgracia, no es un mapa tan preciso como nos gustaría... así que intenten no alejarse demasiado... el complejo es sorprendentemente grande, y eh...muy viejo."

"No duden en pedir ayuda de alguno de mis... adeptos, o los soldados que nos escoltan. No somos muchos y nos limitamos a la zona de la subasta marcada en el mapa. Hay otros, por supuesto...los de los sudarios negros, que son el Gremio Afligido...los guardianes del lugar, supongo, pero dudo que saquéis mucho de ellos...y sus servidores... También hay otros en el lugar...visitantes, peregrinos y demás...pero no puedo responder por ellos."

Bland responderá a cualquier otra pregunta razonable que los acólitos puedan tener sobre la subasta, los asistentes (conoce los nombres, pero nada más), el personal, el calendario de eventos, y la propia Casa. Él está claramente nervioso y con ganas de volver a sus oficinas. Tan pronto como sea educadamente posible, se alejará y los dejará a su suerte.

TABLA 7-3: FRAGMENTOS DE LA DINASTÍA HAARLOCK

Niveles de éxito	Información
Éxito normal	Los Haarlock son antiguos y poderosos comerciantes independientes, cuyo origen se remonta a los sangrientos días de la Era de la Apostasía hace 4.000 años, donde el Imperio se volvió contra sí mismo en una guerra civil.
1 nivel	Incluso entre sus iguales, los Haarlock se consideran figuras siniestras y vengativas. Hay muchas historias apócrifas de intrigas asesinas y venganza sádica contra quienes les han hecho mal. Algunos cuentos afirman que fueron capaces de atrapar en un tormento eterno las almas de quienes los ofendieron, o que eran capaces de desatar los horrores más oscuros esclavizados en el vacío más allá de la luz del Trono Dorado.
2 niveles	Según algunos, el mundo de Solomon tiene su origen en Solomon Haarlock, de quien dicen que fue el primero en cartografiar el espacio que hoy se conoce como sector Calixis. La Casa del Polvo y la Ceniza tiene fama de haber sido su puesto avanzado mucho antes de que el mundo fuera colonizado por el Imperio, construido y mantenido por artes desconocidas recogidas en las largas y mortíferas travesías de los Haarlocks.
3 niveles	Por un antiguo acuerdo, las poderosas familias de Solomon pagan deferencias y diezmos a los Haarlock como tributo al morir un jefe de las grandes casas. Cada familia hace ofrendas rituales, incluso en los años que los Haarlocks pasaron fuera de Solomon; no sea que las flotas del comerciante independiente regresen desatando su terrible venganza sobre el mundo. Con el tiempo, los rituales cambiaron, y la costumbre del "obsequio a la muerte" a los Haarlocks evolucionó en los ritos funerarios de la Casa del Polvo y la Ceniza.

LA ESTRUCTURA DEL GRAN CREMATORIO

El mapa (consulta la página 210) es algo inexacto e incluso sustancialmente o deliberadamente equivocado, ya que es suministrado por el Gremio Afligido. Cuán fácilmente los acólitos puedan encontrar un camino (y volver) si exploran el lugar se deja a discreción del DJ, al igual que el contenido de muchas de las habitaciones de la Casa del Polvo y la Ceniza, y el papel que puedan desempeñar en la aventura.

Aquí hay algunas descripciones de los lugares que pueden intervenir durante la aventura:

EL SALÓN DE ENTRADA

Las puertas de entrada a la Casa del Polvo y la Ceniza son lo suficientemente amplias para un tanque super pesado y el doble de alto. Conducen a una catedral flanqueada a ambos lados por filas de estatuas de santos de 20 metros de altura que sostienen braseros de puro fuego volcánico. Dos servidores militares demacrados de diseño antiguo guardan las puertas interiores. Aquí y allá, adeptos, trabajadores contratados, y drones servidores cruzan el vasto y sombrío pasillo para sus propios asuntos. Numerosas puertas, escaleras, y rellanos conducen hacia otras partes del complejo.

LAS CELDAS DEL ADMINISTRATUM

Las salas a la izquierda de la entrada han sido tomadas por el Administratum para supervisar sus negocios en la isla, monitorizando los problemas para almacenar archivos del Gran Crematorio por la Corte de Cancillería. Las celdas están llenas de escritorios de copistas, cogitadores, litografías, y aún más pilas de documentos. También hay una sala de vocotransmisión, una bóveda, un pequeño arsenal (contiene armas y munición para las FDP), y oficinas separadas para el decano y varios abogados de alto nivel. De día o de noche, estas celdas están protegidas por grupos de cuatro soldados de las FDP.

LAS SALAS DE RECEPCIÓN

En el segundo piso del salón de entrada y accedido por varias escaleras del piso inferior hay varias salas de recepción, librariums, santuarios y comedores. Algo polvorrientas y poco iluminadas por lámparas de gas y chorros de fuego establecidos en hogueras adornadas, estas habitaciones están decoradas con un estilo noble arcaico, dando una impresión general de antigua grandeza desvanecida. Estas habitaciones están llenas de curiosidades extrañas, memento mori, reliquias, y gran cantidad de retratos y estatuas, casi todos elogiando a los muertos amados o sus sepulcros. Varias habitaciones tienen campanas para llamar la atención de los silenciosos drones servidores, que se escabullen entre pasadizos ocultos para llevar comida monótona, vino fuerte, y otros refrescos.

Varios invitados e incluso algunos adeptos fuera de servicio se encuentran dispersos por estas habitaciones (no hay mucho más que hacer) mientras no ocurran otros eventos más portentosos, y varias habitaciones han desbloqueado las puertas que conducen a las bóvedas más allá.

HORARIO DE LA AVENTURA

El *Mártir Cygnan* ha llegado en torno al final de la mañana, lo que da a los acólitos tiempo para instalarse y explorar un poco antes de la recepción formal (consulta la página 214). Este evento social celebrado para iniciar el proceso de subasta es atendido por los participantes de la subasta, así como los abogados, adeptos, y Greel el Gran Doliente. El día (de 26 horas en Solomon) tras este evento es el día de la inspección (consulta la página 215), durante el cual los artículos a la venta podrán ser examinados. Al día siguiente será la subasta propiamente dicha (consulta la página 219), comenzando con una gran cantidad de objetos menores, seguidos por la venta de los "artículos principales"; los más raros o más valiosos. La subasta culmina en la demostración y venta del artefacto conocido como la Viuda Dorada.

El librarium tiene un gran número de libros raros y valiosos, aunque muchos en un estado lamentable. Muchos tratan de historias y genealogías antiguas o apócrifas, y varias se refieren a la dinastía del clan Haarlock. Los acólitos que investiguen en detalle deben superar una tirada **Complicada (-10) de Buscar** para encontrar varios elementos de interés. Si son capaces de comprender estos tomos arcaicas, lo que requiere una tirada **Moderada (+0) de Leer/Escribir**, pueden descubrir información importante sobre el linaje Haarlock que será útil más adelante. Consulta la **Tabla 7-3: Fragmentos de la dinastía Haarlock** para más detalles.

Además, un volumen de aspecto nuevo se encuentra abierto en una mesa de lectura y parece que lo hubieran escrito hace poco. Tiene detalles sobre el último descendiente de la dinastía, Erasmus Haarlock (consulta la Ayuda de Juego 3 en la página 230).

LA CRIPTA DE HAARLOCK

Al final de la gran sala hay un enorme mausoleo negro, sus altas pareces están ricamente ornamentadas con calaveras, santos, conflictos, naves detonadas y mundos ardientes. Esto, la clave y la inscripción a la entrada de la tumba anuncian en gótico clásico, que es la tumba de Solomon Haarlock.

Un examen detallado, requiere una tirada **Moderada (+0) de Competencia tecnológica o Seguridad**, revela que la tumba de granito negro contiene dos puertas fijas a sus lados sin forma visible de abrirlas. La izquierda contiene un grabado de un ardiente sol negro tallado en el mármol negro que dice: "La muerte no es más que una puerta", con un espacio vacío en el centro en forma de un sol hueco. La derecha está grabada con una masa de rostros distorsionados que gritan y lee: "Aquí Moran los Hijos del Reino".

Si los acólitos merodean por aquí un tiempo, una figura increíblemente alta vestida con un pesado sudario y velo negro se acerca en silencio desde las sombras. Este personaje es Greel, el Gran Doliente. Se dirige a ellos con una voz ronca y pregunta quién son y cuales son sus negocios en la Casa del Polvo y la Ceniza, invitándoles a marcharse a menos que tengan una muy buena razón para no hacerlo.

Para obtener más información sobre la cripta de Haarlock consulta Estrategias de Huida en la página 221.

CÁMARAS PRIVADAS

Se accede desde la derecha del salón de entrada, hay varios niveles de habitaciones. Privadas y austeras, estas suites sin ventanas están dispuestas en círculos concéntricos alrededor de varias de escaleras de caracol y pueden albergar a cientos de personas. Una escalera es usada por los adeptos y soldados, mientras que otra se ha reservado para los clientes de la subasta. Los clientes han sido discretamente colocados en un orden aleatorio en diferentes plantas ya que hay más que suficientes habitaciones para acomodar a todos.

Cada grupo de cámaras tiene una única llave de hierro, que se adapta a un complejo mecanismo que requiere superar una tirada **Complicada (-10) de Seguridad** para ser forzado.

EL ALTAR DE FUEGO

Una escalera metálica conduce hacia abajo de la gran sala, cuyas paredes pasan de piedra pulida a piedra volcánica a medida que el calor aumenta. Siguiendo el olor del metal quemado hacia abajo, eventualmente llegan a una gran cámara abovedada llena de un inmenso conglomerado de estruendosa y chispeante tecnología antigua, encaramada sobre un vasto lago de roca fundida y fuego de medio kilómetro de diámetro, este es el corazón de la Isla Ardiente.

EL JARDÍN DE LOS SANTOS PERDIDOS

Una espaciosa cámara circular que ocupa gran parte de la parte superior en forma de cúpula, esta zona es donde se realizará la recepción formal (consulta la página 214) y, finalmente, la propia subasta. Tiene la forma de una enorme galería abierta de cientos de metros de ancho, llena de cenadores con flores de piedra, pasarelas ornamentadas en espiral, estatuas y esculturas. En el techo de la bóveda está pintado un gran mapa de las estrellas del sector Calixis. Los observadores astutos notarán que tiene al menos mil años.

EL AUDITORIO

El mismo centro del jardín de los santos perdidos es un auditorio circular, con gradas de mármol blanco engastado con tallas esculpidas de símbolos matemáticos y extrañas escrituras. Aquí es donde se celebrará la subasta (consulta la página 219), con el subastador en el estrado central, mientras los compradores y sus compañeros llenan los féretros de piedra que rodean ese espacio.

LAS BÓVEDAS

La Casa del Polvo y la Ceniza es una estructura enorme y laberíntica. Más allá de las cámaras privadas, las salas de recepción, y las altas puertas abovedadas de su interior está lo que parece otro mundo de interminables pasillos serpenteantes de mármol blanco, iluminados por un tenue resplandor blanco omnipresente. Extendiéndose por el resto del complejo y desapareciendo en la roca, sin ningún orden en este laberinto blanco de cámaras, crematorios, depósitos de cadáveres, tumbas, relicarios, y sepulcros, con formas, decoración y utilidades muy diferentes. Algunos están cubiertos de polvo y otros están impecables, como recién amueblados. Ocultas aquí están las antiguas bóvedas de grandes familias de Solomon, hace mucho tiempo convertidas en polvo, pero nadie excepto el Gremio Afligido los recuerda o llora su muerte.

Los efectos de estos pasillos blancos y la inquebrantable luz fija y el silencio pueden ser muy confusos, los acólitos deben superar una tirada **Moderada (+0) de Perspicacia o Rastrear** para encontrar su camino allí abajo, y los adeptos y los soldados han aprendido a quedarse en la cadena de fácil acceso a las habitaciones y cámaras cercanas a la entrada principal. Aquí, antes de la zona del complejo funerario, las paredes son de piedra llana y las habitaciones son iluminadas con lámparas de lumen estándar, y es más fácil creer que han caminado directamente a algún reino purgatorio de los muertos.

LOCUTOR MAYWEATHER

El contacto de los acólitos, el abogado Locutor Mayweather, rápidamente se da a conocer a su llegada, probablemente cuando se dirijan a sus habitaciones. Él está visiblemente desesperado y asustado, y tan pronto como estén solos y esté satisfecho con su identidad, lee en voz alta o representa lo siguiente (Mayweather vocifera y poco a poco acaba al borde de la histeria):

"Perdonad si parezco frustrado pero admito que esperaba al menos una escuadra de soldados de asalto, tal vez a los benditos Astartes o incluso que ese viejo monstruo abandonase su cámara polvorienta o enviara la bruja que tiene por mascota... He hablado de más, lo sé, pero el terror me ha hecho valiente o desesperado... Ah, pero veo por sus caras que tampoco tienen idea... ¡¿verdad?!"

"Permítanme resumirlo. Las cosas han cambiado desde mi último informe. Un segundo grupo de objetos han entrado inesperadamente a la subasta, y no me atrevo a imaginar lo que son. Marr aplastaría esta roca si supiera de ellos ¡Estoy seguro! ¿Sabe que dos de los barcos voladores no han llegado hasta aquí? Ni una palabra...tan solo desaparecieron. Me aterrorizaba que ustedes también se hubieran perdido...pero han llegado, ¡Gracias al Dios-Emperador! Todos ellos son herejes y asesinos..."

Mayweather continua gritando y rompe a sollozar a menos que los acólitos puedan animarlo. Si se calma lo suficiente, pueden preguntarle más en detalle, capaz de relatar lo siguiente:

"Eso no es todo, en los últimos días se han producido desapariciones... muertes... Ayer, se encontró un soldado muerto en el atrio, con el cráneo abierto y su cerebro... ¡Desaparecido! Y ese tonto, Bland, ¡No sabe hacer nada más que continuar como si nada hubiera pasado! De repente los dolientes están por todas partes, observando, silenciosos y pacientes, con sus rostros blancos y sus lágrimas negras... esperando algo. Tenemos que salir, ¿Lo entendéis? ¡Tenemos que salir!"

Comunicaciones: Él ya no puede contactar con Marr por su vocotransmisor privado debido a las tormentas, y según su conocimiento nadie más en la isla puede.

Los desaparecidos y los muertos: Hay dos adeptos, un soldado y cuatro trabajadores que han desaparecido sin dejar rastro en los últimos cinco días y dos muertes confirmadas. El primero es el soldado trepanado del que ha hablado y el segundo un trabajador que fue aplastado cuando una estatua (una exposición de la subasta) cayó inesperadamente.

La subasta: También puede dar sus impresiones sobre los otros asistentes y el personal (consulta el Dramatis Personae de la Casa del Polvo y la Ceniza), pero no sabe nada sobre sus naturalezas ocultas. Él es capaz de describir en términos generales las nuevas "grandes exhibiciones", pero de nuevo no sabe nada sobre lo que son en realidad, salvo por el hecho de que él quedó aterrado al ver la Viuda Dorada.

LOS HECHOS SEGÚN SE DESARROLLAN

Tras haber llegado a la Casa del Polvo y la Ceniza a instancias del Inquisidor Marr, enfrentado la cruda realidad del lugar, y recibido las inquietantes noticias de Mayweather, corresponde a los acólitos asimilar los eventos y decidir lo que piensan que realmente está pasando y cómo deben responder.

En esta etapa, corresponde a los acólitos investigar, hablar con los PNJs y determinar cuáles podrían ser sus motivaciones, mientras que la tarea del DJ es responder adecuadamente a las acciones de los PJ (usando la configuración de la aventura y el Dramatis Personae como guías). Cómo se comporten los acólitos y lo que hagan será de vital importancia más tarde. De hecho, cuanto más descubran sobre lo que está pasando y la verdadera naturaleza y objetivos de los otros asistentes, más posibilidades tendrán en el acto final de la aventura. Sus acciones también pueden tener influencia directa en los acontecimientos, ya que tienen la oportunidad no solo de evaluar sus potenciales enemigos, sino también de hacer aliados; tal vez, conseguir poner a Bland y a su personal de su lado. Sin embargo, si son menos exitosos o menos circunspectos con sus acciones, es posible que provoquen desconfianza y conflicto en igual medida, sufriendo atentados contra sus vidas o provocando que una de las muchas facciones actúen antes de tiempo para conseguir lo que quieren.

Además de las consecuencias de las propias decisiones y acciones de los acólitos, la subasta seguirá adelante en el orden previsto. Ciertamente Bland y Greel intentarán cumplir con este calendario, independientemente de lo que ocurra a su alrededor, cada uno por sus propias razones. La primera etapa de esta secuencia de eventos es la recepción formal, que se celebrará la noche de la llegada de los acólitos.

LA RECEPCIÓN FORMAL

Este evento se celebrará en el Jardín de los Santos Perdidos (consulta la página 213) y asistirán los compradores, abogados, y adeptos, mientras soldados de las FDP en roja de gala montan guardia. Se han situado sillas, mesas, y un atril, con linternas de mano proporcionando luz en la cámara en gran parte a oscuras. Contará con un anuncio formal de la subasta y de sus normas por el decano Bland, un portentoso elogio a los muertos, y una oración críptica para "El que sostuvo estrellas y maravillas en la palma de su mano", lo que dejará a los oyentes inseguros de a quién está alabando, al Dios-Emperador o a Haarlock.

Este prólogo será seguido por un evento social un tanto surrealista (y no poco siniestro) donde las bebidas y los alimentos serán servidos en bandejas de plata por dolientes en túnicas negras formales y blancas máscaras de cerámica, mientras un coro lúgubre y música de viene algún origen invisible. La recepción dura unas pocas horas en el que los acólitos tienen la oportunidad perfecta de evaluar e interactuar con sus compañeros compradores y adeptos. Vea el Dramatis Personae para más detalles.

TABLA 7-4: RUMORES DE LA CIUDAD MUERTA

Niveles de éxito	Información de Chenshan
Éxito normal	"Hay una gran cantidad de tráfico aquí abajo, agradable y lejos de lo que se suele ver. Pasadas las patrullas, pero no tan lejos como para estar todo el camino fuera del mapa, ¿entienden? Saqueadores, mutos, comerciantes, altos líderes de la ciudad... incluso extranjeros como ustedes. Les sorprendería la gente que se ve por aquí."
1 nivel	"No tenemos mucho que ver con esa casa negra ni tampoco ellos tienen mucho que hacer con nosotros. Apenas un pequeño negocio aquí y allí, si ustedes entienden. Pero tenemos algunos de estos soldados aquí abajo e incluso uno de esos 'porta-plumas' o dos escondidos, y está visto que se mantendrán a salvo... ¡Mientras no se pasen de la raya! Parece que ellos también tienen algunos dolores que ahogar en estos días. ¿Quién sería de mí si no me forzase a ello?"
2 niveles	"Ha habido unos pocos Jonnies en el pasado, pensando robar el lugar por la fuerza o con astucia. Incluso historias de saqueadores que encontraron un camino por algún antiguo túnel, ¿Y saben? No he oído de uno que volviera a salir. No, esos túneles son una ficción escrita por los ociosos en cerebro y cuerpo."
3 niveles	"Un mal negocio, he oído que algunos resultaron muertos y otros que simplemente se desvaneció en la casa. Los dolientes están actuando raro, y el hombre alto que es su maestro fue visto fuera, en las torres de roca hablando con algún capitán envuelto en la oscuridad de la noche... ¿Entendéis? Algunos hablan de un mal negocio, muy malo."

EL DÍA DE LA INSPECCIÓN

Tras terminar la recepción, el jardín se cierra y se prepara para la inspección y la subasta, con los objetos dispuestos en vitrinas sobre féretros y pedestales en los pasillos. Cada objeto está marcado con un número y una breve descripción, con los objetos más grandes dispuestos en el auditorio central.

Entonces, nadie puede entrar en el jardín de los santos perdidos sin ser examinado en busca de armas o dispositivos sospechosos; y ninguno, salvo una placa de datos para marcar los objetos de interés, se puede llevar al interior.

La zona es vigilada por un fuerte grupo de FDP armados, respaldado por servidores de combate y militares del Gremio Afligido. Servocráneos flotan en silencio sobre ellos, y querubines miran de reojo las tumbas y las espaldas de las estatuas mientras vigilan posibles infracciones.

Durante el día, los acólitos son libres de entrar y salir si desean estudiar los lotes, los otros compradores harán lo mismo. Lanus Cisten, en caso de sobrevivir al ataque de los desguazadores, pasa todo el día aquí distraído en su alegría, y, si tuvo una buena disposición en sus encuentros anteriores, acompaña felizmente a los acólitos y les ofrece su propia opinión sobre cualquier cosa que pidan.

DIEZ PEQUEÑOS ADEPTOS

Desde su llegada a la subasta, no solo los acólitos tienen sus propios planes. Muchos de los compradores pasan el tiempo intentando aumentar sus propias posibilidades en la subasta mediante el estudio de sus rivales, entrar en cámaras privadas, sobornar, coaccionar, amenazar, provocar peleas, intentos de robo, acceder a los registros Administratum, e incluso recurriendo al asesinato. Al mismo tiempo, los miembros del Gremio Afligido están realizando los preparativos secretos para lo que está por venir y deshacerse de cualquiera que se encuentran con que se ha apartado del camino.

Corresponde al DJ decidir la cantidad de estos eventos y sus motivaciones en el tiempo permitido. Si tus jugadores están felices de gastar su tiempo examinando el lugar para descubrir los secretos que puedan, si son un grupo más combativo, hay

un montón de oponentes potenciales para ellos aquí, desde hoscos guardaespaldas hosco a servidores "renegados", etc. Sin embargo, si ellos se encuentran perdidos en cuanto a qué hacer a continuación, lo más fácil para conseguir que avancen es que cuerpos comienzan a caer.

Tras dejar pasar suficiente tiempo, se produce la subasta; procede a la **Parte Cuatro: Trampa Mortal**.

LA CIUDAD MUERTA

A un kilómetro de los acantilados volcánicos de la Isla Ardiente hay un pequeño asentamiento conocido como la Ciudad Muerta. Situado tras varias cavernas a lo largo de la costa, es un lugar destrozado y hogar de saqueadores y demás escoria. Se emplea como puesto comercial en el mercado negro para el área local, con muchas tropas de desguazadores, reclamadores, y tripulaciones de naves celestes, e incluso soldados fuera de servicio que ahogan sus penas aquí.

Es un lugar peligroso y en gran parte fuera de la ley; Sin embargo, sus peligros son de un tipo más obvio en contraposición a los que los acólitos enfrentarán en la Casa del Polvo y la Ceniza. La gente de la Ciudad Muerta tiene poco que ver con "la casa" y creen rotundamente que está maldita, considerando también al Gremio Afligido (con los que a veces comercian de mala gana) como antinatural y maldito. Los lugareños mantienen un ojo en las idas y venidas del lugar, y comparten cuentos e historias de estas idas y venidas extrañas si dejan caer una moneda. La mejor información y el mejor intercambio se puede sacar de Chenshan, el propietario de la única taberna del asentamiento y su jefe no oficial.

Chenshan es bajo y fornido con una actitud amarga y ojos como astillas de pedernal. Lleva una levita desteñida sobre el mono raído de un reclamador, y cualquiera pensaría que es otro saqueador más de no ser por el cauteloso respeto que le dedican y por su escolta de guardaespaldas, silenciosos, sobremusculados y con pesadas máscaras de hierro. De hecho, Chenshan es el maestro indiscutible de la Ciudad Muerta, con una veintena de asesinos a su disposición. Él sabe de cada ataque de los saqueadores, cada pago y cada transacción ilícita que ocurre aquí, y no es un hombre con el que cruzarse.

Si se acercan para comerciar o conseguir información aceptará una buena cantidad de dinero, pero pocas cosas más, y cualquier intento de amenazarlo o dañarlo será recibido con una violencia letal inmediata.

MÚSCULO Y ARMAS

La Ciudad Muerta puede servir a otro propósito, que los acólitos comercien y consigan potencia de fuego y equipo adicional. A pesar de su ubicación alejada, la ciudad tiene un floreciente mercado negro de bienes recuperados y robados, y armas y drogas particulares. Por el precio adecuado, los acólitos podrían incluso contratar a uno o dos mercenarios pesados para respaldarlos (usa el perfil de un desguazador), pero esto será costoso y dependerá de sus habilidades de negociación.

DRAMATIS PERSONAE DE LA CASA DEL POLVO Y LA CENIZA

Además de los muchos grupos que sobrevivieron al viaje a la subasta a bordo del *Mártir Cygnan*, otros varios compradores están presentes, llegados en las otras naves celestes restantes. Estos son Magyar Marshrek, el Capitán Rubio de la *Ozmandius*, y el Maestro Nonesuch. Además, se anima al DJ a aumentar la lista de invitados con PNJs adicionales y antagonistas potenciales, tanto imparciales como infames, de su propia invención. Tal vez estos PNJs asienten las semillas para posibles investigaciones y aventuras futuras. Los capítulos anteriores de este libro están llenos de posibles sectas, facciones y grupos que podrían haber enviado miembros a la subasta. Si ya existe un villano o secta establecido a largo plazo en la campaña, ¿por qué no hacer que uno de sus agentes asista también?

No dude en añadir tantos espectadores, nobles decadentes colecionistas, comerciantes y otras personas a la aventura como se sienta cómodo. Usted puede simplemente “esbozar” estos personajes, y mantenerlos como escaparate para los acontecimientos que se desarrollan, o crear perfiles completos, motivaciones y metas como mejor le parezca.

LOS ASISTENTES

Capitán Rubio de la “Ozmandius”

Un hombre alto y guapo, cuyo aspecto y apariencia tienen mucho que ver con la cirugía y una gran cantidad de dinero, Rubio se viste como el epítome de lo que él se imagina que es un comerciante independiente. Él lleva un pectoral plateado adornado, botas altas de piel de reptil, una media capa de seda carmesí, un sombrero elegante, y una espada de energía envainada. Él tiene una molesta tendencia a acicalarse y un ego atroz. Si tienen una conversación, él dará a entender que es un viajero lejano, con varios cuentos inverosímiles bajo la manga para respaldar de sus afirmaciones.

En verdad, él es el tercer hijo de un capitán cartógrafo, el *Ozmandius* es su nave privada, y nunca ha visto ninguna estrella, salvo las de su lucrativa ruta comercial. Está constantemente rodeado por su tripulación “leal” y diversos parásitos que son leales solo a su dinero. Él es un cobarde, pero tiene el orgullo de un fanfarrón, y si es ofendido, ordenará a uno de sus lacayos provocar una pelea con la persona involucrada. Rubio ha comenzado a creer en realidad sus propias mentiras y venir a la subasta es, con toda certeza, un paso demasiado lejos. Es poco probable que Rubio sobreviva a su necesidad.

Los perfiles del Capitán Rubio y su tripulación se encuentran en la página 225.

Magyar Marshrek

Este hombre asiste a la subasta solo y sin séquito, tiene el aire letal de una bestia al acecho. Lleva un blindaje de aspecto maltrecho pero funcional con una vieja piel de lobo dientes de sable sobre sus hombros. Su pelo y barba son desiguales y largos. Marshrek es, de hecho, un comerciante independiente, a pesar de que no lo hace público. Posee una escritura menor que certifica que se gana la vida como cazador de bestias y mercenario en los márgenes del sector.

Marshrek acaba de realizar un rescate de criaturas proscritas para la Casa de Bestias de Solomon y espera encontrar algo en la subasta de Haarlock que le proporcione mayor fortuna. Si queda atrapado en la trampa de Haarlock, Marshrek volverá a sus instintos de cazador, escabulléndose por su cuenta, acechando y matando, en busca de una salida.

Magyar Marshrek tiene el mismo perfil de un esclavista de bestias en la página 89.

Maestro Nonesuch

Un aristócrata encantador de edad indeterminada, el Maestro Nonesuch viste con las ropas sobrias y de alta calidad de un Maestro de Gremio de Solomon y camina con un bastón adornado. Afirma ser un “colecciónista” dilettante con un hobby muy caro. Nonesuch está aquí para adquirir “tantos artículos como me pueda permitir”. Él personalmente se reúne y saluda a quienes asisten a la subasta, intercambia bromas y charla con cualquiera dispuesto a hacerlo. Le atiende un personal bien vestido y de comportamiento impecable, compuesto por tres guardaespaldas con blindaje antifragmentación y una joven secretaria privada de aspecto severo con un vestido ondulado adornado con hueso de ballena. Todo el personal de Nonesuch son educados y civilizados, pero también algo distantes y sin emociones.

Cuando un acólito está cercano a Nonesuch, el DJ debe hacer una tirada secreta **Difícil (-20) de Percepción**, a menos que sea un psíquico, en cuyo caso será una tirada **Complicada (-10) de Psiniscencia**. Con un éxito, el acólito tiene una repentina sensación de que algo está terriblemente mal sobre ese hombre, quien en todos los demás sentidos parece normal y bastante encantador.

El Maestro Nonesuch es tal vez el más peligroso de los asistentes a la subasta, un miembro de la horrible y peligrosa raza xenos conocida como slaugth. Él es un vigilante slaugth en el interior de una vaina de carne hueca, mientras que su “personal” está formado por cuerpos humanos invadidos y manipulados por parásitos de la carne slaugth.

Nonesuch está aquí porque los suyos tuvieron tratos con la dinastía Haarlock en el pasado. El slaugth quiere comprobar que la dinastía Haarlock ha muerto, ya que sus miembros son uno de los pocos grupos del sector con conocimiento suficiente para reconocer los planes actuales del slaugth (consulta la entrada del Sindicato Imperecedero en la página 75). Quizás Nonesuch quede complacido por el giro de los acontecimientos en la subasta, y mientras empeoran, al principio, tendrá el gran placer de observar a los seres humanos atrapados volviéndose unos contra otros. Cuando la tentación sea demasiado grande, él se desprenderá de su piel robada para alimentarse.

El Maestro Nonesuch tiene el mismo perfil que un vigilante slaugth en la página 80.

EL PERSONAL Y OTROS

Locutor Maywheather, el contacto

Mayweather es el interno de Marr. Un abogado de la Cancillería asignado al personal del Administratum, que es tan mezquino, entrometido y pedante como su vocación requiere. De pequeña estatura, tiene una energía apasionada e inquieta, que recuerda a las plagas de alimañas. Sin ser un acólito, Mayweather ha acabado bajo el servicio de Marr mediante chantaje sobre ciertas irregularidades financieras de las que formaba parte algunos años atrás, y en consecuencia se mantiene leal por un terror mortal al inquisidor.

Cuando los acólitos llegan es solo un hombre atormentado. Nada le gustaría más que huir de la Casa del Polvo y la Ceniza, pero le es imposible hacerlo por su servicio a Marr.

El perfil de Locutor Mayweather se encuentra en la página 224.

Greel, el Gran Doliente

Un hombre inmensamente alto, envuelto en manto y túnica negros, de rostro cetrino y ojos hundidos, a cuyo alrededor hay tatuados ríos de lágrimas negras que fluyen por sus mejillas. Parece completamente un espectro de la muerte.

Greel es el líder del Gremio Afligido, la orden pseudo-religiosa que mantiene la Casa del Polvo y la Ceniza, y el único de los suyos que está dispuesto a hablar con los asistentes a la subasta. Greel no solo es el gobernador de la isla, también es el representante designado de la herencia de Haarlock. Él desdénia cualquier charla con visitantes perdidos o personal del Administratum, y será de poca ayuda en general, prefiriendo responder a las preguntas con enigmas y declaraciones portentosas, eso si decide responder.

Los Dolientes del Gremio Afligido son alrededor de un centenar de personas. Son figuras silenciosas, sombrías, y pálidas que se mueven por el crematorio sin hacer ruido y cubiertas de negro, muy parecidos a las sombras que claramente imitan. Los Dolientes a menudo se encuentran realizando de rituales de luto por y para los muertos. Tras esta fachada pasiva, sin embargo, son tan fanáticos como cualquier sectario delirante. Ellos son ayudados en su tarea por un varios servidores de color gris ceniciento y de aspecto embalsamado, incluyendo varios modelos de combate y militares que custodian las puertas del Crematorio y las áreas prohibidas, y una falange de servocráneos y querubines de ojos muertos.

Greel y sus seguidores mantienen la fe en el clan Haarlock, los maestros secretos de la Casa del Polvo y la Ceniza, durante los largos siglos, y él y su clan están dispuestos a morir para ver cumplida la voluntad de Haarlock.

Nota importante: Greel lleva un amuleto de hierro negro en forma de sol en su cuello como símbolo de su cargo. Este amuleto es una llave que abre la puerta al lado de la bóveda de Haarlock, y es uno de los únicos medios de escape.

Los perfiles de Greel y los Dolientes se encuentran en la página 226.

Hiram Bland, el Decano

Bland es el decano del Administratum asignado a la Casa del Polvo y la Ceniza para gestionar la subasta y ver los requisitos legales se llevan a cabo. Su mandato, tal como es, se compone de 12 abogados, 40 escribas y empleados, y un pelotón de 25 soldados de las FDP, y el mismo número de trabajadores del Munitorium contratados, algunos de los cuales no desean nada más que ser asignados lejos de este despiadado y siniestro destino cuando completen su servicio.

Es un hombre temeroso, estresado, y tan asustado como para estar protegido en todo momento por un soldado de las FDP. Varios colaboradores han desaparecido en los últimos días, y, según se desarrolle los acontecimientos, hará lo posible para continuar con los trámites, no importa lo mal que ocurran las cosas. A él no le gusta ni confía en el Gremio Afligido y es de los pocos PNJs que darían la bienvenida a la participación de la Inquisición, si los acólitos revelan su identidad.

El perfil de Hiram Bland se encuentra en la página 224.

RELIQUIAS DEL MÁS ALLÁ

Los artículos menores incluyen todo tipo de reliquias y objetos curiosos, muchos no son más que antigüedades o rarezas, aunque una buena parte son de origen desconocido o xenos. Se anima al DJ a crear una lista de objetos; estos podrían ser casi cualquier cosa concebible con disponibilidad Rara o Muy Rara de **DARK HERESY** o **EL MANUAL DEL INQUISIDOR**, así como la entrada de Comercio Frío en la página 72 de este libro. Los DJs con iniciativa también podrían querer “aumentar el paquete” y añadir algunas armas y equipo a la venta que puedan ayudar a los acólitos con lo que está por venir.

Los siguientes son objetos de la subasta “mayor”.

LIBRO SIN ENCUADERNAR

Una libreta de cuero, llena de páginas de pergamo sueltas. El cuero es, de hecho, piel xenos, y las hojas sueltas en el interior contiene fragmentos de diversas obras arcaicas y proscritas, intercalados con fragmentos de un diario personal.

Efectos: El contenido de la libreta, ordenado, concederá al lector +10 a Saber Prohibido (Xenos) en lo que respecta a las artes de los corsarios eldar y habitantes olvidados del Halo de Estrellas. La libreta contiene también conocimientos no relacionados e instrucciones parciales sobre la creación de Dybuk. La primera vez que alguien lea más que una pequeña parte de la libreta, gana 1 Punto de Corrupción. Cualquiera que lea todo su contenido gana 1d5+1 Puntos de Corrupción, que incluye el punto por leer una pequeña parte.

SELLO SANGRIENTO

Este sello dorado, tan ancho como la palma de la mano, muestra el símbolo del águila con las llaves entre sus garras. Cualquier persona que supere una tirada **Moderada (+0)** de **Saber Prohibido (Herejía)** reconocerá esto como un símbolo de la Eclesiarquía pre-Thorian. El sello aún está manchado de sangre seca que no se desprenderá.

Efectos: Cuando se gira el aro del sello, proyecta un holograma de la cara de Gorge Vandire, marcando a quien fuera su portador como su emisario personal. El contenido del sello son engramas para desbloquear cualquier cifrado arcaico y pre-Thoriano usado en los registros Imperiales. Ser propietario de algo así es una herejía en sí mismo.

LLAVE DE PLATA

Una gran llave adornada de plata deslustrada, inscrito con arcaicos símbolos humanos que puede traducir cualquiera con **Hablar Idioma (Arcaico)**. Los símbolos se traducen como “me muestra los portales del sueño”.

Efectos: A discreción del DJ.

SALTERIO PIELGRIS

Un maltratado libro de oraciones de estilo y diseño arcaico, encuadrado en una piel gris indiscernible. El libro se muestra abierto, y cualquiera que lea el texto, entienda gótico clásico y tenga alguna habilidad de **Saber (Credo imperial)** se dará cuenta de que es un galimatías, con palabras y frases en un orden completamente equivocado.

Efectos: El Salterio es en realidad un libro de códigos de navegación codificado, que describe mundos y viajes más allá de la luz del Trono Dorado, realizado milenarios antes de la fundación del sector Calixis. Incluye la ubicación de cosas consideradas un mito. Tiene un valor incalculable para aquellos que codician sus secretos.

HOMBRERA DESTROZADA

Una hombrera del Adeptus Astartes, desgarrada y muy dañada. Es de color carmesí con el blasón de un cráneo con colmillos negros. Origen desconocido.

Efectos: Ninguno, pero como una reliquia de los Astartes, tiene gran valor y el misterio de a qué Capítulo pertenecía podría resultar ser uno oscuro.

MÁSCARA DE PIEL XENOS

Máscara encapuchada de aspecto inmundo y marchita carne verde grisácea, uniforme salvo por una boca amplia, circular, como una lamprea. Etiqueta: Xenos desconocido.

Efectos: Ninguno, excepto que los sentidos psíquicos dirigidos hacia ella provocan una sensación de náuseas, horror y húmedos lugares olvidados. Es, de hecho, la cara de una de las criaturas que Haarlock llamó “los Hijos del Reino”, de quienes más tarde se encontrarán ejemplos más activas.

ESTATUA DE ÓNICE

Una estatua bellamente tallada de un felino con tres ojos, alas de murciélago y de un metro de altura. En su cuello hay una extraña gola que parece ser de cobre deslustrado.

Efectos: La estatua es una reliquia xenos más antigua que la humanidad. La gola, que puede separarse de su cuello, es un dispositivo del halo (consulta la página 97).

RETRATO DESCONOCIDO

Un retrato borroso ligeramente inquietante, de medio metro cuadrado, encerrado en un sólido bloque de cristal. Grabado en letras azul en la parte inferior, en gótico clásico, está la frase “*El Espejo de mi Sangre*”.

Efectos: El retrato está diseñado para capturar la imagen de algún miembro de la línea de sangre Haarlock. Seis horas después de que un vástago de Haarlock haya mirado el retrato, cambiará para mostrar su aspecto. Por supuesto, esa persona puede intentar destrozar el retrato (si descubre su efecto) para evitar que se descubra quién es en realidad.

MUÑECA EN UNA VASINA DE CRISTAL

Una pequeña y harapienta muñeca de palo, atrapado en una polvorienta, campana de vidrio taponada. El aire del interior del frasco parece un poco ahumado y mirar a los ojos cosidos de la muñeca llenará de inquietud al observador.

Efectos: Un espectro astral atormentado y especialmente violento está atrapado en la vasija (consulta la página 351 del **Libro Básico de DARK HERESY**). Usar la habilidad Psiniscencia revelará este hecho. Si se rompe la vasija, que es de vidrio ordinario, se liberará al espectro. Un acólito sin escrúpulos o desesperado podría utilizar esto como arma.

LA VIUDA DORADA

Autómata de tamaño natural creado a partir de oro y con incrustaciones de ágatas y rubíes, con un vestido arcaico de color carmesí y sedas de color púrpura. El autómata tiene una abertura en su pecho, dejando al descubierto un complejo mecanismo de relojería de complejidad asombrosa. La figura está sentada en un trono de respaldo alto con una tabla incorporada delante de la figura, toda ella tallada con símbolos geométricos y ocultistas. La cabeza de la figura dorada descansa sobre su pecho, y en su mano derecha sostiene un cáliz de rubíes, mientras que en su mano izquierda tiene una baraja de marfil del tarot del Emperador en un estuche plateado. La etiqueta dice “el más sagrado y maravilloso dispositivo de oráculo, conocido como la Viuda Dorada.”

Efectos: El dispositivo es extremadamente desconcertante a la vista, incluso cuando está inerte. Los cronos funcionan mal cerca suyo, los sistemas auspex registran fallos de funcionamiento, y cualquier Poder Psíquico cercano sufre fenómenos psíquicos con cualquier resultado “doble” en la tirada. El dispositivo también es totalmente inmune al daño. El despertar de la Viuda Dorada desencadena la última parte de la aventura: **Parte Cuatro: Trampa Mortal**.

PARTE CUATRO: TRAMPA MORTAL

El día después de la inspección, la subasta comienza con los compradores supervivientes sentados en las gradas del auditorio mientras Bland dirige el negocio del día. Cada objeto aparece en una proyección holográfica junto a Bland; los objetos aún están dispuestos alrededor de los jardines con las mismas medidas de seguridad. La subasta de los objetos menores dura un par de horas, durante las cuales los acólitos pueden pujar por lo que deseen. ¡Hasta su límite de crédito, por supuesto! Antes de la venta de los artículos más importantes, las compras anteriores pasan a las manos de sus nuevos propietarios y se sirven refrescos. Varios Dolientes entran silenciosamente en la asistencia, incluyendo a Greel, que se apoya en un bastón de hierro retorcido muy pesado y adornado. Antes de reanudar el negocio, hay cierta conmoción entre los dolientes y los abogados, y, finalmente, un preocupado Bland vuelve al podio para hablar.

Lee en voz alta o representa lo siguiente:

"Antes de hacer una oferta por los lotes mayores, varios miembros han solicitado... y el Gran Doliente ha insistido en ello... contra mis deseos, que hagamos una demostración antes de su venta, del dispositivo de oráculo conocido como la Viuda Dorada".

Llevada con reverencia en una litera por seis Dolientes, la Viuda en su trono es llevada a la tarima junto a Bland. Greel saca de entre sus túnicas un cristal de rubí en forma de corazón que late lentamente con una luz interior carmesí desde y encaja en el "corazón" en el pecho de la Viuda. La transformación es súbita y notable, y la figura dorada se estremece con vida. Los elegantes dedos de metal mezclan las cartas del tarot, mientras Greel y los Dolientes se alejan de la tarima, inclinándose mientras la multitud emite jadeos y murmullos de sorpresa. La figura Dorada alza la cara y sus ojos de una perpetua y fría oscuridad para estudiar el auditorio lleno de gente.

"PREGUNTAD Y SE OS RESPONDERÁ", anuncia la Viuda Dorada en una vacía voz burlona.

Por supuesto, puede que los acólitos ya hayan adivinado que algo terrible está a punto de ocurrir, pero cualquier PJ con la habilidad Psiniscencia, un Pacto Demoníaco, o Fe Pura sabrá inmediatamente y sin ninguna duda que todo el auditorio se ha llenado con una presencia de un antiguo e implacable mal.



LOS ENIGMAS DE LA VIUDA DORADA

Como maneje el DJ la siguiente sección depende en gran medida de cómo reaccionen los acólitos. A menos que se las hayan arreglado para ocultar algo a los guardias, los acólitos están desarmados. Si no intervienen, la viuda responde a las preguntas que le hagan bajo el aspecto de adivinanzas o afirmaciones impactantes y contundentes tras mezclar y leer sus cartas. A continuación se muestran algunos ejemplos. Muy pronto, sin embargo, alguien realizará la pregunta fatídica: "¿Haarlock está muerto?" En ese momento, se desata un verdadero infierno.

PREGUNTAS Y RESPUESTAS A LA VIUDA

P: ¿Qué eres?

R: *"Yo soy aquella que mi padre congeló en su belleza y su dolor; solitaria y triste siempre me sentaré, maldita para predecir y conocer, pero nunca actuar o sentir, salvo por el vacío que ansía eternamente mi interior."*

P: ¿Quiénes somos nosotros?

R: *"Ustedes son serpientes mentirosas y tontos que se engañan a sí mismos. Buscan mucho pero saben poco. Son quienes han venido a saquear la casa de los muertos solo para unirse a ellos."*

P: ¿Qué está por venir?

R: *"El sol negro arderá y vendrá, tras su despertar. El último viajero, el heraldo de todas las desgracias. A su paso el ojo se apagará, los señores de la carroña serán derribados, y los hambrientos arrancados de la oscuridad exterior. Todo esto ocurrirá mitad de estas estrellas frías."*

P: ¿Realmente Haarlock está muerto?

R: *"El viajero y el vástago ambos viven, uno en el exterior y otro en el interior. Sangre de su sangre, nacida de su linaje, carne tan frágil atrapada en esta red, la muerte será su herencia. ¡Haarlock vuelve y el infierno le acompaña!"*

SE ACTIVA LA TRAMPA

Con esta última afirmación, los dolientes caen de rodillas gimiendo y gritando mientras toda la estructura comienza a temblar y un rugido hace eco de las entrañas de la tierra. Las luces parpadean y se pueden escuchar explosiones distantes, los servocráneos caen desde el aire, y los servidores colapsan sin vida. Tras unos momentos, el complejo deja de temblar y el rugido se reduce a un débil murmullo continuo.

Lee en voz alta o representa lo siguiente mientras la Viuda Dorada habla:



"Sepan esto, el viajero ha fijado el rumbo y la nave no se puede detener. De trece horas disponen, trece horas hasta que su ira abogue a todos ustedes en fuego y cenizas, sellados aquí en la tumba que ha sido preparada. Un castigo apropiado para ustedes que pretendían tomar de él lo que es suyo. Nunca aprenden de las lecciones del pasado, condenados a repetir los pecados de la historia. ¡Pero primero van a sufrir, primero serán confesados!"

"No tienen más que una oportunidad y solo una para aplacar al viajero. Un regalo aliviará su justa ira: Darme la sangre del vástago de Haarlock, que fluya para llenar este cáliz y viviréis, pero si mi taza sigue vacía los Hijos del Reino roerán vuestra carne y la oscuridad enterrará vuestros huesos."

Habrá unos momentos de silencio y conmoción, seguidos por el Maestro Nonesuch sonriendo y aplaudiendo lentamente, mientras los asistentes con mayor buen juicio comienzan a huir, y gran cantidad de personas se levantan del suelo, aturdidos y confusos por el impactante giro de los acontecimientos.

El decano Bland se tambalea aturdido y grita, exigiendo una explicación, y en ese momento Greel se alza tras él gritando:

"¡Idiotas! ¡Estáis atrapados aquí, enterrados vivos! ¡Muerte a los profanadores de tumbas! ¡Muerte a quienes profanan su nombre robando a nuestro maestro!"

En ese momento una cuchilla de energía surge de su bastón para formar una guadaña y corta al Decano Bland en dos en un mar de sangre. A su orden, sus hermanos, ya de pie gemien, "¡Nosotros somos los Muertos!", sacan cuchillos de plata de sus túnicas, y caen sobre los compradores y guardias, atacando indiscriminadamente. La confusión se extiende mientras por todo el complejo los dolientes atacan a los adeptos y guardias en una serie de emboscadas y batallas sangrientas.

Las sangrientas 13 últimas horas de la aventura comienzan.

LA CASA DE LOS MUERTOS

En adelante, la aventura se convierte en una trampa mortal, mientras sigue la cuenta atrás para la destrucción. Los acólitos tienen 13 horas para escapar de la Cámara del Polvo y la Ceniza o el programa tormenta de fuego se activará, provocando la erupción del volcán sobre el que se asienta la Casa, matando a todos. Para empeorar las cosas (¡como si pudieran empeorar!) la demente secta obsesionado con la muerte (los Dolientes) y los distintos monstruos y villanos también han quedado atrapados en el interior, todos compitiendo por salir y derramar la sangre del vástago para la Viuda Dorada.

ASESINATO EN LOS SALONES

Es una desesperada carrera contra el tiempo para que los acólitos sigan con vida y encuentren la forma de escapar de la trampa mortal de Haarlock. Mientras tanto la anarquía y la muerte acechan en la Casa del Polvo y la Ceniza mientras los compañeros compradores de los acólitos también intentan

hacer lo mismo, mientras dejan a la vista su verdadera naturaleza. Los acólitos pueden ser capaces de forjar alianzas improvisadas o reunir ayuda; todo depende de lo que hayan hecho previamente y la forma en que elijan manejar este conflicto. No es solo la depredación de los asistentes a la subasta lo que tienen que temer, sino la propia trampa de Haarlock, ya que aún tiene algunas sorpresas.

CUENTA ATRÁS PARA LA DESTRUCCIÓN

Las cosas van mal y empeoran progresivamente durante las trece horas del tormento de Haarlock:

- **-13 horas:** La Viuda Dorada se pronuncia, la Cámara queda sellada, y un escudo de vacío se materializa a su alrededor, evitando cualquier fuga por medios violentos. Los servidores se apagan, y las cerraduras mecánicas internas se atascan. Los dolientes se vuelven locos, atacando a cualquiera que se encuentren.
- **-9 horas:** Los servidores despiertan, moviéndose y atacando al azar, como enloquecidos.
- **-7 horas:** Se abre la cripta de Haarlock, liberando a los Hijos del Reino para devorar a quien siga vivo.
- **-3 horas:** Los sistemas de energía, luz y purificación de aire fallan en todo el mundo mientras los sistemas generadores comienzan a sobrecargarse.
- **0 horas:** El programa tormenta de fuego se completa, y el volcán entra en erupción, con su fuerza contenida brevemente por el escudo de vacío escudo alrededor del complejo, aniquilando todo en su interior.

DIRIGIR LAS ÚLTIMAS 13 HORAS

La última etapa de esta aventura es descaradamente violenta y severa. Como DJ, debes aumentar la tensión exigiendo decisiones rápidas de tus jugadores y manteniendo tu propio reloj a la vista para anunciar el progreso mientras todo continúa. Además, no tenga miedo de que ocurran sucesos "fuera de cámara." Esto ayudará a transmitir la idea de que no son solo los acólitos quienes están atrapados en este lío; todo el mundo se ha visto obligado a sus propias luchas desesperadas para sobrevivir. Ahora es el momento de que las máscaras de los PNJs desaparezcan, y las puñaladas por la espalda, la traición y el asesinato entren en escena. Mientras algunos PNJ, como el Nile o los cazadores de recompensas pueden estar abiertos a la razón y la cooperación (mientras les convenga, por supuesto), otros como el Abad Tamas y el slaugth darán rienda suelta a sus verdaderas naturalezas.

La aventura ha sido deliberadamente diseñada para proporcionar al DJ con un gran elenco de personajes (y unos pocos cientos de "actores secundarios" atrapados). Muchos de estos ya estarán familiarizados con los PJs, y el DJ tiene carta blanca para eliminarlos en una variedad de formas especialmente horribles, heroicas o cobardes a medida que todo empeore.

¿PUEDE EL VERDADERO OBJETIVO LEVANTARSE, POR FAVOR?...

El propósito principal de esta elaborada y sádica trampa mortal por Erasmus Haarlock es atraer y matar a los supervivientes de su propia sangre. La subasta, que tiene lugar muchos años después de su supuesta muerte por Greel y sus siervos, está destinada a atraer a cualquier vástago que haya escapado a su larga campaña fratricida para destruir a sus parientes y pretendientes al título de Haarlock salvo a sí mismo.

En efecto, un miembro de la línea de sangre de Haarlock asistirá a la subasta, y la única manera evidente para terminar la masacre es encontrarlo y presentarlo a la Viuda Dorada antes de la decimotercera hora. La identidad del vástago es un misterio a decisión del DJ. Cualquiera de los PNJs humanos proporcionados son posibles candidatos. Un DJ especialmente malicioso puede optar por tener más de uno, o incluso hacer que el vástago sea uno de los acólitos.

Plantando las semillas

El DJ puede dejar pistas para identificar al vástago de varias formas. Pueden ser sutiles, como cierta semejanza con las estatuas y retratos de la casa, descripciones de libros antiguos de la biblioteca, y ciertas puertas y paneles de acceso abiertos para ellos, pero no para otros. En la catástrofe final, puedes hacer que los servidores (respondiendo a protocolos antiguos) se nieguen a atacar el vástago o acudan a defenderlo. Sin embargo, la mejor herramienta para determinar la identidad del heredero es el retrato familiar en los lotes importantes de la subasta (consulta la descripción de la reliquia en la página 218).

Crear las pistas en cuanto a quién es el heredero de Haarlock requiere al DJ hacer un poco de trabajo preparatorio antes de ejecutar el escenario. El tiempo dedicado a diseñar un puñado de pistas será recompensado a largo plazo.

ESTRATEGIA DE HUIDA

Hay dos formas de escapar. La primera es dar a la Viuda Dorada la sangre. Si la consigue, alza el cáliz hasta sus labios y bebe, lo que provoca una transformación impactante. La carcasa metálica se rompe, liberando a la mujer triunfante que se levantará en una ardiente furia de luz carmesí. Ella mantiene su palabra, abre la puerta principal, baja el escudo de vacío, y canaliza la tormenta de fuego para agotar su energía por la ventilación de la casa, propagando los incendios que han ido llenando el complejo, pero dejando a quienes están dentro el tiempo justo para escapar antes de desaparecer en un resplandor de luz. Si los jugadores son tan tontos como para intentar detenerla, se la considera un huésped demoníaco desatado.

La segunda opción es usar la puerta dentro de la cripta de Haarlock, activada por el amuleto que lleva su siervo en jefe, Greel. Dentro de la cripta está el control maestro del salón de entrada, que abre un camino en el escudo de vacío y abre las puertas principales durante cinco minutos antes de que el sistema lo bloquee de nuevo. Los acólitos solo necesitan realizar una buena fuga por el pasillo evitando a cualquiera que intente detenerlos. A continuación, pueden huir de la isla tan pronto como sea posible por la nave celeste que les espera, antes de convertirse en una ruina llameante.

REPERCUSIONES

Los acólitos que escapan vivos, tal vez aferrados a todo tipo de baratijas y premios de la subasta, tendrán algo más que una historia para contar al inquisidor Marr. Ellos también poseen una cantidad considerable de información sobre quienes acudieron a la subasta. En particular, han obtenido un único dato especialmente importante para el futuro de la seguridad de todo el sector Calixis: Erasmus Haarlock no está muerto, y las fuerzas que durante largo tiempo se pensó que estaban en silencio están ahora en marcha una vez más. La cuestión es si lo que Haarlock está planeando pondrá a prueba al inquisidor Marr y los Ordos Calixis en el futuro...

RECOMPENSAS

La Casa del Polvo y la Ceniza es una aventura especialmente difícil, y por completarla con éxito el DJ debería repartir 200–400 PE por sesión de juego, dependiendo de lo que ocurra y los peligros que enfrenten los acólitos. Las ideas especialmente acertadas, heroicidades sangrientas, o planes astutos también deben ser recompensados con entre 50–100 PE adicionales. Además, si los PJ's vertieron la sangre del vástago en el cáliz de la Viuda Dorada o abrieron la puerta del vacío, por haber dado la vuelta a la rueda del destino, deberían ganar un punto de destino adicional.

También vale la pena señalar que existe un considerable botín a disposición de los acólitos, especialmente durante las caóticas últimas 13 horas de la aventura. Algunos de los PNJs llevan considerables sumas de dinero en efectivo, y es probablemente una buena idea si la mayoría de los artículos y dinero en efectivo quedan fuera de las manos de los acólitos. Este objetivo se puede lograr haciendo que el inquisidor Marr intervenga al final con el poder de la inquisición para confiscar el equipo robado y borrando los bloques de crédito y similares. Después de todo, los acólitos deberían ser felices de escapar con vida. Sin embargo, un DJ generoso puede hacer que Marr les permita mantener una pequeña cantidad de fondos o equipo o puede permitir que ciertos elementos menores pasen desapercibidos.

EL LEGADO DE HAARLOCK Y OTRAS OSCURAS CONSPIRACIONES

El DJ es libre de crear un sinfín de nuevas aventuras de las cenizas de esta, y hay muchas pistas a seguir:

¿Qué hay de los otros asistentes de subastas y los poderes que mostraron?

¿Qué ha ocurrido con la Viuda Dorada?

¿Qué fuerzas sombrías ayudaron Haarlock a organizar la subasta en primer lugar?

¿Qué secretos guardan las reliquias rescatadas de la subasta?

Tal vez lo más preocupante. ¿Qué ocurre con el legado de Haarlock en otros mundos, y qué consecuencias tiene su regreso?

PNJs Y ANTAGONISTAS

LA NAVE CELESTE

CAPITÁN ELIAS SHADRAK

Perfil de Elias Shadrak



HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
37	40	36	35	34	35	36	42	30

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 15

Habilidades: Aguante (R), Código (Jerga bética) (Int), Competencia tecnológica (Int), Conducir (Vehículo terrestre) (Ag), Engañar (Em), Esquivar (Ag), Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Indagar (Em), Intimidar (F), Jugar (Per), Lengua secreta (Militar) (Int), Mando (Em) +10, Navegación (Terrestre) (Int), Oficio (Mercader, Oficial) (Int), Perspicacia (Per), Pilotar (Aeronave civil) (Ag) +10, Saber popular (Guardia Imperial, Imperio, Tecnología) (Int), Supervivencia (Int), Tregar (F).

Talentos: Ataque veloz, Desenfundado rápido, Entrenamiento con armas básicas (Láser, PS), Entrenamiento con armas c/c (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (Láser, PS), Impávido, Nervios de acero, Recarga rápida, Robusto (x3).

Blindaje: Mono reforzado con placas antibalas (Cuerpo 3, Brazos 2, Piernas 2).

Armas: Cuchillo monofil (3m; 1d5+3[†] A; Pen 2), pistola láser pesada con batería sobrecargada (30m; T/2/-; 1d10+4 E; Pen 0; Car 15; Rec. completa).

[†]Incluye la bonificación por Fuerza.

Equipo: 2 cargadores sobrecargados de repuesto para pistola láser, llave maestra de mando del *Mártir Cygnan*, copia maltratada del *Manual del Perfecto Soldado Imperial* (edición cruzada del Margen), llave para la bóveda de la nave, 30 tronos.

NAHUN GRIST

Perfil de Nahun Grist



HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
37	35	35	35	30	37	37	31	36

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 14

Habilidades: Aguante (R), Engañar (Em) +10, Esquivar (Ag), Hablar idioma (Gótico vulgar, Jerga del pueblo) (Int), Intimidar (F) +10, Negociar (Em) +10, Mando (Em), Oficio (Mercader, Tripulante) (Int), Perspicacia (Per), Saber popular (Bajos fondos, Imperio) (Int), Tasar (Int) +10.

Talentos: Entrenamiento con armas básicas (Láser, PS), Entrenamiento con armas c/c (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (Láser, PS), Nervios de acero, Pelea callejera.

Blindaje: Mono reforzado (Cuerpo 2, Brazos 2, Piernas 2, Primitivo; mantiene sus PB contra corrosivos).

Armas: Cuchillo monofil (3m; 1d5+3[†] A; Pen 2), pistola pesada (35m; T/-/-; 1d10+4 I; Pen 2; Car 5; Rec 2 completas), escopeta de corredera (30m; T/-/-; 1d10+4 I; Pen 0; Car 8; Rec 2 completas, Dispensión).

[†]Incluye la bonificación por Fuerza.

Equipo: Respirador, cinturón de herramientas, maníesto de carga, cargador de repuesto para la pistola pesada, 20 tronos, amuleto de la suerte.

TRIPULACIÓN DE LA NAVE CELESTE

Perfil de la tripulación de la nave celeste



HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
28	28	35	35	30	26	27	25	30

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 10

Habilidades: Aguante (R), Engañar (Em), Esquivar (Ag), Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Intimidar (F), Oficio (Tripulación) (Int), Perspicacia (Per).

Talentos: Entrenamiento con armas básicas (Láser), Entrenamiento con armas c/c (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (PS).

Blindaje: Mono reforzado (Cuerpo 2, Brazos 2, Piernas 2, Primitivo; mantiene sus PB contra corrosivos).

Armas: Garrote (1d10+3[†] I; Primitiva) o cuchillo (3m; 1d5+3[†] A; Primitiva), y cuando se arman para el abordaje revolver de bajo calibre (30m; T/-/-; 1d10+4 I; Car 6; Rec 2 completas, Fiable) o rifle láser (100m; T/3/-; 1d10+3 E; Pen 0; Car 60; Rec completa; Fiable).

[†]Incluye la bonificación por Fuerza.

Equipo: Respirador, cinturón de herramientas, 1d10 tronos, amuleto de la suerte.

LANUS CISTEN

Perfil de Lanus Cisten



HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
23	30	25	30	26	42	30	34	30

Movimiento: 2/4/6/12

Heridas: 11

Habilidades: Carisma (Em), Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int), Leer/Escribir (Int) +10, Medicinae (Int), Navegación (Estelar) (Int), Oficio (Archivista, Autor, Copista) (Int), Perspicacia (Per), Pilotar (Aeronave civil) (Ag), Saber académico (Arcálico, Criptología, Filosofía, Heráldica, Leyendas) (Int) +10, Saber popular (Administratum, Guerra, Imperio, Tecnología) (Int) +10, Saber prohibido (Herejía, Sectas, Xenos) (Int), Tasar (Int).

Talentos: Entrenamiento con pistolas (PS), Predicción, Protocolo (Académicos, Gobierno).

Blindaje: Chaleco de malla xenos (Cuerpo 4).

Armas: Desarmado (1d5-1[†] I; Primitiva), pistola de bajo calibre (30m; T/3/-; 1d10+3 I; Pen 0; Car 9; Rec completa).

[†]Incluye la bonificación por Fuerza.

Equipo: Túnica de calidad, respirador, manto contra vapor, placas de datos, material de escritura, diario, crono antiguo, 700 tronos, anillo con el sello familiar, vocotransmisor personal, bloque de crédito por 450.000 tronos, libros de texto variados, botiquín, y cuatro cargadores de repuesto para la pistola de bajo calibre en el equipaje.

WHENT



Perfil de Whent

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
20	20	33	30	30	28	30	20	33

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 10

Habilidades: Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int), Leer/Escribir (Int) +10, Oficio (Copista) (Int), Perspicacia (Per), Saber popular (Imperio) (Int).

Talentos: Paranoia.

Armas: Desarmado (1d5[†] I; Primitiva), revolver de bajo calibre (30m; T/-/-; 1d10+4 I; Car 6; Rec 2 completas, Fiable; ten en cuenta que no está entrenado en su uso (-20 HP)).

[†]Incluye la bonificación por Fuerza.

Equipo: Túnica, respirador, manto contra vapor, placa de datos, pictograma, portafolio con material de escritura, 5 tronos, bolígrafo de la suerte.

VYMER Y QUILL



Los dos rastreadores de sangre tienen un el mismo perfil.

Perfil de Vymer y Quill

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
28	28	35	35	30	26	27	25	30

Movimiento: 4/8/12/24

Heridas: 15

Habilidades: Conducir (Vehículo terrestre) (Ag), Esconderte (Ag), Esquivar (Ag), Hablar idioma (Gótico vulgar, Jerga del pueblo) (Int), Indagar (Em), Interrogar (V), Intimidar (F) +10, Medicae (Int), Movimiento silencioso (Ag), Perspicacia (Per) +10, Rastrear (Int), Saber popular (Imperio) (Int), Seguimiento (Ag), Seguridad (Ag).

Talentos: Desarmar, Disparo en movimiento, Entrenamiento con armas básicas (Láser, PS), Entrenamiento con armas c/c (Connoción, Primitivas, Sierra), Entrenamiento con armas pesadas (Lanzadores, PS), Entrenamiento con pistolas (Bólter, Láser, PS), Impávido, Mandíbula de hierro, Nervios de acero, Reacción rápida.

Blindaje: Armadura de caparazón y antifragmentación ligera (Cabeza 3, Cuerpo 3, Brazos 5, Piernas 3).

Armas: Pistola pesada (35m; T/-/-; 1d10+4 I; Pen 2; Car 5; Rec 2 completas), escopeta de combate (30m; T/3/-; 1d10+4 E; Pen 0; Car 18; Rec 2 completa), maza eléctrica (1d10+3[†] I; Connociónadora).

[†]Incluye la bonificación por Fuerza.

Equipo: Ropa resistente, 3 cargadores de pistola, 3 cargadores normales y 1 cargador de balas infierno para la escopeta, visor fotosensible, respirador, 300 tronos, placa de datos con recompensas, contrato de rastreador de sangre, botiquín (solo Quill), bloque de crédito por 300.000 tronos (solo Vymer).

OCTAVIA NILE



Perfil de Octavia Nile

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
28	35	30	30	35	40	35	45	40

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 13

Habilidades: Carisma (Em) +10, Código (Logicianos) (Int) +10, Competencia Química (Int), Competencia tecnológica (Int), Engañar (Em) +10, Escrutinio (Per) +10, Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int), Leer/Escribir (Int), Lógica (Int) +10, Mando (Em), Negociar (Em) +10, Oficio (Mercader) (Int) +10, Perspicacia (Per), Saber popular (Imperio, Tecnología) (Int), Saber Prohibido (Arcanotecnología, Herejía, Xenos) (Int) +10, Tasar (Int) +10.

Talentos: Entrenamiento con armas c/c (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (Láser, PS), Impávido, Tocado por el destino (2 puntos de destino).

Blindaje: Malla oculta (Cuerpo 3, Brazos 2, Piernas 2).

Armas: Pistola láser compacta (15m; T/-/-; 1d10+1 E; Pen 0; Car 15; Rec completa, Fiable).

Equipo: Ropa de buena calidad, auspex, filtros nasales, microcomunicador cifrado, placa de datos, cargador de repuesto para la pistola láser, batería sobrecargada para pistola láser, un aniquilador cerebral (consulta la página 48), anillo con un compartimiento oculto de veneno, enmudecedores, magnoculares, inyector con dos dosis de estimulantes y uno de paninmune, 1.000 tronos, bloque de crédito por 3 millones de tronos.

GUARDAESPALDAS DE NILE

Los guardaespaldas son agentes del crisol logiciano (consulta la página 50). Sus habilidades son Seguimiento (Ag) y Pilotar (Aeronave civil) (Ag). Llevan armaduras antifragmentación (Todas 4) y están armados con pistolas automáticas con munición matahombres y equipados con miras láser (30m; T/-/6; 1d10+2 I; Pen 3; Car 18; Rec completa). Llevan cuatro cargadores de repuesto, microcomunicadores, visores fotosensibles, respiradores, y mantos contra el vapor.

“ADEPTO” DE NILE

Es un asesino de la Lagrima Cenicienta (consulta la página 51).

ABAD TAMAS DE ESQUISTO



Perfil del Abad Tamas de Esquisto

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
35	28	40	40	22	38	33	45	23

Movimiento: 2/4/6/12

Habilidades: Aguante (R), Charlatanería (Em), Código (Ocultismo) (Int), Engañar (Em) +10, Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Intimidar (F) +10, Invocación (V) +10, Lengua secreta (Padre cuervo) (Int), Mando (Em), Oficio (Desollador, Vidente) (Int), Perspicacia (Per), Psiniscencia (Per), Saber popular (Credo imperial, Imperio) (Int), Saber prohibido (Demonología, Sectas) (Int) +10.

Talentos: Entrenamiento con armas c/c (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (PS), Fe inquebrantable, Fortaleza mental, Hechicero (FP 2), Resistencia (Enfermedades, Poderes psíquicos, Venenos).

Rasgos: Mutación (Corpulento), Pacto demoníaco.

Rituales oscuros: Tamas conoce varios rituales oscuros, incluyendo el recibir mensajes de su maestro en sueños y convocar espíritus inmundos.

Cuervo en el vientre: Si Tamas es asesinado, su carne se abre y surgen una bandada de cuervos de esquisto (consulta la página 391 de **DARK HERESY**).

Brujería: Aura de miedo (9), Compulsión (19), Debilitar Velo (11), Estrujar (18), Infligir dolor (10), Susurros de la disformidad (11).

Blindaje: Armadura natural (Todas 4).

Armas: Daga de sacrificios (3m; 1d5+4[†] A; Primitiva), pistola de bajo calibre (30m; T/3/-; 1d10+3 I; Pen 0; Car 9; Rec completa).

[†]Incluye la bonificación por Fuerza.

Equipo: Túnica opulenta del Ministorum, Codex Malefic, 30 tronos, bloque de crédito por 800.000 tronos.

CREYENTES DE ESQUISTO

Los seguidores de Tamas son sectarios iniciados (consulta la página 337 del **Libro Básico de DARK HERESY**).

LOS DESGUAZADORES

Perfil de los desguazadores



HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
35	28	35	30	33	20	30	30	20

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 10

Habilidades: Aguante (R), Competencia química (Int), Engañar (Em), Esquivar (Ag), Hablar idioma (Gótico vulgar, Jerga del pueblo) (Int), Intimidar (F), Oficio (Saqueador) (Int), Perspicacia (Per), Saber popular (Bajos Fondos, Imperio) (Int).

Talentos: Entrenamiento con armas básicas (PS), Entrenamiento con armas c/c (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (Láser, PS), Nervios de acero.

Blindaje: Túnica química remendada (Todas 2 Primitivo; mantiene sus PB contra corrosivos).

Armas: Cuchillo (3m; 1d5+3[†] A; Primitiva), revolver primitivo de bajo calibre (20m; T/3/-; 1d10+3 I; Pen 0; Car 6; Rec 2 completas) y un hacha de abordaje (1d10+4[†] A; Primitiva; Desequilibrada).

[†]Incluye la bonificación por Fuerza.

Equipo: Máscara de gas, rezón, 1d10 tronos, trofeos y baratijas, cargador de repuesto para cada arma.

LA CASA DEL POLVO Y LA CENIZA

DECANO HIRAM BLAND



Perfil del decano Hiram Bland

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
18	24	28	30	30	35	32	36	36

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 10

Habilidades: Carisma (Em), Código (Corte de la Cancillería) (Int), Engañar (Em), Escrutinio (Per), Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int), Leer/Escribir (Int), Lógica (Int), Mando (Em), Negociar (Em), Oficio (Asesor, Copista, Subastador) (Int) +10, Perspicacia (Per), Saber popular (Administratum, Imperio) (Int) +10, Tasar (Int) +10

Talentos: Entrenamiento con pistolas (Láser)

Blindaje: Ninguna.

Armas: Pistola láser compacta (15m; T/3/-; 1d10+1 E; Pen 0; Car 15; Rec completa, Fiable).

Equipo: Túnica con capucha de decano, vocotransmisor personal, anillo codificador con el sello del Administratum, placa de datos, respirador, autopluma.

ABOGADO LOCUTOR MAYWEATHER



Perfil del abogado Locutor Mayweather

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
28	28	35	35	30	26	27	25	30

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 11

Habilidades: Buscar (Per), Carisma (Em), Código (Corte de la Cancillería, Inquisición) (Int) +10, Engañar (Em) +20, Escrutinio (Per) +10, Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int), Leer/Escribir (Int) +10, Lógica (Int), Negociar (Em) +10, Oficio (Abogado) (Int) +10, Perspicacia (Per) +10, Saber académico (Juicio) (Int), Saber popular (Administratum, Imperio) (Int) +10, Seguridad (Ag), Tasar (Int) +10.

Talentos: Entrenamiento con pistolas (Láser), Paranoia.

Blindaje: Ninguna.

Armas: Pistola láser compacta (15m; T/3/-; 1d10+1 E; Pen 0; Car 15; Rec completa, Fiable).

Equipo: Vocotransmisor cifrado de largo alcance, cargador de repuesto para pistola láser, placa de datos, respirador, autopluma, petaca de amasec, multillave, 1 dosis de estimulante e inyector, 300 tronos.

ADEPTOS Y ABOGADOS



Perfil del Abogado Locutor Mayweather

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
28	28	35	35	30	26	27	25	30

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 9

Habilidades: Hablar Idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int), Oficio (uno cualquiera) (Int), Perspicacia (Per), Saber popular (Administratum, Imperio) (Int).

Talentos: Ninguno

Blindaje: Ninguno

Armas: Desarmado (1d5[†] I; Primitivo).

[†]Incluye la bonificación por Fuerza.

Equipo: Placa de datos o material de escritura.

SOLDADOS DE LAS FDP



Perfil de los Soldados de las FDP

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
25	30	35	35	30	26	30	30	30

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 10

Habilidades: Esquivar (Ag), Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Interrogar (V), Perspicacia (Per), Saber popular (Guerra, Imperio) (Int)

Talentos: Entrenamiento con armas básicas (Láser, PS), Entrenamiento con armas c/c (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (Láser, PS), Nervios de acero.

Blindaje: Armadura antifragmentación de la GI (Todas 4).

Armas: Rifle láser (100m; T/3/-; 1d10+3 E; Pen 0; Car 60; Rec completa; Fiable), cuchillo (1m; 1d5+3[†] A; Primitivo).

[†]Incluye la bonificación por Fuerza.

Equipo: 2 cargadores de repuesto, microcomunicador, lámpara incandescente, respirador, 1d10 tronos.

CAPITÁN RUBIO DE LA OZMANDIUS



Perfil de los Soldados de las FDP

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
25	30	35	35	30	26	30	30	30

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 10

Habilidades: Aguante (R) +10; Charlatanería (Em), Engañar (Em), Hablar idioma (Dialecto naval, Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int), Juego (Int), Leer/Escribir (Int), Mando (Em), Navegación (Estelar) (Int), Oficio (Mercader) (Em), Perspicacia (Per), Pilotar (Aeronave civil) (Ag), Saber popular (Imperio, Tecnología) (Int), Saber prohibido (Disformidad) (Int), Trucos de Manos (Ag).

Talentos: Decadencia, Desenfundado rápido, Entrenamiento con armas c/c (Energía, Primitivas), Entrenamiento con pistolas (Láser, PS).

Blindaje: Manto de malla de combate (Brazos 4, Cuerpo 4).

Armas: Pistola láser xenos (40m; T/3/-; 1d10+3 E; Pen 2; Car 12; Rec Media; Fiable), espada de energía (1d10+8[†] E; Pen 6; Equilibrada, Campo de energía).

[†]Incluye la bonificación por Fuerza.

Equipo: Ropas caras, vocotransmisor, joyas por valor de 5.000 tronos, filtros nasales, 3.000 tronos en efectivo, bloque de crédito por 1.5 millones de tronos, 3 dosis de polvo de la noche.

VASALLOS DE RUBIO

Rubio tiene un séquito considerable, la mayoría son y simples lacayos. De éstos, los únicos importantes son tres guardaespaldas de entre los hombres de armas de su familia y su "campeón" (usa el soldado de escuadrón de la muerte y el matón de las páginas 340 y 344 del Libro Básico de DARK HERESY).

MARSHREK

Marshrek tiene el mismo perfil que un esclavista de bestias en la página 89. También tiene un bloque de crédito por 800.000 tronos.

MAESTRO NONESUCH

Maestro Nonesuch es un Vigilante slaught (consulta la página 80), y su bastón oculta su cetro necróptico (consulta la página 78). Su máscara de carne niega su factor de Miedo.

LOS PARÁSITOS DE LA CARNE

Los asistentes del Maestro Nonesuch son humanos manipulados por bioconstructos slaught, un hecho que se pondrá de manifiesto si se causa una lesión sustancial en ellos, sobre todo en la cabeza, donde una "masa" semi-insectoide reemplaza cerebro de la víctima. Impulsados por estas viles criaturas, los cuerpos deben ser destruidos por completo para detenerlos.

Perfil de los Parásitos de la Carne

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
40	40	40	(9)	30	30	40	30	15

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 30

Habilidades: Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Oficio (uno cualquiera) (Int), Perspicacia (Per), Saber popular (Imperio, Tecnología) (Int).

Talentos: Entrenamiento con pistolas (Láser, PS), Resistencia (Poderes psíquicos).

Rasgos: Miedo 1 (Inquietante; solo cuando sus cuerpos son dañados), Criatura del más allá, Criatura de pesadilla, Resistencia antinatural (x3).

Armas: Desarmado (1d5+1[†] I; Primitivo), pistola de bajo calibre (30m; T/3/-; 1d10+3 I; Pen 0; Car 9; Rec completa).

[†]Incluye la bonificación por Fuerza.

Equipo: Ropa sombría, microcomunicador, respirador, placa de datos, 2 cargadores de repuesto.

GREEL EL GRAN DOLIENTE



Perfil de Greel

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
35	20	40	40	30	32	38	50	30

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 13

Habilidades: Carisma (Em), Engañar (Em) +10, Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int), Intimidar (F) +10, Leer/Escribir (Int) +10, Perspicacia (Per), Saber académico (Arcálico, Leyendas) (Int) +10, Saber popular (Credo imperial, Imperio, Tecnología) (Int).

Talentos: Autoritario, Coraje, Entrenamiento con armas c/c (Energía, Primitivas), Orador experto.

Armas: Al final de la aventura lleva una guadaña de energía (2d10+9[†] E; Pen 6; Aparatosa, Campo de energía).

[†]Incluye la bonificación por Fuerza.

Equipo: Túnica sudario, amuleto de un sol negro, llaves. En la parte final, también se puede llevar un rosarius (Todas; reduce el daño a distancia en 2d10, excepto con una tirada de "11" (consulta la página 189 del **MANUAL DEL INQUISIDOR**).

EL GREMIO AFLIGIDO

Los Dolientes del Gremio Afligido se puede representar con el perfil del sectario fanático en la página 342 de **DARK HERESY**, equipados exclusivamente con cuchillos de sacrificio.

LOS SERVIDORES DE LA CASA

La Casa es vigilada por numerosos servidores de los tipos estándar nombrados en el **Libro Básico de DARK Heresy** y el **MANUAL DEL INQUISIDOR**; Sin embargo, los servidores militares de la Casa están equipadas con ametralladoras pesadas reducidas (80m; -/-/10; 1d10+4 I; Pen 3; Car 200; Rec 2 completas) y, en algunos casos, armas de fusión (20m; T/-/-; 2d10+4 E; Pen 12; Car 15; Rec 2 completas).

LOS HIJOS DEL REINO

Si la cuenta atrás avanza lo suficiente, los hijos del reino son liberados. Son una forma de xenos monstruosa y salvaje que Haarlock encontró reptando en un mundo de ciudades en ruinas en el halo de estrellas. Tras despertar de su sueño, estas ciegas y manoseantes criaturas semi-humanoides se esparsen fuera de la cripta y hasta un número a discreción del DJ.



Perfil de los hijos del reino

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
35	—	(8)	40	38	50	20	40	20

Movimiento: 2/4/6/12

Heridas: 12

Habilidades: Movimiento silencioso (Ag) +10, Perspicacia (Per), Seguimiento (Int) +20, Trepar (F) +10.

Talentos: Ninguno.

Rasgos: Armadura natural (4), Armas naturales (Colmillos), Bestial, Criatura del más allá, Fisiología extraña, Fuerza antinatural (x2), Miedo 1 (Inquietante), Reptante, Tóxico (Colmillos), Ultrasonidos.

Blindaje: Armadura Natural (Todas 4).

Armas: Colmillos (1d10+8[†] A; Tóxica – debe superar una tirada **Complicada (-10) de Resistencia** o quedará paralizado por 1d5 asaltos.

[†]Incluye la bonificación por Fuerza.



AYUDA DE JUEGO I: ESCRITO DE AUTORIDAD

Por la Autoridad de la
Sagrada Inquisición

Leales acólitos,

Se les necesita y se pide inmediatamente bajo la autoridad del Dios-Emperador de la Humanidad someterse a esta escritura y servir a los sagrados Ordos de su Inquisición.

Les envío por su exigencia al servicio del Inquisidor Gilas Marr en el mundo de Solomon durante tanto tiempo como crea oportuno para esta tarea en específico. Le obedecerán como a mí, no sea que sus vidas se pierdan y la Vergüenza caiga sobre mi nombre.

En ese planeta ustedes asistirán de incógnito a una subasta de los bienes de la herencia del perdido comerciante independiente Erasmus Haarlock. En el transcurso de la subasta antes mencionada vigilarán los eventos a medida que se desarrollen y observarán la naturaleza e intención de aquellos que acuden para obtener las reliquias y objetos de la vida de este hombre. Su objetivo es identificar entre ellos al que que pudiera haberse alejado de la luz del Emperador o que pueda estar al servicio de facciones y poderes de interés para el Cónclave.

Obtendréis más conocimientos sobre este mundo y nuestro deber de mi estimado colega el Inquisidor Marr, de cuyas manos se os entregará esta orden.

Recordad, en relación a mí, esto es ante todo una misión de observación y la astucia, pero no duden en defenderse a sí mismos con el mayor vigor y a tacar cuando su deber para con el Emperador determine que no tienen otra opción.

Y en la luz del Trono Dorado con mis oraciones por un viaje seguro, y mi certeza de que serviréis honorablemente y que volveré a ver a todos ustedes una vez más.

Inquisidor
Cónclave de Calixis

AYUDA DE JUEGO 2: PLACA DE DATOS DE SOLOMON



IMPERIUM DATA SLATE Model. 75.RT-E1.4IK

//Resultados de la búsqueda por "Solomon, mundo"
 //Predeterminado: Visualizar el resultado más relevante encontrado



**++ La ignorancia es una bendición
 no desdenada por los sabios ++**

Solomon

Población: 13 mil millones.

Grado de Diezmo: Exactus Extremis (Especial).

Geografía/Demografía: Colmena y estructura industrial súper-continental, lo que ha llevado a la erradicación de todo paisaje natural, intercalado con mares contaminados. Alto nivel de toxicidad ambiental, los patrones climáticos altamente turbulentos con tormentas corrosivas y perturbaciones eléctricas comunes. La condiciones de Solomon se encuentran en los límites de la sostenibilidad humana y solo se mantiene por una red de unidades de procesamiento de macro-atmósfera. Población en disminución constante.

Tipo de Gobierno: Oligarquía parlamentaria bajo la supervisión del Departamento Munitorum.

Gobernador Planetario: Archiprefecto Garth Jarndyce.

Presencia de Adeptos: Muy alta. Generalizada presencia del Departamento Munitorum y Administratum que dominan las estructuras políticas y económicas del mundo. Importantes centros de poder incluyen las salas de la Corte de la Cancillería, el vigilante planetario orbital, y la fortaleza del censo del Diezmo Central. Presencia del Adeptus Arbities y Ministorum clasificado como debajo de la media para un mundo colmena con la población e importancia de Solomon.

Militares: Fuerzas de Seguridad del Munitorum, Guardia Parlamentaria (FDP local), numerosos pequeños ejércitos privados de los gremios de diezmos individuales. Calidad media. Como importante punto de transbordo y suministros militares, Solomon también tiene una considerable red de defensa orbital.

Descripción: Por el edicto A-87635.597 del Lord Militante del Sector, Solomon fue declarado un estado cliente del Departamento Munitorum, con la mayoría de su producción industrial diezmado directamente a ese brazo del Adepta. El cumplimiento de este diezmo es el deber de los gremios del planeta, que representan las clases altas de Solomon. Esta responsabilidad le da a los gremios el segundo nivel más alto del poder político en Solomon, bajo el Departamento Munitorum. Esto está en contraste con la mayoría de los planetas del sector Calixis, donde los gobiernos industrial-feudales y hereditarios son la norma.

El elevado grado de diezmo ha provocado que los recursos naturales de Solomon hayan sido consumidos casi en su totalidad. Siglos de los procesos de fabricación extremos han destruido la biosfera del planeta, matando a la mayoría de formas de vida autóctonas y limitando la mayoría de asentamientos humanos a las ciudades colmena protegidas.

Cinco ciudades colmena cubren la mayor parte de los continentes y albergan la mayor parte de la población del planetaria: Gloriana, Atropos, Morrigan, Albia, y Cólera. Entre las colmenas, gran parte del paisaje está ocupado por infraestructuras industriales: complejos de refinería, de procesos químicos, torres de respiraderos térmicos, fundiciones, e instalaciones de almacenamiento. Aunque algunas están todavía en uso, muchas se ha abandonado debido al deterioro. El resto es terreno baldío desierto, mares tóxicos, zonas urbanas y ciudades abandonadas, muchas de la cuales se clasifican como no aptas para la supervivencia humana a largo plazo. Estas áreas, que cubren decenas de miles de kilómetros cuadrados, son designados oficialmente como interiores industrializados y zonas infraestructurales por el Departamento Munitorum [Ver sección 23/u: mapas topográficos y mapas por zonas de la superficie planetaria]. En la jerga local se refieren a ellas como al "Interior".

[continuación]

AYUDA DE JUEGO 2: PLACA DE DATOS DE SOLOMON (CONT.)

[continuación de lo anterior]



Solomon

++ La ignorancia es una bendición no desdoblada por los sabios ++

Discordia y el Estado de Derecho: La población de Solomon está en declive por el continuo aumento de toxicidad de su entorno, y debe ser repuesta con regularidad por la inmigración forzada por el Administratum. Junto con la reubicación de la población de clase baja de otros mundos colmena, se incluye el establecimiento de campos de trabajos penitenciarios para presos de fuera del mundo y la organización de la considerable población mutante de Solomon como mano de obra contratada. La introducción de estos elementos en la sociedad de Solomon se ha traducido en altos niveles de discordia y muchos descontentos entre la población del planeta. Fugitivos de campos penitenciarios y mano de obra contratados especialmente han alimentado una creciente población de bandidos en el Interior, lo que limita el control administrativo de la zona.

El orden en las ciudades colmena lo mantienen hombres de armas privados y escuadrones de mercenarios controlados y financiados por los gremios de diezmos de Solomon. Estos escuadrones son supervisados por Prefectos Cuestores del Departamento Munitorum y la autoridad militar de la Guardia de la Cancillería. Tanto los Adeptus y los gremios de aplicación de la ley están relacionados principalmente con el mantenimiento del orden y los niveles de producción. La protección de la ciudadanía de Solomon es secundaria. Se especula que esto se ha traducido en una falta de confianza de la población en general hacia las autoridades locales y planetarias, y posiblemente contribuyó al descontento civil dentro de las ciudades colmena. También hay una gran subclase criminal en los barrios bajos de las cinco colmenas, que las autoridades civiles no han podido doblegar.

El poder del Ministorum y el culto Imperial de Solomon también es débil, algo que la Eclesiarquía del sector ha intentado rectificar sin éxito. Investigaciones del Ministorum han revelado que la ciudadanía en general considera el Culto Imperial como una "herramienta" de las clases altas de Solomon y su gobierno planetario. Esta creencia es considerada como una amenaza directa a la estabilidad civil. A su vez, los gremios de diezmo y el Administratum han establecido algunas de las más severas sanciones por sedición y desobediencia civil en el sector. A pesar de ello, la población planetaria ha mostrado una marcada tendencia a la rebelión, y brotes locales de violencia y disturbios ocurren con cierta regularidad [Ver sección 270/b: Estadísticas de cumplimiento civil]. Se recomienda a los miembros de los Adepta con negocios en los principales sectores industriales no hacer pública su identidad.

La desesperanza, resentimiento, y morbosidad general de la población también ha dado lugar a posibles brotes heréticos de varios tipos. Las investigaciones realizadas por las autoridades imperiales han desvelado muchas leyendas de carácter posiblemente desviado [Consultar la Sección 543/r: La Maldición de Solomon], así como evidencias de numerosas sectas, sociedades secretas, y seguidores heréticos [Ver Secciones 578/r-611/b : Criptógrafos, Durmientes de Solomon, Vigilantes de Relojería, La Revolución del Puño Rojo, La Muerte Silenciosa, otras organizaciones heréticas]. Estas pueden ser lo suficientemente graves para merecer ser investigadas y purgadas por los sagrados Ordos.

Reliquias de la historia antigua: La ocupación humana de Solomon es anterior a la Cruzada de Angevin que fundó el sector Calixis. Se cree que el nombre actual del planeta se atribuye al conocido comerciante independiente Solomon Haarlock, del que algunas fuentes acreditan que usaba el mundo como base de operaciones durante sus exploraciones del sector a finales del M36. La ocupación humana pre-Imperial del planeta se cree atribuida a ciertas anomalías de la cultura y la tecnología evidentes en Solomon y que no están presentes en otros mundos en el sector, y provocan hallazgos ocasionales de arcanotecnología previamente desconocida en el planeta [Ver sección 789/w: Ábaco del vacío].

La Autorización Haarlock

Casi únicas en la cultura imperial son las comerciantes independientes, ya que se les da licencia para viajar libremente entre las estrellas, tanto dentro como fuera del Imperio. La licencia de un comerciante independiente le da el derecho y autoridad para contactar, comerciar y hacer la guerra más allá de la lug del Emperador. Fuera del dominio de la humanidad, cada comerciante independiente es su propia justicia en sí mismo.

La Autorización Haarlock va más allá, cargando a los Haarlock con el deber de "Llevar la verdad del Dios-Emperador de la Humanidad y castigar a los enemigos del hombre en la oscuridad más allá." Se le autoriza a crear y mantener una flota y ejército privado, incluso se le concede (con ciertas excepciones) permiso para solicitar armas, embarcaciones y el apoyo de los "siervos del Emperador".

En términos imperiales, este nivel de poder en manos de un solo individuo es increíblemente raro. El valor de la autorización Haarlock es casi incalculable, y muchas harían cualquier cosa para poseerla.

Se ha perdido mucho en los cuatro milenios de historia sobre los Haarlock, y lo que queda muestra una decadencia de poder a medida que aparecen en la historia imperial. Sin embargo, hace poco que Albrach Haarlock fue asesinado en la batalla del Alcance Amargo, y su línea de sangre entró en conflicto. Entonces, un descendiente inusual apareció.

Un sobrino de Albrach Haarlock, hijo de su hermana muerta, Erasmus, es descrito en las crónicas de Abulón como alguien sin ambición, notable solo por su agudo ingenio y un valioso talento para las misterias de la arcanotecnología y el conocimiento xenos. Se le concedió el mando de una fragata de exploración, la Lanza del Destino. Durante el conflicto, Erasmus cayó en una trampa de Mathias Haarlock, un miembro exiliado de la familia que pidió ayuda a los Poderes Ruinosos. Atacado por demonios de la disformidad, Erasmus fue herido en el ataque y perdió a su esposa e hija. Algunos creen que este incidente condujo a Erasmus a la locura.

Diez años pasaron antes de que Erasmus apareciera de nuevo, y se había convertido en un hombre nuevo, demacrado y terrible, que poseía armas funestas y conocimientos incomprendibles. En menos de tres años, Erasmus Haarlock tuvo éxito en la caza y destrucción sistemática de cada demandante rival a la Autorización Haarlock. Miembros de la familia, aliados, contactos y cualquier persona que se interpusiera entre él y su venganza, todos desaparecieron a manos de Erasmus. Con sus rivales destruidos, Erasmus fue declarado el sucesor Haarlock por una convocatoria de las autoridades imperiales de Solomon, Escintila, y Ophelia VII. En el año 705 Mar, Erasmus desapareció sin dejar rastro.

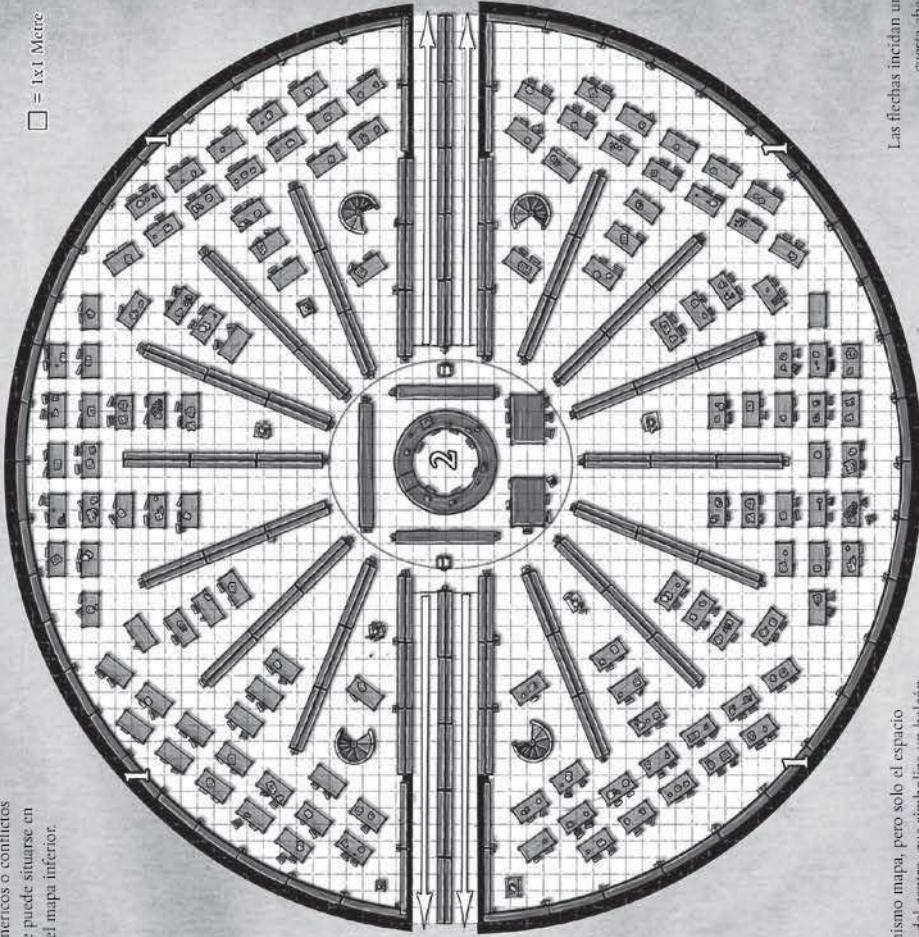
AYUDA DEL DIRECTOR I: MAPA DE LA SALA DE LECTURA

LA SALA DE LECTURA



La Sala de Lectura se usa como plantilla para combates genéricos o conflictos en el interior de la Casa del Polvo Y la Ceniza, por lo que puede situarse en cualquier parte, no solo en la localización sugerida en el mapa inferior.

□ = 1x1 Metro



La Casa del Polvo y la Ceniza

Leyenda

- 1 = Pared con Enormes Estanterías
- 2 = Recepción
- 3 = Escalera en Espiral a las Galerías Superiores
- 4 = Estantería
- 5 = Escritorio
- 6 = Atril de Lectura

Para las Galerías Superiores usa este mismo mapa, pero solo el espacio entre la pared exterior y la línea gris cerca del centro, que simboliza un balcón en los pisos superiores

Las flechas indican una
cuesta abajo

Ian Rice 1002368



142 89 CS KW
The House of DUST AND ASH
Cartographer: 061 235 410

VII. LA CASA DEL POLVO Y LA CENIZA

EL CREMATORIO

□ = 1x1 Metre



El Crematorio puede usarse como una zona de combate genérico para cualquier conflicto que ocurra en la Casa del Polvo y la Ceniza, no tiene una localización fija.



La Casa del Polvo y la Ceniza

Leyenda

- | | |
|-------------------------|----------------------------|
| 1 = Salón Común | 10 = Lavabos |
| 2 = Cámara de Cremación | 11 = Cámara de Preparación |
| 3 = Cámara Anexa | 12 = Celda del Gremio |
| 4 = Cámara de Espera | 13 = Recepción |
| 5 = Cámara de Luto | 14 = Librarium |
| 6 = Cámara de Recepción | 15 = Capilla |
| 7 = Salón del Luto | 16 = Relicario |
| 8 = Morgue | 17 = Almacén |
| 9 = Oficina del Gremio | 18 = Hornos Secundarios |



MAP REG 2000613

112/89 CS/NW
The House of Dust and Ash
CARTOPICHT 84X155 4/22P



ARCHIVO INQUISITORIAL DEL TRICORNE: ESCINTILA

Nombre: Myrchella Sinderfell
Sobrenombres: Lady Orlea Grey, la Condesa Carmesi, El Ángel Rojo de Vaxanide, La Dama del Tormento.

Pensamiento del día

"La moneda prohibida poco valor tiene, aunque con ella se pueden comprar incontables almas".

Asociados y organizaciones conocidas: Myrchella Sinderfell es conocida por atraer a su alrededor una corte compuesta por psíquicos renegados, adeptos de la disformidad, xenófilos, tecnoherejes, nobles depravados, navegantes corruptos, eruditos proscritos y tratantes de demonios. Estas compañías rara vez son duraderas y, a menudo, la propia Sinderfell los descarta en su huida o los elimina para su entretenimiento personal.

Herejías confirmadas: Numerosas atrocidades: la sangría de Tarsus, el cautiverio del Rescate del Fénix, las bóvedas rojas de Luggnum.

Métodos de operación predilectos: Asume otras identidades y la somete a familias, cultos y organizaciones para sus propios fines (por lo general, mediante el asesinato y la imposición de dolor sin sentido). Conocida por usar numerosos dispositivos de tecnología prohibida, algunos de diseño xenos, para promover sus inclinaciones.

Nivel de amenaza: Hereticus Extremis.

Protocolo: Exterminar.

Lady Myrchella Sinderfell es una de las herejes más esquivas y destructivas en activo en el sector Calixis. Inteligente, ingeniosa y cruel, durante siglos, Myrchella Sinderfell se ha deleitado en placeres blasfemos, se ha entretenido con diversas herejías y ha cometido atrocidades de la naturaleza más vil sin otra razón que su satisfacción personal.

Nacida en la familia Sinderfell de Escintila, Myrchella Sinderfell se crió como parte de un linaje cuya riqueza y propiedades se extendían por el sector Calixis. Se dice que en su juventud mostró promesas excepcionales en todos los ámbitos de la educación, sin ningún signo de la locura que le sobrevendría. Sin embargo, cuando alcanzó la mayoría de edad, Myrchella usó la riqueza de los Sinderfell para reunir una vil corte de hechiceros, xenófilos, artesanos de la carne y sabios corruptos en la reclusión de la mansión de Sinderfell en Quaddis, reuniéndolos y reuniendo sus conocimientos como un verdadero acaparador de maldad. La corrupción de Lady Sinderfell finalmente llegó a oídos de los sirvientes del Dios-Emperador. Los sagrados Ordos arrasaron la mansión de los Sinderfell en una sola noche; se dice que la furia del asalto se podía ver desde los balcones del lejano Xacarph.

Lady Sinderfell escapó de la ira del Imperio para recrear su corte blasfema cubierta de sangre una y otra vez. En Malfi sobornó a los líderes de un culto sanguinario y se bañó en sangre todos los días durante un año. En Kalf, ella y su séquito incendiaron ciudad tras ciudad, cazaron a los supervivientes durante la noche y desataron espíritus inmundos para asolar a los que quedaban. Aunque fue reportada como muerta a bordo del Rescate del Fénix por el juez Uzzriah, y nuevamente en el Castigo de las Bóvedas Rojas de Luggnum, aún se cree que Lady Myrchella Sinderfell está suelta por el sector Calixis.

Motivaciones y metas conocidas: La avaricia, el despecho, el narcisismo y el sadismo de Myrchella Sinderfell se reflejan en cada parte de sus herejías. Se bañó en sangre, infligió dolor y oscureció su alma fracturada no por un ideal, sino simplemente porque cada uno de esos actos la hacia "feliz".

*Sus motivaciones son simples, pero eso la hacen impredecible.
¿Quién sabe lo que hará a continuación?*

-M.



ARCHIVO INQUISITORIAL DEL TRICORNE: ESCINTILA

Nombre: Lottie—(según rumores, apellido desconocido)
Sobrenombres: La Princesa Ardiente

Pensamiento del día

"Una aparente inocencia puede enmascarar la quintaesencia de los horrores".

Asociados y organizaciones conocidas: La Alianza del Estigma (antiguo), la tripulación pirata del incursor *El Caminante de la Tormenta* (antiguo), varios levantamientos y revueltas de elementos reincidentes y heréticos.

Herejías confirmadas: Brujería, tortura, múltiples cargos de asesinato y violación mental, destrucción desenfrenada, piratería contra naves cartógrafos y naves del Commericia, asesinato del Cazador de Brujas Fhendahl, también considerada responsable de la Tormenta de Fuego de la Catedral de Acreage.

Métodos de operación predilectos: Conocida por operar junto a organizaciones de piratas, renegados y heretaje aparentemente al azar.

Nivel de amenaza: Hereticus Extremis.

Protocolo: Exterminar con medidas excepcionales.

La vida y la verdadera naturaleza de esta psíquica renegada terriblemente poderosa, conocida por sus rumores y mala reputación en los últimos años (desde su primera aparición registrada durante una rebelión en Pellucida IX) como la "Princesa Ardiente" sigue siendo un misterio para los sangrados Ordos. Es un misterio que se vuelve aún más conmovedor y doloroso por la clara presencia de la marca de un cazador de brujas en su mejilla.

Una pirokinética de extraordinaria habilidad, puede convertirse sin esfuerzo o riesgo en un holocausto de llamas andante, capaz de concentrar sus habilidades con suficiente precisión para perforar el blindaje de un buque de guerra. Como una vagabunda, se la ha encontrado trabajando junto a varios grupos renegados y mutantes, e incluso durante un tiempo en una nave pirata que opera en el Abismo Hazeroth. La "Princesa Ardiente" está clasificada como psíquica de nivel alfa plus. Tiene fuertes habilidades telepáticas, pero su poder más prodigioso es como pirokinética. Aún tiene la apariencia de una mujer joven en su adolescencia, y es posible que sus poderes aumenten todavía más en su madurez.

Tal es su amenaza que se fundó un grupo especialmente equipado bajo el conocido Cazador de Brujas Fhendahl para rastrearla y detenerla. La rastreó con éxito hasta un asentamiento abandonado en el mundo de Dusk, donde prevaleció y todos en la misión de Fhendahl ardieron. Sigue en libertad y se desconoce su paradero actual.

Motivaciones y metas conocidas: Las motivaciones de esta bruja siguen siendo tan misteriosas como su identidad y sus verdaderos orígenes. Los informes posteriores a la acción de los sobrevivientes traumatizados la describen como una marioneta de ojos muertos, aparentemente desinteresada en los horrores que infinge, mientras que otros la pintan como un demonio risueño, lleno de malicia y júbilo sádico. La verdad sigue sin ser probada.

F

APÉNDICE

¡Maldición! ¡Maldición! ¡Maldición!

2.193.656.M41 – El agente inquisitorial <clasificado> informa de los rumores de una "mujer en llamas" involucrada en los disturbios civiles en la caída de Santa Astrid.
 2.274.656.M41 – Se ha perdido todo contacto con el agente <clasificado>



ARCHIVO INQUISITORIAL DEL TRICORNE: ESCINTILA

Nombre: Coriolanus Vestra

Sobrenombres: Ninguno conocido
posible "Falso Padre del cígano de Melnor"

Pensamiento del día

"La misma espada que empuñas puede volverse contra ti".

Asociados y organizaciones conocidas: Múltiples cultos y organizaciones heréticas, incluida la Consulta Serrada, la Hermandad de la Oscuridad Cornuda, la Multitud Pálida y la Máscarada de Malfi, entre muchas más. Sin embargo, Vestra es solo una figura periférica y un intermediario que prefiere trabajar como agente independiente durante una tarea u objetivo en particular.

Herejías confirmadas: La destrucción del planeta Lassiv con todos sus habitantes en el sector Hécuba, la corrupción de la secta Adoriana del culto imperial, la fundación de los Portadores del Rostro Reflejado, incitar la segunda rebelión de Los Perdidos en Baraspine.

Métodos de operación predilectos: Incita a la rebelión mediante demagogia, actuando como intermediario y facilitador de diferentes cultos heréticos y maléficos con el fin de crear una fuerza mayor de desorden.

Nivel de amenaza: Hereticus Extremis.

Protocolo: Capturar o exterminar a toda costa.

El hermano Coriolanus Vestra fue un misionero imperial leal, incluso venerado, que luchó para llevar la luz del Emperador a quienes no la conocían. Su fervor fue apreciado por sus superiores: el cardenal Fortis señaló en varias ocasiones que Vestra emprendió misiones en regiones del espacio totalmente inexplicadas, y siempre regresaba para traer noticias de miles de nuevos seguidores del credo imperial. La misión final emprendida por Coriolanus Vestra registra que se aventuró en el Halo de Estrellas en busca de comunidades humanas perdidas durante milenios. No regresó y se presume que murió.

No se sabe exactamente qué le ocurrió a Vestra en su viaje al Halo de Estrellas, pero se puede inferir fácilmente que algo ocurrió que lo hizo perder su fe y ponerlo en contra del Imperio al que había servido tan devotamente. El hecho de que Vestra use la frase "bañado por la luz del sol negro" en algunos de sus discursos blasfemos ha sido el centro de muchos análisis y puede pertenecer a alguna revelación oscura que convirtió a Vestra en el archi-hereje que es hoy.

Cincuenta años después de su desaparición, Coriolanus Vestra regresó en secreto al espacio imperial. Se deslizó hacia el mundo de Lassiv en la lejana Hécuba, una sombra despeinada entre muchos. Dos años de meticuloso y brutal esfuerzo dedicó Vestra a Lassiv y las almas de su gente para la ruina del reino del Emperador bajo un estandarte coronado con la cabeza cortada del gobernador planetario. Sin embargo, no fue hasta diez años más tarde, tres mundos contaminados e innumerables actos de herejía que se descubrió la verdadera identidad de este archi-corruptor. La ira y la vergüenza de la Eclesiarquía no ha disminuido en las ocho décadas que han pasado desde esa revelación.

Motivaciones y metas conocidas: No se puede poner en duda el rencor y el fervor de Coriolanus Vestra por perseguir su guerra personal contra el Imperio. Se desconoce si Vestra, más allá del deseo de simplemente traer anarquía y destrucción, tiene algún gran plan discernible.

Abordable, de eso no hay duda. ++SS++





ARCHIVO INQUISITORIAL DEL TRICORNE: ESCINTILA

Nombre: Ferran Ghast
Sobrenombres: Numerosos, pero desconocidos

Pensamiento del día

"Los peores enemigos son aquellos que nos hacemos nosotros mismos".

Asociados y organizaciones conocidas: Uso confirmado de vasallos muy capaces y peligrosos. Sospechoso de formar una organización altamente peligrosa de infiltrados y asesinos que le responden personalmente.

Herejías confirmadas: Traicionar a los sagrados Ordos, incluido el asesinato del equipo de acólitos bajo su mando en la Nebulosa Adrantis, asociación con herejes desconocidos, asesinato del equipo de los arbitradores en Solomon, asesinato del Alto Prefecto Astronius en Vaxanide, destrucción del crucero *Hijo de la Guerra* en el muelle orbital de Fenksworld.

Métodos de operación predilectos: Disfraz, infiltración, asesinato, emboscadas y espionaje. Parece tener experiencia en técnicas de limpieza mental, chantaje y asesinato a sueldo.

Nivel de amenaza: Excommunicate Traitoris - Hereticus Terminus.

Protocolo: Exterminar con extremo prejuicio. Eliminar a todos sus asociados y partes con quienes se haya comunicado. Ni capturar, ni interrogar.

Ferran Ghast es un hereje y renegado de la Inquisición. Acólito, explicador y alumno personal de Cassilda Cognos, era uno de los mejores sirvientes de los Ordos Calixis, y su historial de servicio había sido valiente y renombrado. A un paso de la ascensión al rango inquisitorial completo y convertirse en una fuerza líder en el Cónclave, fue enviado a la Nebulosa Adrantis cuando inteligencia indicó la presencia del renegado Coriolanus Vestra. Ghast, y un equipo de acólitos enviados con él desaparecieron sin dejar rastro. En años posteriores, muchos se preguntaron si Vestra fue responsable de corromper a Ghast o si su alma había comenzado a pudrirse mucho antes de su desaparición.

Siete años más tarde, Ghast resurgió en Solomon bajo una identidad falsa casi perfecta, solo siendo detectado y reconocido por casualidad. Un equipo de arbitradores respaldado por los Ordos fue enviado tras él y fueron asesinados con una eficiencia despiadada. Tras esta atrocidad, Ghast desapareció una vez más, y la Inquisición lo declaró Excommunicate Traitoris. Desde entonces, según los informes, ha estado involucrado en numerosas herejías, asesinatos e incluso la pérdida de un crucero imperial clase Rencor por sabotaje en dique seco.

Cada acólito y vasallo de los Ordos tiene una orden permanente para perseguir a Ferran Ghast hasta su muerte en caso de que se descubra alguna pista sobre su paradero.

Motivaciones y metas conocidas: Los objetivos de Ghast, más allá de la anarquía y el asesinato, siguen sin estar claros. La opinión actual está dividida, la mayoría cree que Ghast es un genio demente que solo sirve a su propio desprecio, mientras que una minoría sospecha que hay alguna otra agenda oculta u otro gran plan en acción.

*fitus cree que Ghast se esconde en la Demarcación de Solgenna,
¡tal vez incluso en Escintila!*

-M.



ARCHIVO INQUISITORIAL DEL TRICORNE: ESCINTILA

Nombre: Magos Vathek

Sobrenombres: El Señor de Bronce, el Necro-Sabio, Vathek el Eterno, el Destripador del Muelle, etc.

Pensamiento del día

"La Muerte es solo una puerta".

Asociados y organizaciones conocidas: Ninguno.

Herejías confirmadas: Asesinato en masa, profanación, robo de tumbas, múltiples cargos de tecnoheresia, la destrucción de un Secutor Manípulo del Adeptus Mechanicus, poseer conocimientos maligrisianos, nigromancia.

Métodos de operación predilectos: Experimentación encubierta con cadáveres, actos de homicidio masivo para promover el descubrimiento de conocimientos prohibidos. Se sabe que se defiende con fuerza letal cuando es encontrado sus experimentos interrumpidos.

Nivel de amenaza: Hereticus Terminus.

Protocolo: Exterminar con potencia de fuego y precauciones extremas.

La carrera del Magos Vathek antes de ser expulsado del Adeptus Mechanicus y convertirse en un renegado perseguido son desconocidos, y las autoridades de los tecnosacerdotes han sido particularmente poco comunicativos a este respecto. Se cree que estuvo vinculado a las flotas de Exploradores del Archimagos Thule antes de que algún incidente o evento lo volviera loco, convirtiéndolo en un renegado perseguido por igual por la Inquisición y las fuerzas del culto a la máquina. *Debemos obligar al Mechanicus a cooperar...*

Vathek está obsesionado con adquirir y perfeccionar la oscura tradición tecnológica. En particular, desea los medios tecnológicos para devolver la vida completa a los tejidos muertos, aunque también se sabe que ha creado armas prohibidas, gholams de carne y ha experimentado con una variedad de sistemas alquímicos y energéticos prohibidos. Se calcula que sus experimentos prohibidos han costado más de 3.000 vidas, sobre todo en un evento de bajas masivas conocido como el "Incidente de Morningside" en Solomon, y en menor escala durante los asesinatos del "destripador del muelle" en Dreah. Al final de este último, Vathek mató a una fuerza del Mechanicus enviada para destruirlo y escapó. También ha atacado un culto resurreccionalista previamente desconocido en el mundo cementerio de la Pausa del Peregrino para saquear sus oscuros secretos. Se desconoce el paradero y las actividades actuales de Vathek.

En apariencia, Vathek parece ser un tecnosacerdote con muchas mejoras augméticas, una túnica negra andrajosa, rodeado por una multitud de mechadendritas de hierro negro y latón provistas de herramientas quirúrgicas, calibradores y bobinas de energía. Se sabe que ha incorporado la tecnología prohibida de un generador de ondas sarcosanas en su propio caparazón y se cree que ya no está "vivo" en ningún sentido significativo, sino impulsado por el poder de su propia tecnología oscura. Ha demostrado ser extremadamente difícil de frenar o destruir con armas convencionales, y se recomiendan medidas extremas para enfrentarlo.

Motivaciones y metas conocidas: Aparte de su impulso por oscuros conocimientos científicos, parece no tener objetivos o planes conocidos. Tampoco coopera ni sirve a otros, formando solo servidores sin vida a medida que surgen sus necesidades. Algunos teorizan que la verdadera obsesión de Vathak es de alguna manera descubrir un medio para restaurar la vida biológica de su propia carne en descomposición.





ARCHIVO INQUISITORIAL DEL TRICORNE: ESCINTILA

Nombre: Sir Tobias Ur'Rawthic de la casa Belasco.

Sobrenombres: Lord Gault, Maestro Byros Rawley, el prelado Trace y muchos otros.

Pensamiento del día

"Los que se regodean en su pecado no merecen la misericordia de la pira".

Asociados y organizaciones conocidas: La Casa Belasco (parias), la Mascarada (antigua), la Casa de la Bestia (probable), contrata y dispone de lacayos según sea necesario.

Herejías confirmadas: Múltiples cargos de asesinato, canibalismo, tráfico de bienes ilegales, esclavitud, manipulación, posesión de criaturas y artículos xenos prohibidos, fraude, chantaje, hacerse pasar por un funcionario del Administratum, hacerse pasar por un clérigo del Ministorum, blasfemia, robo y venta ilegal de reliquias sagradas.

Métodos de operación predilectos: Belasco posee un intelecto privilegiado y usa su talento casi sobrenatural para el engaño, el comercio y el asesinato para mantener un velo de secretismo en todo momento.

Nivel de amenaza: Hereticus Extremis.

Protocolo: Exterminar o capturar para recibir un juicio.

Tobias Belasco nació como el tercer hijo de un ala empobrecida de la poderosa Casa Belasco en Malfi. Tobías, supuestamente un glotón astuto y engañoso desde una edad temprana, criticó la suave pobreza en la que fue criado y el estado caído de su línea. A medida que crecía, puso a trabajar su notable intelecto y astucia y rápidamente tomó el control del linaje familiar, restaurando su fortuna en el proceso. La gran casa Belasco lo adoptó rápidamente como comerciante de antigüedades raras, y negoció muchos tratos rentables para su clan.

Insatisfecho, pronto se dedicó a buscar emociones divertidas con pequeños cultos, compañeros sibaritas y caprichosos hastiados, viviendo con más grandeza de lo normal incluso para su prodigiosa riqueza. En lugar de arriesgarse a malversar fondos de su famoso clan, se dedicó al chantaje, al asesinato, al comercio frío y, finalmente, la esclavitud para financiar sus excesos. Sin embargo, a medida que pasaban los años, ni siquiera esto fue suficiente para aliviar su aburrimiento. Se desconoce por qué finalmente descendió a una locura criminal, aunque sin duda contribuyó una vida de inmoralidad y abuso de sustancias. No satisfecho con matar a sus enemigos, decidió secuestrarlos en secreto y devorarlos lentamente.

Cuando estos espantosos crímenes finalmente salieron a la luz, resultó demasiado para que su infame casa noble se mantuviera en pie. Tobias huyó de Malfi a través de sus conexiones con el comercio frío y a una parte de su riqueza, con los asesinos de su familia pisándole los talones. Durante más de 50 años ha estado huyendo, apareciendo en docenas de mundos y usando muchos sobrenombres para mantenerse un paso por delante de su antiguo clan.

Dividido entre su deseo de permanecer oculto y el deseo de continuar con su opulento estilo de vida a través del mercado negro, el engaño y el asesinato, Tobias ha logrado mantenerse un paso por delante de sus muchos cazadores a lo largo de los años gracias a su rápido ingenio, formidable inteligencia y una imaginación completamente desagradable. Ahora, ya cumplidos los noventa años, su pasado lo está alcanzando: su cuerpo obscuramente hinchado debe ser sostenido por una silla de suspensión y está alcanzando rápidamente los límites de lo que su constitución destrozada puede mantenerse con vida mediante implantes y tratamientos químicos.

Motivaciones y metas conocidas: La única motivación de Tobias Belasco es continuar su vida de maldad y alimentar sus temidas adicciones. Han llegado rumores a oídos de la Inquisición de que Tobias está buscando una solución más radical a sus problemas bajo la forma de un dispositivo del Halo.



**EXCOMMUNICATE
TRAITORIS**

ARCHIVO INQUISITORIAL DEL TRICORNE: ESCINTILA

Nombre: Desconocido

Sobrenombres: No aplicable.

Pensamiento del día

"Temed más a lo que acecha invisible".

Asociados y organizaciones conocidas: Ninguno.

Herejías confirmadas: Ninguna.

Métodos de operación predilectos: Desconocido.

Actividades sospechosas: Consulta el archivo adjunto.

Nivel de amenaza: Obscuro Terminus.

Protocolo: Exterminar o capturar.

El Gran Inquisidor Caidin ha tomado el paso habitual de liberar y confirmar esta orden de captura / exterminación contra alguien cuyo verdadero nombre, naturaleza y actividades no se ha confirmado. La existencia de este "hereje desconocido" nunca ha sido definitivamente probada, excepto ta vez por una notoria ausencia de perpetrador, evidencia o motivo en ciertos casos de gran preocupación para la Inquisición. Como un vacío oscuro que se esconde en medio de la oscuridad de la noche, su existencia se puede intuir por varios casos misteriosos y con aparentes coincidencias que relacionan una serie reveladora de muertes y desapariciones misteriosas durante la última década y media.

Estas muertes han ocurrido de manera uniforme entre los contactos o afiliados de los inquisidores y, como resultado, las operaciones se han visto comprometidas o paralizadas repetidamente por la muerte de agentes vitales, el sabotaje de datos, el robo y la desaparición total de células de operaciones encubiertas. Los exámenes forenses no revelan nada. Solo, cada uno podría descartarse como una coincidencia, pero juntos forman una red que insinúa oscuramente que hay un traidor en la Inquisición. Este individuo desconocido parece capaz de moverse y matar a voluntad dentro del Imperio, sin dejar rastro.

Recientemente, se cree que las muertes de los inquisidores Chalan y Severon son obra del traidor sin rostro; ambos murieron cuando realizaban operaciones basadas en inteligencia que se cree que se originó dentro de las filas de Ordos Calixis. En ambos casos, el método de matar adoptó la forma de emboscadas que parecían imitar los métodos de conocidas organizaciones heréticas o blasfemias. Esto por si solo indicaría que el hereje desconocido tiene acceso a información y material de la más alta calidad. Por ejemplo, la devastación psíquica del inquisidor Severon fue cuidadosamente marcada para replicar los horrores perpetrados por los Peregrinos de Hayte, un subterfugio que solo podria ser orquestado por alguien que tenga familiaridad con el modus operandi de los Peregrinos de Hayte. De manera preocupante, el inquisidor Chalan era notoriamente circunspecto, hasta el punto de que solo podía haber sido atraído por alguien en quien confiaba.

Recientemente, por acuerdo expreso de Lord Caidan, se ha llevado a cabo una investigación más esotérica. Los augurios y adivinaciones de los videntes más poderosos han revelado un vacío impenetrable alrededor de los eventos que rodean las actividades sospechosas del hereje desconocido, como si todo el incidente hubiera sido simplemente arrancado de la historia, dejando en su lugar una rasgadura en la trama de las cosas. En consecuencia, este vacío ha añadido una dimensión aún más oscura a la investigación.

Motivaciones y metas conocidas: Desconocido, pero parece que su objetivo son los cimientos de los sagrados Ordos.

DARK HERESY™ DE LOS DISCÍPULOS DIOSSES OSCUROS™

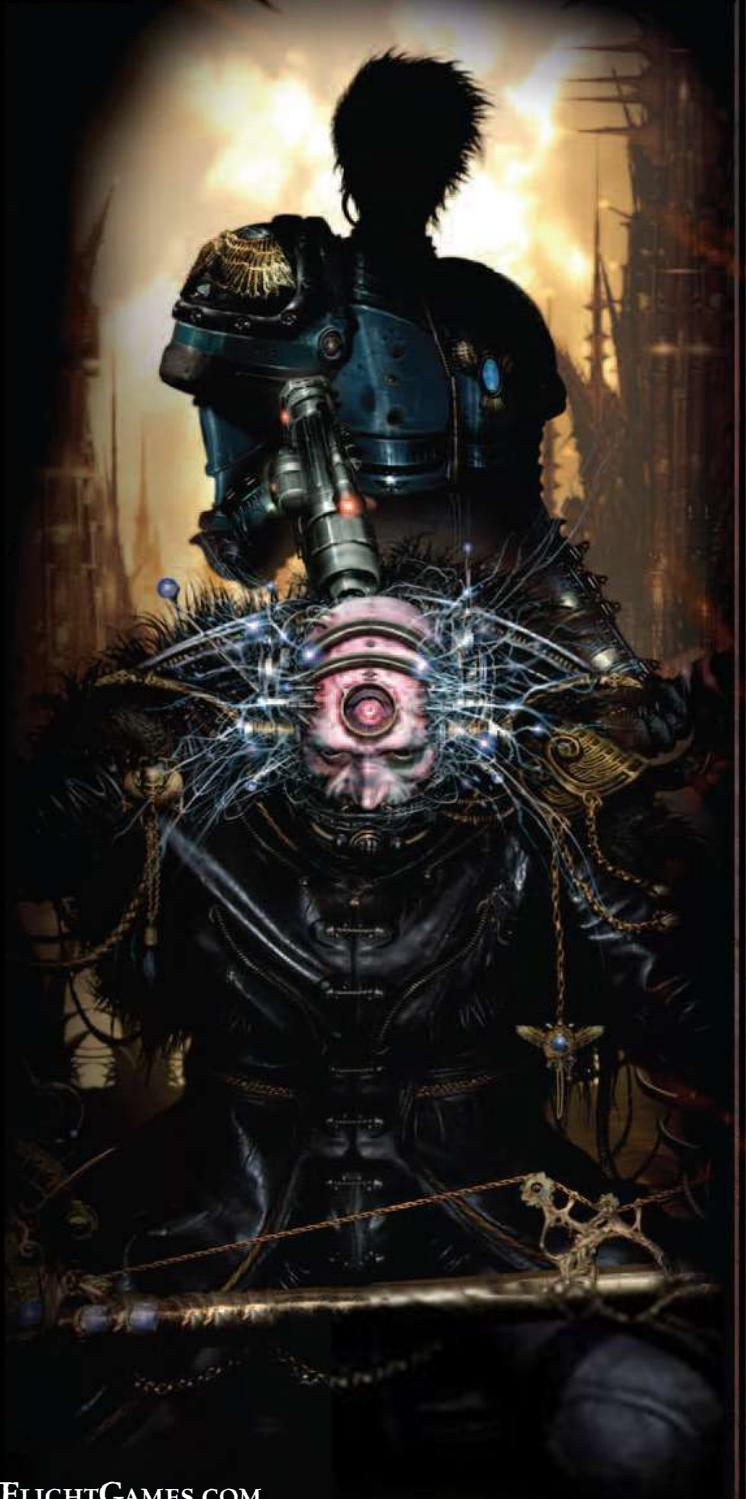
UNA COLECCIÓN DE LAS MÁS OSCURAS
AMENAZAS PARA EL SECTOR CALIXIS

Los Poderes Ruinosos del caos se deleitan seduciendo mortales para convertirlos en brujos y sectarios. Secretos siniestros y conspiraciones ponen mundos enteros en peligro. Estos peligros solo se mantienen a raya gracias al coraje y la férrea determinación de la Inquisición.

- Desde las salvajes arenas cubiertas de sangre de la Casa de la Bestia hasta el terror apocalíptico de la Estrella Tirana, hay una gran variedad de amenazas para confrontar a los acólitos
- Perfiles con los más buscados del sector Calixis—una colección con los más astutos y peligrosos enemigos que buscan la caída del Trono Dorado
- Opciones adicionales para personajes y nuevos poderes psíquicos, así como tecnología alienígena y el corrupto sendero de la hechicería
- Una aventura completa para introducir a los acólitos en los asuntos de un notable comerciante independiente.

DESCUBRE LOS VERDADEROS
HORRORES QUE ACECHAN LAS
SOMBRAZ DEL SECTOR CALIXIS

Adecuada para jugadores de todos los niveles. Es necesaria una copia del libro básico de **DARK HERESY** para usar este suplemento.



GAMES
WORKSHOP®

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM