

DARK HERESY™

CRIATURAS ANATEMA™



UN BESTIARIO DE ALIENÍGENAS,
BESTIAS Y DEMONIOS

WARHAMMER®
40,000
ROLEPLAY

DARK HERESY

CRATURAS ANATEMA



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

CRÉDITOS

JEFE DE DESARROLLO

Ross Watson

COORDINADOR DE DESARROLLO

Michael Hurley

ESCRITURA ADICIONAL POR

Sean Patrick Fannon, Tim Hucklebery, Andrew Kenrick, Reason, Alex Smith, Sam Stewart y Michael Surbrook Con contribuciones adicionales por Alan Bligh y John French

EDITOR

Christian T. Petersen

EDICIÓN

Mark O'Connor y Sam Stewart

DISEÑO DE DARK HERESY POR

Owen Barnes, Kate Flack, y Mike Mason

DISEÑO GRÁFICO

Kevin Childress y Mark Raynor

ILUSTRACIÓN DE PORTADA

Clint Langley

ILUSTRACIONES DEL INTERIOR

Matt Bradbury, Kev Crossley, David Griffith, Jeff Himmelman, Stefan Kopinski, Yap Kun Rong, Tobias Kwan, Imaginary Friends Studio, Adrian Smith, Matias Tapia, y Franz Vohwinkel

DIRECTOR DE ILUSTRACIONES

Zoë Robinson

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN

Gabe Laulunen

GAMES WORKSHOP

CONCESIÓN DE LICENCIAS

Owen Rees

DIRECTOR DE CONCESIÓN DE LICENCIAS Y

DERECHOS ADQUIRIDOS

Erik Mogensen

COORDINADOR DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Alan Merrett

JEFE DE LICENCIAS Y DEPARTAMENTO JURÍDICO

Andy Jones

AGRADECIMIENTOS

"All Records Expunged" Sean Schoonmaker with Cliff Drozda, Nate Grover, Andrew McDonnell, Eric Ullman, "Bring The Noise" James Savage with Davie Gallacher, Thomas S. Ryan, Stewart Strong, "No Guts No Glory" Sean Connor with Mathieu Booth, Steven Cook, Les Hedges, Nick Hodge, Chris Pitson, Stephen Pitson, "Sons of a Rogue Trader" Robin Everett-McGuirl with Alex Athanas, Christopher Brandmeier, Peter Marotta, Matthew Robenhymmer, Isaac Xavier-Santos, Sean Mulhall with BJ Campbell, Chris Carpinello, Chris Dodson, Scott Powell, Kyle Roberts, Jeff Stevens, Nathan Sweyte, Jason Vaughn, y Nathan Dowdell

TRADUCIDO Y MAQUETADO POR

Pablo Pérez "Darkpaul"

(v1.2 – 11/sep/2024)



FANTASY
FLIGHT
GAMES

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 2000–2008, 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

CAPÍTULO I: Mutación

Usar la mutación en tus partidas.....	6
Arquímedes Noxt.....	9
Hullghast.....	11
Las plagas de pecadores de las marchas de Drusus.....	13

CAPÍTULO II: Ciencia prohibida

Tecnoherejía en el sector Calixis.....	14
Usar la ciencia prohibida en tus partidas.....	15
Malifectos de bronce.....	18
Los muertos durmientes de la colmena Gloriana.....	21
Los falsos hombres Nomen Ryne.....	23
Logi daemonis.....	25
Olvidados.....	28
Escimáticos de las infotumbas profundas.....	31
Tecnobrujos de Ammicus Tole.....	34
Armas voraces.....	37

CAPÍTULO III: Mundos letales

Usar mundos letales en tu aventura.....	38
Kenov III.....	41
Látigo destripador.....	39
Phyrr.....	44
Felino de Phyrr.....	42
Zel Secundus.....	46
Osedex.....	44
Calamidad.....	48

CAPÍTULO IV: Alimañas y depredadores

Usar depredadores y alimañas en tus aventuras.....	50
Ambull.....	53
Bestia de guerra Cruoria.....	55
La bestia del pozo de Fenskworld.....	57
Morador de la penumbra.....	60
Tremátodo devorador.....	62
Gusano de Sinophia.....	64
Robapielos de Fedrid.....	66
Bestias hediondas de Strank.....	68
Chaman alimaña.....	71
Langosta de sangre Xóthica.....	74

CAPÍTULO V: Xenos

Usar xenos en tu campaña.....	76
Eldar.....	79
Vengadores implacables eldar.....	80
Exploradores eldar.....	82
Ulthyr Ellarion.....	84
Equipo eldar.....	85
Enoulianos.....	88
Esclavizadores.....	90
Genestealer.....	92
Lictor.....	95
Orkos.....	98
Chikoz orkos.....	100
Noblez orkos.....	101
Gretchin.....	102
Garrapatoz de atake.....	103
Equipo orko.....	104
Simulacra.....	106

CAPÍTULO VI: Fuerzas del caos

Usar las fuerzas del caos en tus partidas.....	108
Mensajeros del pacto negro.....	111
Espectro astral.....	113
El ardiente.....	115
El ojo del abismo.....	117
Incinerador de Tzeentch.....	119
Mastines de Khorne.....	121
Aplastador de Khorne.....	122
La dama del vacío.....	124
Nurgletes.....	126
Depredadores de la orden estrellada.....	128
La ruina de la belleza imperfecta.....	130

CAPÍTULO VII: Adversarios

La maldad que conoces: Hereticus.....	135
Escala en tres partes.....	133
Un asunto de esbirros.....	134
Ellos o nosotros: Xenos.....	138
Dilemas morales.....	137
La guerra es un infierno: Malleus.....	139
Algo más que solo tirar dados.....	141
Define las expectativas sobre el horror.....	139
Por encima de los adversarios ordinarios.....	144
Tablas de mejoras para adversarios.....	143



INTRODUCCIÓN

El Imperio se enfrenta a muchos enemigos. Alienígenas y demonios acechan más allá de sus fronteras, mientras que la corrupción, la herejía y la traición lo emponzoñan desde dentro. Los agentes de la inquisición se enfrentan a estas amenazas más a menudo que otros, y los sagrados Ordos se han convertido necesariamente en expertos a la hora de sobrevivir y combatir contra semejantes oponentes. El sector Calixis no es ajeno a tan extrañas y horribles criaturas; es el hogar de muchos de estos persistentes y mortíferos enemigos de la humanidad. Para prevalecer contra estos monstruos, sin importar lo extraños o letales que sean, la inquisición proporciona a sus acólitos con la mayor arma a su disposición: conocimiento.

¿QUÉ HAY EN ESTE LIBRO?

CRATURAS ANATEMA es un bestiario de monstruos que acechan en las sombras del sector Calixis. También presenta comentarios y consejos del inquisidor Felroth Gelt, un miembro experimentado del ordo Malleus con un gran conocimiento de todo el sector. Gelt comenzó su carrera profesional como un puritano Monodominante, pero con los siglos se volvió más y más radical. Se unió a la facción de los Xantitas en el 809.M41 y desapareció de los registros oficiales. Sin embargo, sus contribuciones al libro son sospechosas, conociendo su mente cambiante e inconstante. Otros colaboradores se incluyen de entre los aliados o conocidos de Gelt, y deberían recibir el mismo escepticismo.

Las criaturas se describen con ganchos preparados para que el DJ pueda introducirlos en sus partidas. Cada uno de los siguientes capítulos se centra en una variedad de monstruos a los que los acólitos podrían enfrentarse.

CAPÍTULO 1: MUTACIÓN

Este capítulo comienza con una sección sobre mutantes y mutaciones del sector Calixis, incluyendo un vistazo a algunas amenazas mutantes específicas y dos variedades de pseudomutantes que anhelan la caída del Imperio.

CAPÍTULO 2: CIENCIA PROHIBIDA

Este capítulo se centra en la ciencia prohibida: los errores y horrores creados por tecnoherejía.

CAPÍTULO 3: MUNDOS LETALES

Este capítulo trata sobre mundos letales del sector Calixis y proporciona un resumen de estos mortíferos planetas y también añade detalles sobre sus habitantes más peligrosos.

CAPÍTULO 4: ALIMAÑAS Y DEPRADADORES

Este capítulo muestra formas de vida parasitarias o depredadoras que existen en el sector Calixis. Las atestadas masas de la humanidad que viven en colmenas por el Imperio atraen a estas alimañas y otras bestias que acechan a la humanidad.

NUEVO RASGO

ARMAS NATURALES MEJORADAS

Los ataques de esta criatura son tan poderosos como para aplastar el plásticero o atravesar blindajes. Las armas naturales de la criatura no se consideran Primitivas.

CAPÍTULO 5: XENOS

Este capítulo incluye diferentes especies alienígenas contrarias a la vida humana; los alienígenas son un obstáculo para la prosperidad del Imperio. Además, este capítulo también incluye un muestrario de armas xenos.

CAPÍTULO 6: LAS FUERZAS DEL CAOS

Este capítulo trata sobre el Gran Enemigo, el Caos, y demonios y engendros de la disformidad que sirven a los Poderes Ruinosos en el sector Calixis.

CAPÍTULO 7: ADVERSARIOS

Este capítulo se centra en los adversarios para una campaña de **DARK HERESY**, incluyendo consejos para escalar el poder los enemigos a los que se enfrentarán los PJs y reglas especiales para dar forma a los enemigos en la partida.





MUTACIÓN

USAR LA MUTACIÓN EN
TUS PARTIDAS

•

ARQUÍMEDES NOXT

•

HULLGHAST

•

LAS PLAGAS DE
PECADORES DE LAS
MARCHAS DE DRUSUS

CAPÍTULO I: MUTACIÓN

“Algo retorcido en la carne significa algo retorcido en el alma”.

—Abadesa Sevencia de Sisk

Los mutantes, también llamados deformes o degenerados, se pueden encontrar en casi cualquier mundo humano de la galaxia, y esto es un hecho que las autoridades imperiales (y la mayoría de los ciudadanos) preferirían ignorar. En su sentido más básico, la mutación es el cambio de la divina forma física de la humanidad en algo antinatural. Esta transformación ocurre sobre los propios genes de una persona, deformándola al nivel más profundo y asegurando que su progenie esté también marcada por la mutación.

Los Magos Biologis han estudiado durante mucho tiempo las causas de la mutación. Los tecnosacerdotes más renombrados teorizan que la mutación es el resultado de una exposición a condiciones ambientales extremas, como radiación o toxinas. Es cierto que se encuentran mayores concentraciones de mutantes en los cementerios de radiación bajo las colmenas o en mundos enormemente contaminados como Solomon. Sin embargo, se sabe de familias que han vivido en las zonas interiores de Solomon por generaciones sin exhibir signos de mutación, y en los árboles genealógicos de algunas de las más ricas familias en la cúspide de Escintila han nacido abominaciones que han ocultado en oscuros sótanos.

En el sector Calixis, como en el Imperio en su conjunto, los mutantes son tratados de dos formas diferentes. Si no son exterminados, son oprimidos y controlados. La mayoría de los



USAR LA MUTACIÓN EN TUS PARTIDAS

La corrupción es un tema poderoso en **DARK HERESY**, y la mutación una buena forma de ilustrarlo. La mayoría de los mutantes son lastimeros, convencidos por la Eclesiarquía de que su estado se debe a un pecado desconocido. Sin embargo, es importante recordar que los mutantes, aunque horriblemente alterados por su maldición, son humanos, y los sujetos atrapados a medio camino entre los mutantes y los humanos pueden ser un elemento interesante de la historia.

mundos, en especial los mundos colmena, tienen subclases de trabajadores mutantes que son empleados como sirvientes o jornaleros. A menudo son responsables de cumplir los trabajos que nadie más quiere cumplir, y trabajar en condiciones infernales con pocos descansos o recompensas.

No es sorprendente que, con la Eclesiarquía predicando que el mutante debería rogar el perdón por el pecado de su mutación, muchos de ellos se rebelen. Algunos se enorgullecen de sus deformidades y se consideran el siguiente paso en la evolución humana; esto es peligroso. Los mutantes que se consideran superiores a los “auténticos” humanos están resentidos por la sociedad imperial, ese resentimiento puede terminar por florecer como una insurrección, e incluso una rebelión absoluta. Estas amargas y despiadadas guerras suelen combatirse hasta la aniquilación total de uno de los dos bandos, ya que los mutantes saben que no deben esperar piedad del Imperio, y el Imperio sabe que la progenie mutante está entusiasmada por poder cobrarse la retribución a una vida de opresión.



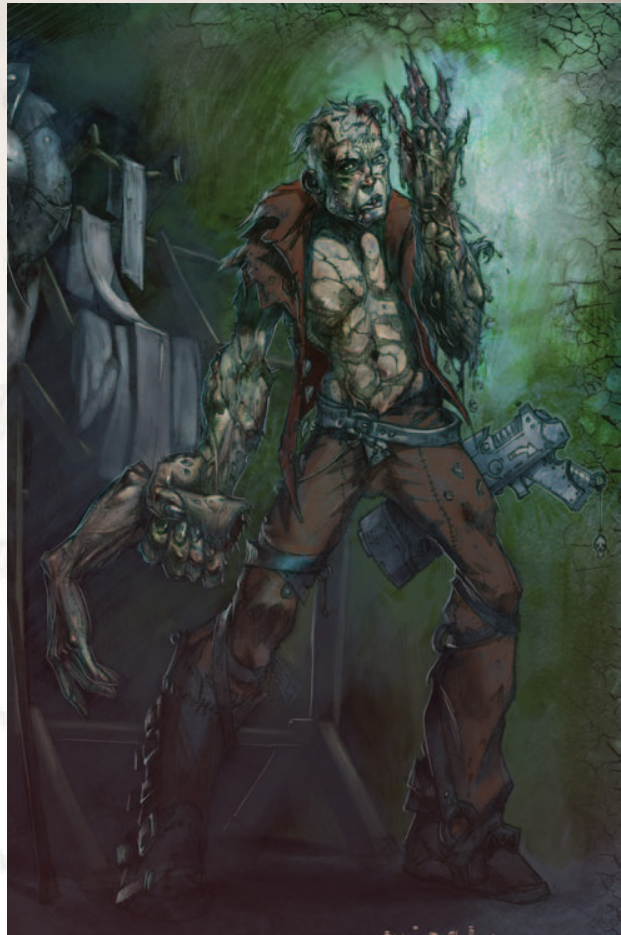
ARQUÍMEDES NOXT

Existen sujetos legendarios incluso entre las redes criminales de Calixis: El Quórum de la escoria superior de Praxilla, quienes gobiernan bajo las colmenas; la Liga de los huidizos, que pueden trasladar a cualquiera hasta otro planeta, nunca hacen preguntas y nunca los han interceptado; Queel D'ait, el hombre sombrío que se enriqueció asesinando a miles. Y por encima de todos está Arquímedes Noxt, una criatura solitaria, pero con contactos entre incontables redes criminales, desconocido e invisible para sus secuaces, salvo por mensajes intrigantes y mensajeros aún más extraños; y oculta el hecho de que es un mutante del más alto grado.

Los registros imperiales no poseen información sobre su planeta de nacimiento o su verdadera identidad. La mayor parte de los jueces Arbitres del sistema solo lo conocen como un criminal de la peor calaña al que capturar, interrogar y ejecutar (preferiblemente en ese orden). Por supuesto, el ordo Hereticus sabe más sobre él, ha operado en Calixis durante muchas generaciones bajo múltiples nombres y rostros, algo logrado como subproducto de su mutación única.

La carne de Noxt es inestable; crece, se descompone y cae a trozos cuando el tejido muere. Solo sobrevive reemplazando su tejido muerto por carne nueva, arrancada de sus víctimas vivas e implantada donde se desprendió su tejido putrefacto, esto incluye órganos, extremidades y piel. Aunque el proceso es extremadamente doloroso y tarda un tiempo en amoldarse a su nueva carne, le proporciona una aparente inmortalidad. Su apariencia puede variar, pero parece una descuidada amalgama de piel y músculos remendados, a pesar de su esfuerzo por buscar sustitutos similares. Ya que no puede reemplazar su carne hasta que no comienza a descomponerse, en ocasiones ha aparecido con piernas de diferente longitud, ojos de diferentes colores, u otras rarezas. Por este motivo suele llevar ropas amplias y sueltas, guantes, y un sombrero de ala ancha para cubrir su desagradable aspecto.

Noxt oculta su mutación a toda costa, y ha matado sin dudar a sus aliados cuando estos han comenzado a sospechar que no era totalmente humano. Sabiendo que ya tiene cierta atención inquisitorial, no quiere correr el riesgo de la traición—incluso algunos de los señores del crimen con



los que trata tienen una mentalidad excesivamente puritana con respecto a la amenaza mutante. Aquellos más cercanos a él son convencidos de que tan solo es un mensajero del auténtico Noxt, o simplemente un desafortunado oportunista aún recuperándose de un asalto brutal.

Nadie sabe cuanto tiempo lleva Noxt actuando en el sector Calixis, y es probable que el propio Noxt se haya olvidado o no sea capaz de recordar los años que han pasado. Por supuesto se le considera loco en cualquier sentido de la palabra, totalmente inmoral y capaz de los actos más crueles; con tal de sobrevivir, está dispuesto a realizar cualquier acción o asesinar a cualquiera que se encuentre.

De las diarias del inquisidor Felroth Gelt: 778 M41

Que no os engañen los rumores. Noxt existe, como puede atestiguar cualquiera que haya visto a sus víctimas. Algunas veces nuestras agentes de la ley tan solo descubren su presencia en el planeta por los cadáveres que deja a su paso. Las actividades criminales de Noxt ya son lo bastante preocupantes, pero sus capacidades mutantes son algo que desearía estudiar con detenimiento. ¿Podría su mutación replicarse permitiendo la perfección en los trasplantes de órganos y extremidades? ¿Podría ser usado como un agente casi indestructible?

Necesitaremos de mucha persuasión para que acepte servirme, pero tengo a mi cargo agentes muy persuasivos. Aunque evidentemente no está cuerdo, se puede apreciar que es inteligente, con extensas contactos entre criminales y herejes, y posee una red de secuaces que rivaliza con varias de mis colegas. Obtener conocimientos sobre Noxt podría ser una empresa valiosa a muchos niveles...

Es posible que en sus anteriores “encarnaciones” Noxt fuera un ciudadano decente o incluso un héroe. Ahora, sin embargo, Noxt no es ningún santo y es responsable de algunas de las actividades criminales más traicioneras, si no totalmente heréticas, en Calixis. Siendo su grotesca práctica de parchear su carne la única constante en sus acciones, incluso los escáneres genéticos o detectores de camuflaje resultan poco efectivos contra él. Él representa una oscura mancha en el sector, oculto tras los mitos y las leyendas de la subcolmena y al mismo tiempo creando otras nuevas para ocultarse aún mejor. La mayoría de quienes se encuentran con él no saben quien es, y quienes lo hacen rara vez viven para contarle.



Perfil de Arquímedes Noxt

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
33	35	(6) 34	44	21	43	37	47	39

Puntos de corrupción: 49

Puntos de locura: 58

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 24

Habilidades: Disfraz (Em) +5, Engañar (Em) +15, Hablar idioma (Dialecto de la colmena, Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int), Indagar (Em), Intimidar (Int) +15, Lengua secreta (Señores de los bajos fondos) (Int), Perspicacia (Per) +10, Saber popular (Adeptus Arbites, Administratum, Bajos fondos, Imperio) (Int), Tasar (Int).

Talentos: Autoritario, Decadencia, Difícil de matar, Entrenamiento con armas c/c (Primitiva, Sierra), Entrenamiento con pistolas (Bólter, Láser, PS), Impávido, Imperturbable, Mandíbula de hierro, Odio (Inquisición), Paranoia, Pelea callejera, Protocolo (Bajos fondos), Recio, Voz inquietante.

Rasgos: Carne remendada^{†2}, Mudar la carne^{†3}.

Mutaciones: Deformidad repugnante, Fuerza espantosa (x2), Grotesco, No siente dolor, Pellejo duro.

Depravaciones: Obsesión cruel.

Trastornos: Recuerdos traumáticos.

^{†2}**Carne remendada:** En función de su apariencia general y de las partes del cuerpo que ha absorbido recientemente, Noxt puede causar Miedo 1 (Inquietante) a discreción del DJ. Ten en cuenta que esto solo debería ocurrir cuando su apariencia sea absolutamente inhumana, o cuando grandes porciones de carne putrefacta se desprenden de su cuerpo.

^{†3}**Mudar la carne:** La mutación especial de Noxt le concede el rasgo Regeneración. Además, si recibe daños críticos que eliminan o inutilizan una parte de su cuerpo puede reemplazar las partes dañadas o perdidas (que deben ser arrancadas de criaturas aún vivas). La nueva carne tarda 1d5 asaltos en adaptarse a su cuerpo.

Armas: Pistola pesada con mira láser (35m; T/—/—; 1d10+4 I; Pen 2; Car 5; Rec 2 Compl.), desarmado (1d5+3† I; Primitiva), espada sierra (1d10+8† A; Pen 2; Desgarradora, Equilibrada), guantes de cuero reforzado (se consideran nudilleras de bronce; 1d5+5† I; Primitiva).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Chaqueta antifrag. (Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3), chaleco de malla (Cuerpo 4), sombrero de ala ancha con cofia de malla oculta (Cabeza 2).

Equipo: 4 cargadores extra para la pistola pesada (repartidos entre munición matahombres y balas dum-dum), ropas anchas, grandes gafas tintadas, 12 varillas de lho, kit de maquillaje, 4 identificaciones diferentes, cortador láser, grilletes, multillave, microcomunicador, 3d10 tronos, bolsillo oculto con 100d10 tronos y gemas preciosas por valor de 50d10 tronos.

Nivel de amenaza: Hereticus minoris.

Definición: Humano mutante, hereticus minoris.

Explicación: Incluso la carne de este mutante rechaza su contaminado espíritu y se desprende putrefacta. Solo matando a otros y robando su tejido saludable, puede continuar su existencia.

Consejos: Actuar con extremada cautela. Aunque de apariencia extraña, este mutante ha tenido varias vidas para perfeccionar sus habilidades y reunir cómplices dispuestos a ayudarlo. Si es acorralado, buscará escapar con la violencia de un animal salvaje, pero nunca debe encontrar refugio bajo la mirada del Emperador.



IDEAS PARA AVENTURAS

Los acólitos son enviados para apoyar a los agentes de la ley en la búsqueda y captura de un asesino en serie que ha desmembrado a varias personas importantes en habitáculos de clase alta. El asesino, por supuesto, es Noxt, quien escogió por accidente a una víctima de una enfermedad infecciosa para sustituir su torso superior. Esto ha acelerado su necrosis y ahora se apresura para reemplazar sus tejidos mientras su cuerpo se estabiliza. Cree que sólo los más pudientes y saludables podrán resistir la enfermedad, y está dispuesto a matar a cuantos sean necesarios para sobrevivir. Los acólitos deberán introducirse en su red de cómplices criminales y agentes de la ley sobornados o extorsionados para descubrir la verdad.

Informes sobre un enclave mutante llevan a los acólitos hasta un mundo salvaje donde grandes extensiones de bosques ocultan indeseables de la vista del Imperio. La comuna mutante es descubierta solo para verla destruida en una gigantesca explosión. Una investigación revela que el enclave servía como refinería de drogas a gran escala, empleando plantas nativas como narcóticos. Un efecto secundario de la droga era una leve regeneración biológica, lo que llevó a Noxt a estudiar la droga y destruir la fábrica cuando atrajo la atención imperial. Ahora, con los acólitos investigando y su escape imposibilitado, Noxt los está dando caza para eliminar su rastro a la vez que repone sus partes putrefactas.

HULLGHAST

En los olvidados rincones del vacío, esparcidos por numerosos pecios espaciales que se desplazan por el espacio y ocultos incluso en naves tan inofensivas como buques de refinería o naves de peregrinos acechan dos razas de mutantes altamente peligrosos: los ghilliam y aún más peligrosos, los hullghast. Estos mutantes se han acostumbrado a las cubiertas contaminadas de las naves del vacío y son capaces de sobrevivir en ellas, a costa de perder todo vestigio de humanidad.

Se han recuperado algunos cadáveres de hullghast (normalmente de naves abandonadas), y hay claros indicios de que estos mutantes comparten su origen con los ghilliam y que en realidad son una versión aún más mutada de esa miserable criatura. Los cuerpos de los hullghast han sido alterados hasta el extremo, con la piel sin ningún pelo y unas garras parecidas a espantosas zarpas. Sus bocas desproporcionadas están llenas de enormes hileras de dientes, listas para desgarrar la carne. Sus pústulas se abren mostrando colmillos y cuernos que cubren sus cuerpos de armas naturales. Aunque los menos mutados ghilliam parecen hombres enfermizos y enloquecidos, los hullghast son más parecidos a demonios o seres de pesadilla.

Además, a diferencia de los miserables ghilliam que existen como saqueadores furtivos, los hullghast son más agresivos y peligrosos. Donde los ghilliam normalmente forman grupos para abrumar a sus presas, los hullghast solitarios atacan abiertamente a cualquier tripulante que se atreva a aventurarse demasiado bajo las cubiertas. Muchas veces,

también se alimentan de ghilliams que se alejan demasiado de sus miserables escondrijos, aunque la carne humana sin mutación parece ser su preferencia.

Para aquellos que viajan a través del vacío, estos horribles mutantes presentan un peligro que compite con los peligros del exterior, y son tan aterradores como las entidades disformes retenidas solo por el campo Geller de la nave. Así como las almas de los viajeros serían devoradas si el campo se derrumbara y fallase, sus cuerpos serían descuartizados si se desataran estos terrores ocultos en las bodegas de carga.



Perfil del hullghast

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
44	10	37	40	38	16	39	34	04

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 18

Habilidades: Escondarse (Ag) +20, Hablar idioma (Jerga de nave) (Int), Movimiento silencioso (Ag) +10, Perspicacia (Per) +10, Tregar (F) +20.

Talentos: Carga frenética, Entrenamiento con armas c/c (Primitivas), Odio (Humanos), Recio, Resistente a (Frío).

Rasgos: Armas naturales mejoradas (Garras y colmillos), Bestial, Carga brutal, Miedo 1 (Inquietante), Tóxico, Visión en la oscuridad, Supervivencia del mejor adaptado^{†2}.

Mutaciones: 1d5 mutaciones menores (consulta la página 334 del Libro Básico de **DARK HERESY**).



^{†2}Supervivencia del mejor adaptado: La mutación hullghast permite a la criatura sobrevivir en los entornos más hostiles conocidos por el hombre. Son inmunes a la mayoría de amenazas medioambientales como los venenos, dosis moderadas de radiación, sustancias contaminantes, fluctuaciones extremas de la gravedad, toxinas aéreas, y casi cualquier otra cosa que se pueda encontrar en las bodegas negras. Lo que no los ha matado sin duda los ha hecho más fuertes; Los hullghasts superan automáticamente cualquier tirada de resistencia contra armas tóxicas.

Armas: Porra o hueso afilado (1d5+3[†] A; Primitiva), garras y colmillos (1d10+4[†] A).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Ninguno.

Nivel de amenaza: Hereticus minoris.

Definición: Humano mutante, hereticus extremis.

Explicación: Una mutación estable que permite que el ya desdichado Ghilliam y otra escoria de sentina florezcan en sus enfermos y sucios pozos. Feroces y agresivos, deben ser destruidos siempre que sea posible.

Advertencia: Estos mutantes bestiales buscan lugares oscuros que habitar. Deja que el fuego actúe como la luz colérica del Emperador para quemar su carne inmunda con una llama purificadora.



IDEAS PARA AVENTURAS

Los acólitos están viajando hacia su siguiente misión cuando descubren que su carga ha sido robada, y sus camarotes saqueados. La posterior investigación les lleva a descubrir en las cubiertas inferiores unos horrores que no esperaban: una conspiración entre los mutantes de las bodegas negras y sectarios de la tripulación que adoran y temen a estas criaturas.

Los acólitos son asignados para proteger a un importante dignatario, un amigo personal de su inquisidor. Ya en camino, la nave pasa por un motín cuando los marineros de cubierta y los reclutas intentan desafiar el gobierno de su capitán. Sin embargo, la verdad es mucho más complicada de lo que parece a simple vista. La rebelión de la tripulación ha sido desencadenada a causa de un brote de hullghasts que amenazan con sobrepasarlos y devorar a cualquiera en su camino. Los ghilliams que normalmente dejaban ofrendas a los hullghasts han sido purgados recientemente para asegurar un viaje tranquilo para el dignatario, lo que ha provocado el asalto de los hullghasts, y que los reclutas huyan por sus vidas. Los acólitos deben combatir junto a los oficiales no solo para defenderse de la rebelión de los reclutas, sino también de los mutantes de pesadilla que vendrán después.

De los diarios del inquisidor Felroth Gelt: 799. Mar

Nunca he confiado en aquellos que pasan su vida entera a bordo de naves del vacío. Exponerse constantemente a la disformidad puede contaminar incluso el alma más fuerte. Yo mismo he pasado décadas viajando a través del empireo, y he aprendido esta amarga lección: la fe devota y el campo Geller más seguro no proporcionan más protección que la imprescindible.

Sin embargo, en años más recientes he descubierto informes de incidentes similares ocurriendo entre la flota de batalla Calixis y otras naves mercantes. Estos informes revelan la presencia de hullghasts, si sabes donde mirar. Por ejemplo, en una nave de un sistema estelar las fugas en los conductos alcanzaban varias capas de cubiertas. Al igual que una pala desafortunadamente ubicada podría desenterrar una plaga de gusanos, la ventilación de los motores de plasma provocó la aparición de grandes multitudes de mutantes hullghast. Más de la mitad de la tripulación y todas las pasajeras se perdieron, y la nave se abandonó a su destino. Las misteriosas naves encontradas vacías de tripulación o cruceros de la flota de batalla que nunca alcanzaron su destino han obtenido otra posible explicación además de los asaltos xenos o las tormentas de disformidad. Creo que esta investigación solo ha empeorado mi desagrado personal hacia el viaje disforme.

LAS PLAGAS DE PECADORES DE LAS MARCHAS DE DRUSUS

En las primeras décadas del octavo siglo del 41º milenio, las plagas de pecadores surgieron en los mundos de las marchas de Drusus. Ocurrió durante una época de dolor, rebelión y apostasía, una revuelta de miedo que trajo más muerte y corrupción que las propias plagas. Los afectados sufrieron mutaciones rápidas y funestas durante las horas de contagio; y la perversión de la mente pronto siguió a la de la carne.

La Eclesiarquía calixiana lo llamó “el azote del Dios Emperador”, predicando que las plagas fueron un castigo por la corrupción, los pecados del alma hechos carne. Falsos profetas y cultos surgieron, prediciendo los siguientes mundos víctimas de la plaga de los pecados revelados. Estructuras civiles y orbitales ardieron por las marchas de Drusus.

Las plagas no fueron un acto del Dios Emperador o una maldición de los dioses oscuros, sino obra de la tecnohereje Magos biologis Sar Resque. Resque fue excomulgada por un tribunal del Mechanicus en el 710.M41, tras liberar una plaga de mutación en el puesto fronterizo 1253. Huyó con sus seguidores, y las plagas de pecadores florecieron tras ella. No fue hasta el 718.M41, cuando el culto de Sollex combatió a las fuerzas de Resque en las fronteras de Tygress I, que la Inquisición descubrió la verdad. El férreo muro de silencio se mantuvo por ocho largos años mientras Sollexi daba caza a Resque y ella sembraba plagas por las marchas de Drusus.

El último grupo de seguidores tecnoherejes de Resque fueron destruidos junto con la colmena de Teruxyne en el 722.M41, pero las plagas continuaron, uno o dos brotes menores cada década. La propia Resque permanece desaparecida, trabajando hacia un objetivo que es desconocido por los Ordos y mantenido en secreto por el Mechanicus.

Resque está obsesionada por la trascendencia: ella niega la existencia del Ommissiah, creyendo que este aún debe nacer y alzarse. Por ello, está creando un gran dispositivo tecnohereje de corrupción genética, recreando salmos de datos mediante genes sagrados, alterando el patrón del hombre como si fuera un cogitador y sus plagas fuesen una placa de datos. Ella busca el patrón del gen dorado, creyendo que liberará a la raza del hombre superior; seres de infinito conocimiento, un Ommissiah cada uno de ellos. Fragmentos abandonados por anteriores tecnoherejes han prevenido a Rasque contra los cinco patrones falsos, cada uno de ellos una monstruosidad inhumana, que, sin embargo, la llevan un paso más cerca de la trascendencia.

Las últimas plagas ya presentan ejemplos del primer patrón falso, seres profundamente mutados a los que Resque llama los “transfigurados”. Su carne es muy dura, y su apariencia es inhumana, pero conserva una salud y vigor excepcionales, y su rostro retorcido posee la calma y seguridad de un santo. La inteligencia de un transfigurado rivaliza con la de cualquier Magos, pero es incomprensible para los hombres.

Un transfigurado es casi un santo-mutante que ha alcanzado una nueva comprensión, pero no por decisión propia, y es adorado por víctimas menores de la plaga. Esta calma puede ser un residuo de compasión de su anterior vida humana, o una señal de que ha abandonado la crueldad imperial. Los contagiados que no hayan caído en la locura más absoluta defenderán al transfigurado con sus vidas.



Perfil del transfigurado

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
26	23	42	45	23	(8) 49	44	(8) 47	42

Movimiento: 2/4/6/12

Heridas: 14

Habilidades: Competencia química (Int), Competencia tecnológica (Int), Hablar idioma (Gótico vulgar), Leer/Escribir (Int), Mando (Em) +20, Perspicacia (Per).

Talentos: Autoritario.

Rasgos: Inteligencia antinatural (x2), Voluntad antinatural (x2), Más allá de la cordura^{†2}, Contagio menor^{†3}.

^{†2}**Más allá de la cordura:** Al transfigurado no le afecta el miedo, el acobardamiento, los puntos de locura ni los poderes psíquicos que afectan a su mente.

^{†3}**Contagio menor:** Los fluidos del transfigurado transfieren la plaga, así como con un contacto prolongado con su carne, a menos que el sujeto supere una tirada **Moderada (+0) de Resistencia**. Si se contagia, la nueva víctima comienza a mutar en 24 horas, y pierde la cordura en una semana.

Armas: Desarmado (1d5+1[†] I; Primitiva).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Chaqueta antifrag. (Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3).

Equipo: Túnicas de tecnoadepto, extrañas baratijas de metal retorcido, viales químicos, pequeños dispositivos tecnológicos, pergaminos garabateados con complejos y frustrantes códigos.

Nivel de amenaza: Hereticus extremis.



IDEAS PARA AVENTURAS

El gran inquisidor de los acólitos exige muestras de carne corrompida por las plagas originales para que los adeptos biologis puedan confirmar una nueva hipótesis sobre la naturaleza de la herejía de Resque. Protegidos contra el contagio, los acólitos descienden a la colmena devastada de Teruxyne. Deben regresar con cerebros mutantes, intactos dentro de sus cráneos, ya que ahí yacen secretos sobre la plaga. Teruxyne ahora son unas ruinas en el fondo de un cráter, que comienzan a ser reclamadas por una naturaleza venenosa. Diseminados alrededor hay signos de civilización: escritos extraños, dispositivos rotos colgados como señales, y chozas abandonadas. Las hambrientas manadas de un transfigurado, repletas de niños mutantes que nunca han conocido la cordura y que intentan protegerse de los acólitos pasando desapercibidos, deben ser destruidos para traer la piedad del Emperador a sus desafortunadas almas.

Los mutantes se encuentran en las fronteras del mundo de Zel Tertius, han sido vistos en las tierras salvajes donde solo debería haber asentamientos leales al Imperio de genes verificados y puros. Todo parece indicar que la architecnohereje Resque está detrás de esto, pero por toda las marchas de Drusus hay rumores de su presencia. Los acólitos son enviados a descubrir la verdad. Pequeñas comunidades son abandonadas solo con cadáveres retorcidos y contagiosos, y con los altares convertidos en ceniza; y los mutantes gimen en los lugares oscuros más allá, guiados obedientemente por un par de transfigurados gemelos. También hay veteranos de la Guardia Imperial por alguna parte, enviados por las temerosas colmenas. Este rastro les lleva hasta unos marchitos adeptos biologis y servidores militares en un laboratorio cavernoso cumpliendo la voluntad de Resque. ¿Podrán los acólitos reunir a los guardias imperiales restantes para vencer a estos tecnoherejes?

DE LOS DIARIOS DEL INQUISIDOR FELROTH GELT: 3.937.750.M41

Vine hasta el sagrado espacio de san Drusus en el 720.M41, llamado por el cónclave de la plaga que tuvo lugar en Archaos en las torres de los grandes volúmenes. Pasaron años antes de que las acciones de los Ordos culminasen con la purga de Teruxyne, donde los últimos tecnoherejes y sus cultivos de plagas fueron destruidos. Pero de la excomulgada Resque no había ni rastro. Yo me retiré del cónclave para contemplar los escombros y la ruina, para buscar algo que me revelase los planes de Resque.

La mente de Resque: No lo comprendí hasta mi regreso a Archaos en el 727.M41, en respuesta al pánico hacia la mutación en los niveles inferiores. Esta es una región para el destierro desde las grandes colmenas, un lugar de desesperación para filósofos enviados por la scholae de la fundación. Ahí, como en un centenar de colmenas por los mundos del santo Drusus, las plagas de pecadores surgieron de nuevo.

Encontramos la plaga, sí, pero también una burla de transfiguración sagrada creada con las herramientas de los tecnoherejes. Ahora sé esto: Resque cree en la imperfección y el pecado, pero es una demente que está más allá de la redención humana. Busca una semilla para el renacimiento de la humanidad, examinando a quienes permanecen incorruptos a pesar de la plaga que ha cernido sobre ellos. Esta idea es una absoluta locura, pero he descubierto por sus experimentos un mutante transfigurado por la plaga de pecadores hasta un estado más allá del bien, el mal y la cordura. No puedo explicar como comprendí finalmente su breve y extraño habla, sin embargo, parecía un código de pocas palabras que florecieron en una comprensión tardía, tan completa y asombrosa como pretendía quien las pronunció.

Encontramos al transfigurado en las bóvedas de un librarium abandonado, atendido por mutantes menores que vendieron sus vidas en una fútil defensa. Siempre es misericordioso poner fin a la dolorosa corrupción de mente y cuerpo de una víctima de las plagas. Sin embargo, el transfigurado se comportó como un santo atrapado con la mutación más abominable, calmado e imbuido de un brillo interior mientras nos esperaba en el interior de un rudimentario laboratorio biologis. Nos habló de un modo que ninguno de nosotros fue capaz de descifrar y entonces inclinó su cabeza ante el hacha, aceptando que su fin era necesario. No he visto nada igual desde entonces, y rezo al Dios Emperador por que nunca tenga que hacerlo.

La excomulgada Resque aún permanece con vida, y las plagas del pecado revelado se alzan nuevamente con los años venideros. La tecnohereje continuará hasta que sea descubierta, obligada a retractarse de sus actos, y quemada en el nombre del Dios Emperador. Solo entonces estas abominaciones cesarán.





CIENCIA PROHIBIDA

TECNOHEREJÍA EN EL
SECTOR CALIXIS

•

USAR LA CIENCIA
PROHIBIDA EN TUS
PARTIDAS

•

MALIFECTOS DE BRONCE

•

LOS MUERTOS
DURMIENTES DE LA
COLMENA GLORIANA

•

LOS FALSOS HOMBRES
NOMEN RYNE

•

LOGI DAEMONIS

•

OLVIDADOS

•

ESCIMÁTICOS DE LAS
INFOTUMBAS PROFUNDAS

•

TECNOBRUJOS DE
AMMICUS TOLE

•

ARMAS VORACES

TECNOHEREJÍA EN EL SECTOR CALIXIS

Archivista Busa Marami, para el inquisidor Felroth Gelt 3.296.752 M41

Imagínate por un momento que eres un Magos de los Tornos, y deja que tu corazón observe sus actos. Lo verás de este modo: la tecnoherejía menor es endémica, una peste reptante en el alma de los mundos de Calixis que se ha extendido más allá de las forjas. Estas herejías menores, similares a la negación o una aplicación vaga de los preceptos, son una vergüenza imitada por los no iniciados en las sagradas labores del mechanicus de Calixis.

Los tecnoherejes menores del sector Calixis emplean las bendiciones del culto a la máquina sin autorización, y en su estupidez mancillan sus almas. El mejorador medicus quien falsamente crea extremidades protésicas es culpable. Los vocoartesanos ocultos de la quema de Tarsus exterior son culpables. Las familias nobles individuos de gremios adinerados que intercambian tronos en la oscuridad de la noche rompiendo convenios con el mechanicus son culpables. Los saqueadores de deshechos son culpables una docena de veces por sus calumnias contra los dispositivos robados. Las almas de estos tecnoherejes están corruptas y se han extraviado por despreciar el auténtico camino.

Ponte bajo la piel de un magos una vez más: la plaga de tecnoherejías menores es abominable; es la vergüenza del culto Calixis; es un insulto al Omnisiah que fue, es y será. Aún cuando los mundos calixianos de la humanidad son hendidos por mayores tecnoherejías, de amenaza mortal contra la vida y aún más contra la moral del alma, a las herejías menores se les permite seguir su curso. Esto es una necesidad más que una elección. Las atenciones de los magi de cada mundo forja se vuelven hacia donde son más necesarias, y castigar las tecnoherejías menores sin duda es deber de los cultos a la máquina en los mundos imperiales del sector Calixis. Existe mucho conocimiento prohibido sobre tecnología, todo ello declarado una gran tecnoherejía y una blasfemia contra el Omnisiah por los archimagi Calixianos: deformar los sagrados genes de la humanidad; resucitar a los hombres de hierro y otros horrores de la era oscura; estudiar y construir los viles patrones de dispositivos del archienemigo; ingenios proteicos que devuelven la vida a los muertos; unir demonios a dispositivos del empíreo; y alzar a los muertos mediante las artes del Anima Mori. Estas son solo una pocas de las prohibiciones del Omnisiah bien conocidas por los ordos.

Es imperdonable para cualquier tecnoadepto abandonar el camino del mechanicus para abrazar la tecnología impía, no importa que haya sido bajo coacción, por la demencia, o bajo el sombrío camino de las buenas intenciones. Los magi de los mundos forja calixianos no muestran piedad y no se detienen ante ninguna barrera para destruir las mayores tecnoherejías, y además arrancar y quemar todo lo que haya demostrado desviar tecnoadeptos de la luz del Omnisiah. Aquí, el mechanicus de Calixis desea cumplir en ferviente silencio, tras el muro de hierro. Incluso cuando no es posible ocultar el fracaso de algunos tecnoadeptos menores, los magi del mundo forja se reúnen con sus aliados imperiales, aunque reacios a ello, para defender el credo Imperial.

De gran tormento para los archimagi son más notables tecnoherejes quienes reiteradamente eluden la venganza de la tecnoguardia y el Auxilia Myrmidon: esclavistas de servidores de la periferia; usuarios de cogitadores impíos manipulados por el architecnohereje Nomen Ryne; sectarios rompemáquinas de mundos malfianos; practicantes excomulgados de conocimientos sobre tecnología prohibida; tecnobrujos que invocan la disformidad sobre espíritus máquina; y saqueadores de mundos que esclavizan tecnoadeptos a bordo de sus naves del vacío. Es la conocida mancha contra la pureza del mechanicus la que causa tal angustia—pero los magi más militantes buscarían celosamente la muerte de tales tecnoherejes. Sea dicho que esos tecnosacerdotes de templos máquina en los mundos imperiales del sector Calixis permanecen aparte a sus compañeros de mundos forja. Ellos están a ambos lados del secretismo del muro de hierro, con sus tecnoadeptos y sirvientes menores de las filas del Imperio permaneciendo leales a su mundo de nacimiento. Ellos son tu puerta al mechanicus de Calixis, si eres capaz de encontrar la llave.

Contra las mayores tecnoherejías, los archimagi calixianos han declarado ciudades, colmenas, e incluso mundos enteros excomulgados de las bendiciones del Omnisiah. Esta es una rara pero grave ofensa contra el credo imperial, una declaración que en el futuro asegurará a los excomulgados su descenso a la oscuridad. Así como la proclamación de un exterminatus, es nuestro mayor fallo cuando llega a ocurrir.



CAPÍTULO II: CIENCIA PROHIBIDA

"Silenciosos en la extensión de Calixis son los mundos a los que el Ommissiah ha retirado su bendición. Ellos siguen el rastro de sus estrellas paternas como niños errantes, aturdidos y ensangrentados. Sus ruinas son profundas, sus catacumbas interminables, sus salvajes afligidos; porque estos lugares del Imperio de la humanidad han pagado un gran y terrible precio por la tecnoherejía de sus antepasados".

—Warrus el segundo, Indexus Astrae Calixis

En el Imperio, la tecnología es la providencia de los tecnosacerdotes de Marte, siervos del Ommissiah. Ciertos modos de investigación, de innovación y de desarrollo recaen fuera de las escrituras de credo del Ommissiah, y por ello son tachadas como tecnoherejía. Mucha tecnología xenos y algunas mejoras de la edad oscura de la tecnología se consideran prohibidas por los tecnosacerdotes, y a cualquiera que indague en esos blasfemos experimentos se le dará caza con furia virtuosa.

Sin embargo, existen algunos que continúan estas prácticas heréticas y liberan terrores para asilar los mundos del hombre. En el sector Calixis, los tecnosacerdotes de Marte y la inquisición a menudo se enfrentan a tales renegados y sus obras, muchos de los cuales son descritos en este capítulo.



USAR LA CIENCIA PROHIBIDA EN TUS PARTIDAS

Los frutos de la ciencia prohibida y la tecnoherejía pueden crear villanos interesantes en una campaña de **DARK HERESY**. A veces, un tecnoadepto renegado puede ser un antagonista trágico y con muchos defectos, buscando solo adquirir conocimiento o incluso mejorar la calidad de vida del ciudadano imperial común. Otros son poco más que "científicos locos", escurbando en investigaciones prohibidas tan solo porque pueden.

Una de las verdaderas fortalezas de una historia que involucra las criaturas y personajes de este capítulo es que comparten un origen común con los jugadores. Muchos grupos de jugadores en **DARK HERESY** incluyen a un leal tecnosacerdote, y las mismas tecnologías básicas son usadas por los protagonistas y sus adversarios. Un truco especialmente efectivo es simpatizar con el adversario en cierto modo; tal vez solo ha seguido una línea de pensamiento equivocada, o se trata de un genio brillante que ha cometido un error. Emplear estos elementos puede ayudar a construir una historia más sólida y ofrecer muchas oportunidades para la partida.



MALIFECTOS DE BRONCE

Una extraña tecnoherejía descubierta en la demarcación de Josian en la segunda mitad del octavo siglo del 41º milenio. La scholae augmética, tecnoadeptos que construyen y mantienen dispositivos cibernéticos, fueron contaminados por la disformidad y construyeron deformes altares a la máquina y dirigieron rituales corruptos del Mechanicus. Sucumbieron a la locura y a la corrosión mental, escribieron enormes textos dementes sobre la disformidad en cada superficie, y se dedicaron a la creación de dispositivos retorcidos.

Uno de esos dispositivos es el malifecto de bronce, una horrenda mezcla de extremidades de bronce infundidas con un espíritu vengativo de la disformidad. Inactivo, un malifecto parece un gran montón de brazos y piernas con daños de batalla, recambios de soldados arrojados a un montón. Una inspección más detallada revelará que su aspecto es el trabajo deliberado de un demente. Las extremidades de bronce han sido soldadas en un único y gran dispositivo capaz de articularse y moverse: muñones, varias piernas enfrentadas entre sí, brazo saliendo desde muslos, etc. Los conductos de datos y cables de energía se entremezclan entre ellos, uniendo pequeñas bobinas de potencia y dispositivos flexores. Símbolos de tecnoherejía y cánticos a la máquina sin sentido están inscritos en las conexiones más importantes.

Activados e infundidos con el poder de la disformidad, los malifectos cumplen su siniestro propósito. El espíritu demoníaco guía a la bestial máquina y es capaz de sentir a sus víctimas aterrorizadas por medios desconocidos; el malifecto no incorpora componentes oculares o dispositivos capaces de iniciar su movimiento. Es la propia disformidad, imbuida en el metal y hambrienta de dolor y muerte, la que hace funcionar el dispositivo.

Los malifectos de bronce se ocultan en remotos templos a la máquina y naves médicas a la deriva mancilladas por la disformidad. Sienten fascinación por las herramientas médicas: sierras, bisturís, agujas, pinzas y sondas. El demonio demuestra una leve astucia, acechando hasta que no puede contener más su ansia de carne y entonces se abalanza sobre

su presa para aplastarla y apuñalarla. No es capaz de dominar estrategias más complicadas. Los cadáveres que deja atrás están desgarrados, despedazados o abiertos en canal como si hubieran sufrido la vivisección de un demente.

Otras perversiones de dispositivos médicos y espíritus máquina suelen ser acompañadas por brotes de tecnoherejía en la demarcación de Josian: cadáveres andantes con extremidades infundidas por la disformidad, supervivientes enloquecidos sobre mesas de operaciones, y altares de sacrificios creados a partir de bisturís y sierras de amputación. De todos estos, los malifectos de bronce presentan probablemente la mayor amenaza a los siervos de los sagrados Ordos.



Perfil del malifecto de bronce

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
35	20	(8) 40	60	35	10	35	47	—

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 20

Habilidades: Perspicacia (Per).

Talentos: Entrenamiento con armas c/c (Primitivas).

Rasgos: Brazos múltiples, Fisiología extraña, Fuerza antinatural (x2), Máquina (4), Sentidos antinaturales (100 metros), Tamaño (Voluminoso), Vigoroso, Dos manos por cada garganta^{†2}, Dos más para inmovilizarlos^{†3}.

^{†2}**Dos manos por cada garganta:** Con sus brazos múltiples, el malifecto puede realizar dos ataques contra cada enemigo a su alcance cada asalto.

^{†3}**Dos más para inmovilizarlos:** Un malifecto suele intentar apresar a sus oponentes al atacarlos. Si tiene algún oponente apresado puede realizar un ataque normal contra él cada asalto con los modificadores habituales por atacar a un oponente apresado.

Armas: Desarmado (1d5+7[†] I; Primitiva), implantes médicos (1d10+8[†] A, Pen 2; Desequilibrada).

[†]*Incluye la bonificación de Fuerza.*

Blindaje: Máquina (Todas 4).

Nivel de amenaza: Malleus minoris.



IDEAS PARA AVENTURAS

No todos los inquisidores ven con buenos ojos a Felroth Gelt. El inquisidor de los acólitos es uno de ellos, y considera especialmente sospechoso a Jagamar Elste, un granuja de la flota de batalla de Gelt y héroe menospreciado de la purga de Surenis. La creencia del inquisidor es que cualquier otro se opondría mejor a la amenaza tecnohereje antes que Gelt y sus vasallos. Por ello ha enviado a los acólitos a Fenksworld para descubrir información sobre Elste. Mientras tanto un templo a la máquina en la subcolmena de Volg que atiende a los trabajadores de los pozos sépticos ha caído en un silencio sepulcral, sin duda afligido por la misma maldición una vez vista en la demarcación de Josian.

Hubo un tiempo en que el gran templo a la máquina de las montañas Barahest en Tsade II enviaba tecnoadeptos a regiones lejanas para aliviar los espíritus máquina de dispositivos de cosecha y cuidar con devoción las extremidades augméticas comunes entre los ciudadanos comunes de las zonas de cultivo. Eso fue hasta que extrañas tormentas comenzaron a formarse antes de los festivales de la cosecha, un mal presagio. Ahora brillan extrañas luces en las montañas, y los tecnoadeptos ya no descienden a las llanuras. Los espíritus máquina se agitan inquietos y se niegan a trabajar, las extremidades augméticas fallan en sus labores, y los representantes enviados a las montañas no han regresado. Algunos mensajeros han viajado a la capital pidiendo ayuda y estos eventos han llegado a oídos de los sagrados Ordos. Los acólitos deben viajar a las montañas Barahest; allí encontrarán un aquelarre de tecnosacerdotes dementes, las corrupciones de la disformidad y malifectos de bronce.



II: CIENCIA PROHIBIDA



IMPERIUM DATA SLATE Model. 75.RT-EI.41K

Vocograbación // servocraneo Fenksworld-Volg-Templus Iridus-563/a15

Sujeto // Jagamar Elste

Transcriptor // Archivista inferior Yalane // 3.237.795.M41

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

Ya he dicho que todo comenzó en los calabozos; el rifle láser del verdugo estaba buscando mi cuello. Pero los que hemos salido vivos tras enfrentarnos a lo peor parece que somos bien recibidos, y por eso el perro de Gelt vino a sacarme de mi agujero. Me pusieron al mando de la escoria que sacó de la piadosa santa Surenis, una nave médica de la hermandad de las matronas desconsoladas, y ojalá esa maldita nave permanezca para siempre en la roca del vacío donde acabó.

Gelt necesitaba a gente como yo. Tipos prescindibles para sacrificar protegiendo a esos con el uniforme que antes llevaba yo. ¡Un brindis por la escoria de la humanidad, el auténtico corazón y alma honesta de la flota imperial!

Mi mala suerte me mantuvo apartado al principio. A los más destacados en la flota de batalla se los asciende a la sección de popa, donde aún se puede oír el muelle de embarque. Por el vocotransmisor escuchamos a esos destacados combatir contra oleadas de mujeres muertas y mujeres dementes con extremidades de bronce que las arrastraban al ataque entre alaridos.

A los idiotas útiles como nosotros nos tenían en medio, las cubiertas intermedias donde acabamos con esos monstruos andantes del mechanicus que incluso habían dibujado extraños símbolos en las paredes. Matar a las hermanas y quemar a los caídos fue misericordia después de lo que vimos, que ya habían sufrido demasiado a manos de sierras y bisturíes. La Piadosa Santa lleva dos décadas donde se quedó; tras años de locura y contacto con la disformidad el espíritu máquina del barco debería estar en un manicomio. Debería haber sido reducida a cenizas con el fuego de nuestra nave; ese es el tipo de bondad que no mostramos.

Nunca olvidaré a las bestias de bronce. Estaba en el pabellón cuando esa cosa vino a por nosotros. Brazos y piernas unidos todos juntos. Vino trepando sobre los cadáveres y estructuras oxidadas, con bisturíes en cada una de sus 10 manos de bronce, ansiosa por la carne que no poseía. “¡Disparad, perros!” grité. Se llevó a unos cuantos por delante que no apretaron el gatillo ni siquiera por el miedo, pero el resto se reorganizaron, benditos sean. Estos dispararon hasta que no quedó nada y el bronce fundido taponó los desagües. ¡Esa es la bienvenida del Emperador, así es como recibimos a la disformidad!

El rifle láser es un regalo del Dios Emperador; los predicadores y sacerdotes deberían aceptar en sus altares las armas de la flota de batalla. ¡Un brindis por las armas sobre el altar, que el águila bendiga el arma y la munición! Así los fieles de la flota de batalla llenaríamos las catedrales cada día.

Los pabellones de la Piadosa Santa ardieron, con humo en sus cubiertas y llamas en sus bodegas. En medio de todo eso, en el centro médico medio derruido encontramos el cáncer de la nave—tecnosacerdotes locos, enfermos y emitiendo cánticos. ¡Cómo los destrozamos por lo que le habían hecho a esa orgullosa nave! Eso fue nuestra salvación a los ojos de los lores capitanes y el negro corazón de Gelt. Tomamos una extremidad metálica tras otra ignorando nuestras heridas y a nuestros muertos, y después calcinamos la corrupción que quedaba en aquella nave.



LOS MUERTOS DURMIENTES DE LA COLMENA GLORIANA

Las creencias de millones mantenidas durante siglos afectan a la disformidad. Los miedos toman forma en la esponjosa locura que yace en el inmaterium. La verdad oculta de la colmena Gloriana es que la disformidad ha acechado durante mucho tiempo las profundidades de los callejones de Aplastacimas bajo el aspecto de espíritus asesinos que poseen servidores averiados, alimentados por los mitos de la colmena inferior.

El distrito Aplastacimas de la colmena Gloriana en Solomon se entrecruza con estrechos, profundos y oscuros callejones, con los edificios a apenas un puñado de metros unos de otros. Los habitantes descienden hasta aquí por las escaleras asfixiantes o plataformas hidráulicas, y la luz del sol pronto se pierde bajo un manto de cables, salientes y pasarelas. Una permanente neblina proveniente de las refinерías superiores de prometio y plantas de explosivos químicos cubre estos estrechos y atestados caminos.

Las profundidades del callejón están despejadas por la noche, aunque la noche es apenas distinguible del día. Los portalámparas hereditarios se retiran a cavernas y habitaciones comunales. Se cierran puertas, ventanas y cerrojos, y se levantan amuletos del águila en busca de una bendición. La oscuridad es absoluta. Caminantes nocturnos y ladrones acechan los caminos con luces encendidas y los puentes a media altura inclinando la cabeza y haciendo el símbolo de águila como protección contra las profundidades.

En las más oscuras profundidades yacen los cimientos, un callejón construido con las ruinas de una antigua colmena aplastada con el paso de los años. En su límite parias, ladrones autorizados y trabajadores sobrantes de los gremios expectantes cuentan sus historias. Estos apenas ciudadanos creen en fantasmas de la antigua colmena, siervos muertos de demonios derrotados por el Dios Emperador y enterrados muy profundo. Los sueños son una puerta: los soñadores deben estar protegidos por oraciones y amuletos del águila, no sea que fantasmas asesinos se levanten de los cimientos y posean sus cuerpos. Los habitantes de la baja colmena creen que los servidores y los muertos recientes son quienes duermen más profundamente. Los depósitos de cadáveres de Aplastacimas son altares al Dios Emperador, y cualquier aparición de servidores de trabajo en los callejones es causa de disturbios y rumores.

Los ojos de un servidor poseído son orbes brillantes imbuidos con la luz de la disformidad, que llena sus sueños con deseos asesinos. Con cuchillos improvisados entre sus dedos metálicos, y sus implantes faciales rechinando y retorciéndose en formas imposibles, el servidor caza a sus víctimas solitarias en las nocturnas profundidades de los callejones, alimentándose en el terror de sus últimos momentos.

En los profundos callejones, muchas mañanas se encuentran cuerpos ritualmente desmembrados en los límites de los cimientos. Los ciudadanos de la baja colmena hacen el símbolo del águila y se apresuran a llevar los restos a los altares mortuorios. Sin embargo, la disformidad continúa corrompiendo los servidores de trabajo uno por uno mientras la inquisición revisa la colmena Gloriana en busca de cultos de brujos y herejes que no existen.



Perfil del muerto durmiente

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
35	—	⁽⁸⁾ 40	50	30	30	45	45	10

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 20

Habilidades: Buscar (Per), Escondarse (Ag) +20, Movimiento silencioso (Ag) +20, Perspicacia (Per), Seguimiento (Ag) +20.

Talentos: Entrenamiento con armas c/c (Primitivas).

Rasgos: Fuerza antinatural (x2), Máquina 4, Miedo 1, Presencia demoníaca, El Emperador protege^{†2}.

Presencia demoníaca: Todas las criaturas a menos de 20 metros sufren una penalización de -10 a sus tiradas de Voluntad.

^{†2}**El Emperador protege:** Si alguien con verdadera fe sostiene el símbolo del águila, el servidor el muerto durmiente debe superar una tirada **Moderada (+0) de Voluntad** para poder acercarse o atacar a esa persona.

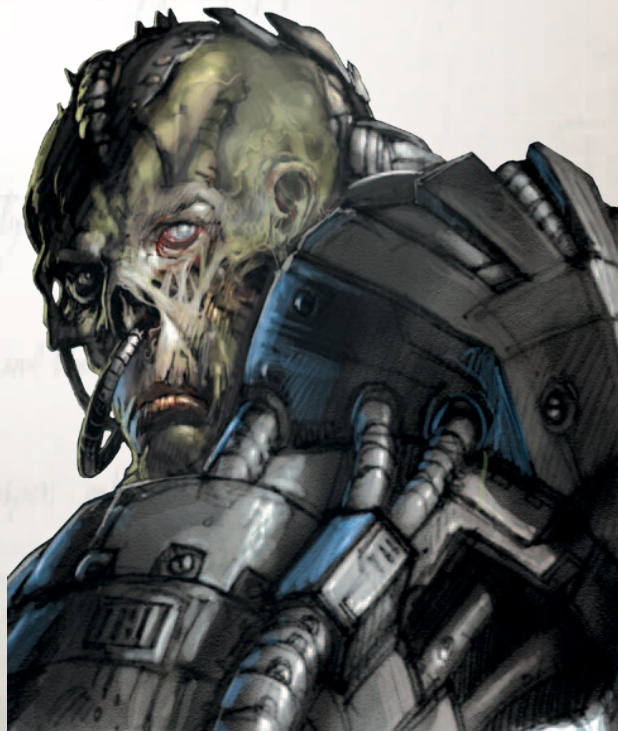
Armas: Desarmado (1d5+5[†] I; Primitiva), cuchillo largo (1d5+8[†] A; Primitiva).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Máquina (Todas 4).

Equipo: Cuchillo largo rudimentario.

Nivel de amenaza: Malleus minoris.





IDEAS PARA AVENTURAS

Hay unas sofocantes ruinas arcanotecnológicas en Vaxanide, en las afueras de la selva de donde nadie regresa. Los acólitos son enviados en compañía del exorcista Tomas Locain para expulsar una aflicción que ha caído sobre la última expedición. La arcanoexcavación ha sido financiada por Lord Givale Vaxanide, miembro menor de su familia, por las pruebas de que abajo yace enterrada una antigua catedral. Sin embargo, un psíquico sancionado unido a la expedición se ha vuelto loco y ahora balbucea incoherencias sobre demonios. Trabajadores y maestros que han acudido de scholas cercanas han sido asesinados. Servidores escribas y monotarea se han perdido. Lord Givale Vaxanide exige que el ministorum y la inquisición eliminen a los espíritus siniestros y hagan segura su arcanoexcavación, pero ¿y si lo que yace bajo ella es lo que libera a los espíritus de la disformidad para poseer los servidores y asesinar?

Las zonas bajas de la colmena Gloriana en Solomon son azotadas por las rebeliones. Iniciados por los rumores de caminantes de la disformidad y muertes misteriosas. Las conversaciones sobre brujos y servidores fantasmas de los dioses oscuros inundan la colmena. Los crédulos se dejan llevar por el miedo, llevados a actos destructivos por redencionistas, negacionistas y clérigos renegados. Los acólitos reciben la tarea de poner fin a estos alzamientos atacando directamente su origen. Son instruidos para torturar y quemar en la hoguera a cualquier agitador o demagogo hasta que dejen de oírse rumores. Los redencionistas y herejes menores son granujas que se merecen la muerte y algo peor, pero los predicadores errantes de Aplastacimas solo desean que se cumpla la obra del Emperador. Ellos pueden proporcionar a los acólitos pruebas de extraños acontecimientos y la mancha de la disformidad en las profundidades.

DE LOS DIARIOS DEL INQUISIDOR FELROTH GELT: 3.582.710.M41

Perdí a mi primer acólito en la colmena Gloriana de Solomon, hace muchos años. Entonces era joven, apenas llevaba una década como inquisidor, y me sentía libre del peso de la responsabilidad que ahora me acosa, por las muchas muertes que he visto en el servicio al Dios Emperador de la humanidad.

He olvidado el nombre de la mujer que me contó la leyenda de la antigua colmena. Ella era un vínculo con Factor Grucul y tenía derecho a temer lo que yo representaba para ella. Sin embargo, me contó la leyenda porque quería maldecirme. Como descubrí más tarde, todos los que escuchan sobre la leyenda deben pedir la bendición del Dios Emperador para no ser descubiertos por los poderes oscuros. Rin y yo mismo, marcados como extranjeros por nuestro acento, no lo sabíamos. Fue el acto de desafío de un condenado a muerte.

La leyenda hablaba sobre dioses oscuros atrapados en las ruinas inferiores de la antigua colmena... enviaban espíritus heréticos para poseer a los dormidos y a los muertos. No le di importancia en ese momento; un estúpido error. El destino de Factor Grucul no es importante, un asunto sencillo que pronto habría terminado. Lo verdaderamente importante yacía en las profundidades del callejón, y en los gritos de Rin que hicieron eco a través del vocotransmisor aquella noche. Descendí los últimos niveles a la carrera; la lámpara de mi servocraneo apenas iluminaba la insondable oscuridad mientras yo atravesaba a zancadas el sendero. Encontré la sangre de Rin salpicando las paredes de un habitáculo y la mancha de la disformidad en el aire. Un leve brillo de la disformidad proyectado desde el suelo.

De repente, unos ojos brillantes me observaron en la distancia. Disparé tres veces a la oscuridad con mi rifle infernal y cargué contra esos ojos, solo para encontrarme con el cuerpo de un servidor apolillado y decrepito, apenas en pie, cuyas lentes oculares reflejaban la luz de mi lámpara. Abandonado a un lado, encontré el cuchillo ensangrentado que usaron para matar a Rin.

No había nada más, y no descubrí nada más, incluso torturando con la mayor diligencia a la mujer de las historias. Deambulé por Aplastacumbres tres largos meses buscando alguna recompensa a cambio del alma de Rin, pero no encontré nada.

Nunca he vuelto a Solomon en mis siglos de servicio. La carga de mi obligación para el Dios Emperador es muy pesada comparada al peso de una sola deuda de venganza. Sin embargo, esta es una de las muchas cosas de las que me arrepiento.



LOS FALSOS HOMBRES NOMEN RYNE

El arquitecnohereje Nomen Ryne ha ocupado las mentes de los tecnosacerdotes de los subsectores Malfiano y Golgenna desde que hizo públicos sus *Preceptos del Mechanicus* en el cuarto siglo del 41º milenio. Originalmente era un igualista, predicaba una nueva visión tecnológica del suprimido credo de la igualdad: que el Dios Emperador proporcionó a la humanidad la tecnología como arma y escudo para usar contra la oscuridad, y que su más ardiente deseo para todos los hombres era que se armasen en igualdad y hermandad. Ryne acusó al Mechanicus de esclavistas e intentó difundir el conocimiento de la tecnología a todo el mundo.

Nomen Ryne desapareció y se mantuvo oculto durante algunos años tras publicar sus preceptos, declarado tecnohereje por el mechanicus y hereje por el Ministorum. El culto de Sollex dio caza a los seguidores de Ryne, entre los cuales muchos eran famosos por construir cogitadores no autorizados.

No se sabe con certeza si Ryne fue el creador del impío decimotercer modelo de cogitación, un modo de construir núcleos de cogitación que es rechazado por el machanicus calixiano. En el noveno siglo del 41º milenio, esa pregunta perdió su importancia. El decimotercer modelo es endémico entre los criminales de las colmenas Golgenna y Malfiana; dispositivos y cogitadores no autorizados viajan por los caminos de contrabandistas piratas junto a vocotransmisores heréticos y extremidades biónicas mancilladas.

El odio del mechanicus hacia Ryne no ha disminuido, así como su nombre e influencia solo han aumentado durante los siglos. Multitud de cultos surgieron con la propagación herejía de cogitación, como los Hijos de Ryne que adoraban al tecnohereje como a un santo imperial. Fue gracias a esos cultos que el Mechanicus y los Ordos escucharon por primera vez sobre los falsos hombres de Nomen Ryne, ya que los falsos hombres son ángeles a ojos de los tecnoherejes de Ryne.

Los Ordos han desmantelado suficientes falsos hombres como para tener clara su naturaleza. Los falsos hombres son máquinas que imitan a tecnosacerdotes, incorporando sus modificaciones cibernéticas tradicionales, al menos en apariencia. Un falso hombre es capaz de actuar por voluntad propia, hablar y pensar por sí mismo; lo suficiente para tomarlos como un aspecto de los prohibidos Silica Animus, intentos de recrear a los terribles hombres de hierro y traer de vuelta los horrores de la edad oscura de la tecnología. Pero los falsos hombres son marionetas insignificantes comparados con los hombres de hierro. Su habla es poco fluida y a menudo irrelevante, como la de un enajenado o una víctima de la corrosión mental. Sus reacciones a ciertas circunstancias son similares; violencia inesperada, comportamientos extraños o ilógicos. Sus movimientos parecen forzados y poco humanos, precisamente los de una máquina intentando imitar a un hombre. Sin embargo, son capaces de construir dispositivos, planear de antemano y realizar las funciones de un tecnoadepto.

Existen falsos templos a la máquina habitados por falsos hombres en el subsector malfiano. Los hijos de Ryne creen que los falsos hombres traen mensajes y nuevos modelos creados por el propio Nomen Ryne. Algunos falsos hombres dicen ser Nomen Ryne. Es posible que la locura y una extraña



forma de ascensión a la vida eterna en el seno de la máquina se encuentren tras estos siglos de herejía, pero el culto de Sollex y los Ordos Calixis se centran en destruir a los falsos hombres y no están interesados en preguntas más profundas.



Perfil del falso hombre

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
25	25	40	50	30	35	35	35	15

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 12

Habilidades: Competencia química (Int), Competencia tecnológica (Int) +10, Hablar idioma (Gótico vulgar), Lengua secreta (Tecnología) (Int) +10, Lógica (Int) +10, Perspicacia (Per), Saber académico (uno cualquiera) (Int) +10, Saber popular (Tecnología) (Int) +20.

Talentos: Auxilio eléctrico, Descarga de lumen, Entrenamiento con pistolas (Bólder, Láser, Plasma, PS), Parloteo binario, Recarga de lumen, Reserva de energía, Uso de mecadendrita (una cualquiera).

Rasgos: Armas naturales (Puños o mecadendrita), Máquina 4.

Armas: Desarmado (1d5+1[†] I; Primitiva), pistola láser (30m; T/-/-; 1d10+2 E; Pen 0; Car 30; Rec Completa; Fiable), descarga de lumen (1d10+3 E).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Máquina (Todas 4).

Equipo: Interfaz UIM básica, hasta 3 dispositivos cibernéticos, como mecadendritas, apropiados a su condición, herramientas, placa de datos, cogitador personal, 2 cargadores extra para la pistola láser.

Nivel de amenaza: Hereticus minoris.

De las diarias del inquisidor Felroth Gelt: 3.592.710. Mqi

Este último año en Alactra he atrapado e interrogado a las tecnoherejes menores conocidas como las Hijas de Ryne, pero no porque me preocupe lo más mínimo por las dispositivos de cogitación prohibidas que las magi considera una plaga en los mundos malfianos. No, estoy dando caza a Nomen Ryne por mi mismo, él quien busca el regreso de los hombres de hierro y derrocar el Imperio con terrores de la edad oscura. Aquellos que le adulan son los dedos, y yo debo seguir el brazo, el hombro y el pecho hasta encontrar su palpitante y oscuro corazón.

Dos veces en las pasadas décadas me he encontrado personalmente con dispositivos que pretendían hacerse pasar por hombres, ataviados con túnicas rojas de tecnosacerdote, actuando torpemente como imitaciones de sirvientes del mechanicus. Me reunido un cónclave de interrogadores e inquisidores que también los han visto. El intelecto del architecnohereje Ryne se ha desarrollado en estas siglas, oculto en alguna guarida secreta, mantenido por algún dispositivo robado del culto a la máquina. Está trabajando hasta el pináculo de sus hombres de hierro, pero no ha progresado más allá de estas falsas hombres, simples maniqués.

Los reconocerás por su extraña forma de hablar, su forma de moverse, sus argumentos inconexas que parecen las de una mente envuelta en la locura, y por su aparente falta de raciocinio. Sin embargo, a simple vista no se diferencian de un tecnosacerdote, trabajan en sus dispositivos con diligencia, y pueden combatir desesperadamente si se les prisiona. Quien sabe cuando podrían estas falsas hombres malinterpretar los actos de quienes los rodean y apresurarse al asesinato inesperado y repentino como alguien enloquecido por la disformidad. Y esto último también lo he visto.

Las sectarias a los que he dado caza adoran a cada rumoreada obra de Nomen Ryne, llamándolas ángeles, y a él santo. Algunas me han rogado, incluso sometidas al cuchillo y al electroflagelo, que comparta mi conocimiento con ellos antes de su final, que después se sumergirán felices en el olvido. Oculto entre crédulas tecnoherejes menores que apenas saben nada, eventualmente encontré a las pocas que habían prestado servicio a los falsas hombres y que tenían una pista del camino a seguir. Ese camino guió a mi séquito y abandoné las colmenas de Alactra hacia los páramos de deshechos ennegrecidos, hacia un falso templo máquina alejado de cualquier ser vivo.

Las falsas hombres del templo apenas opusieron resistencia. Ellas nos hablaron, pero no dijeron nada que no supiera ya. "Yo soy Nomen Ryne", dijo uno "Escúchame". Pero se que mentía, por el modo en que se esforzaba por andar al ritmo de un hombre. Mientras las estábamos desensamblando en busca de sus secretos, el adepto militante Mamin descubrió una galería donde, como un reflejo de nuestras acciones, los maniqués creaban más falsas hombres. Mi psíquico esclavo de mayor confianza quedó perturbado al descubrir runas mentales en un depósito de implantes volitor abandonados.

Reunimos a muchas; se tardarían años en calcular cuantas exactamente. Rezo por que el camino continúe desde aquí hasta lugares más oscuras, para que pueda encontrar al tecnohereje antes de que alcance su objetivo.

LOGI DAEMONIS

La disformidad calixiana es voluble y ciertos patrones en el mundo material pueden alterar las mareas del inmaterial, debilitando la barrera entre realidades y abriendo paso a los demonios más allá de la imaginación o emoción humana hacia la realidad para causar un breve periodo de violencia.

Estos eventos han ocurrido con suficiente frecuencia para que la Inquisición se haya percatado de ello. Complejos patrones de bastones, agujas y otras estructuras, manipulados de forma correcta, conjuran demonios y a la furia del emperio. Los Ordos llaman a estos patrones “Logi Daemonis”, por los balbuceos de los brujos y las cuidadosas notas de tecnoherejes que buscaron la revelación en la ingeniería del emperio. Numerosas referencias hablan de “logi maleficium”, “palabras perfectas”, “preguntas a la disformidad”, y similares.

Para los Ordos, un Logos Daemonis representa una invitación a las malvadas bestias del emperio y un peligro para la humanidad, por su naturaleza aparentemente inocente hasta que se alcanza el patrón final. La presencia de cualquier otro artificio disforme o mancha psíquica no es necesaria para activar un Logos y desatar la destrucción.

La Inquisición nunca ha obtenido un Logos intacto para examinarlo, ya que la furia de la disformidad destruye aquello que lo creó. Algunos Logi han existido a partir de materiales manufacturados o intrincadas estructuras de andamios, o incluso han sido creados por dementes bajo el aspecto de retorcidos altares metálicos. Todos los registros de manifestaciones demoníacas creadas por los Logi han ocurrido en lugares sagrados abarrotados: catedrales, altares a santos, y factorías del mechanicus. Los Ordos consideran este hecho como una prueba de sus intenciones malignas, ya que está en la naturaleza del archienemigo atacar los lugares más sagrados del credo imperial.

La manifestación comienza con la luz de la disformidad filtrándose desde el Logos a medida que la barrera con el universo material se desvanece. Esta luz enloquece a los hombres más débiles, provoca quemaduras y prende objetos inflamables. Espíritus invisibles de la disformidad atravesarán el Logos para poseer a aterrorizados ciudadanos imperiales, forzándolos a observar la luz de la disformidad hasta consumirse; o caminar hacia la disformidad para ser destruidos.



Los demonios más poderosos emergen del Logos con las primeras llamas y los primeros ciudadanos muertos. Su forma se emborrona como hilos de materia disforme, creando formas cambiantes y contornos incomprensibles para la mente. Los hilos disformes se extienden y recubren los cuerpos de sus víctimas para crear extremidades al tiempo que deshacen a los muertos y poseídos en madejas disformes. En mitad del fuego, la luz de la disformidad y la locura, estos extraños demonios recorren el lugar de su manifestación hasta que el Logos se derrite y desaparece la conexión con el emperio.



IDEAS PARA AVENTURAS

Un barón comerciante loco ha creado un Logos Daemonis a lo largo de cinco distritos colmena, de cien leguas de largo, pero ha muerto antes de completarlo. Un culto olvidado liderado por la hija menor del barón intenta completar la última estructura, y con ello liberar la disformidad sobre la colmena; los herejes saben cómo hacerlo gracias a otros Logi con el mismo diseño. Ellos activarán el Logos en el interior de un altar imperial dirigido por enemigos de la hija del barón, provocando el pánico y las revueltas en ese distrito. Los Adeptus Arbites ahora marchan hacia esas calles, y quienes dicen haber visto bestias siniestras, o han enloquecido por la luz de la disformidad son encerrados hasta recobrar la calma. Los acólitos deben investigar las muertes y mentiras para encontrar a estos herejes antes de que la colmena sea condenada.

El administrador Prell de Sibellus se considera un coleccionista de dispositivos extraños que atesora en su mansión-museo. Poco después de que un tecnosacerdote llegase desde Los Tornos para ver al coleccionista, el administrador es declarado tecnohereje y su mansión es destruida por el Auxilia Myrmidon. Sin embargo, Prell ha desaparecido y el Mechanicus no ha encontrado lo que busca; mientras, los inquisidores observan con cautela. Los acólitos han sido enviados a encontrar el rastro del administrador Prell. ¿Qué poseía que tanto ha enfurecido a los magi de Los Tornos, y donde se encuentra ahora?

Desde que se activa hasta que se desvanece, una manifestación puede durar menos de 10 minutos, dejando un edificio en llamas y a todos a su alrededor muertos, huidos, o arrastrados a la disformidad. Si no se controla rápidamente, los rumores y el pánico se extenderán rápidamente por la población. Sea cual sea el resultado, el área tendrá una marca disforme evidente para los psíquicos durante décadas.



Perfil del Logos Daemonis

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
40	—	(10)	(8)	40	20	45	40	—

Movimiento: 6/12/18/36

Heridas: 30

Habilidades: Perspicacia (Per).

Talentos: Ataque relámpago, Ataque veloz.

Rasgos: Arma de disformidad, Criatura del más allá, Demoníaco (BR 8), Inestabilidad de la disformidad, Fisiología extraña, Fuerza antinatural (x2), Miedo 3, Tamaño (Enorme), Presencia demoníaca^{†2}, Cuerpos como extremidades^{†3}, Coro demoníaco^{†4}, Envuelto en la luz de la locura^{†5}, La luz ardiente^{†6}.

^{†2}**Presencia demoníaca:** Todas las tiradas de Voluntad realizadas a menos de 25 metros del Logos Daemonis sufren una penalización de -10.

^{†3}**Cuerpos como extremidades:** El Logos Daemonis primero intentará asesinar a hasta cinco víctimas con sus hilos disformes, manipulando sus cuerpos como si fueran extremidades. Después de eso comenzará a deambular por los alrededores, provocando el terror y atacando solo para defenderse. Si no obtiene cadáveres para usar como extremidades, el Logos solo puede moverse la mitad de su movimiento normal y no puede realizar ataques con sus extremidades.

^{†4}**Coro demoníaco:** Cada asalto que el Logos permanezca activo, puede intentar poseer a una víctima como una acción libre (consulta el rasgo Posesión) como si tuviera Voluntad 30, la víctima será elegida al azar entre quienes se encuentren a 30 metros del Logos y puedan ver la luz de la disformidad que desprende. Las víctimas poseídas intentarán inmolarse en el fuego o arrojándose a la disformidad.

^{†5}**Envuelto en la luz de la locura:** La luz de la disformidad que desprende el Logos vuelve locos a los hombres. Siempre que un personaje fuera a ganar puntos de locura (consulta la página 232 del Libro básico de **DARK HERESY**) por fallar una tirada de miedo causada por el Logos Daemonis, aumenta esa cantidad en 2.

^{†6}**La luz ardiente:** Cada asalto que el Logos Daemonis permanezca activo, hay un 10% de posibilidades de que los materiales inflamables a menos de 20 metros se prendan en llamas bajo la luz de la disformidad. Estos materiales pueden

De las diarias del inquisidor Felroth Gelt: 3267.390 Mq.

Existen dispositivos capaces de invocar la disformidad llamadas Logi Daemonis, y yo he presenciado sus efectos. En el 651 Mq, yo y otras tres inquisidoras del Cónclave de Escintila investigamos las ruinas carbonizadas y contaminadas de la catedral de Runcus en las afueras de Sibellus. Llegamos pocas horas después de que desaparecieron las llamas y la manifestación demoníaca, apresuradas y alarmadas por los gritos de los psíquicos del Tricorne. Una multitud exaltada nos rodeó cerca de las paredes carbonizadas y las muros derribadas. Fueron necesarias nuestras séqutas y el despliegue de los Arbitas desde los barracones de Rasus para terminar con las disturbias. Un templo sagrado había sido destruido por el archienemigo, y las fieles estaban inquietas.

Reunimos a los supervivientes de la invocación a la disformidad y escuchamos sus testimonios sobre serpientes rojas devorahombres, extrañas hilos y una luz ardiente que liberó la locura. Recorrimos el distrito en busca de restos de la presencia demoníaca y nos preparamos para dar caza a los responsables de aquella abominación. No encontramos nada más que historias sobre horrores y un persistente hedor a muerte y disformidad—ni herejes, ni brujas, ni demonios.

Fue años más tarde cuando Míse en Gravan, mi sabio por aquél entonces, descubrió materiales relacionados con las brujas asesinas de Malfi, y una prueba dejada por tecnoherejes visioingenieros del empero en el siglo 4. Preparados con ese conocimiento, llegamos a la conclusión de que fue un Logos Daemonis lo que se usó en la catedral de Runcus. Tal vez camuflado en el interior del patíbulo medio derretido que se encontró en las obras de restauración. La disformidad es un mal más allá de nuestro entendimiento, y ataca de formas que no siempre podemos prevenir; incluso si guiamos a las inocentes para armarse contra este enemigo desconocido.

ser madera, pergaminos, telas, productos químicos y similar. Haz solo una tirada cada asalto, no hay necesidad de tirar por cada objeto individual. Además, las víctimas que hayan recibido daños por los ataques cuerpo a cuerpo de la criatura deben superar una tirada **Ordinaria (+10) de Agilidad** o se prenderán en llamas.

Armas: Hilos de disformidad (1d10+10⁺ I o A; Arma de disformidad, Primitiva), cuerpo-extremidad (1d10+10⁺ I; Aparatosa, Primitiva). La criatura puede atacar a objetivos a hasta 10m de distancia con sus hilos.

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

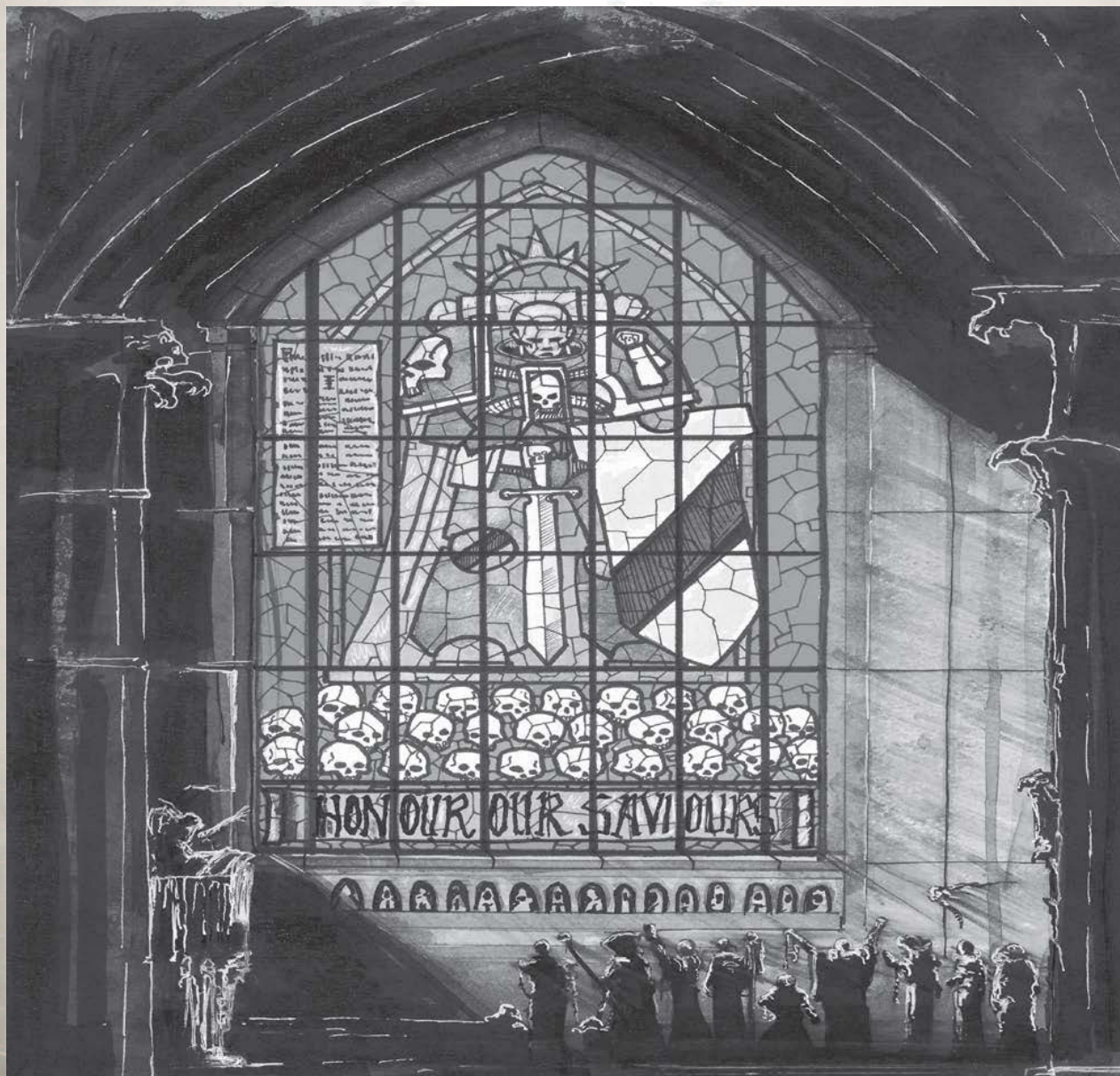
Blindaje: Ninguna.

Nivel de amenaza: Malleus majoris.

Definición: Tecnoherejía, demonio, malleus majoris.

Explicación: El Logos Daemonis es un dispositivo de formas complejas capaz de invocar a los feroces demonios de la disformidad tanto en manos de brujos como de inocentes.

Consejos: Registra con el mayor de los cuidados el aspecto del Logos para tu gran inquisidor, y después destrúyelo por completo. Si el dispositivo desata la disformidad, ningún hombre podrá resistirse a ella: asegúrate de que la manifestación es controlada, las víctimas interrogadas y sacrificadas, y que el silencio ahogue toda posibilidad de miedo y rebelión.



OLVIDADOS

El Ministorum de Calixis predica que “el Emperador protege” se refiere al alma inmortal del fiel al Imperio. La muerte no debe ser temida, pero la destrucción del alma es un horror más allá de toda descripción; es un miedo que puede provocar que las colmenas se alcen en rebeliones y se opongan al Dictates Imperialis en disturbios presa del pánico. El cuerpo de aquél cuya alma ha sido destruida se vuelve una abominación aterradora, e incinerar esa cáscara vacía es un acto de purificación.

El notorio Illucis Grizvaldi y sus seguidores tecnoherejes perseguían estos miedos mediante el uso de revocadores de voluntad. Estos dispositivos son un burdo y corrupto modelo de estimulador neuronal; una vez implantado en el cerebro, el revocador de voluntad convierte al sujeto en un desalmado “olvidado”. Los olvidados son cáscaras vacías, viviendo después de que su alma haya sido reducida a la nada.

Los tecnoherejes continúan añadiendo implantes biónicos a los olvidados, como cuchillas o colmillos metálicos. Ellos degradan la divina forma del hombre con manadas de olvidados para atacar salvajemente a sus enemigos. Pero su verdadera arma es el terror, el temor al olvido al que son condenadas estas almas, y el temor a que la protección del Emperador sea inútil.

Para un psíquico, la mente de un olvidado no es muy diferente a la de un servidor de combate. El mechanicus de Calixis ha hecho saber a la Inquisición que los resultados del dispositivo tecnohereje son indistinguibles de la mayoría de modelos de servidores. Sin embargo, la especulación que surge a consecuencia de esta observación es mejor mantenerla en secreto. Los Ordos y el Ministorum aceptan que los revocadores de voluntad destruyen el alma, y por ello la prioridad del mechanicus es proporcionar toda la ayuda posible para eliminar cualquier rastro de lo que de otro modo tan solo sería una tecnoherejía menor.

Illucis Grizvaldi fue declarado tecnohereje en Escintila al comienzo del octavo siglo del 41° milenio. En respuesta, sus seguidores tecnoherejes liberaron por las calles quienes acusaron y criticaron a su maestro: los recién creados olvidados aparecieron vestidos únicamente con correas al cuello; ensangrentados, babeantes y con las cuencas oculares vacías. La idea de que aquellas almas desgarradas nunca sentirían el abrazo del Dios Emperador llenó los corazones de terror. Quienes lo presenciaron, averiguaron que el architecnohereje había destruido la esencia de los fieles mediante los implantes de sus cráneos. Fue mediante el miedo y la muerte que Illucis Grizvaldi mantuvo su dominio sobre la subcolmena.

Sin embargo, las víctimas de este proceso no están en ningún modo relacionadas con los raros humanos que no son percibidos en modo alguno por la disformidad; intocables o “desalmados” como algunos los llaman. La falta de alma de los olvidados es totalmente diferente; sus mentes son irremediamente destruidas y retorcidas por la tecnología herética.

Trece de estas criaturas fueron descubiertas por el Magistratum del distrito Bretch en los estratos intermedio e inferior de la colmena a finales del 705 y principios del 706.M41, sus mentes y almas destruidas por revocadores de voluntad. Los predicadores del Ministorum han realizado exorcismos, oraciones de protección, y bendiciones entre los afectados, y los rumores sobre lo ocurrido comenzaron



a extenderse. Se juzgó necesario que los Ordos actuaran antes de que el miedo y los rumores provocasen una grave agitación en la colmena.



Perfil del olvidado

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
35	—	30	30	30	10	35	40	—

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 10

Habilidades: Perspicacia (Per).

Talentos: Coraje.

Rasgos: Armas naturales (Cuchillas y dientes implantados de metal), Bestial, Fortaleza en la ignorancia^{†2}.

^{†2}**Fortaleza en la ignorancia:** Los olvidados causan Miedo 1 en aquellos que comprenden los efectos del revocador de voluntad sobre el alma humana. Si esa persona además es un amigo o un ser querido del olvidado, entonces causa Miedo 3.

Armas: Dientes implantados de metal (1d10+3[†] A; Primitiva), cuchillas implantadas (1d10+5[†] A; Primitiva).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Ninguna.

Nivel de amenaza: Hereticus minoris.

De los diarios del inquisidor Felroth Galt: 3.056.909. Mar

Según el archimagas Ralvure el dorado, ningún artefacto neuronal puede destruir el alma. Lo llamó una frágil y evidente mentira, sin la aceptación de la Scholastica *Psykana*. Mi fe me advierte de la falsedad de estas palabras: carga con dos siglos de metal en su corazón y eso le ha apartado de la verdad. Aún así, Ralvure preferiría ver a Illucis Grigvaldi muerto, tanto como yo mismo lo deseo. Esclavista, destructor de las almas del Imperio, herramienta del archienemigo... y asesino de mis acólitos.

Por tanto, yo y mi séquito en compañía de una unidad de tecnosacerdotes militantes venidas a Sibellus desde altares en órbita por orden de Ralvure buscamos al architecnohereje Grigvaldi. Ellas presentaban un aspecto sombrío, retrasadas por su armamento capaz de atravesar las muras de una fortaleza.

Bajo la noble cúspide había una colmena de 30 leguas de longitud y, bajo ella, las columnas de soporte y las tempas a la máquina de los generadores inferiores. A la altura de los generadores más profundos y las bóvedas de capacitación del subdistrito Karvelt se encontraban cavernas repletas de pobreza; comunas de trabajadoras y zonas aplastadas por pilas caídas y macroestatuas derribadas, rebosante de desesperadas y la escoria que se aprovecha de ellas.

Grigvaldi estaba allí, en algún lugar. Lo sabíamos porque un ovidado había asesinado y consumido a un niño a las puertas del altar a san Drusus en el generador de Karvelt n.º 10. La población se rebeló y dispersó por los túneles formados por parroquias derribadas, alternando entre miedo e ira, más allá del control de los predicadoras locales. Estas últimas no eran más que deshechos del Ministerium, asignadas a su labor en las parroquias de la baja colmena y al aire contaminado a modo de castigo.

La estación de servicio del magistratum en el generador de Karvelt n.º 12-L fue construida como un bunker de metal y ceramita en el interior de las ruinas que una vez fueron una mansión noble. Semidestruida, la estación estaba repleta de cadáveres. Cuerpos desmembrados yacían apilados en bóvedas con señales de violencia, de haber sido despojadas de sus ropas y abandonadas; no por las habitantes de la subcolmena, ellas evitan temerosas esas construcciones abovedadas y sus caminos, sino por las impías ovidadas de Grigvaldi.

Las registros automatizados de la bóveda permanecían en la estación, con su acceso sellado desde su construcción. Observamos en las pictograbaciones a las tecnoherejes, de rojo en una imitación del *mechanicus* y, portando chisporroteantes electroflagelos, un puñado de ovidadas entre los oficiales del magistratum. Las ovidadas habían recibido implantes bionicos además de su implante craneal como colmillas de metal, con sus caras y cuerpos deformados en formas bizarras. Así es como las herramientas tecnoherejes del archienemigo mantenían su control. Ellas tomaron a las de voluntad más fuerte, las más enérgicas y de mayor confianza... y las destruyeron para amedrentar al resto.

Las ovidadas son simples cáscaras vacías, el eco de un horror que ya ha tenido lugar. Si la fe de las agentes de la ley del 12-L se hubiera mantenido firme, ellas podrían haber asesinado a las ovidadas y las tecnoherejes por sí mismas. Me visto grandes hazañas a manos de escuadrones del magistratum a menudo subestimadas. Pero en la baja Karvelt ellas flaquearon ante el terror que representaban las ovidadas, y por ello fueron despedazadas por esas desalmadas marionetas. Reunir sus restos correctamente para su consagración fue tal vez concederles un perdón que no merecían, pero el adepto Scavall insistió.

En lo que respecta a los tecnosacerdotes, ellas mostraron su ira por primera vez al ver a las tecnoherejes vistiendo la túnica roja, no les preocupaba la auténtica abominación que amenazaba a las más débiles ciudadanas imperiales, pero yo gustosamente manipulé su ira, para volverlas heraldas de la muerte de Illucis Grigvaldi.



IDEAS PARA AVENTURAS

El tecnohereje Illucis Grizvaldi aún vive, a pesar de haber logrado expulsarlo de la subcolmena Sibellus. Sus sellos malditos inscritos en los revocadores de voluntad ahora se pueden encontrar en la colmena Tsares, en Merov. El gran inquisidor de los acólitos les envía a través del vacío para encontrar al tecnohereje, destruir los revocadores de voluntad, y calcinar a los olvidados que amenazan las almas de los humildes trabajadores en los terrenos de Tsares. Por supuesto, es más fácil decirlo que hacerlo. Los salvajes olvidados deambulan por el desmoronado y abandonado estrato de los conductos de deshecho de Volyan. Localizar su origen será todo un desafío, especialmente con los 30 rivales y hermanos-generales de la legión penal de Merlov recurriendo a soluciones destructivas y superficiales: emisión de gases mortíferos, vertidos masivos de rocemento, y la demolición del terreno mediante baterías de cañones son los métodos más comunes.

En el elegantemente adornado distrito del hospicio de santa Heleyne en la colmena intermedia, ricos e influyentes pacientes están siendo alterados uno por uno, transformándose en descerebrados olvidados. La élite del magistratum ha sellado el hospicio; servidores artillados y sus supervisores vigilan los corredores. Sin embargo, los revocadores de voluntad continúan apareciendo sobre los cráneos de los enfermos, apareciendo como de la nada. Los rumores se extienden, y la semilla del pánico comienza a echar raíces en el distrito. Pronto habrá altercados y los altares imperiales estallarán en llamas a medida que los descontentos y los herejes negacionistas se aprovechen de las masas temerosas. Los acólitos de los sagrados Ordos deben actuar y tener éxito donde las fuerzas del magistratum han fallado.



ESCIMÁTICOS DE LAS INFOTUMBAS PROFUNDAS

"Ella lloraba de angustia mientras sus implantes la arrastraban a la batalla, con su brazo de carne luchando por aferrarse a la pared de la bóveda. La maté a ella primero, un disparo preciso de misericordia, y después el resto se abalanzaron sobre nosotros; y su cadáver con ellos, con sus mecadendritas buscando mi garganta".

—registro grabado por el agente Quintus Cortez

El mundo Hadd de los Tornos era un repositorio dominado por infotemplos trasladados a la superficie desde la órbita, reclamados por el Mechanicus en la época en que la cruzada Angevina aún se enfrentaba a los xenos en las estrellas. Los dirigentes magi, las colmenas estratificadas y las grandes fábricas llegaron después, tras una concesión del Administratum a los Tornos, un gesto político para aplacar a los irritados porque el Mechanicus hubiera tomado posesión del sistema.

Las fábricas y laboratorios crecieron sobre la superficie durante siglos, pero los estratos más profundos de Hadd permanecieron como un interminable laberinto de infotumbas silenciosas fieles al Ommissiah: paredes plateadas cubiertas de microrrunas binarias, transeptos con información de milenios de antigüedad, formaciones cristalinas de salmos a la máquina, bóvedas de arcanoinformación y tecnolibrariums y criogenetoriums sellados. Estos son lugares sagrados para el mechanicus de Calixis, demasiado sagrados incluso para el peregrinaje, como pudiera ser un mundo reliquia a san Drusus enterrado bajo colmenas mundanas del credo imperial.

A diferencia del área de fábricas y laboratorios, las infotumbas se encuentran vacías, y solo se entra en ellas para realizar rituales poco frecuentes, como invocaciones de conjunción o la búsqueda de dispositivos arcanotecnológicos de suspensión para iniciarse en los misterios más profundos del mechanicus de los Tornos. Sin embargo, hay más actividad en las infotumbas de los Tornos de lo que los mechanicus sospechan y en las profundidades del núcleo de un antiguo cogitador acechan malignos espíritus máquina: los Escimáticos.

Un Escimático es una nube de recuerdos e ideas suprimidas, un archivo de datos heréticos que debería haber sido destruido, un esbozo de planes viles y secretos que ha adquirido voluntad propia. Incorpora modelos de datos mediante los cuales otros espíritus máquina pueden rápidamente ser corrompidos para convertirse en un eco de sí mismo, y de ese modo el depredador Escimático aguarda a un desafortunado espíritu máquina para consumirlo y suplantarle así como para trasladarlo al mundo forja superior.

Una vez libre, el Escimático reúne a un ejército de espíritus máquina para su causa, un aquelarre de máquinas habitadas por ecos de sí mismo, cada una independiente por derecho propio. Cualquier dispositivo de vocotransmisión se puede usar para transmitir, mientras que otros podrían necesitar modificar sus conductos de datos. Cualquier dispositivo del Mechanicus dirigido por un cogitador puede contener el eco de un Escimático, y los dispositivos más simples caen sin resistencia bajo su influencia, pero son demasiado sencillos para contener su esencia: vocotransmisores, extremidades bionicas, ascensores, puertas automáticas, armas, componentes de servidores y brazos-grúa de las fábricas, por nombrar unos pocos.



Un dispositivo contaminado por un Escimático no puede cumplir más tareas de las que es capaz normalmente, pero eso es más que suficiente en un mundo forja repleto de tecnoadeptos con mejoras biónicas, servidores y cogitadores. Incluso las puertas y otros dispositivos tecnológicos tienen un papel que cumplir cuando rechazan su funcionamiento bajo la influencia del Escimático. Las mentes de los tecnoadeptos son las últimas en ser convertidas; a estas los Escimáticos deben persuadirlas, amenazarlas, o enloquecerlas. Pero en realidad no necesita hombres, solo las máquinas que estos fabrican. Los Escimáticos aprisionan a tecnoadeptos poco colaboradores con sus propias y traicioneras mejoras biónicas, arrastrándolos a la batalla, obligados a defender a los Escimáticos.

En el 596.M41, un Escimático escapó de las profundidades de Hadd infundido con el conocimiento de la tecnología prohibida del empíreo. Buscaba un camino para trascender hacia la disformidad y capturó suficientes templos máquina inferiores de Hadd Nordus para trabajar casi en completo secreto. El Escimático solo fue descubierto antes de alcanzar su objetivo cuando envió ecos de sí mismo a bordo de una nave del Mechanicus hacia Sleaf, un acto que llevó a los Ordos Calixis hasta su aquelarre de máquinas en Hadd.

Perfil del Escimático converso

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
25	25	30	30	30	30	30	50	10

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 12 (tecnosacerdote) / 12 (Escimático)

Habilidades: Competencia tecnológica (Int) +30, Perspicacia (Per).

Talentos: Implantes mechanicus, Contagio máquina^{†2}, Carne irrelevante^{†3}.

^{†2}**Contagio máquina:** El Escimático puede convertir cualquier espíritu máquina conectado a un cogitador diseñado para recibir señales de datos superando una tirada **Complicada (-10) de Voluntad**. También puede intentar convertir espíritus máquina mediante un cable. La conversión tarda 1d10 asaltos en realizarse, tras lo cual el espíritu máquina se vuelve un eco independiente del Escimático original. Las máquinas no dirigidas por un cogitador (como puertas, armas o vocotransmisores) en su lugar caen bajo el control del Escimático; cada asalto, el Escimático puede controlar una máquina por cada nivel de éxito que haya obtenido, siempre que la máquina se encuentre a menos de 10 metros del Escimático. Se deja a discreción del DJ decidir si una pieza de tecnología está o no controlada por un cogitador.

Si se enfrentan a un personaje con implantes cibernéticos, los Escimáticos realizan una tirada enfrentada de Voluntad contra el objetivo que desean alcanzar mediante una transmisión o un cable. El Escimático puede continuar realizando estas tiradas hasta obtener 4 niveles de éxito, momento en el que obtiene el control total de los implantes del personaje. Un personaje puede expulsar a un Escimático con la ayuda de los correctos salmos de datos, incienso, y superando una tirada **Difícil (-20) de Competencia tecnológica**.

^{†3}**Carne irrelevante:** El daño causado a las localizaciones carnosas solo afecta al total de heridas del tecnosacerdote. El daño causado a los implantes biónicos afecta al total de heridas del tecnosacerdote y del Escimático. Incluso después de que el Escimático reciba demasiado daño para moverse y atacar, sus ecos aún permanecen: y mientras la bobina de potencia proporcione energía, los implantes adecuados permanezcan intactos y si dispone de un microtransmisor, intentará continuar creando nuevos ecos Escimáticos.



IDEAS PARA AVENTURAS

El mundo fronterizo de Sleaf: un lugar contaminado del que nadie regresa igual. A los acólitos se les ha ordenado acudir a una región sin cartografiar de ese mundo condenado en busca de algo desconocido: "Sabréis lo que es en cuanto lo veáis". Les han hablado de la influencia de los Escimáticos, que aún se percibe en ese lugar desde que penetraron la seguridad de la flota de batalla en el 598.M41; hay extrañas vocotransmisiones y se aprecian estructuras que no deberían estar allí. Los acólitos descubrirán que un Escimático dañado ha corrompido a algunos tecnoadeptos y desmontado varios servidores durante siglos para construir una poderosa máquina de disformidad. Su intención es cruzar la barrera al empero, y considera a los acólitos y sus dispositivos como material fresco para su labor. ¿Cómo podrán los acólitos superar la traición de sus propios dispositivos, armas y vehículos para prevalecer contra este malvado espíritu máquina?

Los acólitos acompañan a un grupo de inquisidores a los Tornos. Una vez allí, reciben equipamiento especial y un tecnosacerdote renegado para disfrazarse de servidores y tecnoadeptos. Su misión: infiltrarse en las infotumbas bajo un destruido templo a la máquina, con algún motivo sagrado como excusa, y descubrir los secretos que puedan durante 10 días; y si fueran capturados por las patrullas de mechanicus, los Ordos los abandonarán a su suerte. En las gigantescas zonas habitables de Hadd, abarrotadas de fábricas y distritos de habitáculos no será complicado pasar desapercibidos, pero espíritus máquina mucho más sofisticados y tecnoadeptos militantes atestan las zonas que actúan de barrera entre los estratos sagrados y mundanos.

Armas: Mecedendrita (1d5+5[†] I; Primitiva), pistola láser (30m; T/-/-; 1d10+2 E; Pen 0; Car 30; Rec Completa; Fiable).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Manto antifragementación (Todas 3).

Equipo: Interfaz UIM básica, mecadendrita óptica, mecadendrita con manipulador, cogitador Escimático, microcomunicador de datos, cables de transmisión, 2 cargadores extra para la pistola láser.

Nivel de amenaza: Hereticus terminus.



De los diarios del inquisidor Felroth Golt: 3.506.788. Mqr

En el 599. Mqr me vi involucrado en la investigación sobre una extraña y violenta brecha de seguridad en el mundo fronterizo de Sleef por una nave del *mechanicus*, destruida por las naves de la flota de batalla estacionadas allí. A continuación, otra amenaza moral recayó sobre los tecnoadaptos de la flota de batalla, y los tecnosacerdotes corrompidos por la disformidad fueron más tarde destruidos sobre la superficie volcánica de Sleef. ¿Qué llevó a esas corruptas *mechanicus* al sufrimiento y a la muerte? En ese momento, nosotras eramos benditas ignorantes sobre lo que el sabio Nalseus llamó "Escimáticas" o "conquias machina", una vil plaga de espíritus máquina corrompidos por la disformidad.

Seguimos el rastro de las máquinas corrompidas desde Sleef hasta Mada, y en el 602. Mqr encontramos el mundo forja al borde del colapso por un maligno e impío contagio de conocimiento herético. Espíritus máquina Escimáticas de una infotumba de las profundidades se habían apropiado en secreto de todo el estrato inferior de Nordus, y nuestra acción pronto pasó a aliarnos con dos Legio Machina y pasar semanas de incansable bombardeo desde las naves modelo incendi. Que quede claro que esta era la mejor de todas las opciones inmediatas... y no estábamos totalmente seguras de que fuera suficiente para destruir el salvaje contagio de malvados espíritus máquina. Es por la gracia del Dios Emperador que no me vi obligado a proclamar *exterminatus* sobre un mundo forja y ser difamado por ello.

Ese año agradecí al archimagas Xevikal por aceptar nuestro ordo sin caer en el orgulloso secretismo de su orden que habría asegurado la condenación del planeta a manos del archienemigo. Aunque me ocultó mucho que yo podría haber conocido en aquel entonces, y mis sabias tuvieron que descubrirlo lenta y dolorosamente en las décadas siguientes. Recuerdo bien al estoico Betho-Jann y al risueño delMada, buenas adeptas perdidas por culpa de la traición de dispositivos corrompidos y el conocimiento que Xevikal no quiso compartir.

La mayor debilidad de los archimagi en los mundos forja calixianas, seguras tras su muro de acero del silencio, es el simple rechazo a abrazar las doctrinas del sacrificio para asegurar la pureza. Incluso sabiendo que en algún lugar del estrato más profundo de Mada yacen infotumbas corrompidas, no hacen ninguna purga. Para el archimagas, es mejor un millón de muertas por disparos de plasma y bombardeos orbitales a que una sola infotumba sea profanada. Las gobernantes de las Tornas sobrevaloran su capacidad para superar incluso la más siniestra manifestación de las poderas oscuras. Esta arrogancia solo invita al archienemigo, que se alza una y otra vez de entre las antedias profundidades.

¡Todos los espíritus máquina deben ser protegidos contra estos enemigos!

- F F

TECNOBRUJOS DE AMMICUS TOLE

Sinophia es un mundo decadente, con su estructura civil y su anterior grandeza ahora en declive. Las ruinas del pasado se alzan sobre las cortes de nobles enzarzados en disputas internas y la indecisa casta imperial. El culto a la máquina está tan corrupto como las fábricas y cúspides que antes mantenían con diligencia, y ha caído en la corrosión mental: una mezcla de creencias desarraigadas y daño en sus implantes neuronales que horrorizaría a tecnoadeptos de un mundo forja. Los tecnosacerdotes de la baja Sinophia se han vuelto indolentes, confinados en sus herrumbrosos templos en ilusas contemplaciones de glorias pasadas. En su ausencia ha surgido un culto menor de tecnoherejía y una sociedad de cacharrereros que aspiran a entrar en sus filas.

El archi-tecnohereje que ha cautivado a los habitantes menores de Sinophia es Ammicus Tole, quien llegó a ese mundo huyendo de la Inquisición. Sus seguidores son tecnobrujos, tecnoherejes, y hechiceros menores que se aferran a las palabras escritas por su maestro. Sus conocimientos provienen de la tradición oral, de adeptos del Mechanicus torturados, o del estudio de los escritos de Tole. El *Tomo de Ammicus Tole* contiene muchas divagaciones heréticas, pero también oculta auténticos rituales disformes y planos de dispositivos. La mayoría de tecnobrujos poseen solo unas pocas páginas o fragmentos. Salvo por su círculo de confianza, la existencia de Ammicus Tole es solo un rumor, un distante e inalcanzable señor de la tecnoherejía.

Los contenidos del tomo incluyen planos de neuroagujas para esclavizar servidores, rituales de tecnología disforme que no harán más que dañar a su usuario, diseños de amuletos creados a partir de los restos de otros dispositivos, y comentarios inconexos sobre poderosos dispositivos divinos ocultos por el Mechanicus. Los tecnobrujos usan estos conocimientos para esclavizar servidores y crear sus guaridas en ruinas abandonadas hace mucho tiempo. Allí practican infames ceremonias, realizan sacrificios e infunden la disformidad en el interior de sus dispositivos.

El culto de Ammicus Tole se ha establecido en Sinophia, y su herejía mancilla a los más pobres y viles. Por cada tecnobrujo a su servicio, hay un centenar de indigentes hambrientos y envidiosos. Estas parodias de tecnoherejes abarrotan los mercados y establecen sus pobres refugios junto a las puertas de la ciudad. Algunos pueden realizar las tareas básicas de un tecnoadepto, mientras que otros son ilusos místicos con apenas ningún conocimiento. Todos ganan sus tronos murmurando bendiciones o maldiciones sobre dispositivos, invocando augurios con piezas rotas, y explorando ruinas en busca de restos abandonados de una era anterior. Estos indigentes son como moscas que cubren la carne podrida; es difícil distinguir a un auténtico tecnobrujo entre la multitud de pobres imitadores en un mercado de dispositivos.

LYSEE, LA ASESINA

Carnicerías, inmolación y conocimientos prohibidos han hecho que Lysee destaque e inspire terror entre los cultos brujos de Sinophia. Lysee ha utilizado dispositivos divinos, asesinado prisioneros para bañar en sangre sus servidores y se ha comprometido con la causa de los archi-tecnoherejes.



Perfil de Lysee, la asesina

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
26	32	27	31	33	38	35	44	40

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 14

Habilidades: Competencia química (Int), Competencia tecnológica (Int) +10, Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Perspicacia (Per), Saber popular (Tecnología).

Talentos: Entrenamiento con pistolas (Lanzallamas), Fe inquebrantable, Imperturbable, Paranoia.

Armas: Desarmado (1d5+1[†] I; Primitiva), pistola lanzallamas (10m; T/-/-; 1d10+4 E; Pen 2; Car 2; Rec completa; Lanzallamas).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Ninguno.

Equipo: Amuletos, tiza, bálsamos, agujas esclavizadoras de servidor, fragmento del *Tomo de Ammicus Tole*, conjunto de dispositivos menores, 2 bombonas de combustible para pistola lanzallamas, 2 servidores contaminados por la disformidad.

Nivel de amenaza: Hereticus minoris.

SERVIDOR CONTAMINADO POR LA DISFORMIDAD

Los ojos del servidor brillan, y las agujas esclavizadoras atraviesan su carne e interfaces neuronales. Hay símbolos grabados sobre su carne sin sangre y una capa de cera sobre el metal; amuletos de pergamino le recorren el torso. La sangre del sacrificio humano se derrama sobre él, y la corrupción se manifiesta.



Perfil del servidor contaminado

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
35	25	(10) 50	50	10	10	30	40	10

Movimiento: 2/4/6/12

Heridas: 16

Habilidades: Perspicacia (Per).

Talentos: Entrenamiento con armas básicas (Primitivas), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas).

Rasgos: Armas naturales (Cizallas de metal), Fuerza antinatural (x2), Máquina (5), Tamaño (Voluminoso), Vigoroso, Visión en la oscuridad, ¡Las agujas, por el Emperador!^{†2}.

^{†2}¡Las agujas, por el Emperador!: Este tipo de servidores tienen varias agujas sobre su piel. Extraer por la fuerza las agujas de la interfaz neuronal acabará con la vida del servidor, mientras que extraer las otras no tendrá ningún efecto. Para ello se debe realizar con éxito un ataque desarmado contra el servidor, seguido por una tirada **Moderada (+0) de Fuerza o Agilidad**. Cada tirada con éxito permite extraer una aguja.

Armas: Cizallas industriales (1d10+10[†] A; Primitivo), pistola de clavos (15m; T/3/-; 1d10+8 I; Pen 0; Primitivo).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Ninguno (Todas 5).

Equipo: Microcomunicador interno, runas de restricción, amuletos de pergamino, agujas esclavizadoras injertadas.

Nivel de amenaza: Hereticus minoris.



II: CIENCIA PROHIBIDA



IDEAS PARA AVENTURAS

Ningún comerciante independiente o capitán cartógrafo de renombre viaja hasta Sinophia, ya que incluso los peores de entre ellos entienden lo que les haría la inquisición si se atrevieran a dar pasaje a los tecnobrujos. Excepto Calrok Jorn, por lo que parece, que embarca sus ruinosos beneficios junto a los desesperados que buscan pasaje—y recibe jugosos pagos por esconder a tecnobrujos entre ellos. Jorn debe ser detenido por sus crímenes, y aún más importante castigado con dureza: prisión, tortura y pira. Los acólitos son enviados a esperar su siguiente desembarco en las inestables zonas de aterrizaje de Sinophia. Cuando Jorn esté en sus manos, los acólitos son encargados de descubrir porqué está transportando tecnobrujos—tal vez sea una oportunidad para averiguar un camino hasta los bastiones secretos del culto, donde después golpear el mismo corazón negro de Ammicus Tole. O tal vez el archi-tecnohereje va un paso por delante y está haciendo exactamente lo mismo a los sagrados ordos mediante la ayuda inconsciente de Calrok Jorn.

El tecnosacerdote renegado Imbulon asesinó al acólito Tien y huyó a Sinophia. Los acólitos son enviados en una persecución de venganza y para castigas este aquelarre de tecnoherejía. Sin embargo, Imbulon desaparece, raptado por los tecnobrujos. En todas partes hay signos de calumnias: corrosión mental, tecnoadeptos enjaulados como criminales, con sus implantes amputados por los hojalateros de los distritos en ruinas. Los templos a la máquina están cayendo en decadencia sin que nadie se preocupe por ellos, y la tecnoherejía está siendo arrebatada por aún más tecnoherejía. No obstante, los acólitos deben encontrar a Imbulon y hacerle sufrir la sagrada cólera del dios Emperador.

DE LOS DIARIOS DEL INQUISIDOR FELROTH GELT: 3.506.788.M41

Recuerdo claramente Sinophia Magna, tres días antes de la celebración de San Ummis el vengativo en el 744.M41. Fue como si la santa purga cinco años atrás nunca hubiera ocurrido, como si los tecnobrujos se hubieran levantado de nuevo de sus piras en el momento que les dimos la espalda. Estaban en los mercados de dispositivos del Consilium en ruinas, sus mensajes en tiza ocupaban todo el muro ciego, y sus refugios infestaban el camino del militante como si nunca hubiéramos acabado con ellos.

En los mercados vi a un tecnoadepto babeante enjaulado como una bestia por las multitudes, contrabandistas que vendían dispositivos vocotransmisores y hojalateros tras una pila de servidores saqueados. Tanto el servidor como el hojalatero estaban adornados con horribles runas y amuletos de pergamino, pero no con las agujas esclavizadoras que habrían indicado una conexión con el culto de Ammicus Tole.

Mi séquito ha examinado las señales. Los amuletos y símbolos en los mercados son solo vagas imitaciones de las creaciones disformes de Ammicus Tole. Incluso sin buscar voluntariamente atraer a los poderes de la ruina, los hojalateros emitían una pálida emanación de presencia del archi-tecnohereje.

La noche antes del festival de San Ummis acompañé al indigente Ocran a un aquelarre en las ruinas interiores, las partes más profundas de Sinophia Magna sin energía o aire puro. Ocran ha destacado entre sus iguales, tal vez porque sabe que es un buen charlatán, mientras que los otros creen en sus falsos amuletos y maldiciones. Ocran accedió a guiarme a cambio de una recompensa—la promesa de presentarle ante brujos más poderosos de una fortaleza oculta. Mi séquito continuó la investigación, y yo tenía la confianza de que estábamos un paso más cerca del archi-tecnohereje Ammicus Tole.

Cómo se movió el destino de nuestros planes y esperanzas. La noche comenzó con traición y terminó con sangre. Una docena de tecnobrujos yacían muertos, incapaces de confesar, y mi adepto Balthus colgaba atravesado por las cuchillas de sus servidores esclavizados. Ninguno ganó, y mucho se perdió. Sinophia es un mundo de muerte y frustraciones, y yo aprobaría quemarlo todo en la hoguera.



ARMAS VORACES

Un arma voraz es una bestia fabricada, una herramienta asesina creada por un genetista tecnohereje y tecnoadeptos xenobiologis a partir de materia de cría xenos. Estas creaciones son una práctica peligrosa para un sacerdote del Mechanicus Calixiano. Aunque el Ommissiah santifica el esfuerzo en la creación del grox, del beremot y una más de razas empleadas en los mundos agrícolas, la creación de nuevas bestias xenos de origen declarado corrupto se considera tecnoherejía. La línea entre lo sagrado y los xenobiologis tecnoherejes es borrosa y a menudo cambiante, pero la creación y uso de armas voraces es indiscutiblemente tecnoherejía en el sector Calixis. Ningún siervo fiel del dios Emperador crearía o emplearía formas de vida xenos tan evidentemente corruptas, y aquellos que lo hacen deben ser cazados y consumidos en la hoguera.

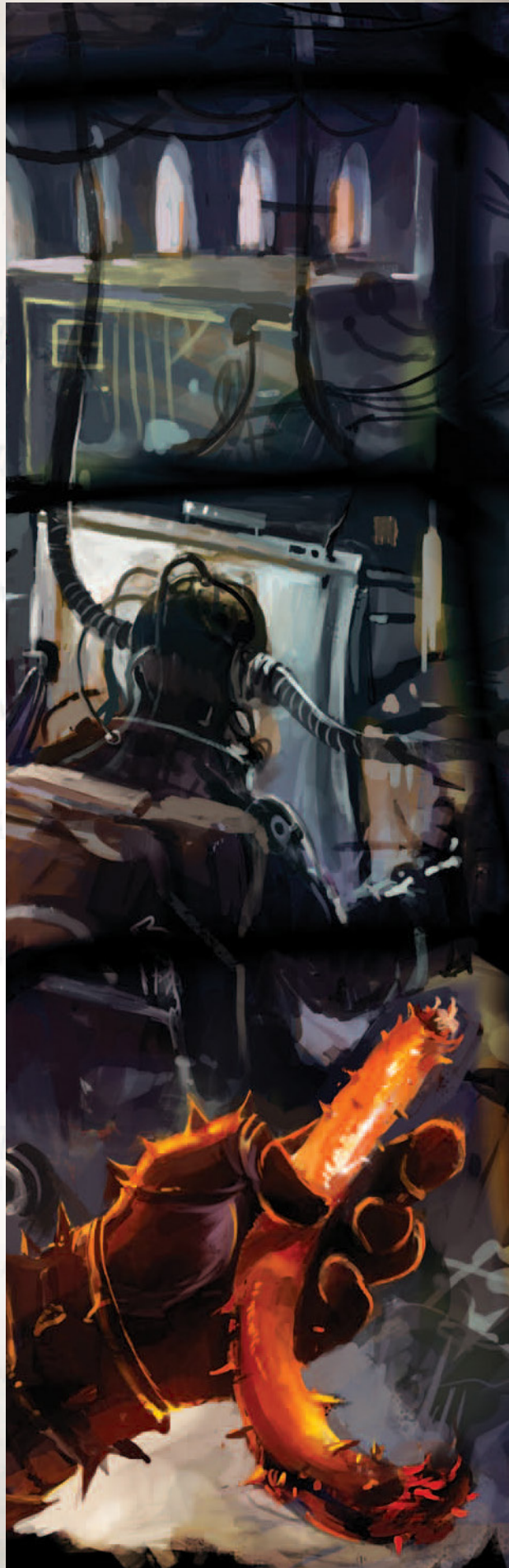
La raza de arma voraz más común en Calixis con delgadas criaturas parecidas a gusanos más pequeñas que la mano, cubiertos de duras espinas. Posee unos diminutos garfios frontales extremadamente fuertes y una mandíbula cubierta de dientes afilados. Puede enrollarse para saltar a través de una habitación si es necesario y emplea sus pequeños garfios y espinas para reptar a gran velocidad.

Un arma voraz es dócil hasta que se la enfurece mediante pinchazos químicos. Normalmente un asesino lo activa y arroja el arma voraz contra su objetivo con un guantelete reforzado o similar. Un arma voraz enfurecida es rápida, extremadamente agresiva e imposible de calmar. Atraviesa incluso el blindaje ligero para llegar a la carne y después se abre paso por ella en su camino para destrozarse los órganos internos. Una vez que el xenos ha tocado la carne de su víctima con su mandíbula y sus garfios, esta puede considerarse muerta.

Al igual que una daga envenenada, un arma voraz es poco eficaz contra un oponente blindado, cuidadoso, o advertido de antemano. Su uso principal suele ser como advertencia, atacando a alguien cercano a la víctima deseada—el responsable del asesinato demuestra su poder y crueldad al usar una tecnohereje arma voraz, y amenaza con causar la misma y terrible muerte a quien continúe contraviniendo sus deseos.

El notorio inquisidor Embuleos demostró su odio contra las armas voraces en su época, declarándolas una gran herejía volcada sobre el Imperio por negligentes y degenerados Magi. A pesar de las periódicas purgas por parte de los ordos Calixianos y el Mechanicus, los criaderos de armas voraces continúan dando vida a sus horrendas creaciones por todo el sector. Tecnosacerdotes renegados y tecnoherejes biologis exiliados del culto a la máquina aseguran que los más adinerados y faltos de escrúpulos tienen acceso a estos terribles medios de asesinato. Ellos cultivan retorcidas colonias de bestias, ocultas bajo la fachada de riqueza legítima, y reciben las atenciones de gremios de asesinos y cultos a la muerte.

En los años recientes, más y más de estas bizarras armas vivientes se han usado para cometer asesinatos por toda la Demarcación de Josian, lo que lleva a algunos a especular con que existe algún almacén o criadero de gran tamaño de estas criaturas xenos en la región.





Perfil del arma voraz

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
25	25	30	30	30	30	35	50	10

Movimiento: 5/10/15/30

Heridas: 5

Habilidades: Perspicacia (Per).

Talentos: Coraje.

Rasgos: Armas naturales (hileras de dientes), Bestial, Miedo 1, Reptante, Tamaño (Diminuto), Velocidad antinatural, Encontrar la carne^{††}, Excavar en la carne^{†††}, ¡Quítamelo de encima!^{††††}, Salto^{††††}.

^{††}**Encontrar la carne:** Cuando el arma voraz cause con éxito al menos 1 punto de daño al objetivo, todos sus siguientes ataques ignoran el blindaje.

^{†††}**Excavar en la carne:** Cuando se enzarza con su objetivo, el arma voraz intenta excavar en la carne una vez por asalto. Cuando el arma voraz cause con éxito al menos 1 punto de daño, su víctima queda incapacitada al causarle un dolor agónico. Cada acción que intente el objetivo requiere que supere una tirada **Muy difícil (-30) de Voluntad** o fallará. El arma

voraz causa 2d10 puntos de daño acerado cada asalto siguiente hasta que la víctima muera, momento en el que la bestia xenos también expira. El arma voraz puede ser extraída superando una tirada enfrentada de Fuerza por al menos 1 nivel de éxito. Eliminar el arma voraz causa 1d10 puntos de daño acerado a la víctima cuando sus púas y espinas desgarran la carne de la víctima. Al extraer con éxito el arma voraz, la víctima debe superar una tirada **Moderada (+0) de Resistencia**, o perderá 1d5 puntos de Resistencia de forma permanente.

^{††††}**¡Quítamelo de encima!** Si un arma voraz acierta su ataque pero no causa daño, se enzarza y repta por el cuerpo del objetivo impactando automáticamente una localización aleatoria de su objetivo al siguiente asalto. Cualquier ataque contra el arma voraz debe tratarse como un ataque localizado. Un ataque contra el arma voraz que falle a causa del penalizador de -20 del ataque localizado golpea a la víctima en su lugar, cualquier otro resultado que no sea éxito falla por completo.

^{††††}**Salto:** El arma voraz puede saltar para enzarzarse con un objetivo hasta su distancia de carga. Si impacta y causa daño, entonces comienza a Excavar en la carne inmediatamente.

Armas: Hileras de dientes (1d10+1[†] A; Desgarradora, Primitiva).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Ninguno.

Nivel de amenaza: Xenos minoris.



IDEAS PARA AVENTURAS

Algo muy simple que puede provocar el caos en una colmena: la caída de un contenedor de productos químicos. Una colonia enfurecida de armas voraces se vuelve contra su criador tecnohereje; los xenos lo consumen y se extienden lentamente desde su guarida. Los habitantes de la colmena comienzan a morir y el pánico se extiende hasta la colmena superior—aterroizados de las bestias xenos que se ocultan en tuberías, respiraderos y en las sombras. Pronto los acólitos son asignados para coordinarse con los Magistratum, Adeptus Arbites y FDP para suprimir revueltas, patrullar los diferentes niveles con cibermastines y purgar interminables sistemas de ventilación. La inquisición debe tener respuestas—¿Qué son esas bestias xenos, y de donde han salido?

El inquisidor de los acólitos mantiene un zoo privado. Se trata de una bóveda sellada con un sistema de generadores de estasis, cada uno de ellos conteniendo especímenes vivos de razas xenos, y atendidos por tecnosacerdotes xenobiología jurados a los Ordos. Las órdenes de los acólitos son rastrear un culto de monjes asesinos que veneran a San Wellas el silencioso y obtener de ellos ejemplares vivos de armas voraces para su colección. Además, mediante los monjes de Wellas, los acólitos deberán localizar los criaderos de armas tecnoherejes que se las proporcionan a los monjes. El culto a la muerte de San Wellas está diseminado por varios mundos del subsector; sus monasterios están ocultos, y sus monjes asesinos son enviados lejos como herramientas de los nobles y los influyentes. Los archivistas y sabios del lord inquisidor están preparados para ayudarlos ¿Por dónde deben comenzar los acólitos?





MUNDOS LETALES

USAR MUNDOS LETALES
EN TU AVENTURA

•

KENOV III

•

PHYRR

•

ZEL SECUNDUS

•

CALAMIDAD

CAPÍTULO III: MUNDOS LETALES

Entre los planetas del sector Calixis, existen aquellos que no albergan más que oscuridad. Mundos letales, los llaman; adecuados solos para acabar con el incauto y el impuro.

—famoso fragmento de *El Salterio Pielgris*

Hay muchos mundos letales en el sector Calixis, desde el misterioso y letal Crepúsculo hasta el montañoso Mostressa. (Crepúsculo tiene una historia especialmente oscura y amenazante, demasiado extensa para resumir en estas páginas). Los mundos letales son una bendición y una maldición, ya que a menudo son una fuente de valiosos recursos, a pesar de ser hogar de algunos de los mayores peligros y formas de vida más agresivas de la galaxia.

Los mundos letales son planetas demasiado peligrosos para asegurar un asentamiento humano a gran escala. Estos mundos varían desde planetas con extensiones completas de jungla repletas de plantas carnívoras y depredadores hasta eriales baldíos surcados de volcanes y azotados por tormentas de iones. Los mundos letales son casi imposibles de colonizar, pero son necesarios muchos puestos de avanzada y otras instalaciones en estos planetas por varias razones, desde la seguridad del sistema hasta la necesidad de una estación de investigación remota. Además, muchos mundos letales albergan valiosísimos recursos minerales, biológicos, gases, y otros materiales únicos.



USAR MUNDOS LETALES EN TU AVENTURA

En lugar de derrotar a un enemigo, los mundos letales del sector Calixis presentan un entorno que puede ser tan desafiante como un rugiente líder de guerra orko. Los mundos letales hacen el viaje tan peligroso como la batalla final de los acólitos, y superar los obstáculos que presenta el planeta puede ser bastante dramático. Un gran modo de usar un mundo letal es presentarlo como el escenario de uno de los enfrentamientos más importantes contra el villano principal. Otra alternativa es colocar pistas de vital importancia ocultas entre las profundidades de un mundo letal especialmente agresivo como Kenov III o Calamidad. Sin embargo, aunque los desafíos de un mundo letal deben ser importantes, también deben estar al nivel de



habilidad de los personajes. Con un plan apropiado, como llevar el equipo adecuado o interrogar a un superviviente de una expedición anterior, los acólitos pueden tener éxito donde otros han fallado.



KENOV III

En toda medida Kenov III es un bello planeta, tan fértil que podría ser uno de los mayores mundos agrícolas del sector—al menos si el hombre lograra domarlo y someterlo. El deseo de añadir Kenov III bajo el dominio del Imperio es muy grande, ya que muchos entienden el valor de ese mundo.

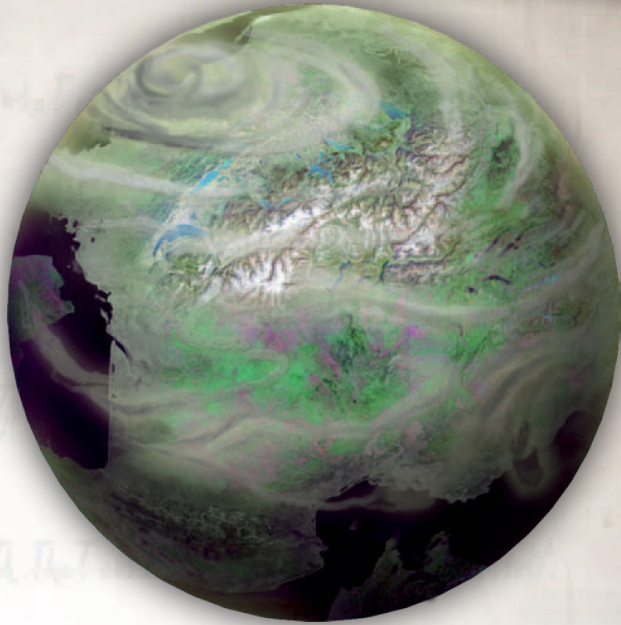
Ha habido 12 expediciones a la superficie del planeta—todas las cuales han terminado en una desastrosa retirada, porque Kenov III es un mundo en guerra por sí mismo. Sus verdes plantas que cubren la superficie del planeta, tan indicativas de un mundo agrícola maduro, están vivas de una forma no visto en otros sistemas. Los habitantes nativos de Kenov III combinan el aspecto de planta y bestia, y solo tienen propósitos perversos—crecer tan grandes y ser tan prolíficos como puedan antes de ser derribados y devorados por otro.

La información combinada de los registros de los supervivientes y vocograbaciones muestran que las especies autóctonas de Kenov III combaten entre sí con toxinas aéreas, ácidos jugos digestivos, savia corrosiva y asaltos físicos en un esfuerzo por acaparar luz, agua y nutrientes. Los parásitos se alimentan de los débiles, mientras que las semillas infectan rápidamente a los heridos. Cualquiera que termine muerto no solo es derribado y digerido, sino que sirve de receptáculo para un nuevo cultivo de seres.

Kenov III es el hogar de muchas de formas de vida perjudiciales para el hombre, entre las cuales se incluyen:

- Florecimientos del pozo—Estas criaturas tienen el aspecto de grandes flores que yacen en el suelo. Cuando una presa camina sobre los pétalos de la fronda, se enredan sobre la víctima y la arrastran hasta un aparato digestivo localizado en el cuerpo principal, que está enterrado bajo tierra.
- Zarzas apaleadoras—Estos gruesos y largos tentáculos espinosos azotan violentamente a cualquier cosa a su alcance.
- [Especie XJ27R]—Varios informes de expedición mencionan criaturas como columnas de enormes dimensiones divisadas a largas distancias. Estos seres parecen alimentarse de cualquier otra forma de vida.
- [Especie XJ36N]—Descritos como inmensos globos vivientes que se dejan arrastrar con el viento. Bajo el cuerpo principal hay cientos de tentáculos colgantes, que atrapan a su víctima.
- Látigos destripadores—Los funestos “árboles” de Kenov III, estos látigos destripadores son entidades con poca movilidad y abundantes y delgados tentáculos y/o ramas que surgen de su tronco principal. Espinas, garfios e innumerables pequeños orificios de succión cubren estos tentáculos. Un látigo destripador azotará a cualquier cosa en la extensión de sus raíces, desgarrando a su víctima en pequeños trozos para ser llevados hasta su mandíbula en el tronco. Las presas más pequeñas serán arrastradas enteras hasta la boca de la criatura.

Los látigos destripadores pueden moverse, a su manera, abriéndose paso lentamente a través de la superficie en su busca de nuevos terrenos de caza. Las pruebas demuestran que varios látigos depredadores podrían colaborar para acabar con una presa de mayores dimensiones.



LÁTIGO DESTRIPIADOR

Posiblemente unos de los habitantes más infames de Kenov III, los látigos destripadores son extraños animales con aspecto de árboles (o árboles con aspecto de animales). Alcanzando fácilmente los 7 metros de altura, los especímenes más grandes pueden llegar a los 20 metros en casos raros. Tienden a agruparse en pequeños bosquecillos, y pueden ser detectados por los pequeños claros alrededor de cada árbol—zonas donde se han arrancado y consumido todas las plantas del suelo. El tronco de un látigo destripador oculta una poderosa mandíbula, que contiene una hilera de dientes como espinas; esta abertura circular se encuentra cerca de la copa, donde varios de estos tentáculos se bifurcan. Cubiertos de espinas, estos tentáculos contienen pequeñas bocas rodeadas de garfios, y comenzarán a devorar cualquier cosa que capturen con ellos mientras arrastran su presa hasta la mandíbula del tronco.

Como depredador que ataca emboscando a su presa, los látigos destripadores suelen permanecer inmóviles hasta que algo se pone al alcance de sus tentáculos. Cuando esto ocurre el látigo destripador se revuelve en una oleada de actividad, azotando con sus tentáculos para inmovilizar a su presa. Como los látigos destripadores suelen agruparse en pequeños bosquecillos, intentar escapar de uno de ellos suele provocar que la víctima se acerque torpemente a otro de ellos, y hay informes de individuos desmembrados en una violenta disputa entre dos o más látigos destripadores.

Existe cierta fascinación entre los sectarios de Khorne y otros demonios similares hacia el látigo destripador. Su ferocidad imparable, así como la cantidad de sangre derramada al alimentarse, atraen la enfermiza sed de muerte y destrucción de estos herejes, y los sacrificios son comunes durante las ceremonias a estos dioses oscuros.



Perfil del látigo destripador

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
50	—	55	40	⁽⁶⁾ 35	20	38	35	—

Movimiento: 1/1/1/1

Heridas: 40

Habilidades: Escondarse (Ag).

Talentos: Ambidiestro, Ataque relámpago, Combate con dos armas (cuerpo a cuerpo), Golpe veloz, Reacción rápida.

Rasgos: Agilidad antinatural (x2), Armadura natural 2 (Todas), Arma natural (tentáculos y mandíbula), Brazos múltiples, Ciego, Fisiología extraña, Sentidos antinaturales (Sentido terrestre^{††}), Tamaño (Voluminoso), Lento^{††}, Tentáculos^{†††}.

^{††}**Lento:** Como un árbol andante, el látigo destripador solo puede moverse 1 metro cada turno sin importar su bonificación de Agilidad.

^{†††}**Sentido terrestre:** Un látigo destripador detecta a su presa sintiendo la presión sobre el suelo con su sistema de raíces, la cual se suele extender 7–10 metros alrededor del tronco. Los látigos destripadores también parecen capaces de sentir la presencia de presas de gran tamaño a distancias mayores y se suelen mover lentamente hacia ellas.

^{††††}**Tentáculos:** Los látigos destripadores pueden atacar a objetivos al alcance de su sistema de raíces (7–10 metros de distancia). También tienen varios tentáculos, y pueden enfrentarse fácilmente a varios enemigos al mismo tiempo. El látigo destripador puede atacar a hasta tres objetivos diferentes cada asalto.

Armas: Tentáculos (1d10+5[†] I, Primitiva), Mandíbula (1d10+5[†] A, Primitiva).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Ninguno (Todas 2)

Nivel de amenaza: Xenos minoris.

De las diarias del inquisidor Felroth Gelt: 189.802 Mq1

He descubierto que la belleza, en todas sus formas, es la forma más corrupta de influencia. Se trata del mayor tipo de engaño, que guía a las incautas y a las débiles de mente con promesas de placer. Pero tras su fachada se esconde una putrefacción llamada herejía. No confíes en las bellas apariencias, expónlas a la luz purificadora del trono dorado para que su verdadera naturaleza pueda ser revelada.

Comparo Xenov III con una diablesa haciendo cabriolas antes de la batalla. Ambas son grácilmente seductoras para las de voluntad débil. Ambas desean poco más que acabar con la vida de los tímidos y poco preparados. Para mí es obvio que la humanidad no tiene lugar en este mundo. El hombre es solo otro invasor al que combatir, asesinar y digerir; poco más que comida y abono para las plantas.

Xenov III es una tierra demasiado fértil para ignorarla. En ocasiones me pregunto si es similar a Calamidad, un mundo dirigido por una incommensurable inteligencia que combate activamente cualquier intrusión. Sin embargo, ningún psíquico ha detectado nada similar a la maligna mente de Calamidad. Creo que la mejor respuesta al problema de Xenov III es un virus hecho a medida, capaz de infectar toda forma de vida de Xenov III. Una vez que el virus ha afectado al planeta entero, estas formas de vida podrán ser utilizadas como fertilizante para los cultivos imperiales.

Tal vez nada demuestre más la inherente equivocación respecto a Xenov III que el látigo destripador. ¿Existe mayor afrenta al orden natural de las cosas que un árbol con el deseo de caminar al modo del hombre? Los seguidores heréticos de las poderas oscuras piensan eso, ya que más de una vez he descubierto pozos donde los látigos destripadores han sido plantados por ellos. En estas pozas, los sectarios arrojan sus sacrificios entre cánticos de sus traicioneras oraciones y los gritos de las moribundas.

Siento una cierta justicia poética al someter a esta muchedumbre y obligarlos a arrojarse a sus propias pozas, para que puedan sufrir el mismo destino que muchas de sus víctimas. Sus gritos son música para mis oídos. Después de eso, descendamos con el don purificador del fuego del Emperador, eliminando la corrupción del pozo con el lanzallamas, el rifle láser y las granadas hasta que todo se haya reducido a cenizas.



III: MUNDOS LETALES

PHYRR

Varios exploradores *mechanicus* descubren Phyrr décadas después de que el Lord militante Angevin conquiste el sector Calixis, como parte de una petición del gobernador del sector, Drusus, para inspeccionar y catalogar sus nuevos dominios.

Desde el espacio, Phyrr luce como una brillante joya verde-azulada, con océanos prístinos, llanuras bañadas por el sol y exuberantes bosques. Se trata de una auténtica rareza entre las estrellas muertas y los planetas desérticos del abismo de Hazeroth. Los tecnosacerdotes Magos de entre los exploradores determinaron que la atmósfera era respirable, y desplegaron de inmediato un grupo de avanzada.

La nave perdió contacto con este grupo 10 minutos al aterrizar en el planeta. Un segundo grupo más numeroso y mejor armado partió en su busca, pero también perdieron contacto con ellos. Solo cuando el capitán decidió enviar un tercer grupo equipado con trajes de vacío y máquinas de reconocimiento autónomas descubrieron el letal secreto de Phyrr.

Aunque el agua de Phyrr es pura y su aire limpio, cada planta y animal del planeta es absolutamente letal para la vida humana. Un puñado de esporas pueden matar a un hombre adulto en una hora, y un bocado de la carne de cualquier criatura indígena termina con su vida incluso antes.

Las toxinas genéticas que habitan Phyrr destruyen las células de cualquier criatura forastera, convirtiéndola en un simple esqueleto cubierto de cieno sanguinolento. Tras años de infructuosos (y en ocasiones fatales) experimentos, los Magos Biólogos declararon que no existía cura o vacuna contra las toxinas de Phyrr, salvo la protección de un traje biológico. El único modo seguro de habitar el planeta sería exterminar primero toda forma de vida mediante una bomba vírica.

Sin embargo, esa toxina letal es también extremadamente valiosa para algunas de las industrias más incomprensibles del *mechanicus* a cargo de sus Biólogos. Pocos pueden comprender lo que los tecnosacerdotes pretenden lograr con estos componentes biológicos, pero es lo suficientemente importante como para que el Administratum asignase a Phyrr como un mundo agrícola de dominio exclusivo del *Mechanicus*.

Mil años después de su descubrimiento, el planeta aún está en su mayor parte deshabitado. El *Mechanicus* mantiene un pequeño espaciopuerto e instalaciones de investigación en una de las dos lunas más grandes de Phyrr, y una instalación de recolección en la superficie del planeta. La instalación está atendida por criminales que cumplen allí condenas a muerte. Aunque el aire está filtrado, el complejo sellado al vacío y los convictos equipados con trajes biológicos; un simple fallo en los procesos de descontaminación mataría a docenas. De hecho, el *Mechanicus* solicita "renovar el personal" cada pocos años.

Los miembros del *Mechanicus* manejan las instalaciones desde la seguridad de su base lunar. No necesitan guardias o sistemas de seguridad, ya que los prisioneros no tienen adonde huir. Si los convictos se vuelven violentos o inician un motín, los tecnosacerdotes simplemente pueden desactivar los filtros de aire y dejar que la naturaleza letal de Phyrr acabe con ellos.

Las naves apenas se detienen en Phyrr, salvo ocasionales convoys blindados para recoger las reservas de componentes biológicos. Aún más raras son las naves con nuevos prisioneros para las instalaciones del planeta. Los capitanes cartógrafos



evitan el planeta, ya que los tecnosacerdotes de Phyrr son un grupo poco interesados en el comercio.

Entre los tripulantes de las naves de prisioneros circulan historias. Dicen que han visto extrañas naves que no responden a comunicaciones entrando en la atmósfera de Phyrr desde el extremo más alejado del planeta. Los tecnosacerdotes aseguran que no han detectado naves no autorizadas en sus dominios. Sin embargo, existen rumores a lo largo del sector sobre una pirámide enterrada en las selvas más oscuras de Phyrr. Las historias hablan de un templo dedicado a una antigua asociación de asesinos, pero si alguien ha sido tan estúpido como para explorar las selvas de Phyrr, no ha regresado para contarlo.

FELINO DE PHYRR

El felino de Phyrr es el depredador más peligroso de las llanuras y bosques de Phyrr, ubicado en lo más profundo del Abismo de Hazeroth. Estos felinos son realmente grandes, llegando los más ancianos a alcanzar el tamaño de un pony. Son carnívoros y cazan en solitario. Los felinos de Phyrr son tan sigilosos que una persona podría caminar a menos de 4 metros de ellos sin darse cuenta de su presencia.

No es necesario mencionar que los felinos de Phyrr matan a sus presas cuando tienen oportunidad. Los recolectores penales del planeta viven aterrados por estas criaturas. Son animales doblemente peligrosos: si sus colmillos y garras no son suficiente para matar a su víctima, el desafortunado aún está condenado por las toxinas del planeta. También existen pruebas que apuntan a que los felinos de Phyrr poseen cierta capacidad psíquica innata que les permite cazar empleando algo más que sus sentidos mundanos. De hecho, son muchas las ocasiones en las que los felinos han atacado salvajemente a psíquicos que se han acercado demasiado.

Aunque el felino de Phyrr es tóxico para los humanos, algunos ambiciosos comerciantes independientes viajan a Phyrr para capturar estas criaturas y venderlas para el placer de nobles y espectáculos de ciudades colmena. La recompensa a menudo merece el precio de los hombres caídos durante la extracción. Para los interesados en semejante presa, existen pocos rivales más peligrosos que un felino de Phyrr al acecho.



Perfil del felino de Phyr

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
41	—	42	34	53	16	47	40	05

Movimiento: 10/20/30/60

Heridas: 19

Habilidades: Escondarse (Ag) +20, Esquivar (Ag), Movimiento silencioso (Ag) +20, Perspicacia (Per), Rastrear (Int) +10.

Talentos: Ataque veloz, Caer de pie.

Rasgos: Armas naturales (garras y colmillos), Bestial, Cuadrúpedo, Tóxico, Vigoroso, Caza psíquica^{††}.

††Caza psíquica: El felino de Phyr posee una cierta percepción psíquica de sus alrededores. Se considera que mantiene activo el poder psíquico menor Detectar vida con un alcance de 60 metros. El felino de Phyr no requiere una tirada para manifestar este poder y no puede provocar fenómenos psíquicos.

Los psíquicos pueden realizar una tirada Moderada (+0) de Psiniciencia a discreción del DJ para detectar la presencia de un felino de Phyr. Sin embargo, para un felino de Phyr la mente de un psíquico es inmensamente irritante, y su presencia es una molestia constante para el animal. A menos que el felino tenga un buen motivo para actuar de otra manera, un felino de Phyr siempre atacará primero a cualquier objetivo posible con Factor psíquico 1 o superior.

Armas: Garras y colmillos (1d10+7[†] A; Desgarradora, Primitiva).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Nivel de amenaza: Xenos minoris.



De los diarios del inquisidor Felroth Galt: 205.787. Mq1

A pesar de todas las leyendas e historias sobre los "letales felinos de Phyr", mi experiencia con una de estas bestias fue, en cierto modo, benigna.

La que una vez fuera mi interrogadora, Lyra Morrel, tras haber completado décadas de servicio a nuestras investigaciones, escogió abandonar las Ordas y buscar fortuna como capitana cartógrafa. Sin embargo, a menudo me proporcionaba información y los servicios de su navío.

Fue durante uno de estos viajes que Lyra me hizo llamar a la cubierta de su nave. Allí me mostró un enorme contenedor sellado. En el interior de la jaula, un animal de pelaje dorado con aires de león caminaba de un lado a otro.

Lyra me confirmó que se trataba de uno de los felinos de Phyr y que lo había "recuperado" mientras resolvía una disputa con un rival, de quien sospechaba que trabajaba para una organización de contrabandistas xenos conocida como la casa de la bestia. Ahora planeaba ofrecérselo a los conservadores de los juegos privados del Lord Subsector.

Mientras lo observaba, la criatura se detuvo y me devolvió la mirada con unas ininteligibles ojos verdes, estudiándome. Mi colgante con protecciones hexagráficas comenzó a brillar con una luz tenue, como si el felino usase algún tipo de poder sobrenatural contra mí. Me hubiese gustado llevar a mi psíquica esclava para investigar en más detalle, pero Lyra se negó en redondo.

ZEL SECUNDUS

Visto desde la superficie, Zel secundus es un mundo abrasador, seco y agrietado, azotado por constantes y poderosas tormentas de polvo y arena. La atmósfera es venenosa y corrosiva, y cualquiera atrapado al aire libre sin una protección adecuada verá cómo el desgarrador viento le arranca la carne de los huesos, o cómo sus pulmones son invadidos por gases tóxicos. Semejante muerte, aunque rápida, es también agónica.

Geológicamente inestable, Zel secundus sufre numerosos temblores y terremotos, y ocurren erupciones volcánicas casi a diario. Dispersas sobre la superficie del planeta hay multitud de grietas que expulsan humo y vapor, normalmente rodeadas por charcos de magma o lagos tóxicos en ebullición de sales fundidas, metales pesados y otros químicos. Estas sustancias son lo que da su auténtico valor (aunque relativamente pobre) a Zel secundus, ya que estas calderas ardientes producen grandes masas de azufre, componentes sulfúricos y silicatos líquidos. Tras una erupción, inmensos recolectores de chatarra blindados recorren la superficie de Zel secundus, acumulando los valiosos minerales en tanques de almacenamiento para su posterior envío. Estas gigantescas máquinas son similares en tamaño a los vehículos más grandes del ejército de la Guardia Imperial, y casi igual de blindados.

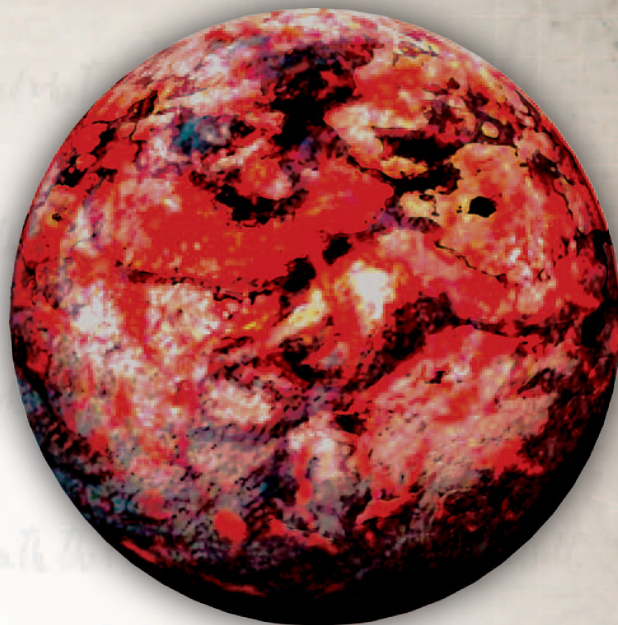
La raza humana solo ha podido persistir durante algún tiempo en los polos del planeta, lo suficientemente fríos y estables como para establecer un asentamiento permanente. Incluso así, la vida es un desafío constante contra el entorno hostil, como las lluvias de ácido sulfúrico que derriten las puertas y ventanas selladas, o las enormes masas de polvo cargadas de toxinas que atascan los filtros de ventilación. La vigilancia es el único arma contra el clima de Zel secundus; vigilancia perpetua y ciclos regulares de mantenimiento.

OSEDEX

Zel secundus es un mundo fracturado por múltiples seísmos y tormentas atmosféricas. La vida ha logrado desarrollarse adaptándose a este entorno tan extremo, y ha producido algunas de las especies xenos más peligrosas del sector Calixis. En la cima de la brutal cadena alimenticia se encuentra el osedex. Las crías miden unos 3 metros de longitud, mientras que un ejemplar adulto alcanza el triple de ese tamaño. Con un cuerpo ancho y bajo que les protege contra los vientos de Zel secundus, similares a inmensos ciempiés, estas voraces criaturas son ciegas, detectando a su presa mediante púas sensibles repartidas por su vientre. Como la comida escasea en este desolado mundo, el osedex ataca rápidamente a cualquier posible presa, habitualmente toda criatura más pequeña que él mismo.

Los osedex no tienen depredadores en el planeta, aparte de otros osedex más grandes, por lo que son implacables y es casi imposible huir de ellos. Una vez logran poner sus mandíbulas sobre su presa, consumen a la víctima en el acto.

En otros mundos, las robustas escamas blindadas del osedex son muy apreciadas por su resistencia y capacidad protectora. Este interés ha provocado varios intentos de cazar a crías de osedex, pero considerando los peligros existentes solo por aventurarse en la superficie del planeta, la mayor parte de los cazadores se conforman con recolectar los



cuerpos de los osedex muertos de forma natural. Sin embargo, siempre hay insensatos (normalmente forasteros) que aceptan el reto a pesar de los riesgos.

Los pocos estudios realizados indican que los osedex continúan creciendo durante toda su vida, aunque no se sabe con seguridad cuanto viven. Los rumores hablan de osedex de hasta 30 metros o más, y los más exagerados aseguran haber visto auténticos osedex gigantes de hasta 100 metros.



Perfil del osedex (joven)

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
40	—	60 ⁽¹²⁾	45	40	10	35	40	—

Movimiento: 4/8/12/24

Heridas: 35

Habilidades: Perspicacia (Per), Rastrear (Int), Tregar (F).

Talentos: Coraje, Mandíbula de hierro, Recio, Sentido desarrollado (Tacto).

Rasgos: Armadura natural 4 (cabeza y caparazón superior), Armas naturales mejoradas (mandíbulas), Bestial, Ciego, Fuerza antinatural (x2), Placas blindadas, Reptante, Sentidos antinaturales (^{††}Sentido terrestre), Tamaño (enorme).

^{††}**Sentido terrestre:** El osedex no tiene ojos, en su lugar caza detectando vibraciones por la superficie del planeta. Puede detectar con facilidad cualquier movimiento sobre el suelo a menos de 15 metros, y recibe una bonificación de +10 a las tiradas de Rastrear para cazar a una presa en constante movimiento. Los vehículos pesados y similares pueden concederle más bonificaciones. Cualquier objeto que no se encuentre en contacto directo con el suelo o que permanezca totalmente quieto no será detectado por el osedex.

Blindaje: Ninguno (cabeza 6, caparazón superior 6, resto del cuerpo 2).

Armas: Mandíbulas (1d10+12[†] A, Pen 10; Desgarradora).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Nivel de amenaza: Xenos majoris.

Informe del planeta y las bestias allí encontradas: 258.613.M41

Hasta que el inquisidor Felroth Gelt envíe nuevas instrucciones mediante su leal acólito Grigos Kyrre; como ordenó, he resumido mi reciente expedición a Zel secundus.

Nunca antes había visitado un lugar tan poco apropiado para albergar vida. Visto desde la órbita, el planeta tiene un color enfermizo, con su superficie normalmente oculta tras una agitada nube de polvo y vapores sulfúricos. Me recordó a un gran ojo enrojecido contemplando el vacío de forma siniestra, y me pregunté si tal vez el sector Calixis estaría mejor si este ojo fuera simplemente arrancado y destruido, para impedir que su mirada pudiera posarse sobre un mundo más fértil.

El viaje hasta la superficie fue uno que no querría repetir. Los fuertes vientos agitaron la cápsula de desembarco hasta un punto en el que no me avergüenza admitir que yo (y otros) rezamos al Emperador y a San Drusus para velar por nosotros y nuestra nave. No puedo imaginar que nadie que desee visitar Zel secundus por voluntad propia. Los mineros son todos convictos, culpables de crímenes que les han valido la pena de muerte; pero el Emperador, en su infinita sabiduría, ha dado otra oportunidad a tales individuos para ser útiles para el Imperio, hasta que eventualmente sucumban a uno de los muchos peligros de Zel secundus.

Yo mismo nunca olvidaré aquellas vistas de la superficie. Vastas llanuras de tierra resquebrajada quedaban cubiertas por polvo y cenizas, montículos de rocas se deterioraban por los fuertes vientos acompañados por lluvias de azufre, charcos de brillantes líquidos tóxicos, densas nubes de vapor saliendo a presión de grietas en la roca; y por encima de todo, las retorcidas cimas de lo que en algún momento fueron montañas en Zel secundus, todas ellas siendo paulatinamente erosionadas y derribadas por las interminables tormentas.

Como si el mundo no fuera lo suficientemente letal, también hay que preocuparse de los Osedex. También conocidos como “devoradores de huesos”, estas horribles criaturas son inmensas, midiendo la menor de ellas entre 3-4 metros, y la mayoría alrededor de 7-8 metros de longitud. Cada segmento de su cuerpo está cubierto por una robusta armadura de placas, mientras que en su vientre se retuercen millares de patas y pequeñas garras. Presumiblemente ciego, cazan atraídos por el sonido y el sentido del tacto, capaces de notar las pisadas de un hombre en mitad del tumulto de su planeta. Las vibraciones regulares, tan diferentes a los temblores aleatorios y la agitación típica de Zel secundus, atraen su atención más que cualquier otra cosa, y muchos vehículos de transporte han sido atacados por un osedex tan solo por acercarse demasiado.

Cualquier criatura que ha prosperado en Zel secundus se ha visto obligada a sobrevivir a situaciones extremas casi inimaginables, y hasta la menor de las formas de vida de este mundo infernal es increíblemente resistente. Por ejemplo, el deslizador de azufre está protegido por varias capas blindadas capaces de desviar espadas y de detener proyectiles de una ametralladora pesada.

Los osedex tienen mandíbulas capaces de atravesar semejante protección, y he visto de primera mano lo que uno de ellos puede hacerle a una placa de acero reforzado. Haciendo honor a su nombre, son capaces de devorar cualquier cosa remotamente comestible: carne, tejidos, plásticos, etc. Envolviendo con sus flexibles cuerpos el casco de un transporte o un vehículo de exploración de la superficie, un osedex no se detendrá hasta abrirlo como una lata, buscando alimento en su interior. La única esperanza para la tripulación atrapada sería pedir apoyo aéreo y confiar en que la artillería aleje al osedex sin destruirlos a ellos en el proceso. Por supuesto, ya que los trabajadores son convictos, en el caso de que se concentren muchos osedex se suele permitir que las bestias reclamen su premio y se retiren para acudir más tarde a recoger los pedazos para su reparación o en busca de piezas de repuesto.

Para ilustrar la fuerza de un osedex he añadido pictoimagenes que muestran los escasos restos de lo que debería ser un tanque Baneblade. Enviado en una patrulla de larga distancia hasta los yermos ecuatoriales, el último contacto con la tripulación nos informó de que fueron atacados por uno o más osedex, cada uno de más de 30 metros de largo. Consideré aquella historia como la exageración de un minero inculto y temeroso hasta que un corto periodo de calma en el clima nos permitió realizar un vuelo de reconocimiento durante el cual sobrevolamos los restos de un esqueleto de osedex. Los restos, aún enteros aunque su carne había sido devorada y descompuesta, se retorcian a lo largo de decenas de metros.





De los diarios del inquisidor Felroth Galt: 307.64 Mq1

He sido bendecido por no haber tenido que lidiar nunca con un ser similar al asedex; ya que mis investigaciones no me han concedido una pausa para viajar hasta Zel secundus en persona. Leí con cierta reticencia el informe del acólito Grigas Xyrre y medité sobre qué tipo de criatura sería capaz de derribar y destruir un Baneshade. ¿Qué daño podrían hacer las bóltoras y los rifles láser contra un ser tan voraz?

Afortunadamente, el mensaje del acólito Xyrre contenía una pista sobre el mejor método de tratar con el asedex. Mientras que su caparazón está cubierto de robustas placas casi impenetrables, su vientre se compone solo de una masa de patas. Aquí su coraza es mucho más delgada y más débil a los ataques. Si un hombre pusiera su fe en el Emperador y se enfrentase a un asedex, podría sobrevivir. Debería estar dispuesto a permitir que la criatura envolviese el transporte en que viaja, y entonces, mientras el asedex intenta abrirse paso al interior, podría disparar un arma de asalto sobre su vientre desprotegido.

El inhabitable entorno de Zel secundus le ha proporcionado al asedex una resistencia natural a las armas láser y a las lanzallamas, obligando a confiar en munición física para enfrentarse a este enemigo. Las armas de proyectil sólido podrían tener éxito en un intento de ahuyentar al asedex, pero me inclino por pensar que las bóltoras serían más efectivas. Sus proyectiles pueden penetrar las partes blandas del vientre del asedex y explotar en su interior, con suerte matándolo en poco tiempo.

DE LOS DIARIOS DEL INQUISIDOR FELROTH GELT: 3.305.778.M41

Calamidad es bien conocido como un mundo infernal. Puedo atestiguar la verdad de esto, ya que he caminado por su superficie.

En el 770.M41, mi séquito y yo viajábamos en el Triunfo de San Drusus, un crucero de batalla clase cáliz bajo el mando del capitán Laomyr. Gran parte de mi tiempo en la demarcación de Josian lo pasé a bordo de esa nave: rodeado solo de aire reciclado, las tradiciones de los oficiales y la magnificencia del vacío. El capitán se mostró deseoso de poner su nave a mi servicio, una rara disposición entre los lores capitanes de la flota de batalla. Demostró ser un valioso aliado en nuestra persecución del archienemigo.

Entonces, como muchas veces en el pasado, yo cazaba adoradores de Baphomael: la bestia asesina de las mil maldiciones. He registrado adecuadamente mis pasadas batallas contra el demonio, y debo confinarme aquí para hablar de Calamidad, una tumba para muchos miembros de la equivocada hermandad de la oscuridad astada. Se trataba de simples hombres con el pensamiento enturbiado, seducidos por Baphomael para actuar como lunáticos. Incluso así, estos sirvientes menores del archienemigo deben ser eliminados para evitar que el contagio de su adoración se extienda, e impedir así la posibilidad de que rebelen de forma impía contra el credo imperial. La hermandad me eludió en la Revelación de Teneroth, pero por el rastro que dejaron sus siguientes acciones eran obvias.

Fue en la órbita espacial de Calamidad donde finalmente encontramos el puerto de amarre de la nave cultista. Si algún adorador aún permanecía con vida tras sus años de perversión y adoración demoníaca, le hicimos llegar la piedad del Emperador. El capitán y yo mismo observamos cómo su nave ardía hasta convertirse en un esqueleto mecánico tras incansables descargas de artillería. Como fragmentos de una semilla aplastada, transportes y cápsulas de salvamento salieron de la nave cultista, algunas de ellas escapando bajo las horrendas nubes del mundo letal bajo nosotros.

Poco después, les seguimos en una cápsula de desembarco. Éramos un grupo modesto: Yo, mis acólitos, una psíquica esclava en su transporte de suspensión, y unas pocas y sigilosas escuadras del regimiento negro. El transporte atravesó las nubes amarillentas y alcanzó la fétida y llana superficie del planeta que el comerciante Calmaxicus había descrito como “asqueroso y desprovisto de todo salvo la muerte”.

Calamidad es un mundo solitario bajo la luz de una débil estrella titilante. Su superficie es un monótono paisaje de interminables pantanos cenagosos envueltos en nieblas malolientes. Las bestias de aspecto venenoso se arrastraban lejos de nuestros pasos, y nuestros respiraderos combatían el denso aire viciado. Los equipos del regimiento negro de desperdigaron en formación, sin correr riesgos, y aseguraron un montículo cercano para nuestro asentamiento inicial. El auspex de nuestro transporte y nuestros dispositivos personales no mostraban lecturas claras de lo que se ocultaba tras la densa niebla. Mi psíquica esclava—a quien llamábamos IV—solo era capaz de sentir la ausencia de vida, el silencio.

A pesar de todo, los herejes restantes se encontraban allí, y estábamos decididos a encontrarlos. Antes de lo que esperábamos descubrimos un bosque de largas espinas metálicas asomando desde los pegajosos lagos negros. Aquello tampoco aparecía en nuestros auspex, como si todo lo que allí se encontraba fueran solo fantasmas. La forma sugería que se trataba de una nave en ruinas, descompuesta hasta quedar solo sus restos. Calamidad debe albergar retazos con miles de años de antigüedad de todos aquellos que acabaron allí y, como la hermandad de la oscuridad astada, nunca escaparon.

Pero Calamidad no es un simple erial, sino un mundo letal. Pronto se cobró la vida de uno de nosotros, mientras buscábamos señales de los transportes de los herejes. Calamidad fue el final para el procurador Amis Ethran, un alma devota y fervorosa que fue apagada en un grito de angustia antes de que las tropas cercanas pudieran alcanzarlo. “Algo se mueve... una masa de pensamientos.” fue lo que dijo la psíquica esclava IV, pero allí no había nada.

Nos trasladamos a un terreno más elevado a medida que unos horrendos sonidos de chapoteos comenzaron a emitirse por nuestro vocotransmisor, continuando intermitentemente durante más de una hora. ¿Porqué viajaría la hermandad hasta aquél mundo letal desolado? Incluso los sirvientes del archienemigo tienen un propósito tras sus actos dementes. Ya debatimos este asunto sin llegar a ninguna conclusión en nuestros camarotes a bordo del Triunfo y mientras descendíamos desde la órbita—y debatimos de nuevo tras la muerte del procurador.



Descubrimos una cápsula de salvamento dañada entre la densa bruma, con los cuerpos en su interior, mientras el transporte aún se hundía lentamente en el fango. Había signos de que algún hereje vivo había escapado, pero nada más que pistas. ¿Se lo habría tragado el pantano como había hecho con Ethran? Por lo que ocurrió, creo que aquellas almas perdidas se encontraron con un destino aún más terrible—peor del que habrían recibido de nosotros. Mientras las escuadras examinaban los alrededores, IV comenzó a agitarse. Descendió de su transporte de suspensión hasta tierra firme. Tras varios años, yo había aprendido a comprender los extraños comportamientos de la psíquica confinada, a diferenciar entre el estrés de su condición inhumana y del que advertía de presencia demoníaca. Recuerdo que en Calamidad, IV trazó símbolos en el fango con su mente, y gimoteaba que nos encontrábamos “entre los despertados”. Su habla y sus acciones se volvieron cada vez más ininteligibles, y nos vimos obligados a trasladarla.

Solo en una ocasión había presenciado semejante perturbación en uno de mis psíquicos esclavos, cuando se encontró cara a cara con una bestia xenos en la vasta extensión de los campos rocosos en las profundidades de Krassus. Su mente laberíntica, como intentó explicarme más tarde, se extendía más allá de su forma física, y le privó temporalmente de su raciocinio y su humanidad. Yo ya estaba advertido contra esto en Calamidad, aunque lo consideraba alguna brujería de Baphomael, y por ello preparé a nuestras fuerzas para una posible batalla. Los nervios afloraron ¿se trataba de la tensión previa al combate, o a la agitación de mi leal psíquica esclava? Como suele ocurrir, la revelación de la verdad llegó demasiado tarde.

Nos encontramos con los herejes poco después; habían sufrido las secuelas de Calamidad en mayor medida que nosotros. El regimiento negro los asesinó hasta que quedó un solo hombre, sufriendo a cambio la pérdida de dos soldados. Incluso aquellas muertes se habrían evitado si hubiésemos contado con el apoyo de IV, pero aún estaba en un estado balbuceante, dependiente de nosotros para trasladarla.

Los miembros restantes de la oscuridad astada tan solo conservaban garrotes cubiertos de runas y amuletos impíos. Habían perdido su propósito tras nuestros repetidos ataques en el vacío, pero ¿qué era aquello? Tras acudir a un sabio, ahora creo que intentaron construir una máquina psykana para manifestar un rito diabólico de Baphomael con el que emplear los conocimientos, secretos y fuerzas de la oscuridad. Las pistas se encontraban allí, pero no teníamos el tiempo para averiguar su significado. El procurador lo habría logrado, así de agudo era su intelecto, pero aún nos encontrábamos revisando los cadáveres cuando el alma alienígena de Calamidad despertó por completo. IV gritó, su cápsula siseó al derramar sus químicos internos. Una enorme sombra emergió de entre la neblina; la tierra se estremeció y una marea de inmundicia y carroña enterró la mitad de mis fuerzas, incluido el adepto militante Sassis.

Solo pudimos abandonar el terreno ante la silueta de aquél behemot. Su mero movimiento provocaba mareas que nos arrastraban al interior del pantano—y solo se trataba del primero que apareció de entre la omnisciente niebla. “Muerte, muerte, muerte” repetía IV, pero por la gracia del dios Emperador, la señal del vocotransmisor permitió a la cápsula de desembarco detectar nuestra ubicación. La tierra colapsaba mientras embarcábamos, al tiempo que las enormes bestias dirigidas por una presencia aún mayor buscaban nuestra destrucción. No hay duda de que el mundo de Condenación debe ser evitado. El Triunfo dejó en órbita una baliza de advertencia, declarando el mundo clausurado en el nombre del Dios-Emperador. Desde entonces me he asegurado de que la flota de batalla mantenga la zona bajo vigilancia—los herejes ya han intentado sacar algún provecho de Condenación, y si lo intentan de nuevo sus esfuerzos serán frustrados.

En los años posteriores, la sabia Byerette y yo hemos llegado a una conclusión independiente sobre lo ocurrido, apoyada por el ordo Xenos. Creemos que el mundo en sí mismo es una gigantesca entidad, una forma de vida xenos de algún modo unida a ese leviatán de mente perezosa. Semejante ser solo puede ser implacable contra el hombre—como incluso los sirvientes del archi-demonio Baphomael comprobaron. Su propósito, por lo que podemos deducir de su máquina psykana, es ridículo—similar a intentar formar alianza con un grox. ¿Se trataba de un plan nacido de sus mentes perturbadas, ignorantes de sus propios límites, o actuaban bajo las instrucciones del demonio? No lo se. La sabia Byerette sugiere que los cultistas buscaron un gran poder que reclamar para ellos en las bóvedas de la Revelación de Teneroth. Tal vez.

Si existiera la necesidad de volver de nuevo a Calamidad, usaría una pequeña fuerza de rápidos vehículos gravíticos y similares, y consideraría esencial la colaboración de psíquicos hábiles en la comunicación mental y sin reparos en contactar con xenos. Mi psíquica probeta IV aún no ha recuperado la cordura desde nuestra eliminación de los herejes de Baphomael—una pérdida tan grave como la de Amis Ethran y Te Sassis.





ALIMAÑAS Y DEPREDADORES

USAR DEPREDADORES
Y ALIMAÑAS EN TUS
AVENTURAS

•
AMBULL

•
BESTIA DE GUERRA
CRUORIA

•
LA BESTIA DEL POZO DE
FENKSWORLD

•
MORADOR DE LA
PENUMBRA

•
TREMÁTODOS DEVORADOR

•
GUSANO DE SINOPHIA

•
ROBAPIELES DE FEDRID

•
BESTIAS HEDIONDAS DE
STRANK

•
CHAMAN ALIMAÑA

•
LANGOSTA DE SANGRE
XÓTHICA

CAPÍTULO IV: ALIMAÑAS Y DEPRADADORES

Hey, Syllas, ¿Estás seguro de que has escuchado algo aquí ab—?

—Última transmisión del equipo de limpieza
nº 35 de la colmena

Con la cantidad de amenazas hostiles hacia la vida humana en la galaxia, no resulta sorprendente que la mayoría de los sagrados ordos no presten atención a los depredadores indígenas encontrados en los diversos mundos del Imperio. Incluso al ordo xenos, a pesar de su juramento de proteger contra el alienígena, le preocupa más la amenaza de especies organizadas como los eldar, los orkos o los tiránidos. A causa de esto, dedican poco tiempo contra amenazas de xenos menores y alimañas de la subcolmena, las cuales no presentan un peligro para el Imperio en su conjunto.

Sin embargo, los agentes menores de los sagrados ordos no tienen por qué compartir la falta de preocupación de sus superiores. Aunque los trematodos devoradores o las bestias hediondas no puedan aniquilar mundos, un acólito explorando los rincones más oscuros de una subcolmena o los pantanos de un mundo salvaje podría encontrarse con criaturas salvajes realmente peligrosas. Cualquier información sobre cómo combatir estos horrores siempre es necesaria y bien recibida.

Los depredadores indígenas y las alimañas no poseen inteligencia, aunque podrían poseer cierta astucia o instintos animales. No son capaces de organizarse contra el Imperio, y, salvo casos excepcionales, son guiados por sus instintos más básicos—el deseo de alimentarse y protegerse a ellos y a su prole, por ejemplo. Sin embargo, estas simples motivaciones no los hacen menos letales para los individuos que tienen la mala fortuna de encontrarse con ellos.

En la mayor parte de planetas del sector Calixis pueden encontrarse multitud de criaturas indígenas. Algunas, como el temible carnosaurio destripador de Norcarmos V, permanecen aisladas en un solo mundo. Otras, sin embargo, se han extendido a lo largo y ancho del sector y tal vez aún más lejos, abordando naves de transporte o capturadas por comerciantes independientes o contrabandistas de bestias oportunistas y avaros. Por último, algunas criaturas han sido liberadas en otros mundos deliberadamente como terroríficas armas biológicas por fuerzas insidiosas o cultos malignos.

Los enemigos del Imperio a menudo usan depredadores y alimañas para sus malignos planes; un culto recién formado podría mantener a una bestia cruoria custodiando su cuartel general, mientras que una señor del crimen hereje temido en todo un subsector podría liberar una plaga de langostas de sangre xóthicas en los filtros de aire de una colmena superior.

Ya los usen como armas o herramientas, estas criaturas son una amenaza para cualquier grupo de agentes de la Inquisición, tal vez más peligrosas que los propios sectarios. Un acólito inteligente estudiará el mundo al que viaja y qué criaturas podría encontrarse. Después de todo, una bestia del pozo es más mortífera que el cuchillo de un hereje.



USAR DEPRADADORES Y ALIMAÑAS EN TUS AVENTURAS

De todas las criaturas presentadas en este libro, las alimañas de la colmena y los depredadores indígenas representan las amenazas más simples y directas. Estos monstruos son útiles para “romper la monotonía” o cuando los jugadores necesitan un breve momento de acción. Otra opción consiste en utilizar estas criaturas para mantener a los acólitos alerta cuando las cosas parecen desarrollarse con demasiada facilidad. Por último el chaman de alimañas que se presenta aquí se considera una opción de PJ y un posible adversario inteligente para manipular a los monstruos de este capítulo como armas bajo su control psíquico.



AMBULL

Los ambulls son criaturas corpulentas vagamente humanoides cubiertas por un exoesqueleto similar al de los insectos y dotadas de enormes brazos rematados con garras duras como el acero. Su postura encorvada y simiesca oculta su estatura real, pero totalmente erguidos con sus garras extendidas pueden alcanzar los 4 metros de altura. Son criaturas extremadamente resistentes, longevas y sociales; forman grupos familiares de varios adultos, y tienen camadas de entre 4 y 7 crías. También son excavadores naturales, con los ojos sensibles a las luces más tenues, capaces de percibir el espectro infrarrojo, y garras capaces atravesar tierra y rocas a una velocidad extraordinaria. Sus túneles y madrigueras pueden extenderse muchos kilómetros, formando una vasta red de cámaras subterráneas que pueden parecer refugios seguros para los incautos que buscan cobijo.

Los xenólogos imperiales creen que la especie evolucionó en los peligrosos desiertos del distante mundo letal Luther McIntyre IX en el segmentum solar. Allí, los ambulls viven bajo tierra durante los calurosos días, saliendo de noche para carroñar y cazar, a veces en manadas, pero también para acechar a cualquier presa subterránea a través de sus redes de túneles. Pueden abalanzarse sobre sus víctimas a través del suelo y aplastarlas con sus enormes brazos, devorando después su carne con sus afiladas mandíbulas. A menudo arrastran los cuerpos de sus víctimas a sus madrigueras para alimentar a la manada, especialmente a las crías incapaces de cazar en solitario. Los ambulls prefieren a las presas vivas, pero son capaces de comerse casi cualquier cosa que encuentren.

A pesar de que existen prohibiciones de nivel delta sobre su transporte, muchos grupos ambiciosos y desinformados (desde nobles adinerados hasta cultos prohibidos) intentan importarlos y domesticarlos como perros guardianes. Incluso cuando se trabaja con especímenes inmaduros, estos intentos siempre resultan desastrosos (en ocasiones, espectacularmente), lo que ha provocado que grupos de ambulls hayan escapado de su cautividad para reproducirse en sus nuevos hogares. Como casi cualquier ambiente es menos hostil que aquel del que procedían, y las presas locales son más abundantes y fáciles de cazar, se reproducen a ritmos alarmantes y pronto se convierten en amenazas peligrosas.



Los xenólogos imperiales han notado que, sin importar dónde habiten, los ambulls no muestran signos de desviación genética ni otros cambios morfológicos. Incluso en los ambientes más duros, radiactivos o contaminados, estas criaturas permanecen inalterables, salvo por leves variaciones en su pigmentación. Su estabilidad extrema contra la mutación ha sido objeto de varios estudios, pero no se ha llegado a una conclusión relevante. Los miembros más radicales del xeno biología piensan que los ambull pueden ser una especie diseñada artificialmente para resistir al Caos. Otros adeptos más sabios creen que se trata sencillamente del resultado de la intensa lucha por la supervivencia en su infernal mundo natal.



IDEAS DE AVENTURAS

Una primitiva tribu del mundo salvaje Volonx se ha visto involucrada en una operación de contrabando xenos en la nébula Andrantis. Una investigación revela que la tribu ha domesticado a una manada de ambulls, entrenándoles con métodos salvajes y mezclas de narcóticos de la flora local. A medida que los acólitos investigan, los miembros de la tribu les explican libremente que encontraron a los ambulls (o “bestias enterradas” en su jerga local) en un extraño valle en mitad de las montañas, un valle que según las leyendas de su tribu fue “maldito por los antiguos espíritus”. Los acólitos deben descubrir el misterio de este valle y responder a la pregunta: ¿cómo llegaron los ambulls a Volonx? ¿Fue algún tipo de portal alienígena, o algo más siniestro?

Los acólitos están investigando a un grupo de piratas que podrían estar negociando con xenos proscritos. El rastro les ha llevado hasta un remoto asteroide hueco, en cuyo interior los piratas han establecido su base de operaciones. Los piratas ya han preparado una trampa para los acólitos—intentar entrar sin los códigos de seguridad apropiados provoca la liberación de varios ambulls en el interior de la estación, sirviendo como defensa contra quien hubiera irrumpido en la base pirata. Los acólitos deben combatir a las criaturas para llegar hasta el cuartel principal, descargar y reunir toda la información posible sobre los piratas y salir de allí con vida.



Perfil del ambull

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
32	—	⁽¹⁰⁾ 55	40	53	16	33	43	—

Movimiento: 5/10/15/30

Heridas: 22

Habilidades: Perspicacia (Per), Tregar (F).

Talentos: Ataque veloz, Recio.

Rasgos: Armadura natural (todas 8), Armas naturales mejoradas (garras y mandíbulas), Bestial, Excavador, Fuerza antinatural (x2), Miedo 1 (Inquietante), Tamaño (Voluminoso), Vigoroso, Visión en la oscuridad.

Armas: Enormes garras y mandíbulas serradas (1d10+10[†] A o I).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Ninguno (todas 8)

Nivel de amenaza: Xenos minoris.



De los diarios del inquisidor Felroth Gelt: 799. Mar

En más de una ocasión, yo mismo he empleado recursos que otras mentes más limitadas habrían encontrado impropios. Si el resultado final consiste en un Imperio más fuerte, entonces estoy satisfecho con lo que he logrado. Sin embargo, algunas herramientas simplemente entrañan demasiadas riesgos para poder ser controladas. El ambull es un ejemplo, el resultado de domar lo indomable. Los ambulls no son nativos del sector calixis. Fueron importados de algún otro lugar, comprados y vendidos a elevados precios por aquellas que deseaban manipular la inmensa fuerza de la bestia para sus propios fines.

Parece evidente porqué tantas se han arriesgado a sufrir la excomunión por adquirir un ambull. Estas bestias son físicamente muy poderosas y aparentemente pueden sobrevivir a base de cualquier dieta y en casi cualquier entorno. Los ambulls demuestran una inteligencia limitada, y su comportamiento social podría hacer pensar que pueden ser entrenados para volverse temibles guardianes, o para atacar con una orden. Tener a semejante bestia a tus órdenes sería sin duda un gran logro. Muchas incautas han perdido sus vidas persiguiendo esa fantasía.

Si una herramienta no puede ser puesta al servicio del Emperador, debe ser destruida. Por tanto, he animado a mis aliados y agentes a eliminar estas bestias dondequiera que las encuentren. Parece que no hay escasez de estas necias herejes que ven al ambull como una oportunidad de beneficio o prestigio, solo para descubrir demasiado tarde que se han condenado a sí mismas con pocas posibilidades de salvación. Las ruinas del palacio de mercurio en Aryus 1 son un mudo testamento de semejante locura, destruido por cargas sísmicas por mi propia mano. Que sirva como ejemplo a otras insensatas que pretendan alejarse de la luz del Emperador.

BESTIA DE GUERRA CRUORIA

Nadie sabe de donde provienen las bestias de guerra conocidas como cruorías, solo que han plagado los mundos del sector Calixis. Su nombre proviene del magos biólogos Harven Cruor, quien descubrió a la primera bestia de guerra en el interior de unas ruinas en el sistema bloodfall. De gran tamaño, las bestias cruorías parecen disfrutar en la batalla, sin mostrar temor incluso al enfrentarse a la furia de la Guardia Imperial. Se yerguen sobre sus cuatro patas, terminadas en gruesas garras, y su piel varía entre el color verde oscuro y el rojo sangre, una bestia cruoría presenta un aspecto aterrador. Pequeñas espinas le protegen la cabeza, el cuello y la espalda, aunque solo se pueden plantear conjeturas sobre el tipo de enemigo del que una bestia cruoría tendría que defenderse. Sus patas delanteras tienen pulgares oponibles, y es posible que las bestias cruorías sean más inteligentes de lo que se cree— existen relatos en los que utilizan rudimentarias armas cuerpo a cuerpo.

Las bestias de guerra cruorías se agrupan en grandes manadas e inician sus cacerías (o batallas) con un coro de aullidos estremecedores justo antes de lanzarse al ataque. En combate, las bestias cruorías son despiadadas y no toman prisioneros. De hecho, algunas comienzan a devorar a los muertos incluso antes de que la lucha haya terminado.

Los vehículos blindados tampoco garantizan protección contra las bestias cruorías, ya que son lo suficientemente corpulentas como para dañar vehículos pequeños estrellándose contra ellos y se sabe que colaboran para volcar los transportes de tropas más grandes.



Transcripción de interrogatorio / Sujeto: Cabo Tyrese Lun / 32º regimiento de caballería ligera de Steuven.

El sujeto fue uno de los pocos supervivientes de la masacre de Aramburu. El cabo Lun fue más tarde ejecutado bajo sospecha de corrupción.

El 32º regimiento estaba inquieto cuando llegó la orden de formar, cada uno alrededor de un vehículo. Yo era el artillero de una tripulación, mientras Ian me aguantaba la cinta de munición.

Nosotros los oímos primero, aullidos que me pusieron los pelos de punta. Sonaba como el chillido de hombres muriendo que no terminaba nunca. Algunos de los chicos se asustaron, y el sargento Scardo los mandó al infierno.

Cuando avanzamos la colina los vi con claridad por un momento: enormes criaturas cubiertas de pelo verde. Venían en línea y les dimos con todo: rifles láser, bórteres, ametralladoras, todo lo que teníamos. En ningún momento sorté el dedo del gatillo. Ni siquiera necesitaba apuntar de tantos que eran. La ametralladora hizo su trabajo, pero cada vez venían más.

Avanzaron a las tropas justo a mi derecha y escuché los gritos y gemidos. El capitán Zedin gritó que no cedieramos terreno, y al momento una de esas cosas le arrancó la cabeza con sus garras.

Preferiría enfrentarme a orkos antes que a esas bestias de nuevo. Eran más grandes que yo, con enormes garras. Intentaba girar la ametralladora mientras Ian la cargaba cuando vi cómo atraparon a Corak. Esa cosa la atrapó por los hombros y la partió por la mitad. La disparé con la ametralladora y entonces se atascó. Dagmar y yo preparamos los rifles láser y trepamos al arto del Salamander. Desde allí teníamos buena visibilidad, y podíamos ver el desastre en que nos encontrábamos. Las bestias estaban por todas partes, y los cuerpos se amontonaban en el suelo.

Ian me tiró de la manga y señaló hacia el lugar de donde las bestias habían salido. Apunté y preparé el rifle para disparar a la siguiente manada, pero entonces vi por fin quién dirigía a las bestias. Se trataba de +++/CENSURADO//CÓDIGO 11/310/Kappa//+++

Debido a la naturaleza primitiva de las bestias de guerra, se ha planteado la cuestión de cómo han logrado aparecer en mundos tan separados del mismo sector. Los rumores abundan, desde las propuestas más lógicas (esas bestias fueron usadas para diezmar mundos rebeldes antes de invadirlos) hasta extremos casi inconcebibles (las bestias cruorias son capaces de viajar a través de la disformidad a voluntad). Aumentan de forma preocupante los rumores que aseveran haber visto a estas bestias en compañía de elementos del ordo xenos. Hasta el momento, nadie ha sido capaz de probar estas acusaciones, pero hay suficientes evidencias circunstanciales como para saber que algo raro está ocurriendo.



IDEAS DE AVENTURAS

¿Qué fue lo que vio el cabo Lun? Esa es la pregunta que tiene que plantearse el DJ. Algunas sugerencias incluyen: Orkos (a un noble o kaudillo le interesan las bestias cruorias como tropas de choque), un culto xenos (los sectarios desean ganar poder metafísico realizando sacrificios a las bestias cruorias, devorando ellos también a las víctimas de las bestias), o miembros radicales del ordo Xenos (esto confirma los miedos de Gelt, acerca de que los istvanianos están usando a las bestias cruorias para destruir los mundos agrícolas y salvajes del Imperio).



Perfil de la bestia de guerra cruoria

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
40	—	(8) 45	(8) 40	38	23	43	38	10

Movimiento: 6/12/18/36

Heridas: 20

Habilidades: Perspicacia (Per), Tregar (F).

Talentos: Asalto rabioso, Coraje, Carga frenética, Entrenamiento con armas c/c (Primitivas), Veloz.

Rasgos: Armas naturales (Garras y dientes), Carga brutal, Cuadrúpedo, Fuerza antinatural (x2), Miedo 1 (Inquietante), Resistencia antinatural (x2), Tamaño (Voluminoso), Vigoroso, Visión en la oscuridad, Aullido^{†2}.

^{†2}**Aullido:** El enervante aullido de una bestia cruoria provoca una penalización de -10 a las tiradas de Voluntad para resistirse al Miedo.

Armas: Garras y dientes (1d10+8[†] A; Desgarradora, Primitiva).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Ninguno.

Nivel de amenaza: Xenos minoris.

De los diarios del inquisidor Felroth Gelt: 972.781.141

¿Qué debo hacer con semejante historia? Si no fuese por la descripción de las bestias de pelo oscuro y afiladas garras, pensaría que la masacre fue obra de los orkos (y todas las pistas lo habrían confirmado). Pero no, estas bestias cruorias son diferentes de esas brutas guerreras pieles-verdes.

Sólo tengo informes dispersos e incompletos. Hasta donde puedo discernir, las bestias cruorias caminan sobre sus cuatro patas, pero son capaces de sostenerse erguidas durante cortas distancias. Son terriblemente fuertes, con garras capaces de atravesar el blindaje ligero, como la tripulación de la Salamander del cabo Lun pudo comprobar. A pesar de su peso varias veces superior al de un hombre, son capaces de correr a gran velocidad. Suelen viajar en pequeñas manadas, aullando antes de cargar hacia la batalla.

Incluso más perturbador es el holobancho xenos 909.352, que muestra una enorme monstruosidad cubierta de un grueso pelaje y equipada con garras extremadamente largas que sin duda podrían partir a un hombre por la mitad. Según este archivo, esas mismas bestias tomaron la colonia de Prospero en el distante sector Donorian del segmentum Tempestus. Descubrí extrañas similitudes generales con el encuentro del cabo Lun, pero espero que sólo sean coincidencias. Si no lo son, eso implicaría que la amenaza xenos está aún más extendida de lo que me atreví a pensar en un principio.

Muy extraña fue la orden de abandonar mi investigación que recibí tan pronto como localicé este archivo. Accedí a esta petición por un tiempo, pero eventualmente reabrí mis archivos, tras descubrir más sobre las bestias cruorias de manos de tecnóheros y adoradores xenos. Tan grandes y poderosas como son, las bestias cruorias son poco más que bestias brutales. Por eso ¿qué tienen de importante para los círculos de adoradores xenos, y por qué encuentro diferentes detalles de su naturaleza en mundos tan distantes?

¿Qué vio el cabo Lun en aquella colina? Me terminé por sospechar que la mano del ordo Xenos está detrás de todo esto...algún tipo de razonamiento oscuro y corrupto se ha infiltrado en sus filas, degenerando sus obras para algún motivo perverso. Temo que los istvanianos estén involucrados.

LA BESTIA DEL POZO DE FENKSWORLD

En las profundidades de las colmenas de Fenksworld, criaturas pálidas se retuercen. De entre dos y tres metros de altura, las bestias del pozo son feroces depredadores alimentados por el odio. El fuerte olor químico que rodea a estas criaturas es a menudo el primer signo de su presencia, y los moradores de las profundidades de las colmenas de Fenksworld prestan mucha atención a esa advertencia. Las bestias son voluminosos carnívoros de color pálido con cuatro patas achaparradas. También poseen garras y pies, lo que los convierte en nadadores ágiles y parecen resistentes a los típicos peligros químicos y tóxicos de las colmenas industriales. Sus cuatro ojos están dispuestos de forma simétrica en un cráneo vagamente canino, mientras que sus mandíbulas son circulares, como las de una sanguijuela, y cubiertas de dientes afilados para cortar y desgarrar. No son criaturas sensibles y apenas parecen inteligentes, quizá sea esa la única razón por la que la bestia del pozo no se ha ganado el título de depredador más peligroso de Fenksworld.

La bestia del pozo aprovecha agresivamente su tamaño y fuerza en combate, a menudo cargando en la batalla con una rabiosa furia. Aquellos tan desafortunados como para enfrentarse a una bestia del pozo deben cuidarse de su saliva ácida y de sus poderosas garras, ya que cada dentellada causa heridas capaces de atravesar la armadura y la carne por igual.

Frágiles esquifes navegan por las contaminadas bóvedas bajo las colmenas de Fenksworld, buscando capturar bestias del pozo con arpones, redes, ganchos y porras eléctricas. No siempre regresa toda la tripulación tras cada viaje, ya que los hombres son arrancados de los esquifes y se ahogan en el lodo ardiente y tóxico. Por lo general, estos cazadores usan un trozo de carne con potentes somníferos como cebo, una táctica que mejora las probabilidades de éxito en la caza. El adeptus arbitres intenta suprimir estas cazas heréticas, pero el elevado valor de cada bestia hace que esta peligrosa ocupación sea extremadamente lucrativa. De este modo, cada vez que los arbitadores desarticulan un grupo de cazadores de bestias, dos más surgen de sus restos para continuar con su actividad.

Cuando una bestia del pozo es capturada, se coloca en una jaula de hierro y se vende a las arenas de gladiadores para proporcionar un sangriento entretenimiento al populacho de la colmena. Los pálidos sumideros de la colmena Volg son los más infames al utilizar estas bestias en sus arenas de combates, pero el salvajismo y la maldad irracional absoluta de las bestias del pozo las convierten en únicas incluso en estos lugares cubiertos de sangre. Estas temibles bestias son capaces de abalanzarse sobre una docena de hombres a la vez, pintando de rojo la arena con su sangre solo para aplastar a los últimos bajo su corpulento volumen.

Algunos indicios apuntan a una extraña relación entre las bestias del pozo con la plaga de Nova Castilla, una atrocidad genética cometida por el culto logiciano. La plaga se extendió como un incendio forestal a través de la población de la colmena y hay rumores que apuntan a que, durante ese evento, varias familias simplemente desaparecieron y fueron reemplazadas por monstruosidades pálidas y furiosas.



Perfil de la bestia de guerra cruoria

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
45	—	(10) 56	(10) 54	40	10	35	24	—

Movimiento: 8/16/24/48

Heridas: 30

Habilidades: Perspicacia (Per), Tregar (F) +10.

Talentos: Asalto furioso, Carga frenética, Mandíbula de hierro.

Rasgos: Armas naturales (Mordisco y garras), Bestial, Carga brutal, Cuadrúpedo, Fuerza antinatural (x2), Miedo 2 (Temible), Resistencia antinatural (x2), Tamaño (Voluminoso), Vigoroso, Aura de odio^{†2}.

^{†2}**Aura de odio:** La bestia del pozo de Fenksworld genera a su alrededor un torrente de emociones que puede perturbar las capacidades psíquicas en las proximidades. Si se usan poderes psíquicos a menos de 15 metros de una bestia del pozo, el umbral del poder aumenta en 5.

Armas: Mordisco o garras (1d10+10[†] A; Pen 3; Primitiva).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Ninguno.

Nivel de amenaza: Xenos minoris.



IDEAS DE AVENTURAS

Una influyente noble imperial solicita a los acólitos investigar la desaparición de su derrochador hijo y heredero. Una serie de pistas apuntan a Fenksworld y a los pozos pálidos de la colmena Volg. Allí, los acólitos descubren que el hijo errante ha perdido una considerable suma apostando en las peleas de la arena. Tras faltar al pago de sus deudas, el heredero ha sido administrado con drogas de combate y será arrojado a un combate con una bestia del pozo para el entretenimiento de la multitud. Los acólitos deben salvar al delirante heredero de un violento final.

Al desembarcar de su transporte, los acólitos avistan a un grupo de hombres maldiciendo mientras intentan descargar una enorme jaula metálica en un transporte orbital cercano mediante una tosca grúa mecánica. El brazo de la grúa se fractura, dejando caer la jaula con un ruido atronador—liberando a la bestia del pozo de Fenksworld. La criatura está furiosa tras haber sido sedada y confinada... y está terriblemente hambrienta. Los acólitos ahora tienen una pista sólida de contrabando de xenomorfos en la extensión calixiana, y una criatura peligrosa a la fuga.



IV: ALIMAÑAS Y DEPREDADORES

DE LOS DIARIOS DEL INQUISIDOR FELROTH GELT: 164.788.M41

Fenksworld: localización de las más inestables y sangrientas luchas del pozo de todos los mundos calixianos, un reflejo adecuado de las miserables y venenosas tierras fuera de sus colmenas. Fue hace muchos años que yo y mis allegados ahondamos en la colmena Volg en busca de un culto relacionado con los Poderes Ruinosos, un culto de sacrificio a la sangre. Buscando a los herejes de los pozos pálidos encontramos algunas de las razas xenos más abyectas, y al mismo tiempo más adecuadas, de esa corrupta y violenta subcolmena. Solo conocían aquellas arenas cubiertas de sangre, y su único deseo era desgarrar y devorar; solo por la bendición del dios Emperador ninguno de mis acólitos cayeron a manos de aquella bestia.

Los sectarios aterrorizados soltaron a la criatura al ver nuestro sello, un intento desesperado de ganar tiempo para huir de la furia del Emperador. Hubiera funcionado contra hombres menores. El rugido de la bestia casi nos dejó paralizados, su furia casi se sintió como un asalto psíquico sobre nuestro corazón y mente. El transporte flotante de mi psíquico esclavo convulsionó y dejó de funcionar, y él gimíó de angustia en su interior mientras los cuatro y enrojecidos ojos de la bestia giraban independientemente para vigilar a cada uno de los miembros de mi séquito. Se trataba de una abominación a ojos del dios Emperador, babeando ácido y expulsando un repugnante hedor químico, seguramente usado para acobardar a sus presas humanas.

No lo matamos, aunque hirió gravemente a Lammdin y a “medio-enmendado” al cargar contra nosotros. Malvados y merecedores de una muerte inmediata, los herejes, nuestros auténticos objetivos, estaban escapando. El adepto-militante Prandus portaba un arma de plasma, y gracias a ella lo hicimos retroceder hasta su jaula, con su piel chamuscada y humeante colgando de las heridas. De los herejes nada más diré, salvo que fueron aplastados, y su influencia erradicada de la colmena.

Pasaron muchos años antes de que visitase Fenksworld de nuevo, pero mis recuerdos de la bestia del pozo xenos eran borrosos. Estaba enzarzado en una búsqueda de ciertos símbolos del vacío, aburrida y falta de acción, mientras hacía tiempo de cara a próximas investigaciones. Bajo las tambaleantes fábricas, yo y mis sabios aprendimos más sobre aquellos xenos. La bestia es conocida por los habitantes de la colmena inferior como “la bestia del pozo”, y apostar por sus víctimas es motivo de deporte en los pozos pálidos. Los magistrados de la arena prometen una pequeña fortuna en tronos a quien pueda prevalecer en un combate mano a mano contra una bestia del pozo, una hazaña que nadie ha logrado hasta donde se puede recordar, o al menos eso dicen los habitantes de la colmena inferior.

Tras el festival de la ascendencia de aquél año, me resigné a pedir los servicios del Lexógrafo Morria en la biblioteca del conocimiento. El ansia de noticias que demuestran ciertos ancianos de la biblioteca me resulta desagradable, y por ello prefiero mezclarme con ellos lo menos posible—reciben las malas noticias con un brillo indecoroso en sus ojos, y buscan con ferviente servilismo a cualquiera que pueda ser portador de ellas. Aun así, con su ayuda seguí la pista hasta el origen de la bestia del pozo. Un informe cuidadosamente conservado informaba de los balbuceos de un vidente loco, a pesar de ser uno sancionado por la Lux Imperia. Sus visiones hablaban de unos trabajadores que desaparecieron en las traicioneras profundidades de la colmena Volg y fueron olvidados allí durante siglos entre las venenosas nubes de oscuridad. ¿Podrían las bestias del pozo haber sido originalmente humanos? ¿O se trata de bestias nativas de las pantanosas tierras de Fenksworld alterados por los efluvios de la colmena? Algunos informes confirman la existencia de especies salvajes xenos sobre Fenksworld anteriores a la construcción de la primera colmena. Sospecho que la explicación que más se acerca a la verdad sea con toda probabilidad la segunda—pero si semejante mutación de la sagrada forma del dios Emperador fuera posible, sería causa justa de una purga, cubriendo en llamas las profundidades de las colmenas inferiores si se demostrase que eso es cierto. Más allá de estas persistentes historias de desapariciones en las colmenas inferiores, apenas encuentro información de valor. Podrían bien ser miembros de bandas capturados como alimento para las bestias de los pozos o raptados por los xenos que se han abierto paso desde las profundidades de la colmena, como un oscuro animal sobre su presa. Volg no es diferente, y no es menos merecedor de la purificación por las llamas y por la espada.



MORADOR DE LA PENUMBRA

Las profundidades de las subcolmenas imperiales albergan incontables depredadores voraces, pero existe una bestia que los habitantes de la colmena temen con especial pavor.

En aldeas chabolistas y en el desagüe de los sumideros, sus habitantes se mueven siempre en parejas y vigilan de reojo los tejados de las bóvedas. Incluso así, es común encontrar cadáveres sin cabeza en un habitáculo abandonado o en una caverna de residuos, víctima de un morador de la penumbra.

Los moradores de la penumbra son cazadores voladores, con un cuerpo pequeño entre dos alas grandes y coriáceas. Sus mandíbulas circulares se encuentran en el centro del pecho y están repletas de dientes como agujas. Los moradores de la penumbra prefieren colgar de las vigas de grandes cavernas subterráneas, como si se trataran de trozos de tela, hasta que una víctima desafortunada pasa por debajo, momento en que extienden sus alas y se abalanzan sobre su presa.

Por su tamaño, atacan en primer lugar la cabeza de la víctima y rodean con sus alas el cráneo de la presa, apretando con una saña salvaje. Una vez que la presa está indefensa, el morador de la penumbra comienza a alimentarse.

Los compañeros de la víctima se enfrentan a una cruel elección. Aunque deseen matar a la bestia, cualquier disparo o cuchilla que penetre la carne del depredador es probable que dañe también a la persona atrapada por él...

Perfil del morador de la penumbra

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
49	—	21	25	23	05	51	07	—

Movimiento: 2/4/8/16

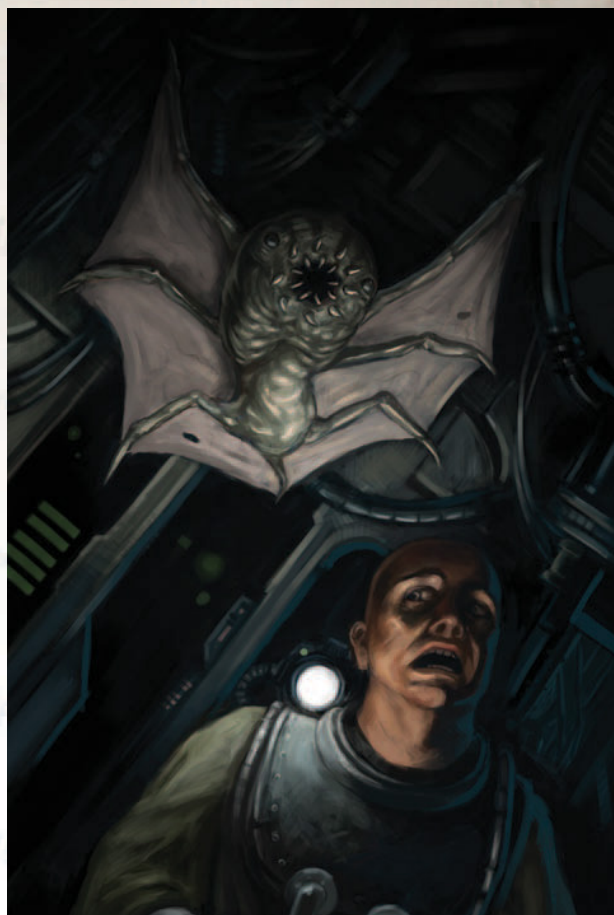
Heridas: 9

Habilidades: Escondarse (Ag) +10, Movimiento silencioso (Ag) +30, Perspicacia (Per).

Rasgos: Armas naturales (Dientes y garras), Bestial, Tamaño (Diminuto), Visión en la oscuridad, Volador (4), Abrazo craneal^{†2}, La muerte desde el cielo^{†3}.

^{†2}**Abrazo craneal:** El morador de la penumbra ataca las cabezas desprotegidas de sus víctimas y se aferra a ellas. Siempre que sea posible intentará realizar una presa contra su oponente mediante un ataque localizado contra la cabeza. Se considera que el morador de la penumbra tiene una bonificación de Fuerza de 6 al realizar una tirada enfrentada de Fuerza durante una presa. El morador de las profundidades causa 1d10+2 A; Pen 2 de daño durante la presa, además el objetivo sufre de asfixia. Cualquiera no involucrado en la presa puede intentar atacar al morador de la penumbra, este ataque se realiza contra el objetivo de la presa y debe golpear en la localización de la cabeza; el daño causado se reparte a partes iguales entre el morador de la penumbra y el objetivo apresado. Otros pueden unirse a la presa para intentar ahuyentar a la criatura, como se indica en la página 198 del Libro básico de **DARK HERESY**.

^{†3}**La muerte desde el cielo:** Acechando en las sombras sobre sus presas, los moradores de la penumbra se arrojan sobre sus objetivos antes de que el desafortunado llegue a saber que está siendo atacado.



Si el objetivo no es consciente de la presencia del morador de la penumbra, la criatura puede usar esta regla como parte de un ataque de carga. Para hacerlo, debe superar una tirada enfrentada de Movimiento silencioso contra la Perspicacia del objetivo. Si falla, el ataque se convierte en una presa normal; si tiene éxito, solo necesitará impactar con su ataque al objetivo (con su bonificación de +10 por carga) para iniciar la presa. El objetivo no puede evitar este efecto.

Armas: Dientes y garras (1d10+2[†] A; Pen 2; Primitiva).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Ninguna.

Nivel de amenaza: Xenos mínima.

Definición: Depredador indígena del vacío, xenos mínima.

Explicación: Un acechador astuto, peligroso si no es detectado.

Consejo: Evitar por todos los medios que la criatura se acerque al cráneo. Una vez te ha atrapado resulta tremendamente difícil hacerla huir.

Advertencia: Cuidado al atacar a esta criatura después de que se haya aferrado a un objetivo; fácilmente podrías matar a su víctima mientras intentas salvarla.

De las diarias del inquisidor Felroth Gelt: 351.726 Mq1

Después de todos los problemas experimentados en la fundición 2ª B, mi acólita Lyra Morll adquirió un interés obsesivo por la ecología de la subcolmena. Creí que no habría peligro en satisfacer su curiosidad, y la presenté a mi informante Verbl.

El anciano granuja de la colmena estaba más que dispuesto a acoger a Lyra, y durante las siguientes dos semanas la proporcionó unas valiosas lecciones sobre la subcolmena, acompañadas por varias "visitas" a sus profundidades. Estoy satisfecho de decir que allí aprendió mucho, y desde entonces ella ha sido valiosísima en mis muchas operaciones en ciudades colmena. Sin embargo, en una ocasión me confesó que una de las lecciones de Verbl la perturbó profundamente.

Verbl la había llevado a conocer al dueño de una taberna en las profundidades de la subcolmena. Lyra me contó que quedó horrorizada al descubrir que el hombre tenía la cara cubierta de una sólida masa de tejido cicatrizal. El tabernero explicó que solía ser parte de una expedición de reclamadoras para recuperar piezas de arcanotecnología de las bóvedas olvidadas bajo la colmena. Cuando el grupo atravesaba un habitáculo en ruinas fue atacado por una criatura, un "morador de la penumbra", que se arrojó sobre él desde las vigas del techo. La criatura le envió la cabeza con su cuerpo y comenzó a desgarrarle la carne de la cara hasta el hueso.

El hombre dijo que seguramente habría muerto, si uno de sus compañeros no hubiera disparado a la criatura con su pistola lanzallamas. Por supuesto, él mismo sufrió horribles quemaduras además de otras heridas, pero admitió que el resultado fue mejor que la única alternativa posible...

Un capitán cartógrafo que conozco me contó que tripulaciones de naves de peregrinas transmitían leyendas de criaturas similares, ocultándose en las cubiertas más oscuras y atacando a pasajeras solitarias. Mi amigo solía tomarse esas historias a la ligera, pero tras la investigación de Lyra comencé a sospechar que podían ser ciertas. La cubierta de una nave espacial no es tan diferente de las enormes espacias abandonadas de una subcolmena.



TREMÁTODO DEVORADOR

Los tremátodos devoradores son desagradables insectos de la colmena cuya evolución se debe a las condiciones extremadamente tóxicas de los estadios más profundos de las colmenas imperiales. Cazando en violentas manadas, devoran todo lo que sean capaces de masticar en su camino.

Los tremátodos prefieren ambientes oscuros, húmedos y cerrados, por lo que los niveles más bajos de las subcolmenas son perfectos para ellos. Se han encontrado a menudo nadando en canales tóxicos y vías fluviales de las ciudades colmena por todo el sector Calixis. Frecuentemente cazan en pequeños grupos, pero se sabe que sus madrigueras albergan a más de una docena de ejemplares. El cuerpo del tremátodo devorador (de hasta 1,5m de longitud) está segmentado y tiene muchas patas pequeñas y articuladas, lo que le permite escalar superficies inclinadas y atravesar espacios estrechos. Si no encuentran una manera de rodear un obstáculo, son capaces de abrirse paso a través de la roca e incluso algunas aleaciones metálicas con sus mandíbulas en forma de pala y repletas de afiladas hileras de dientes.

Los tremátodos devoradores prefieren cazar mediante emboscadas. En manadas, buscarán un escondite adecuado (o una madriguera que invadir) y luego esperarán hasta que la presa esté a su alcance. Prefieren atacar a sus objetivos con las mandíbulas situadas a ambos lados de su boca. Además del daño aplastante, estas mandíbulas también son capaces de inyectar un poderoso veneno paralizante. Entonces los tremátodos devoradores arrastran a su presa indefensa hasta su madriguera para poder devorarla sin ser molestados.

Perfil del tremátodo devorador

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
39	—	22	43	51	08	37	15	05

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 11

Habilidades: Esquivar (Ag), Movimiento silencioso (Ag), Nadar (F) +10, Perspicacia (Per).

Talentos: Resistencia a (Venenos), Sentidos desarrollados (Oído).

Rasgos: Armadura natural 7 (cuerpo y cabeza), Armas naturales mejoradas (Mandíbulas dentadas), Bestial, Excavador (2), Tamaño (Menudo), Ultrasonidos, Mordisco paralizante^{†2}.

^{†2}**Mordisco paralizante:** La mordedura del trematodo devorador es capaz de paralizar a sus víctimas. Los objetivos dañados por el mordisco del trematodo deben superar una tirada **Moderada (+0) de Resistencia** o quedarán aturdidos durante un asalto más tantos asaltos como el nivel de fracaso.

Armas: Mandíbulas dentadas (1d10+2[†] A; Pen 4).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Ninguno (cabeza 7, cuerpo 7, piernas 0)^{†3}.

Nivel de amenaza: Xenos minoris.

^{†3}El tremátodo devorador no tiene "brazos" o "piernas" en el sentido tradicional. Cualquier impacto en la localización de los brazos se considera que le golpea en el cuerpo. Cualquier impacto en la localización de las piernas se considera que le golpea en su blando vientre.



De las diarias del inquisidor Felroth Gelt: 715.M41

La primera experiencia de la interrogadora Lyra Morll con la... única, ecología de las colmenas imperiales tuvo lugar exactamente seis meses después de que entrase bajo mi servicio. La había enviado a investigar un manufactorum en la subcolmena Sibellus. Las Arbitas locales sospechaban de actividad de algún culto, pero tras una semana de investigación perdieron todo contacto con el manufactorum (y con sus informantes). Dado que yo estaba ocupado en otras asuntos relativas a la colmena Sibellus, ofrecí a Lyra para que acompañase a su equipo. A continuación añado su informe:



Informe de: La interrogadora Lyra Morll, investigación 26/Aleph-12, culto detectado "Los peregrinos de Hayte".

Funcidión 21-B, colmena Sibellus, Escintila

Signum Temporis: 211.715.M41

Los arbitradores y yo llegamos a la fundición 21-B y encontramos el complejo totalmente sellado. Fui capaz de convencer al espíritu máquina del cogitador para abrir las puertas exteriores del manufactorum. En el interior, descubrimos la fundición 21-B totalmente desierta; ni una señal de los 30 trabajadores que debían de encontrarse allí cumpliendo con sus labores.

La escuadra se dividió y comenzamos a buscar por todo el complejo. Acababa de encontrar varios agujeros en las paredes de rococemento de la fundición, como si alguien hubiera estado usando un perforador sin supervisión, cuando comencé a escuchar gritos a través de mi microtransmisor.

Dos arbitradores estaban investigando un almacén cuando fueron emboscados, y uno había sido atrapado y arrastrado tras una montaña de cajas mientras no paraba de gritar. De inmediato guie a un grupo de ataque al laberinto de cajas para recuperar al arbitrador. En una esquina oculta del almacén descubrimos el cuerpo de nuestro camarada, evidentemente muerto. La placa pectoral de su armadura de caparazón estaba abierta en canal, casi del mismo modo que las paredes de rococemento de la fundición.

En ese momento, fuimos atacados. Monstruosidades con aspecto de gusanos aparecieron de la oscuridad y acabaron con dos arbitradores casi inmediatamente. Respondimos con una ráfaga de fuego, pero los disparos de la escuadra rebotaban sobre las corazas de aquellas criaturas sin causarles ningún efecto, y mi pistola láser demostró ser igual de ineficaz.

Ordené a la escuadra retroceder, pero aquellas criaturas habían convertido el manufactorum en su madriguera. De la docena de hombre y mujeres que habían entrado en la fundición 21-B, solo yo y otros cuatro logramos escapar. Podrían haber sido cinco, pero nos vimos obligados a abandonar a uno que, tras recibir una mordedura de poca importancia, cayó paralizado e indefenso.

¿Tal vez ese veneno podría cultivarse de algún modo?

-LM

GUSANO DE SINOPHIA

Una pequeña y agresiva bestia con un apetito insaciable, el gusano de Sinophia es tan peligroso como desconcertante. De cuerpo pálido y fragmentado, los gusanos de Sinophia tienen una apariencia semitransparente que hace visibles sus órganos internos. La “cabeza” del animal está rodeada por un círculo de garfios, diseñados para penetrar la carne expuesta, mientras que su garganta está cubierta de hileras de dientes en anillo. Capaz de alimentarse de prácticamente cualquier tipo de carne, el gusano de Sinophia se abre paso por el interior de un cadáver o criatura viviente. Mientras se alimenta, el gusano absorbe la sangre, y más de un valiente ha sentido una oleada de horror al ver el cuerpo escarlata del gusano emergiendo de un cuerpo con su anzuelo anterior aun rebuscando en busca de más alimento.

En la naturaleza el gusano de Sinophia prefiere cadáveres en descomposición demasiado pútridos para los carroñeros. También infectan a cualquier animal tan desesperado como para comer dicha carroña, devorando su víctima de dentro hacia afuera. Las pocas víctimas humanas que han sobrevivido al ataque de un gusano de Sinophia afirman que pueden sentir cada movimiento del parásito dentro de sus cuerpos. Muy pocos pueden soportar dicha sensación y buscar ayuda—la mayoría se suicidan, sirviendo al deseo del gusano de alimentarse.

Tras un tiempo dentro de su víctima, el gusano comienza a dividirse, y cada segmento madura rápidamente hasta convertirse en un gusano independiente. Si se detecta a tiempo, la infección por gusano de Sinophia se puede curar con una combinación de cirugía y tratamientos químicos. Sin embargo, una vez el gusano ha comenzado a dividirse, la muerte es casi segura.

Perfil del gusano de Sinophia

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
28	—	15	20	42	08	30	25	—

Movimiento: 2/4/6/12

Heridas: 3

Habilidades: Contorsionismo (Ag), Escondarse (Ag), Tregar (F).

Talentos: Coraje.

Rasgos: Armas naturales (Dientes perforadores), Bestial, Miedo 1 (Inquietante), Reptante, Sentidos antinaturales, Tamaño (Diminuto), Dientes perforadores^{†2}, Segmentos independientes^{†3}.

^{†2}**Dientes perforadores:** Cuando ataca con éxito a su presa, el gusano se aferra y se introduce en su carne expuesta. Un gusano puede atravesar blindaje primitivo con 2 PB o menos. Después de introducirse en la carne, el gusano causa 1 punto de daño cada hora sin reducción por blindaje o por la bonificación de Resistencia (según la localización, el DJ puede determinar que el daño ocurre en menos tiempo). El gusano se puede extraer superando una tirada enfrentada de Fuerza durante los 3 primeros asaltos, en los cuales la víctima puede beneficiarse de la ayuda de otros (consulta la página 185 del Libro básico de **DARK HERESY**). Quien quiera ayudar a la víctima debe superar primero una tirada **Moderada (+0) de Agilidad**. La resbaladiza criatura suma un +5 a su Fuerza durante el primer turno, +10 el segundo y +15 el tercero. Después de eso, el gusano se introduce totalmente en el interior de la víctima y solo puede extraerse mediante cirugía.



^{†3}**Segmentos independientes:** Una vez en el interior de la víctima, el gusano comienza a dividirse, y cada segmento se convierte en un nuevo gusano. Aproximadamente una vez cada hora después de entrar en el cuerpo de la víctima, el gusano pierde un segmento (cada gusano tiene aproximadamente entre 8 y 12 segmentos), que comienzan a alimentarse por su cuenta a los cinco minutos. Cada segmento posee sus propios dientes perforadores y causan daño de forma independiente. Las víctimas normalmente ya han muerto mucho antes de que los nuevos gusanos sean lo suficientemente grandes como para dividirse por sí mismos.

Los gusanos también pueden extraerse superando una tirada **Complicada (-10) de Medicae**. El proceso tarda una hora.

Armas: Dientes perforadores (ver más arriba).

Blindaje: Ninguno.

Nivel de amenaza: Xenos minoris.



IDEAS DE Aventuras

Los gusanos de Sinophia son un arma de popular entre los sectarios de Khorne. Por ejemplo, al interrogar a sus cautivos se les amenaza con el “beso” de un gusano para hacerlos hablar. Los sectarios están dispuestos a introducir los gusanos en las reservas de comida de una colmena, especialmente en ganado vivo, con varios objetivos en mente. 1º: que los gusanos infecten al resto del ganado causando una crisis alimenticia, y con ello revueltas. 2º: que los gusanos infecten a la gente de la propia colmena. Los acólitos podrían ser llamados para detenerlos, así como investigar de donde obtienen los gusanos en primer lugar. Ya que los gusanos pueden vivir en casi cualquier cuerpo muerto, pueden camuflarse fácilmente en el interior de un cadáver.

Inquisidor Gelt, por favor acepte mi examen inicial por lo que es: solo la más simple de las disecciones. Prepararé una placa de datos más exhaustiva para una fecha posterior. En primer lugar, permítame establecer que bajo ninguna condición se debe manejar un gusano de Sinophia vivo sin algún tipo de guante protector, o mejor aún, utilizando solo instrumentos metálicos para examinarlo. Estas criaturas tienen sus gargantas cubiertas por numerosas hileras de dientes, e intentarán repetidamente introducirse en el interior de la carne que se ponga a su alcance.

Una vez en el interior de un cuerpo, el gusano se abre paso con lentitud, consumiendo la carne, sangre y vísceras libremente. A medida que se alimenta, el cuerpo segmentado del gusano se divide, y cada segmento individual madura hasta convertirse en un nuevo gusano. Por tanto, el gusano de Sinophia emplea a su huésped como despensa e incubadora, devorándolo vivo desde el interior.

He teorizado que esta práctica permite la distribución del gusano. Un huésped infectado a menudo recorre una cierta distancia antes de sucumbir al gusano y a su progenie para a continuación ser presa de carroñeros, muchos de los cuales consumen segmentos del gusano en el proceso. De ese modo se mantiene el ciclo vital del gusano. Aún más perturbador resulta pensar que este gusano tiene cierta semejanza con otros xenomorfos creados por los Slaughter, una raza alienígena particularmente impía que plaga nuestro sector.

Su fiel servidor.

Magos biologis Kaltos Melinte.



DE LOS DIARIOS DEL INQUISIDOR FELROTH GELT: 124.754.M41

Uno puede llegar a descubrir las mayores amenazas en las más pequeñas criaturas. Recientemente, mi séquito y yo mismo nos hemos cruzado con una funesta criatura xenos, apenas mayor que la palma de mi mano. Me refiero al gusano de Sinophia, un simple carroñero, pero presto a una labor totalmente diferente. Normalmente pálido y translucido, un gusano bien alimentado se tiñe de rojo brillante por la carne y sangre devorada. Los cultos al dios de la sangre los consideran sagrados, y han impulsado su comercio. Los sectarios de Khorne los usan para torturar a sus cautivos, y he visto con mis propios ojos cápsulas de gusanos revolcándose de forma obscena en un caldo de sangre y restos biológicos.

Nunca olvidaré mi primer encuentro con las víctimas del gusano de Sinophia. Nos encontrábamos en Malfi, donde los traidores disidentes estaban ocupados con la ocupación y la herejía, pasatiempos comunes entre su calaña. En esta situación los cultos florecieron, especialmente aquellos dedicados al señor de los cráneos. Uno de estos cultos sanguinarios fue empleado por una casa noble menor contra sus indeseables rivales políticos. Mi séquito y yo perseguimos a estos herejes hasta las profundidades de la colmena Cero, acorralándolos finalmente en sus propias cámaras de tortura y sus mataderos. Mientras los sectarios se preparaban para combatir en un estado de furia asesina, enviaron a sus prisioneros a ganar tiempo. Estos desgraciados habían recibido el “beso de Khorne”, un eufemismo para la infección por el gusano de Sinophia.

Gimiendo de dolor y avanzando contra nosotros, con pequeñas larvas rojizas cayendo de sus orificios abiertos, estos habitantes de la colmena estaban más allá de cualquier ayuda salvo una eliminación rápida. Liderando a mis tropas para cumplir su deber para con el ordo Malleus y el Emperador, acabamos con todos ellos. A esos desafortunados incluso les fue negada una muerte limpia. Desde sus heridas abiertas se desparramaron numerosos gusanos, todos cubiertos de sangre e hinchados por la carne consumida. Algunos se enterraron de nuevo en la carne de sus huéspedes en descomposición, mientras que otros se abrieron camino al exterior y fueron aplastados bajo nuestras botas.

Consideré el enviar a los pocos sectarios que capturamos vivos de vuelta a las cápsulas con los gusanos, pero me percaté de que, para los seguidores del dios de la sangre, aquello sería comparable a volverlos uno con su patrón. En lugar de ello los ejecuté de inmediato.



ROBAPIELES DE FEDRID

¿Cómo se describe a una criatura que nadie ha visto? El robapieles, un extraño ser nativo del mundo salvaje de Fedrid, es conocido solamente por su distintivo hábito—que matar hombres para apoderarse de su piel. Antiguos rumores de quienes están familiarizados con las bestias de los espesos bosques de Fedrid mantienen que el robapieles se ha materializado con una venganza, ya que ha atacado y asesinado a varias partidas de caza. Los restos desollados de las víctimas se encontraron colgados en primitivos armazones o pérgolas, una advertencia a cualquiera que pudiera tomar los peligros de los bosques a la ligera.

Pocas personas han sobrevivido a un ataque del robapieles, y aún menos pueden describirlo en acción. Virtualmente todos los testigos declaran lo mismo: un robapieles atacando no es más que una ondulación en el aire, una mancha en movimiento sin forma discernible. Algunos han dicho que aparece como un “vacío” en el aire, un punto móvil de distorsión visual.

Esto ha llevado a varias teorías sobre la verdadera naturaleza del robapieles. Algunos creen que son una especie de saltadores de árboles, un mántide con poderes incomparables de ocultación y camuflaje. Otros dicen que su invisibilidad apesta a tecnologías alienígenas y señalan a los eldar oscuros. Y por último, hay rumores que afirman que el robapieles es un demonio nacido en la disformidad, una criatura del caos que acude a Fedrid para realizar incesantes matanzas.

Independientemente del origen de la criatura, esta se basa en el sigilo y el ataque sorpresa. Aparentemente, los robapieles utilizan el dosel superior de la espesura, tendiendo puentes entre las copas de los árboles más seguros para rastrear a una posible víctima durante kilómetros antes de descender para matarla. Por lo general los viajeros solitarios o rezagados son atacados primero, el robapieles va diezmando un grupo uno por uno hasta que solo queda el cazador más fuerte, más hábil o más afortunado. Lo único que suele quedar atrás una vez que el robapieles ha terminado su trabajo son cadáveres despellejados, a menudo sin cabeza.



Las acciones del robapieles han llevado al surgimiento de varios cultos en Fedrid. Buscando imitar la habilidad del robapieles para tomar trofeos, estos sectarios se aprovechan de sus semejantes, persiguiendo, asesinando y despellejando a aquellos que viajan a los bosques de Fedrid para participar en expediciones de caza.

De los diarios del inquisidor Felroth Gelt: 042.924 M41

Cierta información reciente ha atraído poderosamente mi atención respecto al surgimiento de un nuevo y perverso culto en Fedrid. Las mundas salvajes son proclives a tales asuntos, y normalmente sus primitivas supersticiones pueden ser reconvertidas en favor del Imperio simplemente dirigiendo su adoración hacia la veneración del dios Emperador. Sin embargo, este culto es diferente. Surge de la influencia de poderes oscuros, y comparte su naturaleza insidiosa.

El culto del que hablo se llama “el sendero del robapieles” y también “la hermandad de las ladronas de piel”. Es común entre las guías y cazadoras de Fedrid, y ha logrado atraer a sus filas tanto a las nacidas en el planeta como a las visitantes forasteras. Normalmente desestimaría tal cosa como otro ejemplo de barbarismo en sociedades guerreras, que a menudo suelen formar buenas miembros para las FDP y la guardia imperial. Sin embargo, esta “hermandad” no son guerreras; son cazadoras que ahora acechan a sus propias ciudadanas. Al hacerlo, realizan espeluznantes rituales que deben ser detenidas, o de otro modo el caos encontrará una agradable bienvenida en el corazón de sus miembros.

ROBAPIELES OPCIÓN #1: BESTIA MÁNTIDA



Perfil de la bestia mántida

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
40	—	40	40	50	25	45	25	20

Movimiento: 6/12/18/36

Heridas: 15

Habilidades: Acrobacias (Ag) +10, Escondarse (Ag) +20, Movimiento silencioso (Ag), Perspicacia (Per), Rastrear (Int) +10, Seguimiento (Ag), Trepas (F) +20.

Talentos: Ambidiestro, Ataque relámpago, Ataque veloz, Caer de pie, Danza asesina.

Rasgos: Armadura natural 2, Armas naturales (garras afiladas), Brazos múltiples, Cuadrúpedo, Vigoroso, Visión en la oscuridad, Camaleón^{†2}.

^{†2}**Camaleón:** El robapielos es virtualmente invisible, normalmente apareciendo como poco más que un agujero en el tejido de la realidad. Todas las tiradas de Perspicacia para descubrir al robapielos sufren una penalización de -30.

Armas: Garras afiladas (1d10+4[†] A; Desgarradora, Primitiva).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Ninguno (cabeza 2, cuerpo 2, piernas 2).

Nivel de amenaza: Oscuro mayor.

ROBAPIELES OPCIÓN #2: DEMONIO DE LA DISFORMIDAD



Perfil del demonio de la disformidad

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
45	—	45	(8)	40	30	45	40	20

Movimiento: 4/8/12/24

Heridas: 15

Habilidades: Acrobacias (Ag), Esquivar (Ag), Hablar idioma (uno cualquiera) (Int), Perspicacia (Per).

Talentos: Ataque veloz, Caer de pie, Danza asesina, Sentidos desarrollados (todos).

Rasgos: Armas naturales (Garras), Criatura del más allá, Demoníaco (BR 8), Presencia demoníaca, Miedo 2, Visión en la oscuridad, Camaleón^{†2}.

^{†2}**Camaleón:** El robapielos es virtualmente invisible, normalmente apareciendo como poco más que un agujero en el tejido de la realidad. Todas las tiradas de Perspicacia para descubrir al robapielos sufren una penalización de -30.

Presencia demoníaca: La mera presencia del robapielos es suficiente para provocar una sensación de estar siendo observado y espiado. Todas las criaturas a menos de 20 metros reciben una penalización de -10 a las tiradas de Voluntad.

Armas: Garras (1d10+4[†] A; Desgarradora, Primitiva).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Ninguno.

Nivel de amenaza: Oscuro mayor.

Inquisidor Gelt, por favor excuse mi rudeza, pero creo que encontrará estas transcripciones muy esclarecedoras. Relatan historias sobre los "robapielos" que le mencioné en mi última carta, y creo que demostrarán ser de utilidad

- Lino Rybak, confesor

"Me encontraba liderando un grupo de nobles venidos de la colmena Sibellus de la propia Escintila. Uno de ellos, un joven inquieto llamado Armand, vagaba por su cuenta entre los arbustos, a pesar de mi advertencia en contra de alejarse del grupo. Lo encontramos dos días más tarde, colgando de una rama en el borde de un claro. Le habían arrancado el pelo, la piel, y despojado de todo lo que llevaba. Recuerden mis palabras, esto fue obra de los robapielos."

- Sy Nisbay, hermana famulata

"¿Ladrones de piel? ¡Bah! He oído hablar de ellos. Cualquiera que se adentra en el salvaje Fedrid lo ha hecho, por boca de los rumores de los cazadores. Nunca he visto ninguno, por lo que he escuchado no se pueden ver, pero Shaan, un amigo, vio uno una vez. Dijo que la jungla se abrió y se tragó a algún insensato."

- Gilante Mee, Guía



IDEAS DE AVENTURAS

Como DJ, tienes diferentes opciones para usar a los robapielos. En primer lugar, necesitas decidir qué son. ¿alienígenas, bestias o demonios? Una vez lo hayas hecho, puedes pedir a los acólitos que traigan un ejemplar (vivo o muerto) al ordo Malleus o al ordo Xenos. Además de eso, puedes añadir sectarios a la mezcla, obligando a los acólitos no solo a perseguir a una criatura especialmente hábil en ocultarse, sino a tratar con una banda de asesinos herejes sedientos de sangre. Si prefieres una aventura más larga, puedes invertir el orden de los acontecimientos—enviar a los acólitos a investigar a los sectarios y sus intenciones. Después, presentar las historias de los robapielos y dejar que los acólitos presencien el resultado de uno de sus asesinatos. Ahora no solo deben eliminar a un culto peligroso, sino que también deben cazar al dios al que adoran.

Si deseas complicar realmente el asunto, puedes combinar todos los rumores; existiendo al mismo tiempo una raza de inteligente de saltadores de árboles, así como un demonio de la disformidad sediento de sangre, ambos invisibles y peligrosos. Añade entonces al grupo de acólitos investigadores, y el escenario está preparado.

BESTIAS HEDIONDAS DE STRANK

En los desechos fétidos de Strank vive la infame bestia hedionda, una criatura de aroma tan penetrante que se ha convertido en sinónimo de cualquier cosa olorosa y apestosa en el sector Calixis. Si bien la mayoría considera que no es más que una metáfora de los granujas inmundos, y material de muchas bromas y groserías, la verdad es horrible.

Las bestias hediondas tienen una forma humana corpulenta y, si son capaces de mantenerse erectas, tendrían casi tres metros de altura. Normalmente se revuelcan a cuatro patas en las oscuras aguas de los pantanos en los que viven, gruñendo y bramándose unos a otros mientras se alimentan de tiernas plantas acuáticas y animales pequeños demasiado lentos para escapar. Cubiertos de capas de grasa, ya es una maravilla que puedan mover su enorme cuerpo, pero además son más rápidos de lo que parecen, y una carga de una bestia hedionda puede ser una visión temible. Sus caras son humanoides, hinchadas y de rasgos bestiales, con ojos de cerdo y una gruesa papada. Su cabello es lacio y grasiento, y crece en mechones a lo largo del cuello, la columna vertebral y la parte inferior del abdomen.

La piel de una bestia hedionda es un laberinto de surcos, cada uno dividiéndose en múltiples capas de carne podrida. Las capas externas de la piel a menudo se desprenden en grandes láminas, solo para ser consumidas por la propia bestia hedionda. Este ciclo de deterioro y renovación da como resultado el horrible hedor que le da a la bestia hedionda su nombre y fama en todo el sector. Cada criatura emite un hedor visible capaz de atravesar incluso los respiradores más avanzados.

Cuando es atacada, la bestia hedionda se abalanza sobre su atacante, intentando derribarlo para poder pisotearlo en el lodo del pantano. Aunque sus dientes son demasiado pequeños para ser de alguna utilidad, una bestia hedionda posee unas manos similares a las humanas, que usa para empujar a su enemigo bajo la superficie del agua, buscando simultáneamente golpear y ahogar a su oponente.

Perfil de la bestia hedionda de Strank

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
40	—	(8) 48	48	20	10	35	40	—

Movimiento: 4/8/12/24

Heridas: 25

Habilidades: Perspicacia (Per).

Talentos: Carga frenética, Coraje, Mandíbula de hierro.

Rasgos: Armadura natural 2, Bestial, Carga brutal, Cuadrúpedo, Estampida, Fuerza antinatural (x2), Miedo 2 (Temible), Regeneración, Tóxico, Vigoroso, Hedor espantoso^{†2}.

^{†2}**Hedor espantoso:** El olor de una bestia hedionda es tan penetrante que impide realizar tiradas basadas en el gusto y en el olor a menos de 10 metros de la bestia. Además, las tiradas basadas en la vista sufren una penalización de -20 debido a los ojos llorosos. Superar una tirada **Moderada (+0) de Resistencia** mientras se lleva un respirador eliminará las penalizaciones a las tiradas basadas en la vista. Sin embargo, el olor es tan potente que no permite repetir la tirada de Resistencia. Además, cualquiera que ataque a una bestia



hedionda a menos de 10 metros sufre una penalización de -20 a su Habilidad de Armas y Habilidad de Proyectiles. De nuevo, una tirada **Moderada (+0) de Resistencia** mientras se lleva un respirador eliminará la penalización, pero no se permiten repeticiones.

Armas: Desarmado (1d10+7[†] I; Primitiva, Tóxica).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Ninguno (cabeza 2, cuerpo 2, piernas 2).

Nivel de amenaza: Malleus minoris.



IDEAS DE AVENTURAS

Enviados para erradicar a las bestias hediondas de Strank, a los acólitos se les encarga la búsqueda del interrogador Sarangaas, quien desapareció en Strank mientras investigaba a aquellas mismas criaturas.

Una vez los acólitos comiencen su búsqueda de las bestias hediondas, el DJ debería introducir algunos rumores sobre las criaturas—como que las consideran inmortales debido a su contacto con la disformidad. Esta información apunta hacia un templo donde los colonos originales adoraban a los Poderes Ruinosos. Allí, los acólitos encontrarán más bestias hediondas, incluyendo algunas que no se han convertido por completo en bestias sin inteligencia, así como el altar donde los sectarios sacrificaban a los ciudadanos de Strank a los innumbrables horrores de la disformidad.

Informe del acólito Kaaper Baar 007.736 Mq1

Bajo sus órdenes, dirigí mis investigaciones hacia la provincia Natan. Encontramos evidencias de ruinas, pero de qué tipo no sabría decirlo. Ciertamente, este no podría ser el templo del que el interrogador Sarangaas nos habló, ya que había poco que encontrar salvo paredes desmoronándose y algunas pilares solitarios.

Nos adentramos en el interior, pilotando nuestros vehículos de exploración a través de la jungla, hasta que el agua se volvió fétida y horrendas humos cubrían el aire. Uno de los habitantes locales nos dijo que aquello era prueba de que las bestias hediondas vivían en las proximidades. Ordené activar los respiradores, recordándoles su deber hacia el trono, y continuamos.

No habíamos llegado muy lejos cuando un bramido atravesó el aire. Detuve nuestros vehículos y preparamos las armas. Escaneando los grupos de árboles cercanos con magnoculares, percibí que muchas de ellas tenían un aspecto enfermizo, colores extraños y formas retorcidas, como si estuvieran enfermas o infectadas. Nada se movió entre las ramas, lo que no es propio de Strank, donde hasta la más pequeña brizna está repleta de vida con miles de diminutas criaturas.

Mientras todo a mi alrededor permanecía en calma, me di cuenta de que podía escuchar pasadas chapoteas y las gruñidas de algún xenomorfo. Lentamente, ordené a nuestro vehículo avanzar hasta tener una vista clara de una laguna rodeada de ruinas. Con mis magnoculares, centré mi atención en la que solo podía ser la apropiadamente llamada bestia hedionda de Stench.

Por el trono, juro que nunca había visto antes a una bestia hedionda ni deseo hacerlo de nuevo. Son la burda imitación hinchada y contraída de un hombre, por cuyo tamaño apenas fui capaz de apreciar cómo se movían. Solo una permanecía en pie; el resto se revolcaban en el agua como bestias abominables.

Me temblaba la mano al pulsar el botón de grabación de mis magnoculares, así de aterradoras era su antinatural aspecto. Ofreciendo una oración por la fortaleza del Dios Emperador, comencé mi investigación para entender mejor a este enemigo. He incluido varias pictoimágenes junto a esta misiva, pero puede creerse cuando digo que no hacen honor a la impía sensación que provocan esas bestias.

Una vez acumulé suficientes grabaciones, ordené a nuestros vehículos atravesar el denso miasma, donde presentamos batalla con todo nuestro arsenal. Las bestias fueron eliminadas a medida que nuestras armas destruían sus cuerpos. El olor resultante era tan intenso que atravesaba incluso nuestros respiradores, causando algunas desmayos. Una bestia logró alcanzar el vehículo y lo golpeó con una fuerza tremenda que lo hizo temblar. Los hombres que cayeron a las infectas aguas enfermaron casi al instante, desarrollando llagas supurantes sobre su piel que rápidamente acabaron con sus vidas.

Con gran esfuerzo, fuimos capaces de vengar a nuestras compañeras caídas asesinando a dos bestias más. El resto huyeron hacia las profundidades de los pantanos. Temo que las balas y los proyectiles láser no sean suficiente para exterminar a esta amenaza; necesitaremos lanzallamas y armas de plasma para cumplir esta misión.



A la atención del inquisidor Selt

DE LOS DIARIOS DEL INQUISIDOR FELROTH GELT: 401.737.M41

Con los años, he visto a muchos acólitos trabajar a mi cargo. Algunos apenas tenían utilidad y eran apartados tras dejar de ser necesarios. Otros fueron considerados indignos de ser contactados de nuevo y fueron tratados de acorde a su posición. Unos pocos demostraron sus méritos y permanecieron a mi lado todo el tiempo que fueron capaces, mientras que los más escasos fueron tan prometedores que me sentí orgulloso de elevarlos a las filas del ordo Malleus.

El interrogador Sarangaas fue uno de esos individuos. Demostró ser valiente, leal y dedicado al ordo, firme en su fe hacia el Dios Emperador. Pero Sarangaas ahora se ha ido, perdido en algún lugar de los vastos pantanos de Strank, el más maloliente de los mundos.

Sarangaas viajó por Strank para investigar los rumores de extraños ritos realizados en honor de los Poderes Ruinosos. El culto realizando esos ritos (cuyo auténtico objetivo no alcanzo a comprender) estaba establecido alrededor de las Primeras Familias, la nobleza de Strank, descendientes de los colonos originales de ese indeseable mundo.

Yo también he escuchado los rumores. Normalmente se les puede encontrar en ciertas ruinas en las profundidades de los pantanos más recónditos de Strank. Estas tambaleantes estructuras de roca—las cuales no fueron levantadas por manos humanas—se dice que están cubiertas de extraños y blasfemos pictogramas. Algunas noches, los sectarios bailan bajo la luna llena y llaman a sus maestros—los más horrendos demonios. Se supone que los patrocinadores de este culto son una o más de las Primeras Familias, dirigidas por la ambición del poder que les prometen los Poderes Ruinosos a cambio de ofrendas de una naturaleza que prefiero no imaginar. Se dice que les piden la vida eterna. No enfermar, envejecer o morir, y permanecer como los maestros de Strank durante los milenios.

Si esto resulta ser cierto, demostraría que las familias traidoras son unas necias. Nada es cedido libremente por las malignas influencias de la disformidad. Todos sus deseos tienen un precio, e incluso solicitar solo un pequeño favor a un habitante de la disformidad puede traer consigo un coste inimaginable más adelante. Es como les dije a mis acólitos en muchas ocasiones—el precio de cualquier pacto oscuro será tu cordura y tu alma, o una vez que el pago se haya completado los demonios vendrán a reclamarlo.

Las pictocapturas del acólito Baar muestran obscenas parodias de la forma humana. Grandes masas hinchadas, cubiertas en lo que parecen ser capas de piel podrida y rasgada, desprendiéndose a trozos sobre las aguas contaminadas en las que retozan. Me estremezco al pensar lo que Baar debe haber experimentado de primera mano, y ahora me doy cuenta de porqué algunos fueron incapaces de disparar con precisión—fueron afectados por el apestoso hedor que acompaña a cada bestia.

Incluso si estos seres fueron hombres hace tiempo, ya no lo son. Estas bestias hediondas no son más que monstruosidades descerebradas que perdieron hace mucho tiempo la conciencia y la razón. Solo veo una solución—una rápida y misericordiosa eliminación.

¿Podrían ser las bestias que encontró el acólito Baar algunos miembros de las Primeras Familias originales? ¿Son las bestias hediondas de Stench realmente inmortales? Si lo son, no puedo imaginar una mejor advertencia sobre los peligros de involucrarse con los poderes oscuros que las pictocapturas en mi escritorio. Si esta es la idea de inmortalidad que tiene la disformidad, entonces gustosamente consagraré mi alma a la bendición del Dios Emperador antes que vivir para siempre atrapado en semejante estado.



CHAMAN ALIMAÑA

“¿Chamanes alimaña? En mi opinión, son igual de peligrosos como aliados y como enemigos. Son escoria de la colmena con poderes no autorizados corriendo por sus venas que huyen de la justicia del Aquila Imperial y se esconden en las profundidades de las colmenas y las junglas más húmedas de los mundos letales. Sin embargo, en raras ocasiones, sus talentos únicos han resultado ser útiles...”

—Inquisidor Felroth Gelt

Aunque la inquisición y las temidas naves negras se esfuerzan por garantizar que cada psíquico sea llevado a la Scholastika Psykana y allí sea autorizado o enviado a la sagrada Terra para su “proceso final”, las autoridades imperiales no pueden estar en todas partes. A veces, alguien con potencial psíquico pasa desapercibido, especialmente entre las ingentes masas de trabajadores de los mundos colmena, o en los salvajes mundos letales y fronterizos donde apenas hay dominio imperial.

Al carecer de cualquier tipo de enseñanza sobre sus poderes, estos pobres desgraciados a menudo sufren un destino terrible. Si no se destruyen a sí mismos con su poder disforme descontrolado, a menudo son asesinados por sus supersticiosos vecinos. Unos pocos sobreviven lo suficiente para huir a las tierras baldías de su planeta, ya sean montañas, bosques o las entrañas de una subcolmena. Allí desarrollan sus poderes por sí mismos, mediante intuición y experimentación.

Aquellos que sobreviven sin llamar la atención de los poderes que acechan en la disformidad se convierten en una extraña casta de psíquicos, parcialmente salvajes y extraordinariamente sintonizados con su entorno. Con frecuencia exhiben la capacidad de convocar bestias para combatir por ellos, y en algunos casos incluso pueden comunicarse con ellas.

Estos psíquicos, conocidos como chamanes alimaña, pueden ser valiosos aliados de bandas de las colmenas o de tribus salvajes, aunque los tratan con desconfianza. Sus poderes los hacen temibles en la batalla y muy útiles en cuestiones de estrategia, y pueden alcanzar posiciones de autoridad dentro de estos grupos como adivinos o videntes. En estos casos, es más probable que el chaman alimaña recurra a trucos y engaños antes que al poder de la disformidad. Sin embargo, cuando alguien puede controlar a tremátodos devoradores y lobos sable, pocos están dispuestos a poner en duda sus palabras.

El método de la inquisición para tratar con un chaman alimaña consiste en un equipo de eliminación seguido de una hoguera para el brujo. Sin embargo, en ocasiones algunos inquisidores radicales emplean a estos individuos para sus propios fines, considerándolos resistentes e ingeniosos. Por supuesto, si alguien supiera que no son psíquicos autorizados, los chamanes alimaña probablemente serían ejecutados en el acto. Un riesgo aceptable para que la mayoría de los inquisidores.

Incluso trabajando bajo el sello inquisitorial, el chaman alimaña sigue desconfiando y aislándose de sus compañeros, incluso más que un psíquico normal. Quienes provienen de mundos avanzados o de escalafones superiores los encuentran horriblemente retrógrados e incivilizados, mientras que las personas provenientes de sociedades primitivas los consideran temibles místicos y hechiceros. Casi todos sienten una gran inquietud alrededor de un chaman alimaña, como si pudieran notar el poder descontrolado de la disformidad bajo su piel.



CHAMAN ALIMAÑA COMO MEJORA DE ÉLITE

Esta mejora no solo define los poderes del psíquico, sino que también define quien es—un paria de la sociedad imperial, desconfiado y potencialmente peligroso para aquellos a su alrededor. Esta mejora solo se puede adquirir gastando experiencia durante la creación del personaje; los chamanes alimaña nacen, no se hacen.

Restricciones: Solo los psíquicos pueden adquirir esta mejora. El psíquico debe adquirir el poder “señor de las bestias” tan pronto como le sea posible (esto incluye elegir la disciplina Telepatía).

Coste de la mejora: 200 pe.

Efecto: El chaman alimaña gana el rasgo No autorizado, así como el rasgo Primitivo como si proviniese de un mundo salvaje (si el personaje ya era de un mundo salvaje, no gana el rasgo 2 veces). También obtiene las habilidades Perspicacia y Supervivencia, y gana el poder psíquico menor “convocar criatura” (además de cualquier otro poder psíquico menor que pudiera adquirir durante la creación del personaje). Por último, pueden adquirir las mejoras nombradas a continuación en cualquier momento de su carrera profesional. Si un chamán alimaña proviene de un mundo colmena, pierde los beneficios del rasgo Cavernas de acero.

No autorizado: A diferencia de la mayoría de psíquicos imperiales, el chaman alimaña no ha subido a bordo de las temidas naves negras para viajar a la sagrada Terra. No suma los 3d10 años a su edad inicial ni tira en la tabla de efectos secundarios de la autorización del libro básico de **DARK HERESY**. Esto, sin embargo, tiene sus propios peligros. Si una figura de autoridad descubre que el personaje no ha sido

autorizado, intentará quemarlo en la hoguera por brujo, o al menos enviará a un equipo de eliminación tras él. Incluso las fuerzas de la inquisición podrían ser incapaces de salvarlo de este destino (de hecho, algunas facciones de la inquisición podrían participar en su caza). Los inquisidores radicales son los más propensos a emplear los servicios de un chaman alimaña.

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Saber popular (Bajos fondos)	100	H	—
Voz inquietante	100	T	—
Sentido desarrollado	100	T	—
Poder psíquico menor (Sentidos animales)	100	T	—
Robusto	100	T	—
Supervivencia +10	100	H	—
Rastrear	100	H	—
Alma oscura	200	T	—
Engañar	200	H	—
Recio	200	T	—
Mandíbula de hierro	200	T	—
Impávido	200	T	—
Poder psíquico mayor (Bestia aliada)	200	T	—
Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Sierra)	200	T	—
Protocolo (Dementes)	200	T	—



NUEVO PODER PSÍQUICO MENOR

SENTIDOS ANIMALES

Umbral: 10

Concentración: Acción completa

Mantenimiento: Si

Alcance: 50m

El psíquico extiende su mente para observar y oír a través de los ojos y los oídos de las criaturas cercanas. Una vez activado este poder, el psíquico puede emplear los sentidos de cualquier criatura situada a menos de 50 metros. El psíquico debe ser consciente de la criatura que quiere afectar antes de poder usar este poder. Mientras mantiene el poder, el psíquico solo puede realizar media acción cada turno, ya que está distraído por lo que percibe a través de la otra criatura. El psíquico puede realizar tiradas basadas en la Percepción como si estuviera presente en la localización de la criatura, utilizando la característica de Percepción y las habilidades pertinentes que posea el animal.

El psíquico solo puede percibir mediante los sentidos que posea la criatura (por ejemplo, no podría ver a través de una criatura ciega). El poder tampoco permite al psíquico emplear los sentidos antinaturales que esa criatura pueda poseer, como, por ejemplo, ultrasonidos.

Nota: Este poder no permite al psíquico controlar adonde mira la criatura afectada. El animal actuará con normalidad, escapando del alcance del poder del psíquico (y terminando así con sus efectos) o incluso atacándolo si percibe su presencia y es particularmente agresivo o está hambriento. Sin embargo, el psíquico puede usar otro poder, como “Señor de las bestias”, para controlar a la criatura al mismo tiempo que ve a través de ella.

Derrame: Por cada 5 puntos en que se supere el umbral psíquico del poder, puedes extender el alcance de este poder a 10 metros adicionales.

NUEVO PODER PSÍQUICO MAYOR (DISCIPLINA TELEPATÍA)

BESTIA ALIADA

Umbral: 18

Concentración: Acción completa

Mantenimiento: No

Alcance: 10m

El psíquico intenta dominar a un animal infundiéndolo de una impronta permanente y así convirtiéndolo en un leal aliado. El psíquico solo puede usar este poder sobre criaturas con el rasgo Bestial, con menos de 20 heridas, y una característica de Inteligencia inferior a 05 (el DJ podría aplicar más limitaciones a su propio criterio).

Una vez usado este poder, el psíquico y su objetivo realizan una tirada enfrentada de Voluntad. Si el psíquico tiene éxito, la bestia percibe al psíquico como al líder de la manada, o el miembro dominante de su propia especie. La bestia aún actuará por instinto, pero permanecerá cerca del psíquico y seguirá sus órdenes telepáticas. Este efecto es permanente. Sin embargo, si el psíquico da alguna orden a la bestia que implique herirse a sí misma (caminar sobre llamas, arrojarse por un acantilado, etc.) el psíquico debe superar una tirada **Difícil (-20) de Voluntad**. Si el psíquico tiene éxito, la bestia cumplirá la orden; en caso contrario, esta se libera del control mental. El psíquico puede controlar como máximo tantas criaturas como su factor psíquico.

Si el psíquico falla su intento de dominar a la bestia, o si esta queda libre del control del psíquico, a partir de ese momento la bestia lo atacará en un estado de furia frenética. No huirá ni se retirará, y si el psíquico intenta usar sus poderes contra la bestia, en esta ocasión recibirá una bonificación de +10 para resistirse a sus efectos.



LANGOSTA DE SANGRE XÓTHICA

Los parásitos xenos autóctonos de la mayoría de los mundos son principalmente eso... parásitos. Aunque son peligrosos para un hombre que esté solo o para un pequeño grupo, rara vez representan una amenaza para la población total de un planeta por lo que son ignorados por las autoridades.

Sin embargo, la langosta de sangre xóthica se ha convertido en material de las historias de terror en los mundos agrícolas del sector Calixis. Descubierta por primera vez por el imprudente y necio comerciante independiente Severthon Xoth en el M39 en un planeta en la zona del giro del sector Calixis, los enjambres mataron a la mayor parte de su expedición. Los supervivientes huyeron, llevando sin saberlo varios huevos a bordo. Para cuando Xoth se dio cuenta de su error y el ordo Xenos puso en cuarentena el planeta, las criaturas ya se habían extendido por varios lugares del sector Calixis.

Xoth fue ejecutado, pero se le puso su nombre al descubrimiento, una broma mórbida por parte del ordo Xenos. Las llaman langostas de sangre (debido a su preferencia por ese líquido), pero no solo se alimentan de ella; también drenan los fluidos de cualquier animal o planta que encuentran. Se sabe que en algunos mundos agrícolas han surgido enjambres que han diezclado los cultivos y causado graves hambrunas. En planetas con poblaciones humanas más grandes, comunidades enteras pueden ser aniquiladas en cuestión de horas. Peor aún, las criaturas ponen huevos en el grano de los cereales, donde son transportados listos para eclosionar en el siguiente planeta.

El administratum ha determinado de que el control de plagas estándar es insuficiente. El procedimiento correcto requiere la intervención de fuerzas de la guardia imperial o FDP armadas con material incendiario y tanques Hellhound para incinerar campos, bosques e incluso pueblos enteros. En el caso de enjambres masivos, algunos funcionarios del administratum han realizado bombardeos localizados con buques de guerra en órbita. La intensidad de la purga es esencial, ya que basta un grupo de huevos para que un enjambre se reproduzca.

Perfil del enjambre de langostas de sangre

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
25	—	07	12	35	05	41	10	—

Movimiento: 4/8/12/24

Heridas: 60

Habilidades: Esquivar (Ag), Perspicacia (Per) +10.

Rasgos: Armas naturales (un millar de agujones), Bestial, Levitador 4, Miedo 1 (Inquietante), Exsanguinación^{†2}, Abramador^{†3}, Tamaño (variable)^{†4}, Enjambre^{†5}.

^{†2}**Exsanguinación:** La langosta de sangre xóthica bebe los fluidos de su presa mientras la desafortunada aún sigue viva, y un enjambre de esas criaturas puede terminar con rapidez incluso con un humano voluminoso. Cuando un objetivo reciba daño de un enjambre de langostas de sangre, durante su siguiente turno sufre 1d5 heridas que ignoran blindaje y bonificación de Resistencia. Para evitar esto, el objetivo puede emplear media acción para aplastar y sacudirse los insectos, lo que logrará si supera una tirada **Moderada (+0) de Agilidad**.



^{†3}**Abrumador:** Un enjambre de langostas de sangre xóthicas está formado por millones de insectos, y es capaz de atacar a múltiples objetivos al mismo tiempo. Por cada 10 heridas que conserve el enjambre, puede realizar un ataque cuerpo a cuerpo adicional como parte de una acción de ataque normal. Estos ataques nunca pueden ser contra el mismo objetivo.

^{†4}**Tamaño:** Un enjambre crece o se disminuye en función de la cantidad de langostas que queden con vida. Un enjambre de 1–20 heridas tiene tamaño normal, con 20–40 heridas tiene tamaño Voluminoso, entre 40–60 heridas tiene tamaño Enorme, y un enjambre con más de 60 heridas sería Descomunal. Además, los enjambres pueden entrar en habitaciones, cubrir campos y en general extenderse por grandes espacios a discreción del DJ.

^{†5}**Enjambre:** Cualquier ataque que no tenga la propiedad Explosión, Lanzallamas o Dispersión solo causa la mitad de daño a esta criatura. En la mayoría de circunstancias, un enjambre no puede ser apresado, derribado o acobardado, y el enjambre podría penetrar a través de pequeñas aberturas como conductos, rejillas y similares, pero no puede saltar. El enjambre se considera destruido cuando sus heridas se reducen a 0. Los ataques del enjambre tienen un valor de penetración variable (se calcula por cada ataque con éxito), lo que representa su capacidad de envolver a sus víctimas y atacar zonas vulnerables.

Armas: Un millar de agujones (1d10 A[†]; Pen 1d5; Desgarradora, Primitiva).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Ninguno.

Nivel de amenaza: Xenos majoris.

DE LOS DIARIOS DEL INQUISIDOR FELROTH GELT: 760.M41

Mi única experiencia con las malévolas langostas de sangre xóthicas ocurrió durante mis aventuras en el mundo agrícola de Orbel Quill. Viajé allí acompañado por varios de mis acóltios y la fragata Coraje, para dar caza a un sub-culto de peregrinos de Hayte. Sabía por una fuente de confianza que este grupo particular de herejes estaba experimentando con un “arma biológica de una simpleza aterradora”. Preocupado por las posibilidades, los perseguí hasta Orbel Quill.

Una vez aterrizamos, determiné que el culto se había refugiado en una pequeña isla apartada del continente principal. Solo había un asentamiento en la isla, e inmediatamente aterrizamos allí con varios compañeros de confianza y un grupo de hombres de armas.

Nos habíamos preparado con varias identidades falsas, pero no fuimos detenidos ni interrogados mientras volábamos sobre el asentamiento. Aterrizamos en la tosca pista de aterrizaje y lideré a mi grupo hacia el interior del pueblo. Parecía desierto, y los huertos y campos que rodeaban los edificios estaban extrañamente consumidos y muertos. Mi grupo se dispersó por el asentamiento y rápidamente encontramos signos de una retirada apresurada. Alger Van Cleef, un rastreador de gran habilidad, siguió el rastro de los peregrinos hasta un enorme granero excavado en la colina.

La puerta estaba sellada desde el interior, pero me deshice de la cerradura con mi rifle inferno. En el interior del inmenso espacio de almacenaje encontramos a los granjeros locales... o lo que quedaba de ellos.

Hombres, mujeres y niños, ninguno había sido perdonado. Parecían haber muerto en una terrible agonía. Descompuestos y disecados, con cada gota de líquido drenada de su carne. Tan pronto como los encontramos, Van Cleef se inquietó y exigió que nos fuéramos de allí de inmediato.

Mientras retrocedíamos a la lanzadera, escuchamos un extraño zumbido, como el batir de un millón de pequeñas alas. Una inmensa nube negra de langostas de la sangre surgió de la hierba muerta y se abalanzó sobre nosotros. Dos de los nuestros fueron envueltos casi al instante. Solo puedo rezar por que sus muertes fueran rápidas. Disparamos y atacamos contra a la horda, pero era como golpear al océano.

Estoy convencido de que hubiéramos muerto si no fuera por Galvar Stern. El excepcional ex-guardia imperial había traído consigo un lanzallamas de abordaje, y las llamaradas de combustible ardiente mantuvieron a raya a la horda el tiempo suficiente para destruir la isla entera con una descarga de precisión desde la batería de cañones de la fragata. Mi único consuelo es la certeza de que los sectarios sufrieron el mismo destino que sus víctimas.



IDEAS DE AVENTURAS

Mientras investigan un culto a la sangre local, los acóltios pueden realizar un inquietante descubrimiento. Los adoradores de Khorne se han infiltrado en el culto, llevando consigo depósitos sellados con langostas de sangre. Su plan es liberarlas durante una de las ceremonias del culto, donde la abundancia de sangre volverá frenéticas a las langostas. Eventualmente los cultistas del caos esperan que la sangre de cada hombre, mujer y niño en el planeta sea drenada como ofrenda a su cruel maestro.

Cuando los acóltios se embarcan a bordo de la nave de un capitán cartógrafo, están indefensos contra la eclosión de un grupo de huevos de langostas de sangre en los graneros de la nave. Los insectos eclosionan a mitad del viaje, y están muy, muy hambrientos. Ahora los acóltios están atrapados en una nave con un voraz enjambre, y no hay lugar adonde huir...

ÁLZATE



No esperes a que el
alienígena invada tu mundo
¡UNETE HOY!

Mátalos antes de que
ellos te maten.



XENOS

USAR XENOS EN TU
CAMPAÑA

•

ELDAR

•

ENOULIANOS

•

ESCLAVIZADORES

•

GENESTEALER

•

LICTOR

•

ORKOS

•

SIMULACRA

CAPÍTULO V: XENOS

“He conocido a alienígenas en mis viajes a través del imperio y más allá. Muchos de ellos están interesados en las estrellas del sector Calixis—algunos para saquearlas, otros por venganza, y otros que buscan alimentarse de los ciudadanos del reino del Emperador. Las especies xenos son tan variadas e inconstantes como las propias estrellas, y no he conocido ninguna a la que consideraría de confianza.

De todos ellos, evito a los slaught. Los hombres-gusano de Hazeroth son impíos carroñeros. Nada bueno puede salir de contactar con ellos. Aún sufro terribles pesadillas sobre gusanos andantes.

De todos ellos, odio a los pieles verdes. Los orkos no son más que bestias violentas y conquistadoras. Buscan pelea, y se la concedo con gusto cuando me cruzo con una de sus desvencijadas naves.

De todos ellos, temo a los eldar. Pueden ser raros de encontrar en las estrellas de Calixis, pero aquellos que permanecen aquí no son de trato fácil. Les temo porque los eldar conocen muchos secretos, y no comparten este conocimiento a menos que sea ventajoso para ellos. Solo he negociado con los eldar en una ocasión, y todavía me arrepiento de ello.”

—Comerciante independiente Ansellion Aquairre

Aunque el Imperio del hombre domina el sector Calixis, no siempre fue así. La cruzada de Angevin encontró y destruyó multitud de civilizaciones alienígenas que se atrevieron a desafiar la voluntad del Emperador, dejando solo ruinas en los dispersos planetas. Otras huyeron antes que enfrentarse a la furia del imperio, escapando a mundos distantes y estrellas lejanas. Sin embargo, algunas especies xenos aún acechan en el sector o en las profundidades de la cercana región del halo de estrellas, donde observan... y esperan. Otros xenos buscan activamente la caída del sector Calixis; hordas de orkos han asaltado el mundo de Kulth durante décadas, mientras que los mercenarios enoulianos y los misteriosos simulacra acosan muchos mundos del imperio en las marchas de Drusus.

Muchos alienígenas desconfían temerosos del imperio, y con razón, ya que sabes que es cuestión de tiempo que atraigan la atención del ordo Xenos. Pero no a todos los xenos les espera la exterminación como a un grox siendo llevado al matadero. Existen algunos, seguros de su fuerza, que buscan oponerse al Imperio a cualquier oportunidad, y disfrutan atacando las obras de la humanidad, destruyendo sus poderosas naves de batalla, saqueando colonias distantes, arrebatándolos sus bienes y esclavizando a sus ciudadanos.

El cercano halo de estrellas es una región donde aún quedan muchos xenos, apenas percibidos de reojo por los ciudadanos imperiales del sector Calixis. Los rumores insisten en que muchas de las civilizaciones alienígenas que fueron expulsadas por la cruzada de Angevin solo están allí a la espera de que, algún día, puedan volver y descargar su terrible venganza contra los mundos de la humanidad.



USAR XENOS EN TU CAMPAÑA

Las especies alienígenas inteligentes ofrecen mucho más que simplemente “el monstruo de la semana” al que enfrentarse. Los xenos tienen sus propios planes y objetivos que pueden preparar una historia más profunda. Por ejemplo, un lictor acechando las tierras salvajes de Mortressa podría estar eliminando selectivamente a los humanos de las formas más terribles posibles, pero dejando vivir a los psíquicos para provocar un miasma psíquico de miedo y horror que atraerá a la infestación tiránida como una polilla a la luz.

Otra cosa a tener en cuenta es que la mayor parte de las criaturas xenos tienen una sociedad y una cultura propias. Explorar los aspectos de esa cultura, ya sea un fuerte sentido del honor personal, un código social que no da pie al individualismo, o algo totalmente diferente, todo ofrece una excelente oportunidad dentro del juego.

Los xenos ofrecen una perspectiva inhumana desde una fuente que no requiere (necesariamente) que los personajes jugadores los destruyan al primer contacto. La “corrupción moral” que podría ocurrir para aquellos que simpatizan con las circunstancias de una raza alienígena es otra faceta interesante que el DJ puede introducir en su campaña.

ELDAR

“Cuidate de los xenos que imitan el rostro de la humanidad. Si sospechas que alguien simpatiza con un xenos, o lo esconde, denúncialo de inmediato al Adeptus Arbites.”

—letrado en el espaciopuerto de puerto iracundo

Los eldar son una extraña y misteriosa raza, los últimos supervivientes de una antigua civilización al borde de la extinción. Los eldar una vez gobernaron la galaxia, cuando los ancestros de la humanidad apenas daban sus primeros pasos. De acumular un poder tan trascendente descendieron a la decadencia y el libertinaje; su civilización cayó en la anarquía y el caos, y la reacción psíquica resultante abrió un agujero en el tejido de la realidad que aún es visible a día de hoy—el ojo del terror. Incontables eldar murieron durante la caída, los supervivientes huyeron en ingenios espaciales conocidos como mundos astronave. Cuántos lograron escapar es un misterio incluso para los eldar, pero han sido una raza errante desde entonces, los restos desperdigados de antaño una gran cultura dispersa por las estrellas, luchando por su propia existencia.

Los eldar tienen poca presencia en el sector Calixis, a excepción del mundo astronave de Kaelor, cuya ruta de migración lo atrae al sector una vez cada mil años. En tales ocasiones, las autoridades imperiales tienen instrucciones estrictas—y confidenciales—del ordo Xenos para recibirlos con una gran bienvenida. La flota de batalla Calixis está encargada de interceptar cualquier nave que intente contactar con el mundo astronave.

Más a menudo, los eldar pueden ser vistos discretamente en mundos de todo el sector, preparando sus sutiles maquinaciones desde las sombras. Se rumorea que algunos miembros radicales del cónclave calixiano mantienen contacto intermitente con agentes eldar mediante contactos humanos. Los comerciantes independientes son intermediarios más probables, ya que sus actividades autorizadas les conceden una razón legítima para comerciar con razas xenos y reunirse con miembros de la inquisición. El ordo Xenos siempre está ansioso por conocer más sobre los eldar para combatir su insidiosa influencia, y sobre su avanzada tecnología para emplearla en pos de los objetivos del Imperio.

MUNDOS VÍRGENES

Múltiples mundos en zonas remotas del sector Calixis—especialmente aquellos en la ruta migratoria del mundo astronave Kaelor, incluyendo el Semillero AFG:218—son designados como mundos vírgenes por los eldar. Estos mundos fueron creados por ellos antes de la caída, terraformados usando técnicas mucho más avanzadas que las del adeptus mechanicus. Se pretendía que estos planetas fueran el futuro asentamiento de colonos eldar. Sin embargo, pocos fueron colonizados; en su lugar se volvieron mundos exuberantes y fértiles en ausencia de los eldar. Muchos de estos mundos han sido reclamados por viajeros imperiales, ignorantes de sus orígenes y de las estructuras oseas que se ocultan en los remotos extremos de su superficie. La mayor parte de los conflictos históricos entre los eldar y el Imperio en el sector han tenido lugar en esos mundos, y los colonos que aún sobreviven sobre un conocido mundo virgen, a menudo son apoyados con

regimientos de la guardia imperial para protegerlos contra la amenaza eldar. Comprensiblemente, el ordo Xenos tiene un gran interés en esos mundos, y a menudo mantiene una discreta presencia alrededor de sus colonias.

LA TELARAÑA

Mientras que sus mundos astronave existen en el universo material y tienen grandes y elegantes naves a su disposición, los eldar viajan por la galaxia mediante la telaraña en lugar de la disformidad, atravesando grandes distancias en una fracción de segundo. La telaraña es un laberinto de túneles que se entrecruzan y dividen entre el mundo real y la disformidad, sin ser parte de uno o del otro. La telaraña conecta un número casi infinito de entradas, desde los propios mundos astronave hasta la superficie de incontables mundos y extraños lugares. Algunos túneles son tan extensos como para permitir el paso de flotas enteras, mientras que otros apenas abarcan lo suficiente para que lo atraviesen eldar caminando en fila de a uno. En el sector Calixis, un puñado de mundos ocultan portales a la telaraña en su superficie, y otros se encuentran ocultos en rincones olvidados del espacio, como nubes de polvo estelar y cinturones de asteroides. Las localizaciones de estos portales a la telaraña son secretos que los eldar protegerán a casi cualquier precio.

JOYAS ESPIRITUALES

Todos los eldar poseen una brillante gema o una piedra pulida que llevan sobre el pecho. Conocidas como piedras de la senda, están formadas por un cristal psicoreceptivo en sincronía solo con la mente de su dueño. El propósito de la piedra de la senda es capturar la energía psíquica del eldar cuando esta es liberada en el momento de su muerte. Después de eso se convierte en una joya espiritual, y contiene gran parte de la personalidad de un eldar, sus recuerdos y su ego; la piedra se convierte en un receptáculo para el alma del eldar. Los eldar aprecian las joyas espirituales por encima de todo lo demás, y llegarán a cualquier extremo para preservarlas y recuperarlas. La mayor parte de la actividad eldar en el sector Calixis tiene que ver con rastrear y reclamar joyas espirituales perdidas.



LA BIBLIOTECA NEGRA

La inquisición tiene muchas leyendas sobre la biblioteca negra—un lugar de gran conocimiento eldar apartado del espacio y el tiempo en las profundidades de la telaraña. Se dice que, solo un puñado de hombres—todos ellos miembros de la inquisición—han llegado a entrar en la biblioteca negra. Ninguno ha hablado sobre lo que ha visto en su interior.

La biblioteca negra se mantiene envuelta deliberadamente en el misterio. Los susurros y rumores sobre ella ayudan a mantener vivo su mito, encubriendo los verdaderos objetivos de la inquisición en lo que concierne a negociaciones con los eldar. La biblioteca negra es un excelente motivador del drama, ya sea como objetivo que deben alcanzar los personajes o como algo que proteger a cualquier precio.

VENGADORES IMPLACABLES ELДАР

Casi al borde de la extinción, acosados por fuerzas hostiles, muchos eldar recorren ahora la senda del guerrero y toman el manto de un guerrero especialista. Mientras que muchos eldar toman las armas solo en tiempos de gran crisis, quienes caminan por la senda del guerrero abrazan por completo el arte de la guerra y dedican hasta su último aliento a alcanzar la perfección militar. La senda del guerrero es larga y compleja, y se divide en varias ramas. Cada una de ellas es la de un guerrero especialista que abarca diferentes facetas del dios de la guerra eldar, Khaine. Existe al menos un altar del guerrero en cada mundo astronave, y es allí donde los guerreros especialistas entrenan su arte en tiempo de paz.

Los guerreros especialistas más comunes son los vengadores implacables. Quienes acuden al altar de los vengadores implacables son la manifestación de la nobleza del guerrero, sin mostrar clemencia a sus enemigos y dedicados sin descanso a su pueblo. Cuando no se encuentran en guerra o en una misión, los vengadores implacables se dedican al altar del guerrero, meditando sobre la batalla, estudiando las tácticas y estrategias de sus ancestros y practicando sus habilidades con las armas. Las máscaras y armaduras rituales de los guerreros especialistas los diferencian como los soldados de élite de su raza.

Aunque rara vez se los puede encontrar fuera de su mundo astronave, los vengadores implacables siguen siendo los guerreros especialistas eldar más conocidos, ya que son tropas habilidosas y adaptables, enviadas para tratar con cualquier amenaza externa. Son los vengadores implacables a quienes envían los videntes eldar para realizar misiones importantes. Cuando una antigua reliquia debe ser recuperada, o un antiguo portal a la telaraña debe ser defendido, los vengadores implacables son enviados a realizar la tarea. Cuando una colonia es descubierta en un mundo virgen, los vengadores implacables acuden a eliminar a los intrusos. En ocasiones, cuando un vidente necesita reunirse con agentes del Imperio, los vengadores implacables le acompañan como guardaespaldas.

En batalla, los vengadores implacables usan sus propias catapultas shuriken, un arma que dispara una ráfaga de discos afilados como cuchillas. En manos de un vengador implacable estas armas son mortíferas, creando una tormenta de shuriken casi inevitable capaz de hacer pedazos a sus enemigos. Los vengadores implacables son guerreros pacientes y metódicos, tan furiosos en sus ataques como inamovibles en su defensa. Poseen una misteriosa capacidad para comprender el flujo de la batalla, casi del modo que un marinero comprende las corrientes marinas, cabalgando sus olas y usándolas para sobrepasar a sus enemigos. En un momento podrían desatar una lluvia de fuego justo antes de saltar sobre las líneas enemigas con sus espadas para retroceder casi de inmediato; todo ello solo para atraer a su enemigo a una emboscada perfectamente calculada.

Un vengador implacable destaca sobre otros eldar, y su adornada armadura azul les hace aún más impresionantes a pesar de no ser más corpulentos. La armadura comprime varias capas de metal flexible pero resistente, permitiendo a su portador libertad de movimientos sin hacerle vulnerable a los ataques. Los vengadores implacables llevan altos yelmos adornados con runas místicas y grandes crestas con el pelo de criaturas exóticas.



IDEAS DE AVENTURAS

Los acólitos son enviados a investigar la misteriosa desaparición de un grupo de colonos en un recientemente establecido planeta en los límites del sector Calixis. A su llegada descubrirán que no solo los colonos se han desvanecido, sino que la propia colonia ha sido dismantelada metódicamente, como si todo rastro de los humanos en ese mundo hubiera sido eliminado. La única evidencia de cualquier ataque son pequeños discos afilados como cuchillas dispersos por los bosques de alrededor, lo que sugiere actividad xenos. Los culpables son una pequeña escuadra de vengadores implacables enviados a eliminar a los intrusos, ya que ese planeta es en realidad un mundo virgen eldar. Los vengadores implacables aún están cerca y deben darles caza antes de que puedan llamar a más refuerzos.

Un inquisidor ha organizado una audiencia con un vidente eldar y desea que los acólitos lo acompañen a la reunión. El encuentro no se desarrolla como está previsto, ya que un grupo puritano de seguidores del ordo Xenos atacan y capturan al vidente. Las vidas de los acólitos y del inquisidor corren peligro a menos que puedan rescatar al vidente, lo que requiere que los acólitos trabajen conjuntamente con uno de los vengadores implacables para frustrar los planes de otro inquisidor.



Perfil del vengador implacable

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
55	52	32	33	⁽¹⁰⁾ 51	38	42	42	32

Movimiento: 5/10/15/30

Heridas: 15

Habilidades: Acrobacias (Ag), Buscar (Per), Conducir (Vehículos militares) (Ag), Demolición (Int), Escrutinio (Per), Esquivar (Ag) +10, Hablar idioma (eldar) (Int), Mando (Em) +10, Medicae (Int), Movimiento silencioso (Ag) +10, Perspicacia (Per), Pilotar (Naves militares) (Ag), Saber académico (Leyendas) (Int), Saber Prohibido (Xenos) (Int).

Talentos: Ataque combinado, Blanco difícil, Caer de pie, Contraataque, Desenfundado rápido, Desviar proyectil, Disparo en movimiento, Disparo infalible, Entrenamiento con armas básicas (Láser), Entrenamiento con armas c/c (Energía,

Primitivas), Entrenamiento con armas exóticas (Catapulta shuriken de vengador, pistola shuriken), Entrenamiento con pistolas, Impávido, Maestría en combate, Nervios de acero, Predicción, Reacción rápida, Reflejos rápidos, Resorte, Sentido desarrollado (Oído, vista), Veloz.

Rasgos: Agilidad antinatural (x2).

Armas: Catapulta shuriken de vengador (80m; T/3/10; 1d10+4 A; Pen 4; Car 30; Rec Completa; Desgarradora, Fiable), pistola shuriken (20m; T/3/5; 1d10+2; Pen 4; Car 40; Rec 2 Completas), cuchillo monofil de la mejor calidad (1d5+4⁺ A; Pen 2).

† Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Armadura xenos reforzada con gemas (Todos 6).

Equipo: 2 cargadores para la catapulta shuriken, 2 cargadores para la pistola shuriken, medikit de manufactura xenos, piedra de la senda, escáner, casco con reciclador de aire, visor fotosensible y microcomunicador incorporados.

Nivel de amenaza: Xenos minoris.



EXPLORADORES ELДАР

Durante su larga vida los eldar llegan a dominar muchas disciplinas, recorriendo una sola senda cada vez en detrimento de las demás. Aunque muchas de esas sendas forman una parte importante de su sociedad, hay sendas que llevan a los eldar lejos de su hogar. Los eldar que toman la senda del vagabundo están consumidos por una gran curiosidad y ansias viajeras que les alejan de sus mundos astronave para viajar por las extrañas estrellas. Quienes recorren la senda del vagabundo suelen ser jóvenes enérgicos que desean una satisfacción que no pueden obtener entre su gente. Semejante temperamento es peligroso y, de no ser controlado, podría llevar perseguir oscuras pasiones y a descender en el libertinaje y la decadencia. A estos jóvenes se les anima a abandonar el mundo astronave con la esperanza de que la experiencia en el mundo exterior permita calmar sus ambiciones, sus ansias y sus pasiones.

A estos eldar se les conoce como exploradores. Viajan a través de la galaxia, explorando mundos lejanos y contactando con otras razas. Llegan a vagar lejos de sus mundos astronave, a menudo con la tarea de realizar largas misiones encomendadas por un vidente, tareas que requerirán sutileza y astucia. En sus viajes, a los exploradores se les podría pedir que busquen mundos vírgenes perdidos, colonias exoditas olvidadas, o portales a la telaraña averiados. A menudo tales misiones deben realizarse sin entrar en contacto nunca con la humanidad, así es la astucia y sigilo de un explorador. Sin embargo, su curiosidad innata en ocasiones les lleva a cruzar su camino con los agentes del Imperio. Tal contacto puede ser pacífico si los humanos permanecen ignorantes de la auténtica naturaleza del visitante. Sin embargo, demasiado a menudo este encuentro se vuelve violento y el explorador se ve obligado a retirarse a las sombras, con los cuerpos limpiamente asesinados de los humanos como única evidencia de que alguna vez estuvo allí.

En apariencia, un explorador eldar es similar a un hombre—alto y delgado, de rostro pálido y anguloso pero hermoso y proporcionado, y sus orejas terminadas en punta. Cada uno de sus movimientos es ágil y elegante. Quienes han visto a un eldar de cerca hablan de una increíble y cautivadora belleza. Los exploradores eldar suelen llevar ropas prácticas—cómodas túnicas de viaje gastadas por el uso, sobre un blindaje ligero de tejido térmico, elaborado como si fuera lana. Normalmente llevan capas con capuchas tejidas con camaleonina, lo que les permite mezclarse con su entorno. Las más delicadas telas humanas parecen sacos de arpillera comparadas con incluso el tejido más tosco de estas capas de camaleonina eldar; sus colores y patrones cambian con los reflejos de la luz como si fueran etéreos, incluso los diseños del camuflaje eldar son igual de bellos, cuando pueden ser examinados.

El destino de los exploradores eldar es volver a su hogar tras un tiempo, una vez han dejado atrás su ansia viajera, preparados para reintegrarse como miembros productivos de la sociedad eldar. Sin embargo, hay quienes se pierden a sí mismos en la senda del vagabundo. Estos exploradores se conocen como proscritos, vagando por las estrellas en un exilio eterno, nunca descansan mucho tiempo en un mismo lugar y rechazan las comodidades de la civilización. Los proscritos son individuos solitarios, eligen permanecer solos incluso si cuentan con la compañía los suyos. Algunos incluso se han ganado un lugar



entre otras razas, la mayoría de las cuales nunca descubre su auténtica identidad, mientras que otros se conforman simplemente con explorar el inmenso vacío del espacio.

Sin embargo, existe un lado oscuro en la senda del vagabundo, y no todos los eldar que renuncian a volver se convierten en proscritos. Los oscuros deseos que llevaron a la caída de los eldar acechan aún en sus corazones, y solo mediante una estricta disciplina pueden mantenerlos bajo control. Los individuos que recorren la senda del vagabundo son por definición apasionados, y no todos llegan a satisfacer sus deseos. En lugar de explorar lugares, estos eldar buscan experiencias, sustituyendo el ansia viajera por formas de lujuria, arrogancia y excesos por encima de la ambición y la disciplina. La senda de la condenación es el lado oscuro de la senda del vagabundo, y los exiliados que terminan recorriéndola lo hacen sabiendo que no podrán regresar. Viven entre razas menores, indulgentes en sus excesos que se vuelven cada vez más extremos. Algunos languidecen en la oscuridad, mientras que otros reúnen seguidores, criaturas menores a través de las cuales satisfacer sus oscuros deseos. Es apropiado que la tarea de perseguir y asesinar a tan depravados eldar recaiga sobre los exploradores y los proscritos que han conservado la rectitud.

Perfil del explorador eldar



HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
55	52	32	33	(10) 51	38	42	42	32

Movimiento: 5/10/15/30

Heridas: 11

Habilidades: Acrobacias (Ag), Buscar (Per), Disfraz (Em), Engañar (Em), Escondarse (Ag) +20, Escrutinio (Per), Esquivar (Ag), Hablar idioma (eldar, gótico clásico, gótico vulgar) (Int), Indagar (Em), Movimiento silencioso (Ag) +20, Navegación (Superficie) (Int), Perspicacia (Per) +10, Rastrear (Int) +20, Saber Prohibido (Xenos) (Int), Seguimiento (Ag) +10, Seguridad (Ag), Supervivencia (Int) +20, Trepas (F).

Talentos: Caer de pie, Entrenamiento con armas básicas (Láser, Primitivas), Entrenamiento con armas c/c (Primitivas), Entrenamiento con armas exóticas (Pistola shuriken, rifle largo de explorador), Entrenamiento con pistolas (Láser), Impávido, Maestro de armas, Predicción, Sentido desarrollado (Oído, Vista), Reacción rápida, Resorte, Tirador de élite, Tirador excepcional, Tiro certero, Veloz.

Rasgos: Agilidad antinatural (x2).

Armas: Rifle largo de explorador (200m; T/-/-; 1d10+3 E; Pen 2; Car 40; Rec Completa; Fiable, Precisa), pistola shuriken (20m; T/3/5; 1d10+2; Pen 4; Car 40; Rec 2 Completas), cuchillo monofil de la mejor calidad (1d5+4[†] A; Pen 2).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Blindaje de malla xenos (Cuerpo 4, Brazos 4, Piernas 4).

Equipo: capa de camaleonina, 2 cargadores para el rifle largo de explorador, 2 cargadores para la pistola shuriken, magnoculares de manufactura xenos, piedra de la senda, símbolo de una deidad xenos.

Nivel de amenaza: Xenos minoris.



IDEAS DE AVENTURAS

Varias joyas espirituales pertenecientes a antiguos héroes eldar han aparecido durante unas excavaciones en la mina insondable de Sepheris Secundus. Las joyas espirituales han sido tomadas por poco más que unos adornos lujosos de cierto valor, y han terminado en posesión de un noble menor en la corte de la reina Lachryma III. El descubrimiento de las piedras espirituales fue previsto por las visiones de un vidente eldar, y un grupo de exploradores eldar han llegado al planeta en su busca, moviéndose entre las sombras en las profundidades de las minas. Mineros disidentes, misteriosas muertes en los corredores del palacio y extraños sueños de una civilización antigua entre la nobleza; todos esos acontecimientos apuntan hacia la actividad xenos.

Informe inquisitorial 9956FG-X, bajo la autoridad del tricorne y del lord inquisidor Anton Zerbe.

Datum: Transmisión final del puesto de vigilancia monitoreando Xeiros XXI.

Rezo diario: Enfrenta al alienígena en cada rincón, ese es tu deber

7.334.763.M41: Funciones normales.

No se registran anomalías

7.337.763.M41: Anomalía detectada, sistemas auspex fallando. Se ha asignado a un miembro del mechanicus la labor de realizar los rituales de reparación

3 horas desde la aparición de la anomalía: una inspección más detallada de las lecturas indica la presencia de una nave xenos en el sistema.

6 horas desde la aparición de la anomalía: nave xenos confirmada.

Defensas orbitales bajo fuego enemigo.

8 horas desde la aparición de la anomalía: la nave coincide con los registros de una nave eldar en los bancos de datos [[Referencia 08099-EX: Final del crepúsculo]].

Las defensas orbitales han sufrido daño masivo, múltiples bajas.

Observación terrestre ha informado del aterrizaje de múltiples naves no identificadas a 50 kilómetros de las instalaciones.

10 horas desde la aparición de la anomalía: Enviado mensaje astropático de urgencia.

11 horas desde la aparición de la anomalía: Perdido todo contacto.

Addendum: La flota de batalla Calixis confirma la destrucción del puesto de vigilancia en Xeiros XXI en el 355.763.M41, no se han encontrado supervivientes.

La flota de batalla Calixis declaró a la nave xenos Final del crepúsculo como una amenaza de nivel índigo en el 802.M41. Todas las naves imperiales presentes en el puesto de control de puerto errante han sido advertidas del incidente en Xeiros XXI y han recibido instrucciones de informar sobre cualquier avistamiento o contacto con la nave xenos.



ULTHYR ELLARION

Un enigmático eldar que raramente se deja ver en el sector Calixis—estos alienígenas parecen rehuir la región, a pesar de que varias reliquias y ruinas de su civilización han sido descubiertas en un puñado de mundos calixianos. Entre los pocos eldar que viajan por el sector, ninguno es tan infame como el corsario lord Ulthyr Ellarion. Algunos dicen que pretende recuperar una joya espiritual especial, valiosa para él por motivos personales. Otros dicen que le apasiona la emoción de la caza, y practicarla contra la humanidad es su concepto de deporte.

La flota de batalla Calixis ha perseguido la escurridiza nave de Ellarion a través de las Marchas de Drusus durante cuatro siglos. Aunque han entablado batalla contra él en más de una ocasión, los eldar y su nave siempre han salido triunfantes o han huido de cada encuentro. Las naves mercantes, sin embargo, han tenido incluso peor suerte—un millar de naves han sido asaltadas por la tripulación pirata de Ellarion. Convertido en una figura de mitos y leyendas, Ulthyr Ellarion no acepta órdenes de nadie, atacando cuando y donde lo desea sin ninguna consideración por las defensas o patrullas orbitales de la armada imperial.



Perfil de Ulthyr Ellarion

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
54	45	33	32	54 ⁽¹⁰⁾	48	42	45	48

Movimiento: 4/8/12/24

Heridas: 21

Habilidades: Acrobacias (Ag), Aguante (R) +20, Buscar (Per), Conducir (vehículos militares) (Ag), Contorsionismo (Ag), Engañar (Em), Escrutinio (Per), Esquivar (Ag) +10, Hablar idioma (eldar, gótico clásico, gótico vulgar) (Int), Indagar (Em), Intimidar (F), Jugar (Int), Mando (Em) +10, Medicinae (Int), Movimiento silencioso (Ag) +10, Navegación (Estelar) (Int) +20, Negociar (Em), Perspicacia (Per), Pilotar (Aeronave militar, nave espacial) (Ag), Saber académico (Táctica imperialis) (Int), Saber prohibido (Biblioteca negra, disformidad, xenos) (Int), Saber popular (Bajos fondos, guerra) (Int), Seguimiento (Ag), Seguridad (Ag), Tasar (Int) +10, Trucos de manos (Ag).

Talentos: Ataque combinado, Ataque veloz, Autoritario, Blanco difícil, Contraataque, Caer de pie, Danza asesina, Decadencia, Desarmar, Desenfundado rápido, Disciplina férrea, Disparo en movimiento, Disparo infalible, En las puertas del infierno, Entrenamiento con armas básicas (láser), Entrenamiento con armas c/c (Energía, Primitiva), Entrenamiento con armas exóticas (Pistola shuriken), Entrenamiento con pistolas (Láser), Evasivo, Fortaleza mental, Golpe certero, Golpe infalible, Impávido, Imperturbable, Maestría en combate, Maestro de esgrima, Meditación, Memoria fotográfica, Muro de acero, Nervios de acero, Paranoia, Predicción, Protocolo (Bajos fondos), Reacción rápida, Reflejos rápidos, Resorte, Sentido desarrollado (Oído, Vista), Veloz.

Rasgos: Agilidad antinatural (x2).



Armas: Pistola shuriken ornamentada de la mejor calidad (20m; T/3/5; 1d10+2; Pen 4; Car 40; Rec 2 Completas), espada de energía de manufactura xenos de la mejor calidad (1d10+9[†] A; Pen 6).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Blindaje de malla xenos (Cuerpo 6, Brazos 5, Piernas 5).

Equipo: 2 cargadores para la pistola shuriken, 2d10 monedas de una cultura desconocida, 1d5 joyas de gran belleza, piedra de la senda, medikit de manufactura xenos.

Nivel de amenaza: Xenos majoris.



IDEAS DE AVENTURAS

Los acólitos han sido ordenados a viajar a bordo de una nave mercante para servir como “cebo”. Su inquisidor desea contactar con Ulthyr Ellarion y ha encargado a los acólitos negociar un encuentro a una hora y lugar previstos. Sin embargo, la nave “cebo” se ve en complicaciones cuando un korszario orko aparece de improviso en el mismo lugar. Los acólitos ahora deben sobrevivir a una batalla a tres bandas y encontrar un modo de contactar pacíficamente con Ellarion, o escapar para vivir un día más.

De las diarias del inquisidor Felroth Golt: 791. M41

He recurrido al capitán Leomyr de la flota de batalla Calixis para ayudarme a completar este tomo. Antes de su desaparición en Sheol VII, el capitán me proporcionó un gran apoyo con mi trabajo por todo el sector. Me entristece que no exista un mejor recuerdo que este de la galantería del capitán, un mordaz fragmento de correspondencia irregular. Rezo por que su alma se encuentre ahora a la luz del Emperador, pero sospecho que Leomyr aún tiene un papel que cumplir en las oscuras días que se ciernen sobre nosotros.



CONSULTA: Sheol VII, Leomyr
+++Recuperando Datum+++
[[Registros restringidos]]

+++Anulación inquisitorial//Galren-B-23+++

+++Anulación aceptada+++

[[REF: Conflicto de la flota de batalla — La batalla de Sheol, 784.M41 // El profeta entinado // El legado de Haarlock // +++Resto de informes extendido+++]]

No entiendo por qué deseas mis conocimientos sobre los eldar. Su antigua y arrogante raza está más allá de las competencias del ordo Malleus. Sin embargo, la inestable deuda entre nosotros me obliga a obedecer. Yo te maldigo por obligarme a recordar.

Las historias sobre los misterios del vacío son comunes en la flota de batalla. Algunos describen a los eldar como una raza benevolente y razonable. Algunos justifican que con un puñado de joyas puedes pagar una huida segura, que sus reverenciados videntes conceden impresionantes visiones, o que sus mundos son paradisíacos. Como casi cualquier cosa sobre ellos, estas historias son una mentira. De los eldar, hay al menos uno de quien poseo conocimiento directo y personal—un astuto y despiadado corsario, maestro de la nave xenos El fin del crepúsculo, un asesino y un pirada. Un ser a quien debo mi vida, para mi eterna vergüenza.

Su nombre, como mejor puedo traducirlo al gótico, es Ulthyr Ellarion. Me lo encontré por primera vez durante una patrulla en la Demarcación de Josian, hace muchos años cuando era un joven recluta. Estaba sirviendo al honorable capitán Marchand a bordo del crucero ligero de clase intrépido, el Heraldo Argénteo. Una nave traidora, oculta por un blasfemo artificio de brujería, nos emboscó en cuanto emergimos del empíreo. Las naves de clase intrépido son pequeñas pero de cascos gruesos—disparamos los macrocañones y las lanzar ardieron con la furia de una estrella, y por el Emperador que les golpeamos con todo lo que teníamos.

Sin embargo, no faltaba mucho tiempo para que el Heraldo quedase aislado, dañado y a la deriva en el vacío. Las capsulas de salvamento estaban averiadas, como muchos otros sistemas, y el confesor de la nave comenzó a consagrar nuestras almas al señor de Terra. Fue entonces cuando vi la nave xenos en el tembloroso auspex, negra y afilada como el filo de la noche. Fue entonces cuando bauticé la nave eldar. La imagen se desdibujaba, apenas visible entre un segundo y el siguiente—pero un vistazo fue todo lo que necesité para grabar su aspecto en mi memoria. Se deslizó suavemente tras la nave traidora y la voló por los aires con una ráfaga de torpedos perfectamente sincronizada.

La nave alienígena contactó con nosotros mediante vocotransmisor para regocijarse. Los piratas nos arrastraron por unos pocos mundos bien elegidos, burlándose de nuestro valor y humillando a mi capitán. La lengua de Ellarion no conocía nada más que desdén y desprecio. Lágrimas de ira recorrían mi rostro, pero no podíamos hacer nada, solo soportar la condescendencia alienígena. Si no hubiera sido por su oportuno ataque sobre la nave traidora, todos habríamos perecido.

No volveré a hablar sobre este tema

-Leomyr



[[El siguiente texto es un extracto de las leyendas de Iocanthos, traducido por el lexografo Matrin.]]

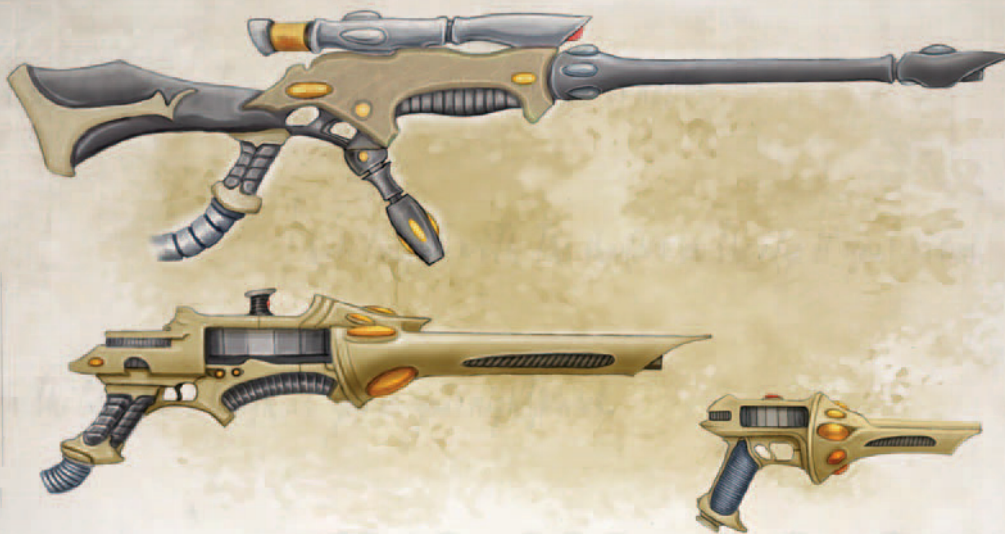
[[Algunos términos del lenguaje ashleen han demostrado ser imposibles de traducir al gótico vulgar.]]

Seis veces seis ha cruzado el cielo el cor'narr, pero los ashleen recuerdan. El festival de todas las batallas había llegado de nuevo, y los guerreros celebraban nuestra gran victoria sobre los extranjeros. Nuestros fuegos se alzaron para honrar a la gente del cielo y el cantor de la muerte estaba preparado para realizar el irr'attar.

Antes de que el festival pudiera comenzar, extranjeros llegaron de la nada, llevados por espíritus más allá de los agudos ojos de los guardianes de las puertas ashleen. Estos extraños eran de piel suave, ojos malvados, orejas puntiagudas, y unas risas como el tañido de campanas. Los extraños presentaron a su líder, el gran Ulthyr, y se llamaron a sí mismos los eldar. Los invitamos a nuestras celebraciones, y a cambio, la gente de Ulthyr realizó grandes demostraciones de brujería y habilidad.

Compartimos nuestra comida y bebida, mientras los cantores de la muerte contaban historias del coraje ashleen. Muchos grox fueron sacrificados, y la celebración continuó con normalidad hasta pasado el cenit de la luna. Nuestros invitados eran realmente incansables, bailando tan ágiles como serpientes a las sombras que proyectaba el gran fuego. El cansancio me reclamó, pero en mis sueños solo veía a Ulthyr, la locura de su rostro, su hoja deslizándose sobre cintas de color rojo.

Cuando desperté todo estaba en silencio. La celebración había terminado, los guerreros deberían estar durmiendo y las doncellas ashleen celebrando el nuevo día. Solo el silencio respondió a mis frenéticas llamadas en busca de mi clan. La choza del cantor de la muerte estaba vacía, y su bastón de runas desaparecido. Los ashleen de rthandr se habían ido, desaparecidos como si nunca hubieran estado allí. Lloré por mi gente secuestrada por Ulthyr, llevados a un lugar donde la celebración nunca termina.



EQUIPO ELДАР

Armas shuriken eldar

La antigua raza eldar tiene pocos asuntos en el sector Calixis, y se cree que lo consideran maldito. Salvo por las ocasionales privaciones de sus corsarios y un puñado de parias errantes, ellos y su potente tecnología son poco más que un mito para los habitantes del sector. Los artefactos eldar, como consecuencia, son raros y valiosos en el mercado negro del sector. Las armas eldar son particularmente apreciadas, movilizando enormes sumas por parte de coleccionistas privados. Las armas shuriken son solo un tipo—estas armas son elegantes proveedores de muerte que usan sofisticados aceleradores gravíticos para arrojar oleadas de afilados discos en miniatura para literalmente despedazar a sus víctimas en segundos.

Las armas shuriken usan una munición de núcleo sólido que la tecnología imperial no es capaz de replicar; como resultado su munición está clasificada como muy rara con un precio base de 500 tronos por cargador.

Catapulta shuriken de vengador

La catapulta shuriken es un símbolo de los eldar, como pueden confirmar los guardias imperiales que se han enfrentado a estos xenos. Como la mayor parte de su tecnología, la catapulta shuriken no es fabricada, sino más bien “cultivada”, a partir de una sustancia llamada hueso espectral. Al disparar, una catapulta shuriken libera una ráfaga de discos de filo monomolecular—el llamado shuriken. Aunque carece del

poder de penetración de las armas pesadas, el volumen de fuego que puede desatar una catapulta shuriken—por no mencionar sus devastadores efectos sobre objetivos con armadura ligera—compensa esta carencia. Los vengadores implacables llevan una variedad modificada de la catapulta shuriken, conocida como el modelo de vengador, que incluye un cañón largo y estabilizadores de distancia integrados, lo que la vuelve peligrosa a una mayor distancia.

Rifle largo de explorador

El arma preferida de los exploradores eldar es el rifle largo de explorador, un rifle de francotirador de cañón largo no muy diferente de los rifles láser de largo alcance usados por los francotiradores imperiales. Aunque los rifles de largo alcance son una mejora del típico rifle láser, el rifle largo de explorador es un arma láser diferente, más avanzada; aparentemente personalizada para su usuario y adaptada a su vista y su tacto. Mientras que los cristales artificiales que usa la tecnología láser del imperio tienen dificultades para mantener un fuego concentrado a largas distancia, los cristales cultivados por los eldar son capaces de obtener un fuego estable a longitudes mucho mayores, lo que permite a un usuario experimentado golpear los puntos débiles de su objetivo a enormes distancias.

†Cuando se usa la acción de apuntar, la penetración del siguiente disparo del rifle láser de largo alcance se aumenta hasta 4. Si se realiza una acción completa de apuntar, la penetración del rifle aumenta hasta 6.

TABLA 5-1: ARMAS ELДАР

Arma exótica	Tipo	Alcance	CDD	Daño	Pen	Car	Rec	Especial	Peso	Coste	Disponibilidad
Pistola shuriken	Pistola	20m	T/3/5	1d10+2 A	4	40	2 Compl.	Fiable	1,2kg	5.000	Muy rara
Catapulta shuriken de vengador	Básica	80m	T/3/10	1d10+4 A	6	100	2 Compl.	Desgarradora, Fiable	2,5kg	9.500	Muy rara
Rifle largo de explorador	Básica	200m	T/—/—	1d10+3 E	2†	40	Compl.	Fiable, Precisa	2kg	8.500	Muy rara

ENOULIANOS

Desde el tiempo en que Solomon Haarlock se aventuró en lo que conformaría el sector Calixis, el imperio ha encontrado y eliminado a docenas de especies xenos. Sin embargo, en las regiones inexploradas más allá de las fronteras del sector, las razas alienígenas aún viven, esperando su oportunidad de vengarse. Los enoulianos son una de esas especies, y su odio por el imperio es muy poderoso.

Los enoulianos son una raza de pequeño tamaño, apenas 1,5 metros de altura, con cuerpos delgados y una piel de color amarillo pálido. Sus rostros no tienen rasgos destacables, con unas pupilas verticales y unas finas rendijas por boca, oídos y fosas nasales. Aunque visten ropas simples (ropajes largos con capuchas, zapatos rudimentarios y cinturones), están lejos de ser tecnológicamente ignorantes, y usan sofisticadas armas de ciencia alienígena. Sus bandoleras llevan una munición cristalina para sus armas de esquirlas, y los enoulianos han aprendido a utilizar otras armas xenos e imperiales. Se comunican mediante agudos chillidos y gestos, pero muchos son capaces de hablar en una forma desvirtuada del gótico.

Los eruditos calixianos teorizan que los enoulianos podrían tener su origen en el Halo de estrellas, ya que estos xenos son frecuencia en el subsector malfiano. Los enoulianos suelen emplearse como mercenarios por herejes y organizaciones criminales. Sin embargo, ellos reaccionan con violencia a los símbolos imperiales y nunca trabajarán para fuerzas del Imperio. Solo los de voluntad más fuerte entre su raza son capaces de controlarse en presencia del sagrado águila imperial; el resto se arrojan contra ella con una furia arrolladora.

En combate, los enoulianos prefieren las emboscadas y los ataques a distancia, utilizando su armamento cristalino, así como cuchillos arrojadizos, pero en cuerpo a cuerpo usan sus hebras susurrantes. Sus cuerpos apenas ofrecen fricción, salvo por las palmas de sus manos y las plantas de sus pies, lo que les hace difícil de combatir en combate cerrado. También se les conoce por atacar en masa a sus oponentes, avasallando entre varios a un desafortunado objetivo en un asalto coordinado.

Contratar a enoulianos nunca es una certeza. No aceptan una moneda estándar ni metales preciosos; en su lugar prefieren una variedad de objetos aparentemente insignificantes como huesos fosilizados, fragmentos de rocas, basura espacial, plantas muertas y similar. Si a los enoulianos les agrada alguno de esos objetos, aceptarán el trabajo. Si no, lo rechazarán y se deberá intentar negociar de nuevo en otra ocasión. Analizar qué ofertas podrían funcionar se ha convertido en una especie de arte para las organizaciones criminales, con objetos de una "aceptación garantizada" subiendo sus precios en el mercado negro. Lo que los enoulianos hacen con esos objetos es un misterio, pero una vez los aceptan, los guardan tan ferozmente como un comerciante independiente conserva sus mapas estelares. La mayor parte de la gente toma a los enoulianos por una raza infantil dado su aprecio por esas baratijas, pero a algunos en el ordo Xenos les preocupa que exista algún patrón entre estos objetos que pueda revelar un propósito más oscuro y amenazante.

Aunque los criminales pueden tener dificultades para contratar enoulianos bajo su servicio, los herejes parecen tener más éxito a la hora de tratar con esos alienígenas. Los



avistamientos de grupos de enoulianos luchando junto a las fuerzas del archienemigo son cada vez más comunes, y el tamaño de estos grupos está aumentando en número. Que los alienígenas hayan sido bienvenidos por los herejes parece un hecho probado. Donde los enoulianos podrían haber sido hace mucho tiempo una mera nota a pie de página en la historia de la conquista del sector Calixis por la humanidad, ahora son en una seria amenaza manipulada para ser usada contra el Imperio. Su odio hacia el Imperio y sus planes tienen más importancia que cualquier otra cosa, y todas las señales indican que el odio de las razas puede provocar su servidumbre perpetua al caos.

Perfil del guerrero enouliano

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
33	37	31	29	33	47	38	35	22

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 12

Habilidades: Esquivar (Ag), Hablar idioma (enouliano, gótico vulgar) (Int), Perspicacia (Per), Saber prohibido (Xenos) (Int), Tregar (F).

Talentos: Entrenamiento con armas arrojadizas (Primitivas), Entrenamiento con armas básicas (Láser, PS), Entrenamiento con armas c/c (Primitivas), Entrenamiento con armas exóticas (pistola cristalina, rifle cristalino, hebra susurrante), Entrenamiento con pistolas (Láser, PS), Nervios de acero, Odio (Imperio), Ortopraxis.

Rasgos: Armas naturales (saliva ácida), Tamaño (menudo), Tóxico, Piel aceitosa^{†2}.

^{†2}**Piel aceitosa:** Aparte de las palmas de sus manos y las plantas de sus pies, la piel de los enoulianos es totalmente resbaladiza. Cualquier intento de escapar de una presa gana una bonificación de +20, y las tiradas para causar daño mediante una presa reciben una penalización de -20.

Armas: Saliva ácida (3m; T/-/-; 1d5 A; Pen 3), Pistola cristalina (20m; T/-/-; 1d10+1 A; Pen 1; Car 100; Rec 2 Compl.; Desgarradora), rifle cristalino (70m; T/3/-; 1d10+2 I; Pen 1; Car 100; Rec 2 Compl.; Desgarradora), hebra susurrante (1d10+7[†] A; Pen 4; Desgarradora, Flexible).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Ropajes pesados con capucha (se considera cuero de pandillero) (Cuerpo, Brazos, Piernas 1; Primitivo).

Equipo: Bandolera, botas, 6 cristales de munición, raciones y liquido de cantina (moderadamente venenosos para los humanos), medikit de manufactura xenos, dispositivo xenos desconocido (herramienta multipropósito).

Nivel de amenaza: Xenos minoris.

ARMAS CRISTALINAS

Armas que en ocasiones llevan los enoulianos y podrían ser reliquias de su propia civilización perdida. Estas armas usan pequeños cristales como munición. Al activarse, las armas crean una poderosa corriente eléctrica a través del cristal, causando que desprenda pequeñas esquirlas con una gran presión. Expulsadas a grandes velocidades, las esquirlas pueden atravesar una armadura y penetrar en la carne con facilidad. Los cristales pueden ser usados en cualquier arma, lo que hace la recarga mucho más sencilla.

HEBRAS SUSURRANTES

Otra señal de la avanzada civilización de los enoulianos es su uso de los hilos casi monomoleculares como lazos y garrotes. Estos hilos son mortíferos en combate, pero solo los enoulianos parecen capaces de usarlos sin emplear guanteletes reforzados. La hebra susurrante tiene un alcance máximo de 1 metro.

TABLA 5-2: ARMAS ENOULIANAS

Arma exótica	Tipo	Alcance	CDD	Daño	Pen	Car	Rec	Especial	Peso	Coste	Disponibilidad
Pistola cristalina	Pistola	20m	T/-/-	1d10+1 A	0	20	Compl.	Desgarradora	1kg	2.000	Muy rara
Rifle cristalino	Básica	70m	T/3/-	1d10+2 A	0	40	2 Compl.	Desgarradora	2kg	5.500	Muy rara
Hebra susurrante	c/c	1m		1d10+1 A	4			Desgarradora, Flexible	0,5kg	4.500	Muy rara

De las diarias del inquisidor Felroth Gelt: 770. Mqr

A menudo he sido acusado de usar cualquier medio necesario, no importa su origen, para alcanzar mis metas, pero incluso yo rechazo al alienígena. No puede confiarse en el alienígena. ¿Quién podría confiar en aquello que nunca ha compartido lazos con la humanidad? Sus pensamientos son incomprensibles, y sus verdaderas motivaciones desconocidas. Los enoulianos, por ejemplo, podrían parecer simples en su agresiva oposición a la voluntad del Emperador, pero ¿quién podría decir cuál es su auténtica naturaleza? Parecen haber descendido al papel de una raza subyugada, corrupta y destinadas a convertirse en soldados para nuestras enemigas, pero ¿y si tuvieran innumerables planes secretos más allá de todo eso? ¿Tienen estas criaturas un alma que pueda ser condenada?

He vivido mucho y se cuan raramente la verdad es tan simple como aparenta. Los enoulianos son alienígenas, y admitir conocer al alienígena significa haber abandonado tu humanidad. Sé que luchan contra la humanidad y ayudan al caos, y eso es más que suficiente para saber que no se les debe permitir existir. No necesito saber más.

ESCLAVIZADORES

También conocidos como psirenas, krell, dominadores o titiriteros, los misteriosos esclavizadores son tal vez una de las mayores amenazas no solo del Imperio, sino de todos los seres vivos. Aunque viven al menos parte de sus vidas en la disformidad, tienen cuerpos físicos y pueden existir naturalmente en el reino material. Su misma existencia es un secreto celosamente guardado, solo unos pocos conocen lo que estos seres representan realmente y el horrendo destino que le espera al Imperio si controlan a la humanidad.

Las descripciones de los esclavizadores son escasas y fragmentadas, pero todas señalan a seres grotescos con un cuerpo bulboso de color marrón-rosado. Unos tentáculos cuelgan de él, ayudándolo a moverse mientras flotan en el aire, y sus mandíbulas suelen servir para inmovilizar a su presa.

Los eruditos inquisitoriales están divididos en su opinión de si los esclavizadores son seres sensibles. Aunque parecen actuar de manera racional, no intentan comunicarse o usar herramientas de ninguna clase. En su lugar usan esclavos controlados psíquicamente para realizar cualquier labor física, y es su poder el que les da su nombre. Las víctimas de un esclavizador se vuelven marionetas del alienígena, realizando incluso los actos más autodestructivos o heréticos sin vacilar. Aunque los esclavizadores pueden ser eliminados mediante armas normales, son sus siervos psíquicos quienes representan la mayor amenaza, ya que muy pocos están dispuestos a matar a sus compañeros incluso cuando están bajo influencia alienígena.

Los esclavizadores viajan por las corrientes del inmateriaum y son atraídos por las emanaciones psíquicas de criaturas vivas. Las emanaciones más fuertes vienen de psíquicos desprotegidos, y el esclavizador puede detectarlos incluso a años luz de distancia. Cuando encuentran a un psíquico, un trío de esclavizadores forma un enlace mental con el objetivo y comienza una transformación repugnante. El anfitrión se retuerce durante días, cayendo en un estado de letargo para formar un portal disforme vivo, un arco vibrante de carne que permite la salida de los esclavizadores al plano material. Una vez que los esclavizadores aparecen en un mundo, buscan y transforman a más psíquicos para traer aún más esclavizadores, Lo que termina llevando al fin de ese mundo.

Los esclavizadores pueden parasitar a criaturas vivas, incluso no-psíquicos, usándolos para defenderse. Aunque algunos sujetos han sido capaces de defenderse o rechazar este temible vínculo, la mayor parte de sus víctimas son dominadas por el resto de sus deprimentes vidas. Los sujetos esclavizados no tienen rasgos visibles del dominio al que son sometidos, pero tras un tiempo la falta de atención a su propia salud les hace enfermar y palidecer, aunque también podría ser un efecto secundario del vínculo forzado.

Cuando una invasión esclavizadora ha comenzado, es muy difícil detenerla; pronto miles de estas criaturas atraviesan la disformidad, condenando al planeta. Aunque su presencia es muy rara, los mundos que han visto aparecer esclavizadores han recibido rápidamente el exterminatus, ya que los sagrados ordos no tienen más opciones que desatar una oleada de muerte sobre el planeta. Solo descubriendo a los esclavizadores que atravesaron el primer portal en una etapa muy temprana hay esperanza de detener una plaga.



IDEAS DE AVENTURAS

Enviados a investigar a un posible psíquico renegado, los acólitos descubren una cábala de brujos que intentan establecer una guarida segura para los de su clase. Los esclavizadores han sido atraídos por la concentración de psíquicos, y uno o más de ellos están siendo sometidos lentamente y convirtiéndose en un portal de esclavizadores. Los acólitos deben detener a los psíquicos y evitar que se formen los portales; si fallan, los esclavizadores tendrán acceso al planeta y comenzarán a subyugar a sus habitantes uno por uno.

El inquisidor desea que sus acólitos investiguen sobre el juez superior de los adeptus arbitres locales, que aparentemente ha dejado de atender sus deberes aquejado de una enfermedad de la que está tardando demasiado en recuperarse. El juez ha caído bajo el control de un esclavizador, debido a un reciente desarrollo de capacidades psíquicas de bajo nivel, y se está transformando lentamente en un portal de esclavizadores. Los acólitos no solo deberán tratar con las fuerzas de arbitadores, que intentarán proteger a su admirado comandante, sino también las posibles repercusiones que podría tener el verse obligados a asesinar al juez.



Perfil del esclavizador

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
21	—	26	39	20	51	49	67	03

Movimiento: 2/4/6/12

Heridas: 25

Habilidades: Perspicacia (Per) +10, Psiniscencia (Per) +20.

Talentos: Factor psíquico 6, Favorecido por la disformidad.

Rasgos: Brazos múltiples, Criatura del más allá, Fisiología extraña, Levitador (3), Miedo 2 (Temible), Sentidos antinaturales (15m), Tamaño (Voluminoso), Criatura de la disformidad^{†2}, Portal de disformidad^{†3}.

Poderes psíquicos (Factor psíquico 6): Todos los poderes psíquicos menores más Esclavizar^{†4}, Aterrorizar, Exploración mental, Grito psíquico.

^{†2}**Criatura de la disformidad:** Los esclavizadores nunca provocan fenómenos de la disformidad.

^{†3}**Portal de disformidad:** Los esclavizadores necesitan un portal de disformidad para entrar en el universo material desde la disformidad. Primero, un esclavizador debe superar una tirada **Muy difícil (-30) de Psiniscencia** para localizar a

un psíquico adecuado en un planeta. Después, tres esclavistas concentran sus poderes sobre el psíquico. Un esclavista realiza una única tirada **difícil (-20) de Voluntad**, apoyado por los otros dos esclavistas. Por cada nivel de éxito, el psíquico objetivo gana 1 nivel de fatiga que no puede ser eliminado. Una vez que el objetivo caiga en un estado permanente de inconsciencia, su carne comienza a transformarse en un portal para los esclavistas, mutando durante 1d10 asaltos hasta que finalmente forma una entrada estable para que los tres esclavistas entren en el reino material (ten en cuenta que solo esos 3 esclavistas pueden usar ese portal). El portal tiene Resistencia 40, 20 heridas y 0 puntos de blindaje. Solo su destrucción total puede detenerlo.

^{†4}**Esclavizar:** Funciona como el poder psíquico Dominar, pero si tiene éxito, el objetivo solo puede liberarse mediante otra tirada enfrentada de Voluntad con una penalización de -20. Una vez que un objetivo ha sido dominado, el esclavista puede hacer objetivo a otra criatura al principio de cada asalto (el DJ debería anotar cuantos acólitos o PNJs controla cada esclavista). Dar órdenes a sus esclavos solo consume media acción para el esclavista, sin importar cuantos tenga bajo su control.

Armas: Ninguna.

Blindaje: Ninguno.

Nivel de amenaza: Xenos terminus.

De las diarias del inquisidor Felroth Gelt: 780 Mq

Escribo estas palabras no falto de inquietud, ya que cualquier conocimiento de estas horribles seres es causa suficiente para la ejecución, de acuerdo a muchas de mis aliados inquisidores. Sin embargo, preferiría que mis acólitos estén preparados para los peligros que pudieran encontrarse, a permanecer ignorantes de semejante amenaza. Mis compañeras psíquicas prefieren no hablar de los esclavistas, pero yo debo hacerlo. El ordo Xenos es consciente de las horribles medias que usan los esclavistas para acceder a nuestra realidad, y yo comparto su determinación para prevenir que ese acontecimiento llegue a ocurrir. No deseo entrar en detalles; todo lo que se necesita saber es que estas seres representan un peligro más allá de la imaginación, y deben ser aplastadas a cualquier precio en caso de reconocer su influencia.

No puedo encontrar registros precisos de la antigüedad o el origen de los esclavistas. Viejas pergaminas los describen como seres de formas esféricas y una apariencia totalmente alienígena. Las leyendas más recientes describen a los esclavizadores como una impía burla de la forma humana. Pero aún, algunos textos casi descompuestos hablan de esfuerzos por detener plagas de esclavizadores que cubrieron la galaxia mucho antes de que la humanidad se alzase para conquistarla. Las mismas tomas contienen profecías sobre el regreso de estas plagas. La vigilancia eterna y la fe en el Emperador son necesarias para prevenir tales horrores. Dejad que la luz del trono dorado os guíe y os proteja, ya que enfrentarse a los esclavistas es sin duda una prueba definitiva.

¡ Estas abominaciones deben ser destruidas a cualquier precio!



GENESTEALER

Los genestealer son depredadores alienígenas con cuatro brazos, dotados de un exoesqueleto quitinoso y unas garras capaces de atravesar las más robustas armaduras. Los genestealers son hostiles a cualquier otra forma de vida, pero en ocasiones se les encuentra en pecios espaciales que vagan a la deriva por el sector Calixis. Los pecios espaciales son valiosas reliquias que a menudo contienen piezas de valor incalculable de tecnología antigua. Estos pecios infestados flotan sin fin por la inmensidad del espacio, ocasionalmente habitados por esta raza alienígena que espera pacientemente dedicada solo a la matanza y la reproducción. Además de sus poderosas garras y espolones, los genestealers también poseen una increíble velocidad y habilidad en combate cuerpo a cuerpo. Sus ataques imposiblemente rápidos son infames por ser capaces de sobrepasar a casi cualquier oponente en combate.

Más allá de sus capacidades físicas, los genestealer se comunican mediante algún tipo de inteligencia psíquica colectiva, una “telepatía compartida” que les une en conjunto y permite al grupo actuar en una mortífera armonía. Los genestealers son altamente inteligentes, capaces de planear y ejecutar astutas emboscadas y tender trampas para su presa, usando sigilosamente sus espolones y garras para escabullirse fuera de la vista después de atacar. Estos monstruos xenos reciben su nombre de su insidiosa capacidad de implantar su

material genético en un huésped de otra raza como medio de reproducción. Los infectados también caen bajo el control mental genestealer y se vuelven huéspedes voluntariosos dedicados a su causa, dando vida a horribles formas híbridas que eventualmente producen más genestealers puros. De este modo los genestealer propagan su especie, y por este motivo el ordo Xenos considera a una infestación genestealer como una amenaza extremadamente peligrosa.

Muchos viajeros del vacío han huido aterrorizados de un pecio espacial a la deriva infestado de genestealers. Semejantes encuentros normalmente terminan con pocos supervivientes. Algunos abandonan los pecios espaciales con algún cargamento poco habitual, pero los esfuerzos de la armada imperial y la inquisición han mantenido siempre estos incidentes bajo control. Un único genestealer puede causar una gran conmoción hasta ser eliminado. Vigilancia eterna es el lema de las naves de batalla imperiales, ya que, aunque los genestealer son temidos y considerados increíblemente peligrosos, no son lo peor que puede encontrarse a bordo de un pecio espacial.



Perfil del genestealer

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
65	—	55	60	⁽¹²⁾ 60	27	56	45	—

Movimiento: 12/24/36/72

Heridas: 16

Habilidades: Escondarse (Ag), Esquivar (Ag) +10, Movimiento silencioso (Ag), Nadar (F), Perspicacia (Per) +10, Trepas (F) +10.

Talentos: Ataque relámpago, Ataque veloz, Blanco difícil, Brazos múltiple, Coraje, Evasivo, Golpe mortífero, Reflejos rápidos, Resistencia a (Frío, Poderes psíquicos, Venenos), Resorte, Beso del genestealer^{†2}.

Rasgos: Agilidad antinatural (x2), Armadura natural 4 (todas), Armas naturales mejoradas (garras), Brazos múltiples, Criatura del más allá, Miedo 2 (Temible), Velocidad antinatural, Visión en la oscuridad.

^{†2}**Beso del genestealer:** Un genestealer posee un ovipositor en su mandíbula que implanta el ADN alienígena en su víctima, inyectando un parásito en su cuerpo que crece hasta transformarlo en una criatura híbrida. Con el tiempo, un grupo de híbridos termina dando a luz genestealers puros. De este modo, los genestealers a menudo se infiltran en una sociedad desde dentro. El alcance completo de una invasión está más allá de lo que se puede indicar en este libro, pero podemos presentar una idea general: Una vez el objetivo ha sido mordido por un genestealer, debe superar una tirada **Moderada (+0) de Resistencia** o se volverá un huésped para el ADN alienígena. Una vez que la víctima se ha vuelto un huésped, el híbrido crece en su interior como si fuera un hijo natural, hasta que el híbrido emerge en cuestión de meses. Una tirada **Muy difícil (-30) de Medicina** permite eliminar la mancha genestealer, pero hacerlo requiere una semana de tratamiento en unas instalaciones médicas avanzadas.

Armas: Garras (1d10+7[†] A; Pen 7; Desgarradora).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Ninguno (Todas 4).

Nivel de amenaza: Xenos majoris.



IDEAS DE AVENTURAS

Los logicianos, un culto dedicado a la tecnoherejía del progreso, han adquirido un genestealer para estudiarlo, esperando encontrar un modo de usar su secuencia genética alienígena para sus propios objetivos. Los acólitos son informados de sus planes y rastrean a los logicianos hasta una estación de investigación en un asteroide hueco. Las defensas automatizadas y unos pocos servidores de defensa bloquean el camino, pero una vez pasados estos guardianes, los acólitos descubren que la estación está envuelta en un silencio mortal. En el corazón de la estación, los acólitos deben descubrir qué ha ocurrido con los sectarios restantes y el destino de los genestealers. Los xenos podrían no mantenerse cautivos durante mucho tiempo...

El adeptus arbitres ha acudido al inquisidor de los acólitos con una solicitud de ayuda—una banda de despojos en la colmena Volg está adquiriendo cada vez más miembros y se ha vuelto peligrosa; hay poco que los jueces puedan hacer contra ella. Los acólitos son enviados a investigar, y pronto descubren que la banda también ha adquirido la reputación de ser cada vez más extraños. Tienen una piel blanca como la cera y parecen congregarse en una serie de túneles de vapor bajo un manufactorum. Los acólitos pueden infiltrarse disimuladamente en estos túneles para descubrir que la banda se encuentra bajo el mando de una malvada bestia xenos—un genestealer, ejerciendo su dominio sobre aquellos a quienes les ha implantado su progeñe. La banda y sus blasfemos aliados deben ser eliminados, o de otro modo la colmena Volg podría sufrir a las manos de una infestación alienígena o una violenta respuesta del ordo Xenos.

Los acólitos están investigando una de las casas de la bestia en el sector Calixis cuando reciben un informe de una casa precinto arbitres. Los arbitadores han arrestado a un grupo de cazadores mientras intentaban introducir un 'organismo xenos desconocido' en el planeta. Los arbitadores han sellado la cápsula criogénica del organismo en sus bóvedas codificadas. Cuando los acólitos llegan, descubren que todo el personal de la casa precinto ha sido asesinado salvo hasta el último hombre, pero mediante armas de fuego, no dientes o garras. Aún peor, la bóveda ha sido abierta y el organismo ha desaparecido. Unas pocas evidencias de las grabaciones muestran una criatura congelada con cuatro brazos, cada uno terminado en una poderosa garra. Ahora los acólitos tienen dos problemas. El primero es que el equipo de respuesta rápida de los arbitres que acaba de llegar a la escena del crimen está convencido de que los acólitos son responsables de la matanza. El segundo es que solo alguien con una considerable autoridad podría haber abierto la bóveda...

Definición: Depredador alienígena, carnívoro/necrófago xenos majoris.

Explicación: Un alienígena increíblemente ágil y fuerte, los genestealers tienen seis extremidades y espolones que pueden cortar a través del blindaje más resistente. Son sigilosos y astutos, por lo que hay que confiar en las lecturas del auspex, especialmente en distancias cortas o áreas con una densa cobertura.

Advertencia: Oblígalos a retroceder con lanzallamas y confía tu suerte al bendito bólder. Extermínalos a largas distancias o prepárate para vender cara tu vida si se aproximan al cuerpo a cuerpo.



DE LOS DIARIOS DEL INQUISIDOR FELROTH GELT: 806.M41

Rara vez he tenido el...placer de trabajar junto a un compañero inquisidor. La nuestra es a menudo una existencia solitaria, rodeada de aliados y acólitos, pero individual en última instancia en lo que respecta a la propia autoridad y responsabilidad hacia el Emperador. He sido visitado por el inquisidor Vogen, un joven brillante del ordo Xenos. Bajo otras circunstancias, creo que hubiéramos podido llegar a entablar amistad, pero las presiones de nuestras tareas dejan poco tiempo para socializar. En su lugar, la presencia de Vogen no me ha traído nada más que quebraderos de cabeza: sus acólitos y los míos tienen tiempo para enfrentarse en peleas, sus métodos son completamente ajenos a mi experiencia y entrenamiento, y muchas veces me he cuestionado cuanta de la información que me ha traído se merece el esfuerzo de la discordia. La información de Vogen apuntaba al capitán Raoul Sendethian, un comerciante independiente con una trayectoria antigua y extremadamente limitada en extensión. La nave de Sendethian, el Orgullo Ascendente, estaba atracada en la estación orbital de Sibellus, y Vogen reclamaba que esa nave había contactado recientemente con un pecio espacial en el límite del espacio imperial. Aunque mi compañero inquisidor objetó en contra de mis psíquicos esclavos, finalmente lo convencí—la nave de un comerciante independiente no era el lugar para comenzar a actuar de forma demasiado confiada.

Nuestra precaución resultó ser injustificada: la nave no representaba ninguna amenaza, el capitán y su tripulación se mostraron tranquilos y distantes. Uno de los hombres de Vogen, un ex-guardia imperial con nada más que sus cicatrices, sus implantes biónicos, y su ira contra los enemigos de la humanidad, sometió al capitán Sendethian y tomó el control de la nave. En los depósitos, sin embargo, encontramos algo que valió la pena el esfuerzo—multitud de cilindros; helados y brillantes tanques de suspensión criogénica, todos usados recientemente. Mis psíquicos esclavos susurraron gemidos de inquietud, claramente molestos por una sensación en el depósito de la nave. Algo antinatural y frío como el espacio entre las estrellas había estado allí, acechando, esperando... El capitán Sendethian nos proporcionó los detalles durante el interrogatorio. Los métodos de Vogen podían ser toscos y poco refinados para mi gusto, pero debo admitir que obtuvo resultados. El comerciante independiente y su tripulación encontraron el pecio del que hablaba Vogen, los restos del Prestigio Celestial, perdido durante el M32.

Sendethian y sus hombres encontraron allí una infestación de depredadores xenos—viles demonios de seis patas conocidos como genestealers. A un gran precio, los xenos fueron atraídos hasta el depósito y capturados, conservados en crioestasis, y entonces enviados a un acaudalado comprador en Escintila. Millones de tronos habían cambiado de manos, una tentación que el empobrecido Sendethian no podía ignorar. El nombre y descripción que dio del comprador coincidía con algunas de mis propias investigaciones sobre la casa de la bestia, una conspiración de arenas sangrientas y traficantes de formas de vida xenos prohibidas que se había por el sector. Mencionó otros nombres del ordo Xenos, inquisidores de notoria reputación y experiencia, todos los cuales, aparentemente, estaban implicados en una conspiración a mayor escala. Discutimos, y al final tomé a mis acólitos y dejé a Vogen con sus preguntas sin respuesta—la casa de la bestia era un rastro que pretendía seguir antes de que se desvaneciese.

Tras separar mi camino del inquisidor Vogen, dediqué mis esfuerzos a la tarea de rastrear a estos genestealers. La casa de la bestia es un oponente astuto y con recursos, pero al final mis acólitos y yo eliminamos sus pozos de lucha con prometio, bólteres y rifles inferno. Fuimos afortunados de que a nuestra llegada los genestealers no hubieran sido aún liberados—los lanzallamas los redujeron a cenizas en sus jaulas, incluso cuando uno de mis psíquicos esclavos se agitó de incomodidad ante los gritos psíquicos de agonía del xenos. Nuestra victoria, sin embargo, era incompleta—había una jaula vacía, un genestealer desaparecido. Si el Emperador es piadoso, ese xenos llevará muerto mucho tiempo, una víctima de la casa de la bestia, sedienta de oponentes para sus combates de gladiadores. En las largas horas de la vigilia, recé para que así fuera.



LÍCTOR

Los líctores deambulan por encima de las plagas de tiránidos en busca de resistencia y formas de vida nativas. Es un organismo de exploración que a menudo actúa de heraldo para la inminente llegada de tiránidos en inmensas cantidades, por lo que no es de extrañar que el ordo Xenos considere significativo cualquier encuentro con un líctor. Hasta ahora, no hay informes confirmados de líctores actuando en el sector Calixis. Sin embargo, existen rumores y leyendas que dicen que los líctores ya podrían haber explorado las zonas exteriores del sector.

El líctor también es conocido como espectro o la mantis acechadora por las tropas imperiales. Los soldados de la guardia imperial suelen verse enervados por las técnicas de emboscada y asesinato del líctor, debilitando su moral como soldados uno a uno o en pequeños grupos. El líctor prefiere atacar desde una emboscada, pero es una poderosa criatura capaz de destruir a una escuadra entera si es arrinconada. Muy inteligentes, los líctores también poseen unos órganos sensoriales muy desarrollados, capaces de detectar a su presa a grandes distancias.

Esta criatura xenos está adaptada para sobrevivir en entornos hostiles, y es casi con seguridad un depredador imbatible. Un líctor acechante exuda un rastro de feromonas que atrae a otros organismos tiránidos. Una concentración de presas estimula la producción de estas feromonas, y como resultado atrae la

atención de un mayor grupo de tiránidos. Un líctor posee un arsenal mortífero de armamento biológico, incluyendo unas garras superiores de mantis, espolones venenosos, poderosos tentáculos de alimentación y garfios de púas. Los tentáculos del líctor sirven para lobotomizar a sus víctimas y absorber su información genética y recuerdos inmediatos al consumir su cerebro. Sus enormemente poderosas garras superiores tienen un filo quitinoso y los espolones inferiores están cubiertos de una mortífera hemotoxina.

Los garfios de púas son la más inusual de las armas del líctor. Están formados por una base de carbono quitinoso con un filo monomolecular y se encuentran en los extremos de unas fibras musculares extremadamente resistentes situadas entre sus costillas. Los garfios son disparados por un músculo espasmódico intercostal, atrapando así a las víctimas del líctor desde la distancia. Los garfios también le sirven al líctor como escarpas, lo que le permite trepar superficies verticales a gran velocidad.

Los líctores están cubiertos por pequeñas escamas camaleónicas que cambian su color y textura para coincidir con los alrededores de la criatura. Esta capacidad hace a los líctores extremadamente difíciles de detectar salvo a muy cortas distancias. El cuerpo del líctor apenas genera calor y es capaz de permanecer totalmente inmóvil durante días, si es necesario, por lo que incluso los detectores de energía y movimiento son eludidos por el antinatural sigilo del líctor.





Perfil del lictor

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
65	—	(12) 63	60	(10) 50	25	(8) 45	45	—

Movimiento: 6/12/18/36

Heridas: 25

Habilidades: Acrobacias (Ag), Contorsionismo (Ag) +10, Escondarse (Ag) +20, Esquivar (Ag) +10, Movimiento silencioso (Ag) +20, Nadar (F), Perspicacia (Per) +10, Rastrear (Int) +20, Seguimiento (Ag) +20, Supervivencia (Int) +20, Tregar (F) +20.

Talentos: Ambidiestro, Asalto rabioso, Ataque relámpago, Ataque veloz, Blanco difícil, Caer de pie, Carga frenética, Danza asesina, Evasivo, Golpe mortífero, Lucha a ciegas, Maestría en combate, Reacción rápida, Resorte, Sentido desarrollado (Todos), Veloz.

Rasgos: Agilidad antinatural (x2), Armadura natural 2, Armas naturales mejoradas (garras de mantis), Brazos múltiples, Cuadrúpedo, Fisiología extraña, Fuerza antinatural (x2), Miedo 2 (Temible), Percepción antinatural (x2), Tamaño (Enorme), Tóxico, Velocidad antinatural, Vigoroso, Visión en la oscuridad, Escamas camaleónicas^{†2}, Tentáculos de alimentación^{†3}, Garfios de púas^{†4}.

^{†2}**Escamas camaleónicas:** El lictor se camufla con el entorno de forma que es casi imposible verlo. Todas las tiradas de Perspicacia contra el lictor sufren una penalización de -30. Un lictor puede intentar una tirada de esconderse como media acción en lugar de una acción completa, y puede intentarla incluso mientras está siendo observado.

^{†3}**Tentáculos de alimentación:** Esta criatura gana los talentos Ataque lacerante y Golpe infalible contra enemigos de una especie a la que ya haya asesinado previamente, y le concede estos talentos a otros tiránidos a menos de 10m de distancia contra esos mismos enemigos, incluso si alguno de ellos no posee los requisitos para estos talentos. Queda a discreción del DJ qué especies ha asesinado previamente el lictor.

^{†4}**Garfios de púas:** La criatura puede iniciar una presa contra un enemigo a hasta 10m de distancia. Con cada tirada enfrentada de Fuerza en la que tenga éxito como parte de una presa, la víctima se mueve 1m hacia el lictor, más otro metro por cada nivel de éxito de la presa. Además, la criatura gana la habilidad Tregar (si no la poseía antes) y gana una bonificación de +20 a las tiradas de Tregar.

Armas: Garras de mantis (1d10+14[†] A; Desgarradora).

Blindaje: Ninguno (Todos 2).

Nivel de amenaza: Xenos terminus.





De: Lord inquisidor Syrell Marque

9356.808.M41

Ordo Xenos
Segmentum Ultima



Reflexión del día: Al destruir el
cuerpo, aún se puede salvar el alma.

Envío esta información como medida preventiva, así como advertencia. La Franja Este de los dominios del Emperador ha sufrido enormemente a las manos de esta repugnante raza xenos conocida como los tiránidos. Espero que los pocos hechos que hemos aprendido sobre cómo esas criaturas piensan y actúan antes de una invasión nos ayude a prepararnos para lo peor. Si somos afortunados, el segmentum Obscurus nunca tendrá que enfrentarse a los terrores que incluso ahora recorren los segmentum Ultima y Pacificus.

La inquisición, sin embargo, no puede confiar en la buena fortuna, debe poner su fe en el Emperador y en la táctica militar. No puedo expresar con suficiente firmeza que cualquier presencia de un solo lictor es la señal de que una fuerza mayor de tiránidos es inminente con toda probabilidad. Informen de cualquier contacto con un lictor en el acto, y tomen todas las acciones posibles para destruir a esa blasfema criatura.

Demasiado tarde, la advertencia llegó demasiado tarde! Los espectros están aquí—mis investigaciones indican que uno de ellos se encuentra en los bosques de Fedrid, y mis contactos en Mostressa fueron más específicos al respecto. Debemos reaccionar de inmediato! Debo enviar solicitudes de tropas a la Guardia Imperial y el Adeptus Astartes. Nuestra única oportunidad es rezar por recibir refuerzos ahora, y organizar nuestras fuerzas como mejor podamos. No dudo que mis estimados colegas del tricorne se reirán y señalarán que no tengo pruebas... pero si espero demasiado para confirmarlo, nuestro final llegará pronto.

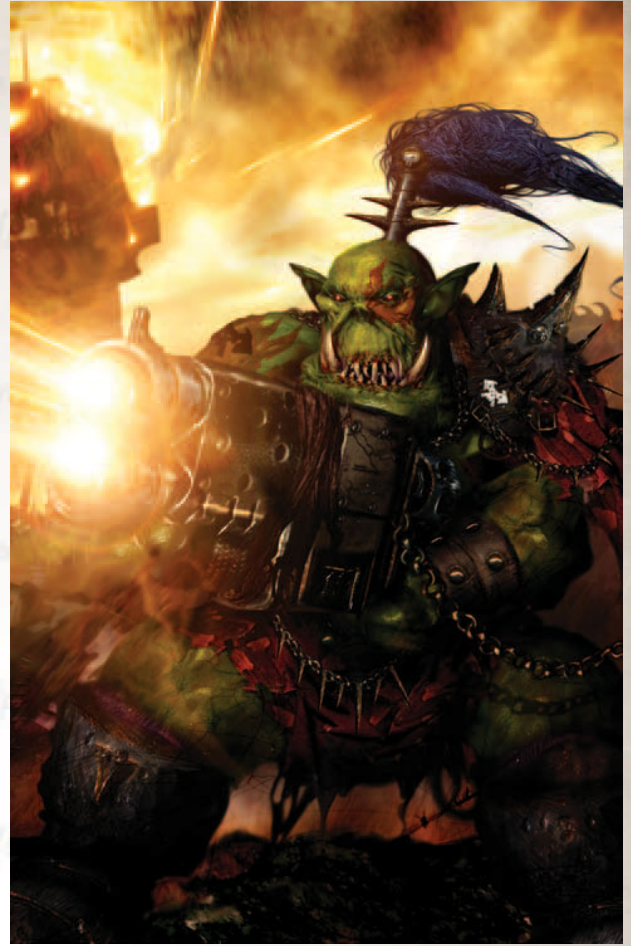
*RECUPERADO DE LOS CUARTELES DEL
SANCIONADO PHARTON ANTES DE SU
EJECUCIÓN. 814.M41*



ORKOS

Los orkos son una raza bárbara y guerrera que infesta largas extensiones de la galaxia. En rincones desconocidos del espacio los dominios orkos se alzan y caen, llevando la guerra contra razas desconocidas por el Imperio. Los orkos son tan violentos y numerosos que, si se uniesen bajo una bandera, podrían arrasar las defensas de todas las otras razas al mismo tiempo, pintando la galaxia de verde. Por suerte, su propensión por la violencia es su debilidad, ya que los orkos combaten entre sí mismos tanto como contra otras razas, sus volátiles dominios normalmente terminan sucumbiendo a conflictos internos antes de amenazar a sus planetas vecinos. Sin embargo, en algunas ocasiones, un poderoso individuo se alza entre los orkos, con una fuerza e inteligencia capaz de organizar a los recalcitrantes pielesverdes, concentrando sus esfuerzos en atacar a otras razas. En tales ocasiones, se declara un ¡Waaagh! Un ¡Waaagh! Es una gran invasión de orkos que pueden diezmar sectores enteros si no son detenidos antes de volverse imparables.

Aunque relativamente a salvo de la depredación de los orkos, el sector Calixis no está libre de su presencia, ya que ningún sector de la galaxia está totalmente a salvo de la amenaza verde. Muchos mundos, incluso aquellos bajo la protección de la autoridad imperial, han sido visitados por los orkos. Típicamente, estos orkos son tan bárbaros, por no mencionar inferiores en número, que raramente entran en conflicto con la población local. Cuando son detectados, las autoridades responden con una fuerza arrolladora, desplegando a las FDP en grandes números para expulsarlos. El Imperio ha aprendido con dolor en precio de ignorar una infestación xenos aparentemente inofensiva, ya que los orkos se multiplican con rapidez.



Hay mundos donde los orkos prosperan en grandes números, orkos salvajes que se dedican a guerrear entre ellos, cabalgando a la batalla sobre grandes jabalíes o bestias reptilianas gigantes conocidas como garrapatos mamut. Tales amenazas no son tomadas a la ligera, ya que los orkos evolucionan rápidamente, pasando de una tecnología rudimentaria a un nivel de tosca maestría capaz de crear destartaladas naves estelares para invadir otros mundos, todo ello en el transcurso de una o dos generaciones. Si el posible, los regimientos locales de la Guardia Imperial son desplegados para purgar tales mundos. Esta tarea no es sencilla, ya que las esporas orkas pueden yacer latentes en la tierra durante años hasta emerger como nuevos orkos. Ganf Magna es uno de estos mundos, un planeta con densas junglas, donde a pesar de los esfuerzos de la Guardia Imperial, una nueva infestación orka parece surgir cada pocos años.

Grandes cantidades de invasores orkos cruzan ocasionalmente el vecino sector Scarus, un área del espacio mucho más azotada por los orkos que muestra el posible resultado de ignorar una infestación. Los orkos cruzan el espacio Calixiano mediante pecios espaciales o “piedroz”. Los pecios espaciales son enormes masas flotantes de basura espacial, normalmente formados por incontables naves estelares dañadas y otros desperdicios cósmicos a la deriva en el espacio. Cuando una de estas masas de basura espacial se aproxima a un mundo orko, toscos rayos tractores y teleportadores lo mantienen en su lugar el tiempo suficiente para que lo aborden la mayor cantidad posible de orkos. Una vez a bordo, los orkos mekánikoz (orkos que poseen un instinto natural para la tecnología) y eztrambótikoz—orkos psíquicos—guían la nave de vuelta a la disformidad, navegando hacia sistemas vecinos para asaltar

y guerrear. Los pecios espaciales a menudo son acompañados por grandes masas de piedroz—asteroides huecos arrojados al espacio, que actúan como cápsulas de desembarco artesanales y lanzaderas de asalto. A veces, tales creaciones entran en el sector por accidente, propulsados por una gran masa que les catapultó fuera de su área. Los orkos tienen poco control sobre el destino de los piedroz, pero mientras terminen impactando sobre un mundo habitado (y algunos orkos incluso sobreviven al impacto el tiempo suficiente como para luchar), están contentos con el resultado.

La aparición de un piedro o un pecio espacial es motivo de gran alarma entre las autoridades imperiales en el sector Calixis, que garantiza el despliegue de la flota de batalla Calixis y de incontables regimientos de la guardia imperial.

FISIOLOGÍA ORKA

El cuerpo de un orko contiene rasgos genéticos tanto de animales como de hongos. Su naturaleza similar a las plantas es la responsable de su increíble físico. La sangre del orko contiene microalgas, que recorren y reparan el tejido dañado a un ritmo acelerado. Estas microalgas son el motivo de la coloración verde y la inimaginable resistencia de los orkos.

La reproducción orka ocurre al dispersar esporas para que maduren con el tiempo. Cuando un orko muere, esto libera una masa de esporas que pueden desarrollar docenas de capullos subterráneos. Estos capullos pueden eclosionar en gretchin, garrapatos, o simples hongos dependiendo de las condiciones del entorno. Un gran número de estos capullos madurarán en orkos totalmente formados tras el periodo de gestación.

SOCIEDAD ORKA Y CLANES

Para los orkos, el tamaño concede respeto, y la fuerza concede derecho. Estos dos elementos están integrados en la fisiología orka: los líderes naturales entre su raza crecen grandes y fuertes, ejerciendo su autoridad mediante el abuso físico y el volumen de sus gritos en lugar de mediante planes astutos o el carisma. Estas criaturas viven del conflicto, y en ocasiones se reúnen en grupos con la intención de encontrar la batalla más grande y violenta para unirse a ella. Estos grupos se concentran alrededor de uno de estos líderes, conocidos como noblez, y juntos forman una horda con sus aliados orkos más cercanos y de confianza (incluyendo muchos seguidores gretchin malhablados). Los noblez más grandes y poderosos se vuelven kaudillos y lideran a las horas de orkos en tropas que en ocasiones se unen en tribus mayores, y muchas de esas tribus realizan masivas invasiones conocidas como ¡Waaaghs! Además de esto, los orkos también tienen clanes que encarnan una filosofía (a falta de un término mejor) entre los orkos. Cada clan enfatiza ciertos elementos de la cultura orka por encima de otros. Los orkos suelen pertenecer a diferentes clanes incluso si su tribu es la misma.

DIENTES

Las bases de la economía orka son los dientes (conocidos en su habla alienígena como “piñoz”). No vale cualquier diente—deben ser los afilados colmillos orkos y que periódicamente se les caen y renuevan al crecer. Los dientes

pueden intercambiarse por casi cualquier cosa en una tosca forma de economía de mercado, desde una rebanadora o un akribillador hasta un buggy de guerra o una moto. Y, por supuesto, ya que el dinero orko es cultivado por orkos, una buena pelea deportiva es genial para arrancar algunos dientes sueltos y que el vencedor gane un poco de efectivo.

KORZARIOZ

No todos los orkos pertenecen a tribus. Algunos están excluidos de la sociedad orka, orkos que tienen más interés en los saqueos y el pillaje que en luchar. Los parias entre su propia raza, estos tipejos vazilonez y korzarior son piratas, bandidos y mercenarios de mala reputación, vendiendo sus servicios al mayor postor ya sea orko o humano (humanoz, en el habla de los orkos). La violencia siempre forma parte de la vida de un orko, no importa cuánto anhele el botín y la aventura, y la palabra de un korzarior es frágil, durando hasta que se acaba el dinero o hasta que le entren ganas de aplastar.

Algunos de los mundos exteriores del sector Calixis, especialmente aquellos que colindan con el sector Scaris, están plagados de piratas orkos que asaltan y saquean de vez en cuando, quemando colonias hasta los cimientos en busca de botín. Se rumorea que algunas colonias han llegado a acuerdos secretos con los korzarior, ofreciéndoles tributo a cambio de una tregua. Algunos korzarior se han vuelto muy adinerados gracias a esos negocios.



CHIKOZ ORKOS

La mayor parte de los orkos encontrados en la galaxia han sido los chikoz orkos, los comunes guerreros desgarrados que conforman la masa de la hora de pielesverdes. No son comandantes ni líderes, ese papel les corresponde a los nobles, pero tampoco son sirvientes ni esclavos, ese es el papel de los gretchin. Existen para un solo propósito—para hacer la guerra. A los orkos no les preocupa donde o contra quien es la guerra; en ausencia de enemigos dignos, luchan entusiasmados entre sí.

Los chikoz orkos son robustos, grandes brutos con curtidas pieles verdes. Totalmente erguidos alcanzan una altura de entre seis y siete pies, pero la mayoría andan encorvados. Sus caras bestiales, casi porcinas, tienen unos pequeños ojos rojos y una prominente mandíbula adornada con grandes colmillos. Sus cráneos son gruesos, sus brazos largos y simiescos, y sus torsos extremadamente bien musculados. Normalmente llevan ropas y blindaje raído y desgastado, sacado de entre los restos que pueden encontrar o robar, y sus toscas armas van desde atronadoras pistolas automáticas hasta rifles aun más estridentes.



Perfil del chiko orko

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
37	19	46	(8) 44	30	24	32	26	21

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 12

Habilidades: Intimidar (F).

Talentos: Asalto furioso, Brazos fuertes, Duro de pelar, Entrenamiento con armas básicas (Primitiva, PS), Entrenamiento con armas c/c (Primitiva, Sierra), Golpe mortífero, Mandíbula de hierro, Pelea callejera, Recio.

Rasgos: Carga brutal, Resistencia antinatural (x2), Vigoroso, Ley de la peña^{†2}.

^{†2}**Ley de la peña:** Todos los orkos tienen cierto potencial psíquico latente, una capacidad que aumenta su fuerza cuantos más se reúnen en un solo lugar, dándoles confianza y coraje a niveles imprudentes cuando se reúnen en masa.



Por cada orko adicional a menos de 10m, la Voluntad del orko aumenta en +10 para resistir los efectos del miedo y el acobardamiento.

Armas: Piztola (20m; T/3/-; 1d10+4 I; Pen 0; Car 18; Rec Completa; Imprecisa, Poco fiable) o akirbillador (60m; T/3/10; 1d10+4 I; Pen 0; Car 30; Rec Completa; Imprecisa, Poco fiable), rebanadora (1d10+5[†] A; Pen 2; Desequilibrada, Desgarradora).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Armadura antifragmentación (Cuerpo 2).

Equipo: Cozaz brillantez, un garrapato diminuto.

Nivel de amenaza: Xenos minoris.

DE LOS DIARIOS DEL INQUISIDOR FELROTH GELT:

Todos mis encuentros con orkos han sido violentos y peligrosos. Son bestias, y deben ser tratados como tales. Dicen tener algún conocimiento primitivo de la tecnología. Tuve un encuentro particularmente problemático con ellos en el 717.M41. Realizábamos investigaciones sobre ciertos ritos nativos en el mundo fronterizo de Kulth cuando perdimos contacto abruptamente con nuestra nave orbital. Decidimos evacuar al espaciopuerto de la colonia, pero para cuando llegamos, el asentamiento ya estaba atrapado en la batalla. Hediondos dispositivos de desembarco cubiertos de humo y naves cohete traían oleada tras oleada de pieles verdes a la superficie. Si queríamos escapar, tendríamos que movernos rápido.

Fue difícil atravesar las calles sin encontrarnos con los orkos, y cada pelea fue brutal y peligrosa. Perdí a tres bravos acólitos en nuestro camino hacia el espaciopuerto. Alcanzamos la plataforma de aterrizaje y solo descubrimos una nave cohete orka, con el depósito lleno y lista para despegar. El resto es una historia para otra ocasión...



NOBLEZ ORKOS

Los orkos no creen en títulos hereditarios o voluntad divina. En su lugar, creen que el fuerte debe gobernar al débil, lo que invariablemente significa que el más fuerte, resistente y beligerante de los pielesverdes gobierna a los orkos. Esta imitación de la nobleza, conocida como noblez en el lenguaje orko, es un terreno de interminables luchas y conflictos, ya que el fuerte intenta constantemente mantener su posición contra los jóvenes sedientos de poder. Los noblez lideran pequeños grupos de orkos en constantes batallas contra otros grupos, aunque en ocasiones se unen bajo un único líder conocido como kaudillo para llevar la guerra a otras especies.

Los noblez lideran con el ejemplo, combatiendo donde la lucha es más intensa y zurrando a los orkos y gretchins para estimularles a entrar en la batalla. Entre su propia raza, administran castigos arbitrarios, ejerciendo su autoridad para palizas y asesinatos aleatorios. Cuando acuden a la batalla contra los humanos son extremadamente brutales, deleitándose al provocar tanta destrucción como sus desproporcionadas armas les permitan, y jugando con sus enemigos hasta que se aburren de ellos y proceden a darles caza uno a uno.



Perfil del noble orko

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
46	19	(8)	(8)	39	29	34	32	34

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 21

Habilidades: Intimidar (F) +10, Mando (Em) +10.

Talentos: Autoritario, Asalto furioso, Brazos fuertes, Disciplina férrea, Duro de pelar, Entrenamiento con armas básicas (Primitiva, PS), Entrenamiento con armas c/c (Energía, Primitiva, Sierra), Entrenamiento con pistolas (Primitiva, PS), Golpe mortífero, Mandíbula de hierro, Pelea callejera, Reflejos rápidos, Recio.

Rasgos: Carga brutal, Fuerza antinatural (x2), Miedo 1 (Inquietante), Resistencia antinatural (x2), Tamaño (voluminoso), Vigoroso, Ley de la peña^{†2}.

^{†2}**Ley de la peña:** Todos los orkos tienen cierto potencial psíquico latente, una capacidad que aumenta su fuerza cuantos más se reúnen en un solo lugar, dándoles confianza y coraje a niveles imprudentes cuando se reúnen en masa. Por cada orko adicional a menos de 10m, la Voluntad del orko aumenta en +10 para resistir los efectos del miedo y el acobardamiento.

Armas: Piztola (20m; T/3/—; 1d10+4 I; Pen 0; Car 18; Rec Completa; Imprecisa, Poco fiable) o akirbillador (60m; T/3/10; 1d10+4 I; Pen 0; Car 30; Rec Completa; Imprecisa, Poco fiable), rebanadora (1d10+5[†] A; Pen 2; Desequilibrada, Desgarradora). Los noblez más destacados podrían tener en su lugar un akribillador molón.

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Armadura antifragmentación (Cuerpo 2).

Equipo: 2d10 dientes orkos ("piños"), coazaz brillantez, algunos noblez muy afortunados podrían tener un garrapato de combate como mascota.

Nivel de amenaza: Xenos minoris.



Memorias de Antonia Vale,
comerciante independiente, 787.M40

Mientras atravesábamos penosamente las zonas inferiores de las selvas del valle del fuego, nos encontramos con una banda de orkos del clan del hacha sangrienta. Normalmente, habría huido, pero escuché que los hachas sangrientas estaban inusualmente predispuestos a comerciar con los humanos. Confiados, los orkos nos indicaron que les siguiéramos. Pronto conocimos a su líder, un noble llamado cabeza de hacha, por una protuberancia en su cráneo.

Expliqué que traía un tributo en forma de suministros a cambio de que dejasen a mi expedición explorar el interior de la jungla a salvo. Respondió que quería armas y tanques "me gustan laz armaz de loz humano". Negociamos durante un rato, antes de llegar a un acuerdo y que mi expedición pudiera continuar.



GRETCHIN

Entre los más numerosos de todos los pieles verdes está la subraza llamada gretchin o kanijoz. Son unas criaturas pequeñas, débiles y cobardes. Los gretchin apenas tienen un propósito entre los orkos más allá de ser golpeados, manipulados y explotados en general. Sirven a sus maestros orkos con tan buenos modales como pueden fingir, escabulléndose y haciendo lo que les ordenan con temor.

Los gretchin son mucho más pequeños que sus parientes los orkos, llegando apenas a la mitad de su altura. En cierto modo, son similares a los orkos en su fisiología, pero no en su físico. Sus cabezas son calvas y enormes, adornadas con amplias orejas y mandíbulas repletas de afilados dientes en lugar de enormes colmillos.

Los gretchin tienen un gran sentido de la auto-preservación. Esto toma muchas formas, desde esconderse y correr, hasta correr y esconderse. No son muy astutos, pero son extremadamente silenciosos, y suelen adivinar que si van a apuñalar a un enemigo, les resulta casi igual de beneficioso hacerlo por la espalda.

Cualquier encuentro con los orkos probablemente incluya a varios gretchin, ya que estos esclavos y sirvientes acompañan a sus amos a la guerra. Los gretchins hacen las labores de carga, saqueo y guardia mientras que sus maestros se centran en el negocio de la guerra.



Perfil del gretchin

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
18	34	18	⁽²⁾ 19	36	33	37	22	24

Movimiento: 4/8/12/24

Heridas: 7

Habilidades: Buscar (Per), Esconderse (Ag), Esquivar (Ag), Movimiento silencioso (Ag), Seguimiento (Ag).

Talentos: Entrenamiento con armas básicas (Primitiva, PS), Entrenamiento con armas c/c (Primitiva), Entrenamiento con pistolas (Primitiva), Sentido desarrollado (Oído).

Rasgos: Resistencia antinatural (x2), Tamaño (Menudo), Ley de la peña^{†2}.

^{†2}**Ley de la peña:** Todos los gretchin tienen cierto potencial psíquico latente, una capacidad que aumenta su fuerza cuantos más se reúnen en un solo lugar, dándoles confianza y coraje a niveles imprudentes cuando se reúnen en masa y son apoyados por sus primos mayores. Por cada orko adicional a menos de 10m, la Voluntad del gretchin aumenta en +10 para resistir los efectos del miedo y el acobardamiento.

Armas: Piztola (20m; T/3/-; 1d10+4 I; Pen 0; Car 18; Rec Completa; Imprecisa, Poco fiable) cuchillo oculto en la bota (1d5+1[†] A; Primitiva).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Ninguno.

Equipo: Cozaz brillantez, un garrapato diminuto.

Nivel de amenaza: Xenos minima.



IDEAS DE Aventuras

¡Kanikoz en los conductos! Tras un encuentro previo con los pielesverdes, los acólitos regresan a su nave y se dirigen a su siguiente misión. Sin embargo, con su desconocimiento, han sido seguidos por un grupo de gretchin y, en el momento más inconveniente de su viaje, sistemas importantes de la nave comienzan a fallar. Los acólitos deben dar caza a los gretchin antes de que causen daños irreparables, tanto a la nave como a la reputación de los acólitos—después de todo, nadie quiere ser derrotado por un gretchin.

Un grupo de orkos han asaltado Kulth por la fuerza, y están siendo diezmados por las estaciones de defensa orbital sobre el mundo. Esto ha dado a los gretchin la oportunidad perfecta para vengarse contra sus maestros pielesverdes. Han robado un bombardero-datake y le han estrellado cerca de un silo de torpedos sobre la superficie del planeta. Ahora están entusiasmado “mejorando” el torpedo antes de lanzarlo. Esto no sería un problema, salvo porque los arreglos de los gretchin podrían activar el masivo proyectil del torpedo—y el silo está en las afueras de una ciudad importante. Ahora los acólitos deben tomar el silo al asalto y detener a los gretchin antes de que intenten cumplir su venganza.

GARRAPATOS DE ATAQUE

Como una parte integral del ecosistema de los pielesverdes, los garrapatoz casi siempre pueden encontrarse en grandes números en la misma área que los orkos. Hay incontables subrazas de garrapatoz, tantas que los xenologistas imperiales han desistido de catalogarlas. Algunos garrapatoz son usados con propósitos medicinales, otros por los aceites naturales que secretan, y la mayoría como alimento. Pero el favorito de los orkos es el que pueden enviar contra sus enemigos, y no hay ninguno mejor para este propósito que el garrapato de ataque.

El término “garrapato de ataque” engloba a todas las variadas bestias fungosas de naturaleza hostil, todas las cuales serían usadas por los orkos de forma similar a como un humano usaría a un perro rabioso. Los más infames de los garrapatoz de ataque son los voraces “comecaras”, llamados así apropiadamente por el modo en que intentan morder los rostros de sus enemigos. Otros menos conocidos, pero no menos voraces, incluyen al mandíbula babeante y al porzino ojoz zaltonez.

Un garrapato de ataque es en su mayor parte una gran boca, que a su vez es casi todo dientes. La mayor parte de los garrapatoz son criaturas pequeñas, gordas y achaparradas, con poco más de dos o tres pies de longitud, impulsados por una mezcla de saltos y tambaleos con sus dos poderosas patas. Todos, sin excepción, tienen un apetito voraz y sus estómagos pueden almacenar asombrosas cantidades de alimento.



Perfil del garrapato de ataque

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
35	—	34	⁽⁴⁾ 22	33	10	28	28	—

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 12

Habilidades: Perspicacia (Per) +10, Rastrear (Int) +10.

Talentos: Asalto furioso.

Rasgos: Armas naturales (Mordisco), Bestial, Resistencia antinatural (x2).

Armas: Mordisco (1d10+6[†] A; Desgarradora, Primitiva).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Ninguno.

Nivel de amenaza: Xenos minima.



IDEAS DE AVENTURAS

Mientras catalogaba la flora y fauna nativa de las junglas de Quarn, el renombrado xenologo Charas Dunn desapareció sin dejar rastro. Dunn era un respetado confidente de la inquisición, y el ordo Xenos quiere adquirir sus últimas investigaciones; por supuesto, esa información la llevaba encima cuando desapareció. Los acólitos son enviados a la selva a encontrarlo—él o sus restos—y recuperar su investigación. Desgraciadamente, lo que encontraron fue una selva plagada de garrapatos furiosos, cualquiera de los cuales podría contener en su interior los restos de Dunn.



EQUIPO ORKO

PIZTOLA

El arma de fuego básica del armamento orko, la piztola es una pistola de cañón corto y munición sólida que sería devastadora de no ser por la falta de precisión de los orkos que las llevan. La mayor parte de las piztolas han causado más heridas al ser usadas como toscas porras, que las causadas al ser disparadas.

AKRIBILLADOR

Aunque nada puede sustituir la sensación de cortar a su enemigo en pedazos en combate, los orkos sienten un gran aprecio por las armas de fuego más ruidosas y estruendosas como el akribillador. “Akribillador” es un término que define una amplia variedad de armas de entre corto y medio alcance, todas capaces al menos de disparar múltiples ráfagas de disparos. Al apretar el gatillo libera una auténtica oleada de balas, con poca preocupación por la precisión o el retroceso del arma.

AKRIBILLADOR MOLÓN

Las armas con mayor cadencia de fuego de todos los akribilladores son conocidos como akribilladerez molonez, las armas favoritas de los orkos más ostentosos, como los tipejoz vazilonez. Los akribilladerez molonez tienen un diseño tan variado como los propios akribilladerez, pero son extremadamente letales. Muchos tipejoz vazilonez acoplan su akribillador molón a una primitiva extremidad biónica y le incorporan varios cargadores, mirillas y dispositivos de apuntado—esto no hace que disparen mejor, pero les hace sentir más grandes e inteligentes.

Un akribillador molón puede disparar descargas de energía o cartuchos, pero no ambos. Los akribilladerez molonez tiene un valor aleatorio de penetración de blindaje, ya que la potencia de sus disparos varía con cada tiro. Un akribillador molón, como el akribillador, es naturalmente impreciso. Sin embargo, si es equipado con dispositivos de apuntado o acoplado a una extremidad biónica, pierde la propiedad de Imprecisa en lugar de obtener cualquier bonificación a impactar.



REBANADORA

Un orko desarmado aún es un peligroso enemigo, pero rara es la ocasión en que un orko se encuentra desarmado. Los orkos cargan con una variedad de tosco armamento, al que se refieren como rebanadoras, sin importar si realmente cortan, o si aplastan, golpean, atrapan, restallan o atraviesan. Las rebanadoras incluyen cortos cuchillos de carnicero, largos

TABLA 5-3: ARMAS ORKAS

Arma exótica	Tipo	Alcance	CDD	Daño	Pen	Car	Rec	Especial	Peso	Coste	Disponib.
Piztola	Pistola	20m	T/3/—	1d10+4 I	0	18	Compl.	Imprecisa, Poco fiable	2kg	100	†Escasa/común
Akribillador	Básica	60m	T/3/10	1d10+4 I	0	30	Compl.	Imprecisa, Poco fiable	4kg	200	†Escasa/común
Akribillador molón	Básica	100m	T/2/—	2d10 I ó E	1d10	20	2 Compl.	Imprecisa, Poco fiable, Sobrecalentamiento	7kg	1.500	†Rara/Escasa
Rebanadora	C/C			1d10+1 A	2			Desequilibrada, Desgarradora	5kg	600	†Escasa/común

†El equipo orko es difícil de conseguir — después de todo, ningún comerciante de armas imperial vendería tecnología xenos, no importa cuán tosca sea. Extraoficialmente, existen lugares del sector Calixis donde son mucho más abundantes, especialmente las áreas atacadas recientemente por los orkos. Por este motivo, mediante vías legítimas se considera escasa, mientras que mediante conexiones en el mercado negro es común. Por alguna razón, desconocida incluso para los orkos, estas armas no son Poco fiables en manos de un orko.

machetes, chirriantes espadas sierra que escupen grandes nubes de humo, y rudimentarias armas de energía apenas compuestas por hojas cortas de metal conectadas a potentes baterías.

MEGAARMADURA

La megaarmadura es la más gruesa y resistente de las protecciones personales de un orko, y solo las llevan los más ricos (y, por tanto, los más fuertes) Noblez orkoz. Sus gruesas placas ofrecen un nivel de protección equiparable a una servoarmadura, aunque su enorme peso le resta mucha movilidad. La megaarmadura consiste en una tosca armadura de placas soldadas y enganchadas a un exoesqueleto hidráulico. El blindaje es tan pesado que se necesitan grandes mecanismos humeantes para darle energía, y si fallan, el portador quedará inmóvil en su lugar sin forma de moverse.

Que Morko ayude al meganoble que se quede sin potencia en mitad de una batalla.

La megaarmadura suma +30 a la Fuerza de su portador y aumenta su tamaño en un nivel (un orko de tamaño normal pasaría a ser voluminoso). La megaarmadura requiere un suministro constante de energía, proporcionado por generadores portátiles y mecanismos normalmente alimentados por algún tipo de combustibles sólidos. El blindaje debe ser repuesto cada 1d5 horas. Sin energía, la armadura deja de moverse. Las megaarmaduras son demasiado abultadas y pesadas para que un humano pueda llevarlas.

La megaarmadura concede 6 PB en la cabeza, 10 PB en brazos y piernas, y 14 PB en el cuerpo. Pesa 60kg, y es totalmente imposible de adquirir en el sector Calixis.



SIMULACRA

Existe una siniestra y terrorífica raza xenos oculta entre los atestados barracones de las ciudades colmena por todo el sector Calixis. Conocida solo por los rumores acumulados durante varios siglos, recientemente uno de estos seres fue matado y diseccionado. La autopsia reveló una forma de vida capaz de cambiar su forma. Humanoide en apariencia, con un rostro casi sin rasgos distintivos, sin vello corporal, y una piel tan pálida que casi es translúcida, la fisiología interna de esta criatura le permite manipular su forma básica para imitar a otros. Con una fisiología que lo vuelve flexible y resistente, esta nueva forma de xenos parece ser tan fuerte como cualquier humano, pero algo más ágil. No poseen armas naturales, usando en su lugar armas y blindajes humanos.

Por todo lo que se sabe, estos seres, conocidos como los simulacra, son inteligentes y sensibles. Capaces de imitar a otros lo suficiente como para vivir sin sospechas entre los humanos durante extensos periodos de tiempo, sus auténticos motivos son desconocidos, pero nadie en el ordo Xenos cree que sean benignos. Cuando uno considera sus hábitos alimentarios es fácil ver por qué.

Para imitar a alguien, un simulacrum debe consumir el cerebro de esa persona. Por algún medio desconocido, el xenos ingiere el cerebro prácticamente intacto. Este consumo permite al simulacrum asumir la apariencia de esa persona, hablar con su voz, y acceder a sus recuerdos. Sin embargo, a medida que el cerebro se digiere lentamente (un proceso que tarda 4 semanas), la capacidad del simulacrum para asumir la apariencia de la víctima o usar sus habilidades se va degradando. Una vez que el cerebro ha sido totalmente digerido, el simulacrum no puede asumir de nuevo esa forma o usar sus habilidades.

Dado que un simulacrum pierde eventualmente la forma y habilidades que hubiese adquirido, normalmente intentan cazar a una nueva presa cada semana, usando cualquier habilidad obtenida de su último cerebro consumido. Los simulacra tienden a perseguir personas de quienes perciben que poseen unas habilidades o estatus significativo. Se sospecha que esto es así para que el simulacrum pueda ascender lentamente en su camino por la colmena, tanto física como socialmente. Uno solo puede imaginar lo que un simulacrum llegaría a hacer si tuviese acceso a la nobleza de una colmena. Algunos inquisidores argumentan que la criatura sería capaz de ocultarse en la cúspide, consumiendo a ancianos miembros de los nobles inferiores, atraídos gracias a sus sirvientes. Otros sugieren que traerán a más de su raza con ellos, con la intención de eliminar a una casa noble desde el interior, antes de comenzar con la colmena al completo.

La existencia de los simulacra parece limitada al sector Calixis, específicamente al subsector malfiano, con su gran concentración de mundos colmena. Actualmente, el ordo Xenos intenta rastrear el mundo de origen de los simulacra (si es que existe) para destruirlos definitivamente. Curiosamente, hay informes de criaturas como los simulacra en mundos fuera del subsector malfiano. Se desconoce si se trata del mismo tipo de criatura, o de una entidad diferente.



Perfil del simulacrum

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
35	35	34	38	45	30	35	35	40

Movimiento: 4/8/12/24

Heridas: 15

Habilidades: Contorsionismo (Ag) +20, Esquivar (Ag), Movimiento silencioso (Ag) +10, Perspicacia (Per), Rastrear (Int) +10, Seguimiento (Ag) +10, Tregar (F).

Talentos: Ambidiestro, Entrenamiento con armas básicas (Láser, PS), Entrenamiento con armas C/C (Primitiva), Resorte, Sueño ligero.

Rasgos: Fisiología extraña, Visión en la oscuridad, Eres lo que comes⁺².

⁺²**Eres lo que comes:** Al consumir el cerebro de un humanoide sensible, un simulacrum puede transformarse para adquirir la apariencia de ese humanoide. El proceso tarda 5-10 minutos, en función de la naturaleza del humanoide consumido (tarda menos tiempo para un humano o eldar, que para un orko). Además, el simulacrum gana todo el conocimiento del cerebro consumido, incluyendo sus



recuerdos, idiomas, y hasta cierto grado sus habilidades y talentos. El simulacrum no puede utilizar habilidades basadas en Resistencia o Vountad, y está limitado a aquellos talentos que pueden ser justificadamente aprendidos. (por ejemplo, cualquier entrenamiento con armas, o talentos basados en Ag, HA, HP o Int). Un simulacrum debe poseer los requisitos adecuados para poder usar cualquier talento.

La capacidad del simulacrum para modificar su forma o usar sus habilidades y talentos disminuye a medida que el cerebro es digerido. Tras la primera semana, cualquier tirada que involucre las habilidades o talentos adquiridos mediante el cerebro consumido sufre una penalización de -5. Tras dos semanas, sufre un -10, tras tres semanas un -15, y tras cuatro semanas las habilidades y talentos se pierden. Una tirada **Moderada (+0) de Escrutinio** permite al observador detectar que el simulacrum es algo más de lo que parece ser. Tales tiradas obtienen una bonificación de +10 cada semana, acumulativa hasta un total de +30 la cuarta y

última semana. Tras la cuarta semana, el cerebro se digiere por completo y el simulacrum es incapaz de asumir la forma de la víctima.

Los simulacra normalmente pueden consumir entre 2-4 cerebros en distintos estados de digestión de los que extraer sus capacidades, lo que les confiere una cierta flexibilidad de disfraces y habilidades. Se recomienda al DJ usar personajes de la sección *Dramatis Personae* del libro básico de **DARK HERESY** para simplificar la elección de talentos y habilidades. Un simulacra puede consumir un máximo de cerebros equivalente a su bonificación de Resistencia +1 (4 en total).

Armas: Cualquiera apropiada para su forma actual, de forma genérica, una pistola láser compacta (15m; T/-/-; 1d10+1 E; Pen 0; Car 15; Rec Compl; Fiable).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Cualquiera apropiado para su forma actual.

Nivel de amenaza: Xenos minoris.

De las diarias del inquisidor Felroth Gelt: 100.801 Mq1

En mi mente, no existe mayor amenaza para el Imperio que la complacencia. Debemos permanecer eternamente vigilantes, sospechando de la paz no como un fin que alcanzar, sino como un mero momento de respiro mientras nuestras enemigas dirigen sus atenciones hacia otro lugar. Algunas amenazas son evidentes, mientras que otras son más secretas e insidiosas, y algunas son tan sutiles que permanecen ocultas a plena vista.

Estoy hablando de los xenos conocidos como los simulacra. He oído rumores de tales criaturas durante décadas, y pensaba en ellas como un mito o una confusión al identificar alguna otra forma de vida alienígena. Aun así, las dispersas referencias que descubrí en antiguas y deteriorados textos y pergaminos me llevaron a pensar que tal vez hubiera algo de verdad en esas historias sobre un xenos capaz de asumir la forma de otro ser. Hace algún tiempo uno de mis compañeros, un soldado del mundo de Ganf Magna, llamó a tales criaturas "dobles" y dijo que vinieron para llamar a los dignos al abrazo del Emperador.

Aun así, desdéné esas historias como meras invenciones, hasta que recibí una invitación para contemplar la disección de un xenos hallado muerto en las profundidades de la cámara Parthenius. Allí se encontraba el legendario simulacra, el "doble" de la leyenda de Ganf Magna. Parecía un cadáver insignificante, pero a medida que el procedimiento progresaba, me di cuenta del alcance de aquella nueva amenaza xenos. Capaz de camuflarse como hombres, podían infiltrarse en todas las áreas de la sociedad. Con el tiempo suficiente, podrían reemplazar gobiernos planetarios, abrirse camino hasta la Guardia y la Armada Imperial, e incluso acceder a la inquisición. Es como dije antes: todas son sospechosas, no puede confiarse plenamente en nadie, e incluso la más benigna de las acciones debería ser investigada.

Espero que la magnitud de esta amenaza no sea tal y como la he imaginado, o si no...

Grabación del procedimiento de examen al sujeto xenos GGX-954, 'Simulacra', narrado por el magos biologis Kaltos Melinte.

El sujeto GGX-954 posee el aspecto general de un humanoide, con una fisiología consistente en dos extremidades locomotoras inferiores, dos extremidades manipuladoras superiores, y un centro sensorial. Su altura es de 1,78 metros y su peso 77,1 kilogramos. Aparentemente no tiene rasgos fisiológicos particulares, salvo la distintiva carencia de orejas o nariz externos. Su boca es casi carente de labios, y sus dientes son meras fibras de de hidroxapatita, inferior en todos los aspectos a los dientes humanos. No existen genitales apreciables, y el género del espécimen es desconocido. Existe una posibilidad, basada en el ciclo de vida que hemos apreciado en el sujeto, de que no pertenezca a un género definido.

Su epidermis es muy pálida, casi blanca, lo que sirve de lienzo a varias combinaciones de melanina producida por sus melanocitos. Puedo aseverar que esta característica permite al sujeto alterar su coloración general a voluntad. Además, la epidermis está solo débilmente conectada a la dermis, lo que deriva en un contacto aún más débil con la hipodermis. Presumo que esta estructura maleable permite al espécimen alterar su forma con facilidad.

Al abrir el torso se revela una dispersa estructura esquelética. Un examen en detalle muestra que los huesos del espécimen están formados por una mezcla de cartilago, colágenos y keratina. Esta composición vuelve su estructura esquelética muy fuerte y flexible, permitiendo al espécimen casi total libertad de movimientos y gran flexibilidad.

Las funciones de la mayor parte de sus órganos internos son aún desconocidas. Aunque creo haber identificado una estructura respiratoria, no he hallado evidencia de ninguna masa cardíaca, lo que significa que el sujeto podría no tener un corazón o estructura circulatoria que recorra su cuerpo.

Vuelvo mi atención hacia la distendida masa de tejido en el torax inferior. En su interior se encuentran varios cerebros humanos, cada uno cubierto por una densa maraña de ganglios. Un examen en detalle muestra que los ganglios están unidos al plexo, que a su vez se conecta directamente con la masa neural del sujeto. Sospecho que el sujeto vincula su propio sistema nervioso con el del cerebro consumido, lo que le permite duplicar cualquier capacidad aprendida por ese cerebro. Obviamente, así es como el espécimen replica las habilidades y comportamiento de sus víctimas.

Atendiendo a la condición de los cuatro cerebros. Cada uno está en proceso de ser digerido, encontrándose el más antiguo en el mayor estado de asimilación. También posee la menor cantidad de ganglios conectados. Oren conmigo, mis señores, ya que esta puede ser una pista de la mayor debilidad del sujeto, y un modo de detectar a estos xenos. Aunque el sujeto GGX-954 puede utilizar los cerebros consumidos para sus propios fines, la red neuronal se deteriora a medida que el cerebro es digerido. Con el tiempo, la criatura deja de ser capaz de utilizar la información proveniente del cerebro, o de mantener la forma humana de su víctima.

Por supuesto, solo puedo suponer que también tendrá la necesidad de consumir un nuevo cerebro para mantener su existencia encubierta.





FUERZAS DEL CAOS

USAR LAS FUERZAS DEL
CAOS EN TUS PARTIDAS

•

MENSAJEROS DEL PACTO
NEGRO

•

ESPECTRO ASTRAL

•

EL ARDIENTE

•

EL OJO DEL ABISMO

•

INCINERADOR DE
TZEENTCH

•

MASTINES DE KHORNE

•

APLASTADOR DE
KHORNE

•

LA DAMA DEL VACÍO

•

NURGLETES

•

DEPREDADORES DE LA
ORDEN ESTRELLADA

•

LA RUINA DE LA BELLEZA
IMPERFECTA

CAPÍTULO VI: FUERZAS DEL CAOS

“Cuidate del número 6. Es el símbolo del archienemigo, del culto al sentido orgulloso”.

—Correlacionador Ejo Xang

El caos es una fuerza insidiosa que promete muchos dones a sus adoradores: poder y placeres, vida y muerte. Los poderes ruinosos encarnan uno de estos dominios y tienen multitud de oscuros designios a lo largo del sector Calixis. Los sirvientes del caos a menudo son el objetivo de inquisidores del ordo Malleus, quienes dedican sus vidas a combatir contra legiones infernales de sirvientes de la oscuridad.

Las estrellas infernales del abismo de Hazeroth están correctamente nombradas; odiosos leviatanes demoníacos anidan entre las profundidades de esa asolada región. Huéspedes demoníacos trazan complicados planes en el subsector malfiano, atrayendo numerosas almas confiadas a sus designios. La demarcación Golgenna ha sido un refugio para los impuros, un lugar de avaricia, lujuria e ira que han llevado a los ciudadanos imperiales a realizar tratos blasfemos con la disformidad. A lo largo del sector Calixis, las fuerzas del caos han asentado su influencia, corrompiendo y condenando a quienes aceptaron los dones malditos de los poderes ruinosos.

La presencia del caos es corrosiva y, en su mayor parte, tortuosa y sutil. En raras ocasiones los agentes de la inquisición son lo suficientemente afortunados como para descubrir una incursión directa de la disformidad—demasiado a menudo los demonios y la prole de la disformidad actúan con métodos lentos y astutos hasta que la condenación y la ruina es una certeza. Cuando la inquisición debe enfrentarse



a estas fuerzas del caos en campo abierto, a menudo es simplemente demasiado tarde, con el fuego purificador del exterminatus como única opción. Sin embargo, la inquisición debe ser vigilante y minuciosa, y su juicio debe ser perspicaz y discreto en la aplicación de su fuerza; ya que, aunque el martillo del ordo Malleus es una herramienta excelente, no es la única arma de su arsenal.



USAR LAS FUERZAS DEL CAOS EN TUS PARTIDAS

Este capítulo contiene criaturas que ilustran como tema principal a las fuerzas del caos. Los mensajeros del pacto negro y la ruina de la belleza imperfecta encarnan la tentación y la condenación que acompañan a los tratos con la disformidad. El verdugo del callejón y el ardiente se alimentan del miedo, inclinando la tendencia del caos hacia el terror y la destrucción. La naturaleza corrupta del caos se expresa mediante los nurgletes y el ojo del abismo, mientras que el juggernaut y los mastines de Khorne representan la lujuria de la disformidad por la sed de sangre y la violencia descontrolada.

A menudo, esta temática funciona mejor al introducirla en una campaña poco a poco, pasando de cultos de adoradores hasta amenazas más evidentes. Demonios y otras poderosas monstruosidades de la disformidad, usadas con moderación, pueden proporcionar el climax de una confrontación entre agentes inquisitoriales y esclavos de los Poderes Ruinosos. Como en cualquier película de horror de Hollywood, la gran revelación funciona mejor después de haber construido el escenario en lugar de simplemente presentar oponentes cuando sea más conveniente.

Considera lo que representan las fuerzas del caos en tu partida, y utiliza la historia para ayudar a atraerlas a escena. El caos puede presentarse de muy diversas formas aparte de la simple entropía. Los planes de los dioses del caos a menudo son incomprensibles para las mentes humanas, pero algunos conceptos generales e ideas pueden servir para captar lo más básico. Tzeentch utiliza el cambio, la mutación y la brujería, mientras que los planes de Nurgle se centran en la muerte y la decadencia. Las atenciones de Slaanesh atraen placeres prohibidos, y Khorne busca saciar su interminable sed de sangre.

Existen otros poderes del caos en el sector Calixis, desde la oscuridad astada de Baphomael hasta las sombras informes de Chyron, o las dementes maquinaciones del Rey Andrajoso. Emplear estos poderes menores es un buen método para agitar a un grupo de acólitos que con sus éxitos anteriores podrían haberse confiado demasiado; las fuerzas del caos deberían estar siempre en constante cambio y nunca repetirse.

MENSAJEROS DEL PACTO NEGRO

Una tontina es un pacto mutuo entre miembros de un gremio o hermandad. Cuando se cumplen las condiciones, se reparten los fondos acumulados entre los supervivientes del pacto. Muchos de estos pactos son una tradición de los trabajadores de la colmena que sellan su promesa con marcas de sangre. Algunos entregan todo lo que tienen a usureros y gremios de mercaderes durante la ceremonia del pacto; su valor es repartido en los años posteriores, con cada muerte. Otros dividen sus posesiones entre sus hermanos jurados, eligiendo lo que recibirán con su muerte.

Las pactos negros son una imitación de esta tradición por parte de los poderes ruinosos. Se trata de contratos inscritos sobre piel humana, realizados por los ignorantes a cambio de que el demonio aumente sus poderes brujos, y cuyo pago se cuenta en almas. En lugar de adeptos del Administratum y bolsas de tronos, mensajeros demoníacos acuden para conceder poderes de la disformidad a los autores de los pactos.

El notable pacto negro de la fábrica de cristal de Salsurius, en la zona exterior de Tarsus, fue pactado por miles de sus habitantes durante la 5ª centuria del M41. Los mensajeros demoníacos se manifestaban cada día para arrastrar una nueva alma como pago por la fuerza de un miembro del círculo interior del gremio de los fabricantes de vidrio. Los hechiceros heréticos pagaban unos pocos tronos a los compañeros trabajadores de cada víctima a pesar de ser agentes de la disformidad.

Un demonio enviado a vigilar un pacto negro se manifiesta como un hombre de apariencia terrible, con su auténtica oculta por una capaapestosa. Sus manos retorcidas muestran una garra ganchuda con la que arrastra a sus víctimas físicamente al interior de la disformidad. Sin embargo, esta herramienta apenas es necesaria, ya que la mirada del demonio y su voz gorgojeante es suficiente para destruir las mentes de sus víctimas y llevarlos a la muerte.

Los mensajeros demoníacos también se muestran protectores para defender un pacto amenazado por los justos. Si varios de los hechiceros que pactaron son atacados, el causante atraerá la venganza de la disformidad. Si el pacto incluye condiciones adicionales, obligar a los hechiceros a romper esas condiciones



también desatará la ira del mensajero. Es posible debatir con estos mensajeros—en un lenguaje jurídico derivado del gótico clásico—y muchos temerarios u obstinados han intentado buscar puntos ciegos en su contrato, pero esto solo sirve para ganar tiempo. Cumplir o romper con el contrato apenas tiene diferencia para el mensajero, salvo por el estallido de ira con el que el mensajero asesina a aquél lo suficientemente estúpido como para intentar engañar a un demonio.



IDEAS DE AVENTURAS

Incluso en Malfi, los pactos de belleza son muy extendidos entre miembros de gremios adinerados, descendientes de nobles, y de quienes pretenden alcanzar un estatus elevado. Servidores esqueléticos portan documentos con los pactos y campos de estasis muestran figuras elegantes adondequiera que vayan. Un ambicioso brujo ha acudido a Malfi vestido como un sagrado siervo del emperador, llevando consigo pactos desde la sagrada Terra y diciendo traer la fortuna a quienes se la merezcan. Los crédulos y avariciosos son atraídos rápidamente a su condenación eterna. Los restos de uno de estos pactos negros son detectados por los ordos, y los acólitos deben localizar en la colmena al brujo responsable de conspiración y herejía. Todo lo que deben hacer es llegar a las ruinas contaminadas por la disformidad que el mensajero demoníaco ha convertido en su guarida, y recuperar los informes medio quemados sobre las finanzas de los muertos.

El Inquisidor ha oído hablar de un museo oculto de pactos negros contaminado por la disformidad y cree que pertenece a un reconocido enemigo suyo entre los monodominantes del cónclave de Escintila. Los acólitos son enviados a encontrar ese museo entre las muchas propiedades secretas de ese inquisidor, y recuperar en secreto alguna prueba condenatoria de su radicalismo. Existen muchas posibles formas de actuar, ninguna de las cuales está exenta de peligros y consecuencias: raptar a uno de los adeptos de confianza del monodominante para interrogarlo, robar certificados de propiedades de las bóvedas de los ordos, o infiltrarse en la bien defendida mansión del inquisidor en la cúspide de la colmena Sibellus.



Perfil del mensajero del pacto negro

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
39	25	35	(8) 40	30	30	45	40	30

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 15

Habilidades: Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int), Intimidar (F), Lenguaje secreto (Administratum) (Int), Negociar (Em) +20, Perspicacia (Per), Psiniciencia (Per), Saber académico (Filosofía, Ley imperial) (Int).

Talentos: Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas).

Rasgos: Armas naturales (garras), Criatura del más allá, Demoníaco (BR 8), Inestabilidad de la disformidad, Miedo (2), Presencia demoníaca, Visión en la oscuridad.

Poderes psíquicos (Factor psíquico 3): Compulsión.

Presencia demoníaca: Todas las criaturas a menos de 20 metros sufren una penalización de -20 a sus tiradas de Voluntad.

Armas: Mordisco Garras (1d10+3[†] A; Desgarradora, Primitiva), Arpón largo (1d10+7[†] A; Desequilibrada).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Ninguno.

Nivel de amenaza: Malleus minoris.

DE LOS DIARIOS DEL INQUISIDOR FELROTH GELT: 3.988.781.M41

El padre Bors Vazllov—mirándolo ahora uno no pensaría que fue una vez un alma gris que se intimidase ante la autoridad, siervo del Santuario Myshken del distrito Oglef. Sin embargo, fue él quien nos llevó hasta el pacto negro o, mejor dicho, al hedor a disformidad de sus superiores. El horrendo pergamino de piel humana había pasado de mano en mano a través de oficiales de alto rango hasta llegar al obispo Fedrov—y de ahí al ordo. Seguí el rastro de estos oficiales, buscando el origen del pacto demoníaco.

El obispo exigió vigorosamente sellar el distrito Oglef y solicitó la presencia de 30 hermanos generales de la legión penal Merov para cubrirlo de gas mortífero. Rechacé su propuesta. Deseaba acabar con la brujería, no hacerla huir temporalmente para que reaparezca más adelante. Por este motivo regresé con el padre Vazllov al distrito Oglef con unos transportes camuflados por mis psíquicos esclavos. Los firmantes del pacto negro en el rebaño del padre Vazllov fueron identificados durante sus rezos; sus enturbiadas y culpables mentes buscaban a quienes nunca habrían puesto un pie en aquél pequeño santuario. En tanto el brujo, el creador del pacto, también fue descubierto gracias a las mentes de aquellos marcados por la disformidad. Su refugio se ocultaba en el interior de un bosque de salidas de ventilación abandonadas en el distrito inferior.

Mientras cada siervo que vendió su alma quedaba encerrado en el santuario, protegido y sujeto a las recriminaciones de Vazllov, el adepto militante Enaetus, mis psíquicos esclavos y yo mismo nos adentramos para acabar con el corazón de aquella corrupción de la disformidad.

Viviendo entre los huesos de aquellos que había asesinado para crear sus pergaminos de piel humana, el brujo gritó de terror al vernos. Trató de llamar a sus demonios, y las descargas llameantes de mi rifle infernal lo atravesaron. Sin embargo, una temblorosa luz disforme cubrió el lugar y los mensajeros demoníacos del pacto negro se manifestaron antes incluso de que el brujo cayese muerto. Su misma presencia se sentía como si siniestras agujas perforasen nuestras mentes, y el brillo tras ellos era como ver la luz de la locura. Mientras me enfrentaba a aquellas manifestaciones demoníacas, la corrupción disforme se extendió por el santuario. El padre Vazllov y el sabio Kolcamun dirigieron unas aterrizadas oraciones de redención, mientras las puertas del santuario se convertían en astillas y el altar del águila se deshacía en lágrimas de metal derretido.

Los demonios—encapuchados como retorcidas imitaciones de escribas o mensajeros del Administratum con bastones puntiagudos—acudieron porque el pacto se rompió a causa de mis acciones. Malvados y furiosos, aún deseaban parte de su recompensa por las almas imperiales que les arrebatamos. Protegidos por los psíquicos probeta y nuestras armas bendecidas, las almas de mi séquito resultaron demasiado costosas para esos demonios. Siseando viles maldiciones, las bestias empalaron al brujo y lo arrastraron a la disformidad. Entonces todo terminó. Más tarde descubrí que la corrupción de la disformidad se desvaneció en ese preciso instante. A raíz de estos acontecimientos comenzó una purga necesaria: hogueras, destrucción de los pergaminos del pacto, y la ejecución de los culpables. Sin embargo, no fui capaz de condenar la vida del padre Vazllov, la única alma honesta que cumplió su deber para con el Dios Emperador. Por tanto, lo añadí a mi séquito, donde permanece hasta el día de hoy.



ESPECTRO ASTRAL

En el Imperio, los psíquicos son temidos no solo por sus extraños poderes, sino por los innumerables males que pueden desatar al usarlos despreocupadamente. Cuando las capacidades psíquicas son empleadas por aquellos débiles en fe o voluntad, la energía psíquica puede materializarse con el tejido de la disformidad para formar espectros astrales. Estas sombrías y malévolas criaturas atacan a los humanos y devoran la esencia de sus almas para recuperar la energía psíquica de la que los espectros nacieron.

Aunque los espectros astrales varían enormemente en su apariencia, todos comparten varias características comunes. Tienen formas vagamente humanoides, están compuestas de fragmentos de sombras semitranslúcidas y su presencia perturba a todas las criaturas sensibles de los alrededores, a menudo provocando que experimenten ciertos fenómenos psíquicos. Todas sus formas son siniestras y horripilantes, sin excepción. No poseen forma física, pero utilizan ciertos poderes psíquicos que les permiten interactuar y dañar a los seres materiales.

Los espectros utilizan sus capacidades psíquicas al completo para cumplir sus malvados planes. Si son descubiertos, los espectros primero intentan manipular las mentes de sus oponentes, obligándoles a interferir, e incluso atacar a sus aliados. Los espectros casi siempre atacan primero a los psíquicos, ya que son la mayor amenaza para un ser del inmatreium. De ser acorralados, desatan sus poderes psíquicos en un ataque desesperado intentando poseer a uno de sus enemigos. Los espectros son astutos e inteligentes, y siempre buscan a un huésped capaz de abrirse paso para escapar, o uno cuyos aliados sean incapaces de atacar. Aunque los espectros astrales están lejos de ser los enemigos más poderosos, en el sector Calixis se encuentran entre los más difíciles de combatir debido a su naturaleza como una criatura de energía pura.

Aunque los espectros astrales se mantienen en el mundo real por una combinación de energía vital y disforme, parecen disfrutar sembrando el pánico. Se ven atraídos por el miedo y emplean grandes esfuerzos por causarlo. A menudo, incluso arriesgándose a ser descubiertos para aterrorizar a una víctima al mostrarse ante ellos en su auténtica forma de pesadilla. Qué beneficio puedan sacar de este miedo, se desconoce.

La aparición de los espectros astrales está aumentando en el sector Calixis. Los motivos para esto son muchos y variados. La violencia y el conflicto en lugares como Tranch provocaron una liberación en masa de energía psíquica cuando inocentes fueron asesinados. Tal vez más significativo, los Poderes Ruinosos parecen estar centrando su atención en el sector Calixis y dirigiendo eventos en una dirección para causar más caos y muerte. Una de estas apariciones ocurrió en el callejón del segador en la ciudad de Armetálica.



LA HISTORIA DEL DEGOLLADOR DEL CALLEJÓN

En la ciudad de Armetálica en Escintila, los trabajadores de los espaciopuertos y comparten entre susurros leyendas oscuras sobre un espíritu impío que acecha en las sinuosas calles al caer la noche. Una figura demacrada envuelta en una túnica negra hecha jirones y que lleva una enorme variedad de cizallas industriales, se dice que el degollador del callejón da caza y asesina a cualquier trabajador que fracase en cumplir su cuota semanal. Se hacen ofrendas de sangre y balas en las encrucijadas de los distritos pobres de ciudad Armetálica, pequeños sacrificios de la población supersticiosa que buscan evitar ser el siguiente objetivo de las cuchillas del degollador. Sin embargo, los ciudadanos continúan desapareciendo, semana tras semana, e incluso los árbitros han sido presionados para descubrir alguna pista sobre esas desapariciones. El ordo Malleus se ha interesado levemente por este fenómeno, ya que el rendimiento de la producción de armas en ciudad Armetálica ha caído en declive en los últimos 10 años. Una pista significativa señala al último diezmo de psíquicos enviado desde la ciudad por las naves negras, que también ocurrió hace 10 años. Es posible que algún incidente psíquico provocado en aquella época esté relacionado con la aparición del degollador del callejón.

Perfil del degollador del callejón



HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
45	20	35	(8) 45	45	25	45	50	05

Movimiento: 4/8/12/24

Heridas: 15

Habilidades: Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Perspicacia (Per) +20.

Talentos: Entrenamiento con arma exótica (Cizallas industriales).

Rasgos: Criatura del más allá, Criatura de pesadilla, Demoníaco (BR 8), Incorpóreo, Inestabilidad de la disformidad, Miedo 3 (Horripilante), Presencia demoníaca.

Poderes psíquicos (Factor psíquico 3): Ajar, Aullido de disformidad, Cuchilla psíquica, Debilitar velo, Infligir dolor, Manos espectrales, Telequinesia básica.

Presencia demoníaca: Todas las criaturas a menos de 20 metros sufren una penalización de -20 a sus tiradas de Voluntad.

Armas: Enormes cizallas industriales (1d10+10⁺ A, Desgarradora, Desequilibrada).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Ninguno.

Nivel de amenaza: Malleus minoris.



IDEAS DE AVENTURAS

Mientras viajan de un mundo a otro, una fluctuación en el campo Gellar permite que la disformidad inunde brevemente el interior de la nave de los acólitos y provoca que los psíquicos experimenten una fuerza opresiva sobre ellos. Este flujo de energía se ha combinado con la materia pura de la disformidad y ahora en los pasillos de la nave acecha un perverso espectro astral que busca asesinar a toda la tripulación. La criatura parece tener un conocimiento instintivo de la disposición de la nave y ataca a los tripulantes más importantes de la nave cuando se encuentran en solitario. Los acólitos deben rastrear y destruir a esta monstruosidad antes de que mate a suficiente tripulación en el puente para dejarlos a la deriva en el espacio para siempre.

De las diarias del inquisidor Felroth Golt: 112.776.141

"El degollador del callejón es un espectro astral, una entidad nacida de la disformidad, formada a partir de energía psíquica. Acocha las calles de ciudad Armetálica y ha aterrorizado a sus habitantes durante casi una década. Decora tus armas con sellos de pureza y bendice cada proyectil báter con deas sagradas. Las armas psíquicas serán tu mejor herramienta para erradicar la amenaza del degollador del callejón, pero este enemigo es más que solo otro oponente que debe ser destruido. Su leyenda ha sembrado el miedo en el corazón de ciudad Armetálica, y tal idea es difícil de arrancar. La eclesiarquía podría ser la más adecuada para restaurar la esperanza y la fe en el Emperador."

El texto superior es un consejo que me fue entregado por un miembro superior del ordo Malleus como advertencia acerca de una terrible maldición que acochaba ciudad Armetálica en Escintila. Tales afirmaciones parecen indicar que al ordo le falta perspectiva. Sí, es cierto que el degollador del callejón da caza a los pobres y a los oprimidos, pero apenas representa una prioridad para los poderosos recursos de la Inquisición. Sin embargo, ignorar un problema menor puede tener desastrosas consecuencias en el futuro. Creo que puede ser un grave error simplemente dejar el problema de las manifestaciones del degollador del callejón en manos del Ministorum. En su lugar, sugiero que las situaciones como las ocurridas en ciudad Armetálica sean aprovechadas como oportunidades para probar la calidad de los acólitos al servicio del Emperador."

EL ARDIENTE

En el ordo Malleus hay aquellos de pensamiento radical que piensan que las fuerzas del caos son demasiado poderosas para oponerse a ellas solo con la fuerza del Imperio. Creen que deben enarbolar los poderes del caos, aquello que desean destruir, para igualar las fuerzas en el conflicto. Para ese fin, profundizan en conocimientos prohibidos en busca de armas que usar en contra de los poderes ruinosos. Una de las más poderosas de estas armas son los huéspedes demoníacos en ocasiones voluntarios, y en otras, obligados a contener a un poderoso demonio de la disformidad en su cuerpo, sellado allí mediante poderosas salvaguardias. Los propósitos para crear a estos huéspedes son variados, así como sus niveles de poder y el nivel de asimilación del demonio, pero hay una constante, son inimaginablemente peligrosos y buscan recuperar su libertad a la menor oportunidad.

Uno de estos huéspedes demoníacos escapados, temido en todo el sector Calixis, es conocido como el Ardiente. El nombre del acólito que se convirtió en el Ardiente se ha olvidado, así como el nombre del demonio que reside en su interior. Lo que se recuerda es que fue creado por el inquisidor radical Kal Xorn como medio para almacenar enormes cantidades de conocimientos prohibidos sin dañar las mentes de su personal. Originalmente capturado mediante una atadura triple, ya que solo se requerían sus conocimientos, el Ardiente en algún momento averiguó cómo romper las salvaguardias que lo mantenían cautivo en el interior de su contenedor humano. El huésped demoníaco asesinó inmediatamente al inquisidor Xorn y a varios de sus seguidores cuyos hábitos y debilidades había estudiado a lo largo de los años. Se cree que su primera víctima fue un joven psíquico autorizado que fue tentado por el demonio para ayudarlo a escapar.

Al contrario que muchos huéspedes demoníacos, nunca se pretendió que el Ardiente participase en combate, sino que tan solo sirviese como un repositorio de conocimientos prohibidos. Por ello, el huésped del Ardiente fue atado a una cruz inquisitorial con cadenas de adamantium y una aleación que debilitaba sus capacidades psíquicas. Cuando descubrió un modo de liberarse de sus ataduras destruyó muchas de estas cadenas, desacralizando su prisión en el proceso. Aún lleva los restos de sus grilletes incluso a día de hoy, aunque es capaz de moverse como otros huéspedes demoníacos volando adonde desee. Su apariencia es la de un humano demacrado y enjuto, encadenado a los restos de su prisión original con cadenas de espino. Sus ojos y boca están cerrados con correas metálicas para contener la esencia demoníaca de su interior. A medida que el Ardiente está más cerca de escapar de su huésped, su forma física cada vez está más deteriorada; llamas rojas, azules y doradas escapan de sus muchas y pequeñas heridas, y un fuego blanco con la potencia de un soldador escapa por entre las rendijas de las correas que tapan sus ojos. Para cualquiera que no haya entregado su alma al caos, la mera imagen del Ardiente es suficiente para inspirar locura y terror.



IDEAS DE AVENTURAS

Una secta que los acólitos previamente eliminaron ha resurgido más competente y mortífera que antes. Las pruebas sugieren que han adquirido un poderoso mentor o benefactor. Los rumores señalan a que su nuevo líder es un poderoso brujo cuyo poder está creciendo rápidamente. Esta secta debe ser eliminada y destruida antes de que sea imposible de controlar, y se debe identificar a su misterioso benefactor. Como los acólitos ya han tratado con la secta antes, son los más apropiados para volver a encargarse de ellos.

Una noche, profundizando en misteriosos conocimientos prohibidos, uno de los acólitos se tropieza con unos manuscritos que superan sus conocimientos y los de los textos a los que tiene acceso. Sin embargo, oculta entre las páginas de un polvoriento tomo, descubre la clave para descifrarlos. De acuerdo a las notas garabateadas a mano, existe un repositorio viviente de conocimiento prohibido más vasto que cualquier biblioteca que el acólito conozca. Es casi seguro que, si logra encontrar a este ser, obtendrá la solución al problema original que buscaba resolver. Tan solo debe encontrar al Ardiente y convencerlo de responder a unas pocas preguntas.



Perfil del Ardiente

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
45	25	(10) 56	(10) 54	25	(8) 45	65	54	38

Movimiento: 2/4/6/12

Heridas: 30

Habilidades: Engañar (Em) +20, Hablar idioma (Jerga de los bajos fondos, Gótico vulgar, Gótico clásico) (Int) +20, Lengua secreta (Administratum) (Int) +20, Perspicacia (Per) +20, Psinisciencia (Per) +10, Saber prohibido (Brujería, Demonología, Disformidad, Inquisición, Psíquicos, Sectas) (Int).
Talentos: Blanco difícil, Predicción.

Rasgos: Criatura del más allá, Demoníaco (BR 8), Fuerza antinatural (x2), Inteligencia antinatural (x2), Miedo 4 (Aterrador), Volador 2, Paso por la disformidad^{†2}.

Poderes psíquicos (Factor psíquico 5): Todos los poderes psíquicos menores y Convocar llamas, Holocausto, Incinerar, Rayo de fuego, Regenerar, Telequinésia básica y Tormenta de fuego.

^{†2}**Paso por la disformidad:** El Ardiente puede teleportarse cortas distancias, o más lejos consumiendo las almas de sus incautos siervos. El Ardiente puede transportarse hasta 10 metros como media acción. Por cada alma que consumida durante el último año puede duplicar esta distancia y transportarse como una acción completa. Si el Ardiente consumió más de 100 almas el pasado año, puede concentrarse durante dos asaltos (no puede realizar ninguna otra acción) y teleportarse a cualquier planeta dentro del sistema. Si el DJ no quiere elegir la cantidad de almas que el Ardiente ha consumido en un momento concreto, puede calcularlo mediante una tirada aleatoria.

Armas: Cadenas de espino (1d10+10[†] A).

[†]*Incluye la bonificación de Fuerza.*

Blindaje: Ninguno.

Nivel de amenaza: Malleus extremis.

DE LOS DIARIOS DEL INQUISIDOR FELROTH GELT: 157.775.M41

Me he encontrado con la criatura conocida como el Ardiente en tres ocasiones. La primera vez, un colega me convenció para que consultase a un huésped demoníaco que, según él, había sido de gran ayuda para sus investigaciones. Habiendo leído el tomo prohibido de Xorn, reconocí a la abominación de inmediato. Sin embargo, también yo fui reconocido, y en un instante huyó, lanzando llamas y maldiciones. Debido a la participación de este huésped demoníaco, varias investigaciones inquisitoriales se vieron comprometidas más allá de toda recuperación. Como resultado, mi colega fue censurado y su nombre borrado de los registros del Ordo.

Mi segundo encuentro con la criatura me hizo darme cuenta de que la amenaza del Ardiente va más allá del mero poder. Estaba ayudando al Adeptus Arbites en Escintila, donde diligentes arbitadores habían descubierto la existencia de un pernicioso culto herético. Inicialmente, varios miembros del culto fueron capturados, pero a medida que avanzaba la investigación, los sectarios mejoraron su capacidad para oponerse a los jueces y mataron a varios arbitadores en hábiles emboscadas. En poco tiempo quedó claro que el culto estaba guiado por alguien familiarizado con las tácticas del Adeptus Arbites. Llamé a dos escuadrones de soldados del regimiento negro y me dispuse a destruir el culto por completo. El asalto obligó a descubrirse a varios sectarios y nos proporcionó pistas de la presencia del Ardiente. Sin embargo, el Ardiente sacrificó a sus adoradores moribundos para transportarse a una nave hereje esperando en órbita, escapando del escrutinio inquisitorial y la venganza de los arbitadores. El poderoso brujo que esperábamos encontrar era solo un trabajador de fábrica levemente mutado, cuyo perfil psíquico era tan leve que las Naves Negras lo habían pasado por alto. Su supuesto poder había sido un artificio más del Ardiente.

Fueron necesarios años de esfuerzos para desentrañar las circunstancias de nuestro tercer encuentro. Una noche en un mundo diminuto llamado Faldon Kise, irrumpí en el santuario interior de un hechicero al que había perseguido durante más de dos años solo para encontrarlo muerto a los pies del Ardiente. La batalla que siguió a ese momento le costó la vida a Vester Mallux, un clérigo fiel al que conocía desde mis primeros días al servicio al Ordo. Lo último que vi de la repugnante criatura fue su sonrisa burlona y hueca mientras desaparecía. Mis interrogatorios revelaron que nos habíamos metido en una guerra entre tres cultos rivales dedicados a diferentes maestros demoníacos. El hechicero que habíamos estado persiguiendo había intentado dominar al Ardiente bajo su voluntad para obtener ventaja en el conflicto, y el huésped demoníaco había tomado represalias diseñando el cataclísmico enfrentamiento en el que inadvertidamente habíamos participado. Fue una derrota humillante, cuya vergüenza solo fue mitigada por el hecho de que no menos de tres cultos del Caos habían llegado a su fin.

Considero que el Ardiente es uno de mis pocos, pero mayores fracasos como Inquisidor. Un día tendré el poder necesario para acabar con su amenaza para siempre.



EL OJO DEL ABISMO

Hace mucho tiempo, un poderoso poder demoníaco fue destruido en la disformidad de Hazeroth. Grandes tormentas de disformidad surgieron de su muerte, devastando mundos. Un fragmento de este ser se refugió una nave de guerra a la deriva, perdida en la disformidad. Con el paso del tiempo, poco quedó del poderoso demonio, pero sus últimos restos se fusionaron con nuevos males—crueledades y conocimiento consumidos de los muertos a bordo y el tejido y el espíritu máquina de la propia nave. De esta unión nació un nuevo demonio: un extraño poder con la forma de una nave de guerra del vacío.

Cuando las estrellas son propicias para el sacrificio, cuando antiguos males demoníacos despiertan al gran demonio, la nave y su corte de entidades menores se abalanzan sobre las naves que viajan por las rutas disformes de Hazeroth. Incluso si una nave víctima logra salir de la disformidad, el gran demonio seguirá a la nave hasta el materium a través de un portal.

El gran demonio se manifiesta como un crucero de más de cinco kilómetros de longitud, tan retorcido y envuelto en materia disforme que apenas se distingue su diseño. Sobre su casco se retuercen entidades de gran tamaño: cañones-demonios y lanzadores de 500 metros de altura. Bajo su superficie reptan miles de demonios menores, cientos de formas entremezcladas en una bacanal de violencia. Los enormes campos que forman runas de materia disforme ardiente y turbulenta sirven de munición para el armamento demoníaco. Zarcillos de carne demoníaca imbuida de crepitante energía se extienden lejos del casco, disolviéndose al contacto con el materium. Un globo ocular inyectado en sangre de 400 metros de ancho ocupa el lugar donde debería estar el puesto de mando secundario.

El gran demonio puede manifestarse en el materium apenas unas pocas horas, desvaneciéndose poco a poco, pero es suficiente para destruir cualquier nave imperial. La materia cruda de la disformidad arrojada como munición corroe el casco, enloquece a la tripulación y da forma a destructivas entidades demoníacas. Incluso cuando las cubiertas se abren al vacío por la corrosión de la disformidad, estos demonios de munición continúan con el asesinato y la destrucción.



MUNICIÓN DEMONÍACA

Cuando el gran demonio se ha desprendido de ellas, sus municiones manifestadas se desplazan atravesando el casco de las naves en el vacío. Están descoloridas y fantasmagóricas, pero siguen siendo letales. Cada una es el espíritu de una máquina de guerra demoníaca—independiente y destructivo. Es corrosivo, gotea y tiene garras. Cuando recuerda su propósito, cobra vida, derritiendo y desgarrando todo lo que encuentra, lo que se vuelve más difícil a medida que se desvanece.



IDEAS DE AVENTURAS

Los destrozados restos del Prestigio de Amática flotan a la deriva en los profundos vacíos de Guytoga. Fue una víctima de la nave demoníaca hace unos 20 años, registrada como perdida en los libros de contabilidad del Administratum. Basyr Mubarion, un comerciante independiente menor, la ha encontrado, pero sabiamente no ha perturbado la nave fantasma. Sin embargo, los rumores recorren los muelles orbitales y finalmente llega a los orcos una versión muy adornada de la historia. Los acólitos son enviados para encontrar a Basyr Mubarion, obtener la ubicación de la nave y luego reunir el transporte y hombres necesarios para profundizar en su interior. Debe llevarse a cabo una evaluación: una búsqueda de registros en los auspex, cogitadores y tripulación superviviente que puedan confirmar definitivamente la presencia de demonios en el abismo de Hazeroth.

Los ecos del gran demonio se proyectan a lo largo y ancho del abismo de Hazeroth. Surgen en rituales de sectas y textos prohibidos, y en algún lugar está la pista que les llevará a localizar la nave demoníaca y desterrarla bajo el fuego masivo de la Flota de Batalla. Los acólitos son enviados a los mundos salvajes de Dwimlicht y el terrible Valos Krin, donde cultos similares se sacrifican para “apacar a los demonios del vacío nocturno que de otro modo devorarían las naves celestes del Emperador”. Profundos secretos se esconden tras estos rituales primitivos, ecos retorcidos de un pasado civilizado enterrado hace mucho tiempo. Un destino terrible les sucedió a estos mundos, cuando las tormentas de disformidad surgieron a raíz de la muerte de un poderoso demonio, dejando a Dwimlicht despoblado y a Valos Krin convertido en un páramo infernal. Esa huella aún permanece, y con ella los secretos del gran demonio.



Perfil de la munición demoníaca

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
40	25	50	⁽¹⁰⁾ 50	40	15	40	40	15

Movimiento: 5/10/15/30

Heridas: 20

Habilidades: Perspicacia (Per).

Talentos: Entrenamiento con armas C/C (Primitivas).

Rasgos: Arma de disformidad, Armas naturales mejoradas (garras), Criatura del más allá, Demoníaco (BR 10), Inestabilidad de la disformidad, Miedo 3 (Horripilante), Presencia demoníaca, Tamaño (Voluminoso), Visión en la oscuridad, Concentración limitada^{†2}, Corrosión disforme^{†3}.

Presencia demoníaca: Todas las criaturas a menos de 20 metros sufren una penalización de -10 a sus tiradas de Voluntad.

^{†2}**Concentración limitada:** El demonio actúa confundido si no tiene objetivos vivos a la vista, en ese caso corroe estructuras hasta desaparecer por completo o se mueve en una dirección aleatoria.

^{†3}**Corrosión disforme:** El demonio se consume a sí mismo para derretir sus objetivos. Tras un ataque con éxito, el demonio sufre 1d10 de daño y envuelve a su víctima en una capa de materia disforme. Durante este y el próximo asalto, el objetivo sufre 1d10 puntos de daño adicional. El blindaje se reduce a la mitad contra el daño de la corrosión disforme. La víctima debe superar una tirada **Moderada (+0) de Voluntad** cada asalto para poder hacer algo más que gritar de horror y agonía. La materia disforme solo desaparece cuando el demonio es expulsado o asesinado. La víctima sufre 1d5 puntos de corrupción cada vez que sufra daño de la corrosión disforme.

Armas: Garras (1d10+10[†] A; Arma de disformidad, Desgarradora).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Ninguno.

Nivel de amenaza: Malleus minoris.

De los diarios del inquisidor Felroth Gelt: 5.267.798. M41

El abismo de Mageroth está oculto, perturbado por tormentas de disformidad y agitación. Debes saber que las demonias se congregan en esas vacías oscuras, donde el faro de la voluntad del Dios-Emperador brilla débilmente, y se derrama desde la disformidad para atacar a los habitantes del vacío y los mundos divididos.

El instinto me ha prevenido durante mucho tiempo de que ciertas naves desaparecieron en Mageroth por obra de una única y potente presencia demoníaca, y me he comprometido a llevar la luz del Dios-Emperador para terminar con las calamidades de las tenues rutas de disformidad sobre el Abismo. Así, mis oficiales recopilan informes y coordinan investigaciones en el vacío ignorante.

El redescubierto casco del Saliofite es el ejemplo más reciente de tales ruinas, envenenado por la disformidad y abordado por demonias, incluso tras años de silencio en el profundo vacío. Las tripulaciones de abordaje de la Flota de Batalla de la divina gracia fueron asesinadas hasta que solo quedó un hombre, mientras el coro astropático sentía las malignidades de la disformidad cercana. El gran capitán Nebdus destruyó las restas de la nave y abandonó ese lugar maldito.

Un solo superviviente fue sacado de una cápsula de salvamento cerca de las ruinas del Saliofite, un tecnoadepto que fue testigo de las atacantes demoníacas y, sin embargo, permaneció cuerdo. El Dios-Emperador intervino para ayudar a sus sirvientes de esta manera: fue por el testamento del tecnoadepto que supimos que un gran demonio acecha las rutas disformes de Mageroth. Se manifiesta como una nave de guerra del archienemigo, con un gran ojo y riles zarcillos de materia disforme y atendida por una corte demoníaca con forma de armas del vacío.

Lo que parecen ser actos aleatorios de destrucción en el vacío de Mageroth podrían no serlo de hecho, porque se llevan a cabo por voluntad demoníaca en cumplimiento de ritos y pactos más allá de nuestro conocimiento. La huella de esa voluntad en el materium es grande; el vil ser de un gran demonio arroja ecos en las cánticas de los sectarios y en las tomas heréticas de cien mundos. Si nosotros, los sirvientes del Dios-Emperador, podemos descifrar estos ecos, y ubicar la corte del demonio en un lugar y tiempo dentro del vacío, entonces ninguna hechicería del archienemigo será suficiente para salvarlo de la destrucción de la Flota de Batalla.

INCINERADOR DE TZEENTCH

El incinerador es el demonio más inusual y mortal de Tzeentch. Acertadamente nombrado, el incinerador está constantemente envuelto en un fuego mágico de varios tonos que brota de sus muchos orificios. El incinerador tiene un cuerpo cónico semisólido que se convierte en humo. El cuerpo del demonio presenta retorcidos rostros y mandíbulas que chasquean y gruñen sin coordinación, y grandes brazos delgados en ángulos extraños, que terminan en orificios abiertos de donde brotan llamas constantes. El incinerador se balancea con descuidado abandono, con gases, a menudo explosivos, que lo impulsan en grandes saltos de un lugar a otro.

El incinerador se llama así por su arma principal, el fuego mágico de Tzeentch que quema no solo carne y huesos, sino también el espacio y el tiempo, incendiando la realidad como si fuera yesca. El toque del fuego de Tzeentch puede causar un dolor punzante o la más dulce dicha, aunque durante todo ese tiempo la burbujeante piel de la víctima se está derritiendo. La mayoría de las veces, el fuego no es tan preocupante como la contaminación demoníaca, y más de un superviviente al ataque de un incinerador se ha encontrado con una mutación al día siguiente. Peor aún, estas llamas a menudo parecen poseer inteligencia, bailando, imitando a las víctimas, chillando y riendo en tono burlón y, en general, causando el caos.

Los incineradores poseen poco más que astucia animal, un nivel de inteligencia bestial en comparación con otros demonios. Son seres instintivos, fácilmente controlables y dirigidos, siempre que sus tareas impliquen destrucción, por demonios más inteligentes e individuos sintonizados psíquicamente.

En ciertos mundos atrasados, el incinerador de Tzeentch a veces es adorado como una deidad menor o un espíritu popular por derecho propio, venerado por su encarnación de la llama. Se desconoce si los incineradores aprecian o incluso reconocen esa adoración. Si bien la adoración más allá de estos mundos primitivos es inusual, hay cultos e individuos que veneran y buscan aprovechar el poder del incinerador. El incinerador es el favorito de los hechiceros por su potencial destructivo, y a menudo es liberado por un culto que busca causar la mayor destrucción posible. Los incineradores a veces son convocados por hechiceros leales a los Peregrinos de Hayte o la Casa de Fieras, dos cultos activos en el sector Calixis.



IDEAS DE AVENTURAS

La eclesiarquía ha pedido algunos favores a la Inquisición. Parece que hay un pirómano incendiando las dependencias de la iglesia con trabajadores en su interior. El inquisidor asignado sospecha de un simple incendio provocado y lo entrega a los acólitos. Sin embargo, el caso se vuelve más siniestro a medida que avanza la investigación. ¿Cómo pudo el pirómano evitar la estricta seguridad? ¿Quién se beneficiaría de la muerte de los funcionarios de la iglesia, todos ellos burócratas de nivel medio? ¿Y por qué los psíquicos sancionados dicen que los interiores de los edificios quemados apestan a la disformidad?



Perfil del incinerador de Tzeentch

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
3I	45	4I	46 ⁽⁸⁾	44	20	20	40	10

Movimiento: 8/16/24/48

Heridas: 11

Habilidades: Perspicacia (Per), Psiniscencia (Per).

Talentos: Ninguno.

Rasgos: Armas naturales (dientes), Criatura del más allá, Demoníaco (BR 8), Fisiología extraña, Inestabilidad de la disformidad, Levitador, Miedo 3 (Horripilante), Velocidad antinatural, Visión en la oscuridad, Criatura de la disformidad^{†2}, Llamas cambiantes^{†3}.

Poderes psíquicos (Factor psíquicos 3): Puño ardiente, Rayo de fuego, Tormenta de fuego.

^{†2}**Criatura de la disformidad:** Los incineradores de Tzeentch nunca provocan fenómenos psíquicos.

^{†3}**Llamas cambiantes:** Cualquier criatura que reciba al menos una herida de los ataques psíquicos del incinerador debe superar una tirada **Ordinaria (+10) de Voluntad** o ganará 1d5 puntos de corrupción.

Armas: Dientes (1d10+4[†] A; Primitiva).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Ninguno.

Nivel de amenaza: Malleus minima.

De las diarias del inquisidor Felroth Galt: 295.909 Mq.

Me encontré por primera vez con el demonio designado como "Incinerador de Tjeentch" durante la limpieza de la colmena Malfiana en 726 Mq. Allí, las Peregrinas de Hayte habían convocado a una criatura así, con la intención de desatarla sobre las refineries de prometio. Lo hicimos retroceder con palabras sagradas, rifles y bálter, aunque muchas de nosotras sufrimos horribles quemaduras.

Recuerdo la segunda vez que me encontré con un incinerador con mucha más claridad... lo convoqué, después de todo. Una criatura así es un demonio relativamente menor, bastante diferente a cualquiera de los tipos más malignos de entidades disformes, pero no por ello menos peligrosas. Estas criaturas parecen estar dirigidas únicamente por instinto, su único objetivo es consumir la materia del reino físico. Según el tercer texto de Hurian, preparé una cámara para el ritual. La cámara se preparó apropiadamente, encanté las frases rituales según las instrucciones, tocando con una llama el betún y la breá que había untado dentro de los símbolos protectores. No pasó nada durante mucho tiempo y me pregunté si había encantado el texto de forma incorrecta. Entonces el betún se encendió, ardiendo rápidamente, casi demasiado rápido, las llamas se elevaron más y comenzaron a tomar la forma de una criatura muy extraña, toda ella fauces y mandíbulas chasqueantes y agujeros humeantes.

El betún siguió ardiendo y la criatura también, pero a medida que la breá comenzó a consumirse, la criatura se volvió cada vez más insustancial con la pérdida del combustible para su manifestación. Comencé a buscar más material combustible cuando de repente, al contrario que dijo Hurian, la criatura se desligó por completo de los límites de su confinamiento, saltando del fuego menguante a los papeles cercanos, ¡Estaba incendiando la habitación! Todo lo que pude hacer fue conjurar el rito de destierro antes de que todo el lugar se derrumbara, y luego la habitación estaba en silencio, aunque ardiendo, un momento después. La próxima vez, redoblaré las ataduras.

Por sus propias palabras, se ha condenado.

-M.H.



MASTINES DE KHORNE

Pocos son tan estúpidos como para ofender al señor del Trono de Cráneos. En incontables mundos del sector Calixis, hombres y mujeres aterrorizados cuentan historias alrededor de hogueras o en los oscuros callejones de lúgubres habitáculos sobre la ira del señor de la sangre. Invocar su ira inextinguible, susurran, es invitar a la retribución bajo la forma de sus cazadores predilectos, los temidos mastines de Khorne.

Se dice que los mastines son demonios feroces, con una forma sinuosa parecida a la de un lobo, de piel gruesa y escamosa, y unas fauces llenas de dientes afilados y desgarradores. Deambulan por el inmaterium en manadas, sin descansar nunca, siempre cazando. A veces, Khorne los convoca al Trono de Cráneos como el líder de una manada llama a sus perros, da a sus sabuesos el olor de la sangre de un alma condenada y los libera en el mundo.

Cuando están de caza, los mastines de Khorne son incansables e implacables. Cazan tanto en este mundo como en la disformidad, rastreando el olor de su presa a través del tiempo y el espacio. Cuando los mastines se acercan a su presa, esta se despierta de un sueño intranquilo plagado del sonido de aullidos débiles y distantes. Pronto, el desafortunado puede escuchar a sus cazadores mientras está despierto, siempre en el límite de su audición, apenas captando destellos de formas rojas y sinuosas por el rabillo del ojo. Puede que huya aterrorizado, pero los mastines lo acechan pacientemente, disfrutando de la caza. Eventualmente atacarán, saltando sobre él, desgarrándolo con sus colmillos y aplastando sus extremidades con sus poderosas mandíbulas. Los afortunados morirán entonces, hechos pedazos y devorados. Los menos afortunados serán arrastrados, mutilados y desangrados, ante el Trono de Cráneos. Allí responden personalmente ante el maestro de los mastines de Khorne.

Khorne está complacido con sus mascotas, y su favor se manifiesta en forma de collares gruesos de latón y hierro que parecen surgir del propio cuello del mastín. No son solo decorativos, estas bandas tachonadas se forjan con la ira ardiente del dios de la sangre y protegen contra la brujería psíquica que Khorne desprecia. Muchos psíquicos se han creído lo bastante poderosos como para luchar contra los cazadores del dios de la sangre, solo para descubrir su error cuando les arrancaron la carne de los huesos.



IDEAS DE AVENTURAS

Un adepto del Imperio ha pedido ayuda a la Inquisición. Afirma ser perseguido por enormes sabuesos que aparecen dondequiera que vaya. Durante semanas le han perseguido y acosado, pero nunca lo han atacado personalmente. Siempre le permiten escapar, aunque es obvio que podrían habérselo llevado en cualquier momento. ¿Qué propósito tienen los mastines de Khorne para burlarse de un humilde adepto? Podría tratarse de una trampa elaborada para los acólitos...



Perfil del mastín de Khorne

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
45	—	(8) 45	(8) 40	30	15	60	40	09

Movimiento: 7/14/28/56

Heridas: 15

Habilidades: Perspicacia (Per) +20.

Talentos: Ataque veloz, Furia asesina, Resistencia (poderes psíquicos).

Rasgos: Armadura natural 4, Armas naturales mejoradas (garras y dientes), Bestial, Criatura del más allá, Cuadrúpedo, Demoníaco (BR 8), Inestabilidad de la disformidad, Fuerza antinatural (x2), Miedo 2 (temible), Sentidos antinaturales (30 metros), Tamaño (voluminoso), Visión en la oscuridad, Sangre para el dios de la sangre^{†2}, Collar de Khorne^{†3}.

^{†2}**Sangre para el dios de la sangre:** Las criaturas de Khorne no sufren penalizaciones por efectos de sangre—todos los efectos críticos relacionados con la sangre (incluidos superar una tirada de Agilidad para no caerse, o el desangramiento) no se aplican a las criaturas de Khorne.

^{†3}**Collar de Khorne:** El mastín no sufre daño adicional por el factor psíquico del portador de un arma psíquica. Además, cualquier poder psíquico usado contra el mastín ve aumentado su en +10. El rasgo Demoníaco del mastín no es ignorado por las armas psíquicas a menos que su portador tenga éxito en una tirada **Complicada (-10) de Voluntad**.

Armas: Garras y dientes (1d10+10[†] A; Desgarradora).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Ninguno (Todas 4).

Nivel de amenaza: Malleus minoris.

APLASTADOR DE KHORNE

Enormes bestias demoníacas de latón y hierro, los aplastadores son bestias casi imparables cubiertas con placas de metal. Arrasan a sus enemigos con sus pezuñas de bronce y pueden ignorar casi todos los golpes directos, salvo los más poderosos. En combate, el aplastador carga de frente en la refriega, atacando con sus cuernos de hierro. Los aplastadores, voluminosos y lentos, usan su tamaño y fuerza para atravesar las formaciones enemigas, enviar a los enemigos por los aires con un movimiento de sus enormes cuernos y aplastar hileras enteras de soldados con facilidad. Los disparos rebotan sin efecto sobre los flancos blindados de un aplastador, y tales pinchazos solo sirven para antagonizar la naturaleza ya de por sí beligerante de estas bestias arrasadoras.

Mucho más corpulentos que cualquier corcel normal, los aplastadores se asemejan a rinocerontes, sus pieles están recubiertas de gruesas láminas de latón remachadas. Su armadura está adornada con púas y los impíos símbolos de Khorne. Los aplastadores, la más letal de todas las monturas de guerra del dios de la Sangre, a veces sirven como cabalgadura para mortales favorecidos por Khorne o demonios desangradores especialmente audaces.



Perfil del aplastador de Khorne

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
45	—	(10) 55	(10) 55	22	15	15	40	15

Movimiento: 6/12/18/36

Heridas: 20

Habilidades: Perspicacia (Per) +20.

Talentos: Carga frenética, Furia asesina.

Rasgos: Armadura natural 6, Armas naturales mejoradas (cuernos y pezuñas), Bestial, Carga brutal, Criatura del más allá, Cuadrúpedo, Demoníaco (BR 10), Inestabilidad de la disformidad, Fuerza antinatural (x2), Miedo 3 (horripilante), Tamaño (enorme), Visión en la oscuridad, Sangre para el dios de la sangre^{†2}, Impacto furioso^{†3}.

^{†2}**Sangre para el dios de la sangre:** Las criaturas de Khorne no sufren penalizaciones por efectos de sangre—todos los efectos críticos relacionados con la sangre (incluidos superar una tirada de Agilidad para no caerse, o el desangramiento) no se aplican a las criaturas de Khorne.

^{†3}**Impacto furioso:** En lugar de realizar una carga normal, el aplastador puede usar Impacto furioso. Cuando usa Impacto furioso, el aplastador mueve su distancia de carga normal en línea recta hacia un solo objetivo. Si el aplastador se enzarza con el objetivo, ese objetivo y cualquier otro, amigo o enemigo, a 1 metro del objetivo original sufre 1d10+10 de daño de impacto. El objetivo y cualquier otro objetivo golpeado por este ataque puede intentar esquivar el ataque normalmente para evitar el daño. El aplastador no necesita tirar para impactar para usar el Impacto furioso. El Impacto furioso solo se puede usar una vez cada dos asaltos.

Armas: Cuernos y pezuñas (1d10+10[†] A).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Ninguno (Todas 6).

Nivel de amenaza: Malleus majoris.



IDEAS DE Aventuras

Un enemigo derrotado por los acólitos en el pasado ha regresado. Durante mucho tiempo se le creyó muerto, ahora es más un demonio que un hombre, y monta un aplastador demoníaco de Khorne. Peor aún, no va tras los acólitos directamente. En su lugar, está acosando a los amigos, aliados, contactos e informantes de los acólitos que ayudaron a derrotarlo la primera vez, matándolos uno por uno. Si los acólitos no lo encuentran y detienen rápidamente, verán destruida la red de contactos que tanto esfuerzo les ha costado construir. Esta amenaza es personal.

Una de las historias de fantasmas favoritas en la tranquila comunidad de la estación agrícola 720-SX en Tsade II es el 'Toro de Bronce', una criatura sedienta de sangre que aplasta a los ganaderos solitarios con sus feroces pezuñas de metal. Era solo una leyenda... hasta que en un campamento ganadero en las colinas cercanas se encontró el cadáver de un hombre. Las víctimas parecen haber sido corneadas y pisoteadas por algo mucho más grande que un simple toro. A medida que continúan los asesinatos y la ciudad cae en pánico, un grupo de acólitos llega en un tren terrestre. Han venido a la estación 720-SX para detener al Toro de Bronce y, si se trata de lo que creen que es, encontrar también al maestro de la criatura.

De los diarios del inquisidor Felroth Gelt: 075.787. Mqr

El apastador es una de las armas más poderosas del gran enemigo. Las adoradoras del caos sedientas de sangre, inmersas en las habilidades para matar y para la guerra, ascienden a niveles sobrehumanos de violencia cuando cabalgan sobre estas monstruos demoníacas. Sólo una vez en mi carrera me he enfrentado a un apastador en combate. Mis acólitos habían revelado que lo que originalmente se creía que era sólo un culto del caos especialmente violento, era nada menos que un intento de invadir el mundo cementerio de Praster Myra.

Las defensas orbitales del mundo cementerio se vieron superadas casi de inmediato cuando comenzó el asalto, y las defensoras se vieron obligadas a retroceder a unas pocas bastiones fortificadas por barricadas en manos de unidades de la leva civil organizada apresuradamente. Por primera vez en mi carrera inquisitorial, desplegué a casi todo mi séquito, dejando en órbita sólo a aquellas sin ninguna habilidad para el combate. Aterrizamos en mitad de una pesadilla de fuego y violencia, pero con nuestro entrenamiento y armamento superior, rápidamente nos abrimos paso hasta el frente de la batalla. Una vez allí, supimos que el asalto estaba dirigido por un guerrero demoníaco que cabalgaba a lomos de un monstruo. Sin mucho tiempo para idear una estrategia, mis acólitos más cercanos y yo comenzamos a buscar al comandante enemigo.

El campeón del caos no se retiró a su escondite como había predicho. En su lugar, ordenó sus fuerzas y montó su montura de pesadilla en el flanco de nuestro transporte cuando estaba aterrizando. El casco de nuestra pequeña embarcación se abrió como una lata de raciones de combate, y de repente nos enfrentamos a una multitud de cultistas frenéticas apoyadas por siervas del caos engendradas por la disformidad. Había comenzado una de las batallas más desesperadas de mi carrera. No prestaron atención a las bajas que les causamos, pero la furia de nuestro contraataque ganó impulso. En el momento en que parecía que la marea cambiaría a nuestro favor, el campeón de Xhorne cargó de nuevo con su apastador contra nuestras filas. Atravesó nuestras filas fácilmente, y me encontré cara a cara con la enorme bestia demoníaca. La golpeé con mi espada de energía, pero la montura demoníaca simplemente rugió en mi cara y se preparó para atravesarme con su enorme cuerno. En ese momento, gracias al Emperador, Occitus mató al campeón del caos con su rifle de fusión. Sin la presencia de su amo, el apastador luchó ferocemente, pero con crudeza. Eventualmente, el apastador fue destruido por el fuego masivo de las armas pesadas.

Por separado, el jinete y la montura eran peligrosas; juntas, formaban una combinación aterradora.

LA DAMA DEL VACÍO

En los relatos de los viajeros, la dama del vacío es el eufemismo que define a un ser abominable que acecha entre las estrellas. Son voces en el vacío, brujas o reinas entre los demonios que solo desean quebrar naves y arrancar el aliento a sus tripulantes con un beso. Su llamada es un canto de sirena que puede enloquecer a los hombres, incitándolos a abrir las escotillas al espacio o a matarse entre sí otros con uñas y dientes.

Los demonios que originaron estas terribles historias son una raza Slaaneshi que a menudo forma parte de la vil hueste que sigue a cualquier nave del Imperio mientras viaja por rutas disformes. A diferencia de otros seres menores que podrían seguir la nave sin éxito, una de estas damas se aprovechará de un momento de debilidad del navegante o astrópata, usándolo para atravesar el campo Geller y entrar en la nave.

Ver como estalla del cuerpo de un astrópata y se manifiesta la pesadilla de una dama del vacío, envuelta en carne desgarrada y entrañas como un manto de harapos, es suficiente para quebrar una voluntad débil. El demonio parece una fusión de varios cuerpos femeninos sobre un eje vertical: caras, brazos y bocas mirando en diferentes direcciones. Su torso es una horrible mezcla de mujer, cangrejo y sapo, mientras que la mitad de sus brazos terminan en tenazas espinosas.

Las muchas voces de la dama gritan y gimen en tonos imposibles. Esta espantosa canción disforme cautiva a todos los que la escuchan, adormeciendo las mentes débiles. Para los embelesados, la dama es una belleza que consume el alma: la cordura se desvanece a medida que la canción disforme derrite las mentes hasta que la locura entra en ebullición. Algunos tripulantes se mutilan; otros entran en episodios destructivos, se asesinan entre sí o intentan abrir las puertas selladas hacia el vacío. El demonio recorre la nave a la cabeza de una creciente horda de dementes, decidido a multiplicar el sufrimiento de sus marionetas en una orgía de destrucción y muerte.

Muchas naves se han perdido en la disformidad de Calixis de esta manera. Lo poco que la Inquisición conoce acerca de esta raza demoníaca proviene de las pocas almas que sobrevivieron; tecnoadeptos refugiados en enginarium aislados, veteranos de la flota de batalla que desterraron al demonio detonando una bóveda del munitorium y, por supuesto, Jagamar Elste.



IDEAS DE AVENTURAS

Los acólitos llevan un mes en la disformidad cuando el campo Gellar de la nave se debilita y el navegante es poseído por la dama del vacío. El demonio hace enloquecer a la tripulación con gritos de la disformidad; se arrojan a los conductos de ventilación y a la maquinaria, destruyen la estructura de la nave y se matan unos a otros. Los acólitos deben actuar con decisión para sobrevivir. ¿Pueden reunir a los pocos fieles que quedan para recuperar el enginarium en medio de esta locura, salir de la disformidad y luego destruir al demonio? ¿O sabotearán las comunicaciones internas de la nave para intentar salvar a la mayor cantidad posible de tripulantes de la canción disforme?

La *milagro de Cavarri* se perdió en la disformidad hace décadas, pero su casco ha sido descubierto orbitando una pequeña luna en el oscuro vacío exterior. Los buscadores que lo encontraron desaparecieron allí, y las historias han llegado a oídos de los Ordos. Los acólitos deben investigar, y cuando lo hacen, encuentran a una dama del vacío atrapada dentro de un campo Gellar dañado localizado en una parte del casco, el último esfuerzo de los tecnoadeptos condenados. Los buscadores fueron capturados por la canción disforme y ahora están locos y salvajes dentro de un infierno de cadáveres devastados y corrupción disforme. Todo este casco debe ser purgado, pero primero, los acólitos deben sobrevivir y escapar.

De los diarios del inquisidor Felroth Gelt:

3.105.788 M41

No retenido a Jagamar Elste en el círculo exterior de mi servicio porque ha demostrado estar protegido contra las demonias del vacío. Aprende de sus acciones, pero recuerda que las benditas del Dios Emperador son de todas las medias y comportamientos; Elste se esfuerza por condenarse a sí mismo más rápidamente de lo que sus victorias pueden redimir.



Perfil de la dama del vacío

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
35	25	35	(8) 40	32	35	30	40	15

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 20

Habilidades: Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Perspicacia (Per).

Talentos: Entrenamiento con armas C/C (Primitivas).

Rasgos: Armas naturales mejoradas (garras), Criatura del más allá, Demoníaco (BR 8), Inestabilidad de la disformidad, Miedo 3 (Horripilante), Posesión, Presencia demoníaca, Tamaño (Voluminoso), Visión en la oscuridad, Canción cautivadora disforme^{†2}.

Presencia demoníaca: Las criaturas a menos de 20 metros sufren una penalización de -10 a sus tiradas de Voluntad.

^{†2}**Canción cautivadora disforme:** Todos los que escuchen directamente su canto disforme deben superar una tirada enfrentada de Voluntad o quedarán aturridos durante un asalto. Por cada asalto que pasen aturridos mientras escuchan el canto disforme, deben superar una tirada enfrentada de Voluntad adicional o ganarán 1d5 puntos de locura. Si toman las precauciones apropiadas (como taparse los oídos

CAUTIVACIÓN DISFORME

Para aquellos que caigan bajo el dominio de la de la dama del vacío, modifica las plantillas del PNJ agregando lo siguiente cuando corresponda:

Características: Aumenta la Fuerza y Resistencia en +5

Habilidades: Perspicacia (Per)

Talentos: Coraje, Entrenamiento con armas c/c (Desarmado, Primitivas)

Rasgos: Sacar del estupor^{†3}.

^{†3}**Sacar del estupor:** Una víctima en éxtasis puede recuperarse tapándole los oídos o eliminando la canción disforme. Volverá a la normalidad en 1d5 asaltos.

con cera) obtienen una bonificación de +10 a ambas tiradas de Voluntad. Después de permanecer aturrida tres asaltos consecutivos, la víctima cae bajo el control de la dama del vacío hasta que le saquen del estupor o la dama sea destruida (consulta el recuadro Cautivación disforme).

Armas: Garras (1d10+4[†] A; Desgarradora).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Ninguno.

Nivel de amenaza: Malleus majoris.

Voco-grabación // servocráneo; cámara del tricorne 54-Omega—563/a17

Sujeto// Jagamar Elste

Transcripción // Escriba Onomin // 3.237.795.M41

Mucho antes de que me trajeran de vuelta a las cubiertas inferiores por mis pecados, comandé los destacamentos de seguridad del legado de la sagrada Terra: llevábamos escopetas, ropas negras y el corazón negro, hasta el último de nosotros. Había un propósito para esta misión, y esta es esa historia. Pasamos cinco semanas en la disformidad hacia las velas del Almiarca, y la primera señal lo que estaba por venir fue mientras cazaba a la escoria desertora en las profundidades de las bóvedas, bajo el cañón de proa Secondus. El vocotransmisor emitió un temible y seductor gemido, como melosas garras apresando nuestros corazones. Rellis, que llevaba el comunicador, sangró por los oídos antes de que lo destruyéramos, y luego dirigimos nuestras escopetas hacia los altavoces de la bóveda. Los artilleros nos atacaron como si estuvieran poseídos, pero los golpeamos con garrotes y suplicamos plegarias al Emperador.

Nos reunimos en la armería cuando una multitud de dementes apareció en los pasillos, llevando con ellos los gemidos de los vocotransmisores. Nuestras escopetas y ametralladoras mataron a una docena de ellos, pero la multitud seguía corriendo. Vi a la desgarrarse con los dientes y a los fieles convertirse en asesinos enloquecidos por la disformidad. Que el Emperador me condene, pero le di su misericordia a tres de los míos. Matamos a cientos, los muertos se amontonaron en la cubierta, pero todavía más arrasaron las bóvedas delanteras, y los sonidos disformes no cesaron. Quienes quedaban fieles se habían tapado los oídos o se habían quedado sordos por el bendito estruendo de las armas, pero éramos muy pocos, ¡maldita sea! Nos retiramos tras los sellos del núcleo de batalla mientras aún podíamos, unidos por los restos de la tripulación leal de la nave.

¡Cómo rezamos para que el enginarium hubiera prevalecido e incluso entonces nos sirviera para acabar con aquél legado de horror! Pero el gemido de la disformidad se filtraba a través de los sellos cada vez más fuerte: la bestia que irrumpió a bordo venía a por nosotros. Mi mirada se dirigió hacia arriba... y allí, como un regalo del mismísimo Emperador, colgaba la antorcha de plasma de un escuadrón de abordaje, tomada del casco del *Santidad*. ¡Serviría a la flota de batalla por última vez! Establecimos una línea de fuego ante el sello principal, con el legado del *Santidad* en su centro. Los tecnoadeptos lo nutrieron como si fuera un bebé hambriento, arrastrando conductos de energía por todo el núcleo. Dirigíamos a la tripulación en himnos para ahogar los sonidos que ocupaban la mente de los hombres. ¡Y luego abrimos los mamparos para darle a la bestia disforme la bienvenida del Emperador!



NURGLETES

...y el gran padre señala a aquellos que son elegidos con el don de sus nurgletes. Estos siervos llevan sobre sus espaldas a sus campeones y elegidos. Lucharán por ellos, los nutrirán y los ayudarán a difundir los dones del padre Nurgle al Imperio del hombre que ni lo merece ni lo agradece...

—De un fragmento del *Liber Pestilentia*

Los nurgletes son los siervos más bajos de Nurgle, el dios del caos de la decadencia. Estos diminutos pero corpulentos demonios charlan y pelean entre ellos, deleitándose con las travesuras maliciosas. Estos pequeños demonios apoyan a los seguidores de su deidad blasfema en la batalla al abalanzarse sobre los enemigos para morderlos y cegarlos. Otros nurgletes actúan como sirvientes risueños, llevando a los campeones de la decadencia al combate sobre un palanquín pestilente hecho de tablas podridas.

Tal vez las criaturas más desagradables que existan, los nurgletes están cubiertos de cuernos, pústulas y tumores. Estas deformidades cubren cada centímetro de su cuerpo, salvo por sus pequeños ojos negros y enormes bocas llenas de colmillos. En combate, las dos mayores ventajas de los nurgletes son sus abrumadores números y la propensión de sus enemigos a subestimarlos por su apariencia cómica y tamaño diminuto. No existe un destino más horrible que ser devorado vivo por una marea viva de estos pequeños glotones demoníacos. Fanáticamente agresivo y despreocupado por su propia destrucción, los nurgletes se abalanzarán sobre el enemigo en una oleada de pestilencia.



Perfil del nurglete

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
25	—	10	(4) 21	25	15	15	40	—

Movimiento: 1/2/4/8

Heridas: 6

Habilidades: Perspicacia (Per) +20.

Talentos: Ninguno.

Rasgos: Armas naturales mejoradas (dientes), Criatura del más allá, Demoníaco (BR 4), Inestabilidad de la disformidad, Miedo 1 (inquietante), Tamaño (menudo).

Armas: Dientes (1d10+1[†] A; Tóxica). Una víctima que sufre daños por la mordedura de un nurglete debe superar una tirada **Ordinaria (+10) Resistencia** o contraerá una enfermedad virulenta (la naturaleza de la enfermedad está a discreción del DJ). Una víctima enferma pierde 1d5 puntos de Resistencia de forma permanente.

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Ninguno.

Nivel de amenaza: Malleus minima.



Definición: Demonio de la plaga, Malleus mínima.

Explicación: los nurgletes son engañosamente pequeños y de aspecto débil, pero su verdadera naturaleza tiene poco de cómica. Estos pequeños demonios se reúnen en grandes grupos y atacan sin miedo, lanzándose uno tras otro para abrumar a los enemigos más grandes.

Advertencia: las armas de efecto en área y los lanzallamas son efectivos, ya que son fuertes iconos de fe si son portados por alguien que realmente crea en la luz del Emperador. Purga estas abominaciones con granadas y llamas sagradas.



De los diarios del inquisidor Felroth Gelt: 139.678. Mq1

En mi juventud, a menudo era insensato y demasiado confiado, sobreestimaba mi propia importancia. Fue en el mundo de Cyrus Vulpa donde me enfrenté por primera vez a este defecto personal mientras perseguía al hechicero hereje Saul Charyn, que había huido allí unas meses antes de mis propias investigaciones. Confíe en la ayuda de Stubjack Jayn, un profeta pistolero y pelirrojo de Nulth, ya que mis propias contactos en Cyrus Vulpa se habían desvanecido a las pocas semanas de la llegada del hechicero. Debo admitir que Jayn era una maestra en su oficio... en menos de un mes, había encontrado la ubicación de Charyn en un bloque habitacional que lindaba con una schola progenium en la ciudad capital de Vaxport.

En mi orgullo, decidí que sería mejor capturar a Charyn vivo, y con ese fin, esperamos y observamos durante otras seis semanas. La red de contactos de Jayn nos mantuvo informados de los movimientos del hechicero y nos contó su extraño interés en la schola progenium. No fue hasta que desapareció el abad de instrucción más prominente de la schola que me di cuenta de mi error. Jayn, yo mismo y seis soldados del regimiento negro asaltamos el complejo de schola en las profundidades de la noche, y encontramos un matadero, tales horrores que volvieron irrevocablemente loco al experimentado Stubjack Jayn. El hechicero había convertido la schola en una burla de lo que representaba, transformando la guardería en un agujero donde las nurgletes se retorcian y reían en la oscuridad. Charyn había convocado a una gran cantidad de demonios menores, sirvientes del día de la peste, para actuar como retaguardia. Aquellos seres terribles y en descomposición se habían deleitado en sus horrendas placeres, y el piso estaba resbaladizo con sangre y suciedad mezcladas.

Una veintena de voces susurrantes y burlonas corearon un saludo, y luego mis soldados y yo estuvimos bajo ataque. Pequeños sirvientes de Nurgle, estas demonias hacían cabriolas y se burlaban, realizando bromas astutas durante la batalla. Jayn había perdido el juicio y tan solo sollozaba entrecortadamente en un rincón. Nos enfrentamos a ellas con rifles infernales y lanzallamas, incluso cuando las diminutas demonias luchaban ferozmente desde cada rincón. Las nurgletes cayeron sobre los soldados desde arriba, los arrastraron hacia el lodo enfermizo que cubría el suelo y se abalanzaron sobre nosotros, superándonos en una cantidad de diez a uno. Uno de los soldados mantuvo la sangre fría y arrojó varias granadas de fragmentación para abrir un camino de huida. Pagó por esa valentía con su vida, pero nos permitió sacar a Jayn de esa habitación y reagruparnos. Me hundi en la auto-recriminación y la vergüenza por haber esperado tanto, por haberle dado al monstruo Charyn lo que más necesitaba: tiempo. La schola fue purgada con fuego y su sitio reconsagrado con iconos sagrados y la bendición de un clérigo de alto rango. Pero la mancha de esa batalla permaneció en mi alma durante las siguientes décadas.

Así es como pretiero recordar a Gelt: Firme, fuerte, determinado.
Su destino debería ser una lección para todos nosotros.

- P. W.

DEPREDADORES DE LA ORDEN ESTRELLADA

La orden estrellada es una conspiración de cultos olvidados que se extiende por el sector Ixianad. Sus herejes enseñan un credo apocalíptico, y durante el último siglo sus fanáticos han vuelto la mirada hacia Calixis y la estrella tirana. Insatisfechos tan solo con predicar, buscan traer el apocalipsis sobre todos. Los peores de estos cultistas traen secretos degenerados al vacío de Calixis en busca de una mayor brujería con la que destruir mundos en las llamas del emperio.

En un mundo xenos maldito, en el siglo 7 M41, los arqueoexploradores de la orden estrellada encontraron lo que se conoció como la Vanagloria; un concepto que también es la clave de un antiguo y poderoso pacto hecho entre una especie xenos desconocida y la disformidad. Conocer la Vanagloria significa volverse un objetivo para los depredadores, ondas malignas de la disformidad que adquieren forma de bestias de caza invisibles e implacables. Estos demonios buscan sin descanso y matan sin piedad, desapareciendo solo cuando todos los que conocían la Vanagloria están muertos.

Los videntes de la orden estrellada llegaron a comprender la llave demoníaca maldita, y se convirtió en un arma en su arsenal de cruel hechicería. La Vanagloria actualmente toma la forma de un pergamino escrito en gótico clásico con algunos diagramas, pero también se puede explicar verbalmente. Se requiere una hora de estudio detallado o instrucción para comprenderlo, pero eso suele ser más tiempo del que dispone cualquier tutor. Un psíquico con conocimientos de la Vanagloria puede proyectar esa comprensión en otras mentes al instante, si sus poderes se permiten.

Cuando alguien comprende la Vanagloria, un depredador pronto aparece desde la disformidad para matarlo. Los depredadores perciben el materium a través de portales (cualquier puerta, arco u otra apertura que atraviesa un muro físico) y están obligados a materializarse en un portal. Las víctimas de la Vanagloria están a salvo mientras no se acerquen a ningún tipo de portal, o permanezcan encerrados para siempre como los psíquicos esclavos de la orden estrellada.



Los depredadores se perciben en el materium como una serie de distorsiones retorcidas en el aire, con una vaga forma horrible, amorfa y fluida escondida debajo. Sus protuberancias invisibles se lanzan y desmembran con una velocidad y fuerza temibles. El demonio no dudará en matar a cualquiera que esté a su alcance mientras rastrea el olor mental de la Vanagloria. Los depredadores son absolutamente silenciosos, incluso mientras destrozan a los hombres y bestias que se interponen en su camino. Pocas cosas pueden destruirlos o rechazarlos, e incluso entonces, otro depredador emergerá del próximo portal por el que pase la víctima. No hay escapatoria mientras conserve sus conocimientos sobre la Vanagloria.

Mi señor, fue necesario sellar las bóvedas de evaluación contra una manifestación del emperio en su interior—la misma que presenciaste en el mundo de Snowden. Hubo 17 muertas, y el bibliotecario estaba aterrificado. Solicito que los sellos sean permanentes, bendecidos y protegidos, y que los materiales de los cultistas se designen para su sepultura perpetua. No aprendido lo suficiente como para reconocer de qué manera estas herejes emplean el emperio para matar a sus enemigos, y creo que una mayor evaluación de sus trabajos supone una grave amenaza para la vida y el alma del investigador.

Adepto-sabio Albere Byerette

Perfil del depredador de la orden estrellada

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
40	—	(8) 40	(8) 40	42	10	55	40	15

Movimiento: 4/8/12/24**Heridas:** 20**Habilidades:** Perspicacia (Per) +20.

Rasgos: Arma de disformidad, Armas naturales (colmillos), Criatura del más allá, Demoníaco (BR 8), Fisiología extraña, Fuerza antinatural (x2), Inestabilidad de la disformidad, Miedo 2 (temible), Presencia demoníaca, Sentidos antinaturales (20m), Indistintamente misericordioso^{†2}, La caza^{†3}.

Presencia demoníaca: Todas las tiradas de Voluntad realizadas a menos de 20 metros del demonio sufren una penalización de -10.

Indistintamente misericordioso^{†2}: El demonio se percibe como una figura indistinguible. Los ataques a distancia contra él sufren una penalización de -10 a menos que se hagan a quemarropa.

La caza^{†3}: Quien estudie la Vanagloria debe superar una tirada **Moderada (+0) de Inteligencia** una vez al mes. Una vez que el estudiante acumule dos niveles de éxito, habrá comprendido por completo el terrible secreto de la Vanagloria, y el depredador comenzará a ir tras su pista. El depredador detectará a su presa cuando se encuentre a 20 metros de un portal (cualquier puerta, arco u otra apertura que atraviesa un muro físico). Un depredador se materializará en poco tiempo a

**IDEAS DE AVENTURAS**

El lexógrafo Tinde Alois está muerto, destrozado en su mansión como si lo hubieran atacado bestias salvajes. Quienes lo conocieron a lo largo de su carrera académica también están muriendo, cada uno poco después de recibir un misterioso paquete de documentos de los gremios de mensajería. Circulan rumores acerca de la influencia de la disformidad, y Alois era tan importante como para enviar acólitos menores a acallar esos rumores. La corrupción de la disformidad está ciertamente presente, al igual que hay señales inquietantes de una asociación con la orden estrellada. ¿Podrán los acólitos identificar esta amenaza antes de que más ciudadanos imperiales sean víctimas del peor de los demonios?

través de ese portal, se encuentre abierto o cerrado, y comenzará la cacería. El demonio manifestado rastreará implacablemente el olor disforme dejado por la Vanagloria. Si de alguna manera es frustrado o desterrado, otro depredador regresará a partir de 1d5 días después, cuando la víctima esté nuevamente cerca de un portal. Sellar un portal con protecciones pentagrámicas (consulta la página 120 en **DISCÍPULOS DE LOS DIOSES OSCUROS**) evitará la aparición de un demonio depredador. Eliminar los recuerdos sobre la Vanagloria también es efectivo.

Armas: Colmillos (1d10+8[†] A; Arma de disformidad, Primitiva).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Ninguno.

Nivel de amenaza: Malleus majoris.

DE LOS DIARIOS DEL INQUISIDOR FELROTH GELT: 3.056.789.M41

El contenedor de plásticero del psíquico esclavo fue atravesado por un disparo láser y una explosión. Aquello también había matado al maestro hereje del monasterio, para mayor lástima; su cadáver desgarrado yacía derrumbado entre runas y garabatos de inmundos rituales. Quizás si hubiera vivido, podríamos haber descubierto la naturaleza del asalto psíquico contra el adepto Mamin, aparentemente demasiado débil como para dañarlo. Podríamos haber aprendido lo suficiente sobre la verdad del pacto de la secta con la disformidad para proteger al adepto Mamin y las tropas del ordo junto a las que luchó.

Ejecutamos al maestro en una sala de inapropiadas formas xenos, cerca del centro de las ruinas del monasterio y protegido de los elementos por paneles translúcidos que los trabajadores herejes habían colocado encima. El adepto Mamin persiguió a los cultistas que se resistían en las cercanías, el estallido del arma infernal resonaba a través de pasillos curvos y arcos deformados. Mis propios escuadrones barrieron los almacenes y alojamientos de los alrededores mientras el médico Plere atendía a los heridos. Recuerdo que acababa de notar un impacto láser sobre el suspensor del contenedor de transporte de mi psíquico esclavo cuando comenzaron los gritos a través del vocotransmisor: “¡Demonio!”

¿Estamos cuerdos, nosotros cuyo primer instinto es correr para oponernos a la disformidad materializada? Corrí para encontrarme con un pasillo de cuerpos desmembrados, sangre, humo disforme y una presencia nebulosa pero terrible que ya se desvanecía de regreso al empíreo en un arco lejano. He escuchado el registro del vocotransmisor durante la muerte de Yand Mamin muchas veces, tratando de discernir algo sobre la naturaleza del demonio que lo mató, una bestia que ahora conocemos como el depredador.



LA RUINA DE LA BELLEZA IMPERFECTA

Slaanesh envía ondas de puras sensaciones a través del empíreo en el espacio calixiano. Razas de extraños y obsesivos demonios cristalizan donde esas ondas se entrecruzan con el flujo psíquico de mundos paraíso en decadencia. Una de esas razas es la ruina de la belleza imperfecta, nombrada así por los sabios de la schola Impermissus antes de su purga final a manos del ordos Calixis.

Una casta de la ruina de la belleza imperfecta apareció en el mundo paraíso de Kinog a principios del siglo 8 M41. Los pecadores de Kinog se volcaron en placeres ilícitos, en la creación de arte extravagante y en adornadas conspiraciones—era un pálido y sórdido reflejo del corrupto Malfi, visto en la superficie como un jardín dentro del cual podría florecer el amor cortés. La decadencia y el pecado invocaron a la ruina desde la disformidad para completar la corrupción de las almas nobles.

El verdadero aspecto de esta prole es una combinación repulsiva de sapo, cangrejo y mujer corpulenta, pero rara vez se manifiestan hasta que sus planes se completan. Incluso entonces, se esconden tras una apariencia delicada y lujuriosa. Son demonios poderosos, pero está impulsado a hacer nada más que construir silenciosamente un aquelarre de solo seis decadentes: artistas derrochadores, amantes o conspiradores. Les susurra al oído, encaminando sus sueños y esperanzas a la construcción de obras perfectas: la pintura perfecta, el amor perfecto, la conspiración perfecta de asesinato. Todos los miembros y trabajos están interrelacionados dentro del aquelarre, y cada trabajo casi perfecto se ve empañado por un profundo defecto.

La ruina se complace con estas empresas y las emociones humanas (frustración, ira, deleite) que resultan de ellas. La perfección es un capataz severo, y el demonio se obsesiona en su manipulación y en la distribución de vidas. Sin embargo, al final, cuando el plan ha concluido, la ruina debe reunir a su aquelarre y manifestarse para destruirlo, a fin de alimentarse de las almas capturadas y aumentar su poder.

Una aparición de la ruina tiene el poder de arrasarlo todo a su paso en el impío nombre del archienemigo y volver locos a los hombres con una sola mirada, pero en cambio, su demente naturaleza demoníaca lo obliga a engatusar, amenazar y negociar como un susurro en el viento. Logra sus objetivos mediante subterfugios manipuladores e infiltra su corrupción disforme en las ricas cúspides de las colmenas casi por accidente.

Los tomos de la schola Impermissus revelan más secretos de la casta de la ruina, dispersos entre las divagaciones de mentes enloquecidas; esto es, si es que uno es capaz de encontrar esos tomos. Por ejemplo, la ruina aborrece la incompetencia. Obviamente, los recursos de mala calidad o los artesanos ineptos pueden actuar como una protección, y las acusaciones creíbles de imperfección pueden lograr desterrar al demonio.



Definición: Demonio, *Malleus minoris*.

Explicación: la ruina de la belleza imperfecta (también conocidos como la raza demoníaca de Kinog) es un corruptor de intrigantes, artistas y artesanos. Construye aquelarres de hombres débiles que buscan la perfección, y se fortalece a sí mismo por la ruina que obra sobre sus almas.

Advertencia: El demonio es un susurro en el aire, una mancha que afecta solo a unos pocos entre muchos. Se le puede forzar a manifestarse acabando con su aquelarre, o esperando a su acto final de ruina sobre los débiles. Allí podría ser desterrado con armas benditas y la oración de los fieles.



Perfil del demonio de la belleza imperfecta



HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
35	25	(10) 50	(10) 50	42	50	50	50	40

Movimiento: 4/8/12/24**Heridas:** 25

Habilidades: Buscar (Per), Carisma (Em) +20, Engañar (Em) +20, Escrutinio (Per), Hablar idioma (Gótico clásico, gótico vulgar) (Int) +20, Intimidar (Em) +20, Negociar (Em) +20, Perspicacia (Per), Saber académico (Filosofía) (Int), Tasar (Int) +20.

Rasgos: Armas naturales mejoradas (garras y tenazas), Criatura del más allá, Demoníaco (BR 10), Fuerza antinatural (x2), Inestabilidad de la disformidad, Miedo 3 (horripilante), Presencia demoníaca, Sentidos antinaturales (20m), Azote de sensaciones^{†2}, Deseo irracional^{†3}, Esclavo del refinamiento^{†4}, Máscara de seducción^{†5}.

Presencia demoníaca: Todas las tiradas de Voluntad realizadas a menos de 20 metros del demonio sufren una penalización de -10.

Azote de sensaciones^{†2}: El demonio desata una oleada de las más terribles visiones, tormentos y éxtasis. Las víctimas que estén en la dirección apuntada por el demonio deben superar una tirada enfrentada de Voluntad cada asalto para poder actuar. Por cada tirada fallida, la víctima gana 1d5 puntos de locura.

Deseo irracional^{†3}: Si se convence al demonio de que sus planes son imperfectos, debe superar una tirada **Difícil (-20) de Voluntad**. Si falla la tirada, la ruina se ataca a sí misma e ignora a cualquier otro enemigo durante un asalto. En el



IDEAS DE AVENTURAS

Un demonio de la raza Kinog ha sido desterrado por el inquisidor del acólito. Sin embargo, el sexto del aquelarre de conspiradores, una amante engañada y no correspondido, escapó de la muerte y huyó al nivel medio de la colmena. Ella es el último eslabón que une al demonio con el materium, y mientras ella viva, aún puede manifestarse una vez más. Los acólitos deben encontrarla y matarla... pero ¿y si hay más vínculos defectuosos que no se han destruido? ¿Y si matarla completa el trabajo interrumpido del demonio? Los acólitos deben tener cuidado para no contribuir a los planes del demonio.

siguiente asalto puede intentar la prueba de nuevo; si tiene éxito puede actuar normalmente.

Esclavo del refinamiento^{†4}: El demonio debe hacer una tirada **Difícil (-20) de Voluntad** para tocar construcciones obviamente feas e o de mal gusto, a un mal artesano, o a un conspirador inepto. Le repele aquello que está muy por debajo de la perfección. Sin embargo, crear una apariencia demasiado horrible corre el riesgo de ser considerado como “una intención de perfección”, lo que no presagia nada bueno si el demonio se da cuenta del engaño y lo considera bien realizado.

Máscara de seducción^{†5}: El demonio puede ocultar su espantosa apariencia. Mientras se oculta tras formas seductoras y cambiantes, el efecto Miedo 3 no se aplica.

Armas: Garras y tenazas (1d10+10[†] A; Desgarradora).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Ninguno.

Nivel de amenaza: Malleus minoris.

Una entidad del emperio, sus mareas cristalizadas en intenciones malignas, son perversas e inhumanas en sus objetivos. ¿De qué otra manera podríamos definir a las demonias de Kinog? Esta manifestación de poder del emperio podría haber causado una gran devastación en el impio nombre del archienemigo, pero dedicó su atención a solo seis vástagos derrochadoras. Allí también, donde podría haberse manifestado para reducir a cenizas sus almas inmortales y convertir su carne en marionetas para sus fines, en cambio engatusó, amenazó, sedujo y negoció como un susurro en el viento. Esperó, extendiendo su corrupción hasta las cúspides de la colmena casi por accidente.

Mi señor Gest creía que había encontrado orientación en la schola Impermissus—la identidad, a menudo purgada de los registros, de una raza de demonias que se nutre de sensaciones de excusas que acompañan a la perfección inalcanzable en el arte y la conspiración. Arriesgó su alma por su corteza en su conocimiento acerca de la bestia de las sombras, protegiéndose a sí mismo con escoria inútil y a nosotras con armas benditas y pergaminos de destierro.

Rogué por que el Dios Emperador las protegiera él y a las adeptas militantes, y las guiara a todas a un fin benévolo. Así fue como sucedió esta vez, y agradecí que mis dudas privadas no se hicieran realidad. En el próximo año, entregaré lo que sabemos de este demonio a las bóvedas, para que cuando se levante de nuevo en las corruptas distritas del placer del sector Calixis, sea reconocido y derrotado.

Adepto-sabio Albero Byerotte

DE LOS DIARIOS DEL INQUISIDOR FELROTH GELT: 3.581.719.M41

Un hedor a incienso y vísceras brotó del portal destrozado. Entré solo, sellado dentro de una servoarmadura de pobre apariencia y mal funcionamiento, cada uno de estos aspectos era una defensa mayor que las capas de ceramita y los sellos de protección cuidadosamente inscritos del clérigo Albere. Más allá del portal, los seis herejes de alta cuna yacían desgarrados, en pedazos cubiertos de sangre sobre el mármol dorado como vino y carne derramados. Sus creaciones de arte y conspiración yacían igualmente en ruinas debajo de incensarios humeantes. La bestia de disformidad que había causado unos estragos tan intrincados yacía en medio de su destrucción, sobre montones de sedas y maderas raras y rotas. Su aura era realmente poderosa y arañaba el escudo del alma levantado por mis psíquicos esclavos; el dolor y las lenguas de placer se deslizaron a mi alrededor, aunque sabía que aquél tras aquél intento de atacarlo no había un esfuerzo serio. Su apariencia brilló entre una masa de inmundicia absoluta y formas esbeltas y nobles de belleza lasciva. La forma del demonio parpadeó, buscando una reacción, buscando grietas de deseo en mi armadura de virtud.

“Llegas demasiado tarde, Fiel.” gorgoteó, luego suspiró. “Qué fiesta tan resplandeciente hicieron sus esfuerzos. Tengo poder y, sin embargo, habrá muchos más en este mundo.” Todo el tiempo se reclinó sobre los restos de la suite noble y contemplaba la mejor manera de arrancarme de mi antiestética armadura, o atacarme bajo ella.

“Entonces, ¿has alcanzado la perfección en tus metas, demonio?” le pregunté

“Sí. No entenderías el placer que me provoca.” Se reía, horriblemente, y oleadas de nauseabundos pinchazos me barrían con cada nuevo sonido. El comunicador me trajo sonidos silenciosos de mis psíquicos esclavos: su angustia, por todo lo que yo sentí, ellos sufrieron diez veces más. Pero no podría haberme apresurado más, incluso con sus vidas en juego.

Di un paso adelante hacia el poco apetecible sensorium y me preparé para lo que podría ser mi final. “Cuestiono tu perfección, porque estoy aquí ante ti, la voluntad del Dios-Emperador encarnado arruinando tu preparación final. La escena no ha terminado, y yo he corrido la tinta. ¿No te hace eso imperfecto, demonio?”

El grito fue espantoso, surgiendo de una nada que incluso hizo retroceder a la presencia demoníaca. La bestia me atacó con tales imágenes y sensaciones: el gozo de realizar un trabajo a la perfección, la angustia de una obra perfecta devastada, el dolor de la falla revelada, el vicioso placer de ser él quien la destruye, todo repetido a mil voces. No puedo dejar de imaginar cual habría sido el destino de un alma desprotegida. “¡Ahora!” Logré anunciar a través del torrente demoníaco. “¡Ahora, en nombre del Emperador!” a los militantes de mi séquito que se encontraban en las escaleras doradas del exterior, portando armas tres veces benditas. Caí de rodillas y luché por levantar mi rifle infernal. Mis psíquicos vinculados balbucearon y gritaron a través del comunicador, con sus propias almas desgarrándose.

Los chasquidos de las ballestas de Mamin y Balthas atravesaron al demonio con virotes inscritos, mientras que la mole acorazada de Kotheme apuntaba con un cañón láser envuelto con pergaminos de oración. El demonio se desgarró con una rabia inarticulada, o tal vez un placer horrorizado, y Kotheme continuó disparando, vaporizando su materia disforme. Toda la pared del fondo se hizo añicos alrededor de la iridiscente línea láser, un vendaval repentino arrastró la mampostería y restos sueltos de la destrucción hacia el tenue aire exterior. “¡Inquisidor!” gritó Balthas por encima del ruido, mientras me ayudaba a salir de ese maldito lugar contra la fuerza del vendaval, pero no tuve fuerzas para responder hasta mucho más tarde.





ADVERSARIOS

LA MALDAD QUE
CONOCES: **HERETICUS**

•

ESCALA EN TRES PARTES

•

UN ASUNTO DE ESBIRROS

•

ELLOS O NOSOTROS:
XENOS

•

DILEMAS MORALES

•

LA GUERRA ES UN
INFIERNO: **MALLEUS**

•

ALGO MÁS QUE SOLO
TIRAR DADOS

•

POR ENCIMA DE
LOS ADVERSARIOS
ORDINARIOS

CAPÍTULO VII: ADVERSARIOS

El universo de Dark Heresy está definido principalmente por la guerra. Guerra contra el mal sobrenatural. Guerra contra amenazas alienígenas. Guerra contra la rebelión y la anarquía. Guerra contra el crimen y la insurrección. Guerra por la supervivencia misma de la raza humana.

Como tal, no hay duda de que es probable que el conflicto armado y sangriento sea una parte importante de cualquier campaña de Dark Heresy. Un Director de Juego debe estar preparado para presentar numerosos desafíos que toman la forma de tiradas de dados, o combates, y un buen DJ debe esforzarse por hacer que estos combates sean interesantes y una parte integral y creíble de la historia que se cuenta.

Uno de los elementos del universo de Warhammer 40.000 que lo convierte en un escenario tan atractivo es la profundidad de la historia que se encuentra allí. Sí, muy a menudo estas historias se resuelven y concluyen con una o más batallas entre fuerzas desatando una furia terrible y un poder destructivo; sin embargo, lo que los lleva a la batalla y lo que intentan lograr puede marcar la diferencia entre una historia emocionante y atractiva y una mera excusa para "otro escenario de batalla."

Tus jugadores seguramente querrán y esperarán una buena batalla al menos parte del tiempo, y muchos jugadores se sentirán decepcionados si no tienen la oportunidad de golpear algo con una espada sierra o blandir su bólter contra la cara de un enemigo al menos una vez por sesión. Sin embargo, dado que están jugando Dark Heresy, un juego de rol, también esperarán con razón que estas batallas tengan cierto sentido. Los jugadores son los personajes protagonistas de una película o una novela, y esperan que los escritores presenten buenas razones para todos estas escaladas de violencia en las que desean participar.

Y ese es tu trabajo, Director de Juego. Debes brindarles batallas desafiantes y emocionantes, pero debes hacerlo de una manera que ayude a contar una buena historia y que haga que tus jugadores sientan que se han enfrentado a enemigos reales con motivaciones reales, usando estrategias reales e intentando lograr una victoria real.

Si los personajes sobreviven (por la voluntad y la bendición del Emperador), los jugadores estarán inmensamente agradecidos por una experiencia satisfactoria y estarán listos para la próxima batalla gloriosa, en nombre del Emperador.



LA MALDAD QUE CONOCES: HERETICUS

"No hay mayor enemigo del Imperio que el hombre que actúa en su contra. Semejante traidor destruye las bases mismas de nuestra sagrada existencia. Nunca jamás olvides esto."

—Cardenal Ritcher,
Inquisidor hierofante del ordo Hereticus

Aunque las amenazas alienígenas y demoníacas son de suma importancia para la Inquisición, es probable que el enemigo más común al que enfrentarse en cualquier campaña de Dark Heresy sea de naturaleza humana. Escoria criminal, sacerdotes herejes, guerreros adoradores del Caos y anarquistas mutantes rebeldes son posibles objetivos para una misión inquisitorial, y todos son enemigos que deben ser rastreados, acusados y, en última instancia, eliminados.

Desafortunadamente, no siempre caen de rodillas y se rinden, suplicando misericordia. La mayoría, sabiendo que no recibirán clemencia, eligen luchar. Y un hombre desesperado con un arma sigue siendo peligroso...

APLASTAR CABEZAS Y RECOGER NOMBRES

"Podemos hacer esto fácil, o podemos hacerlo difícil. Personalmente, prefiero la forma difícil."

—Reguladora Tamara Cain, Mariscal de la guardia de Corrigan

Por lo general, su equipo de acólitos se encontrará primero con enemigos humanos en pequeños grupos, a menudo en el transcurso de algún tipo de investigación. Podrían haber rastreado a algunos matones hasta un bar, o algunos sectarios de bajo nivel hasta su guarida. En esta etapa, los acólitos probablemente sean superados en número e incluso superados en armamento, pero no son superados por completo.

De hecho, este encuentro podría incluso incluir algo cómico; usando habilidades superiores, estilo y bravuconería, los acólitos pueden realizar un verdadero espectáculo al acabar con sus enemigos. Probablemente incluso querrán mantener a uno o dos vivos para interrogarlos, con la esperanza de usarlos para rastrear la base de operaciones más grande o los operativos más importantes de su organización herética.

El objetivo de este encuentro es permitir que los héroes estiren sus músculos y obtengan un buen tiempo de juego orientado a la acción y una victoria sencilla. Después de todo, si no pueden con este pequeño grupo de enemigos, no tendrán mucha confianza en su capacidad para manejar a los mayores enemigos que se encontrarán más adelante.

Al estructurar un conflicto de este tipo, el Director de Juego debe tener en cuenta algunas ideas para ayudar a cumplir con las expectativas de la historia y los jugadores. Éstos incluyen:

- Usar adversarios del "peldaño inferior"; no comiences con nadie que, individualmente, esté al nivel de tus personajes jugadores.
- Use una cantidad decente, pero no demasiados; 1,5-2 adversarios por acólito para esta primera pelea probablemente sea correcto.



ESCALA EN TRES PARTES

Esta sección presenta la estructura básica de los arcos de la historia que tratan con cada uno de los tres tipos principales de enemigos a los que se enfrentarán los acólitos: herejes humanos, alienígenas y demonios, que son el foco de los tres ordos de la inquisición (Hereticus, Xenos y Malleus). Cada estructura del arco de la historia se divide en tres partes, el inicio, el nudo y el final, analiza estrategias y proporciona consejos al DJ específicos para la interacción y el conflicto en cada etapa. Puedes pensar en la estructura de la historia casi como en los tres actos de una obra clásica.

La primera sección trata sobre los encuentros iniciales, incluido el descubrimiento potencial y la forma en que es probable que se desarrollen las cosas en la primera parte de la misión contra el tipo de enemigo indicado.

La segunda sección se adentra en las complicaciones del enemigo sabiendo que debe defenderse y, en última instancia, oponerse a las fuerzas de la inquisición.

La tercera sección acelera las cosas hasta una confrontación final épica, que trae a las fuerzas más poderosas y capaces que la inquisición debe enfrentar. Esto casi siempre incluye algún tipo de "jefe final", como se diría en un videojuego.

Ciertamente, es probable que una historia de Dark Heresy incluya, y debería incluir, desafíos que no sean de combate, investigaciones, interacciones sociales y similares. Estos ocurrirán, por lo general, más a menudo al principio de la historia. Además, casi siempre debería haber algún tipo de "acción final" y un epílogo a la historia, que sigue a continuación de la batalla final.

- Hazlos estúpidos; estos son los primeros enemigos, por lo que está bien si luchan como aficionados y no toman decisiones inteligentes. No permitas que avasallen a un jugador (a menos que sea el único personaje que pueda soportarlo y le parezca bien).
- No te vuelvas letal demasiado rápido; si es una pelea de bar, que sea una pelea de bar. Solo cuando las cosas se vuelvan desesperadas deberías hacer que los últimos enemigos comiencen a buscar armas reales. Asaltar la guarida de una secta de bajo nivel puede ser algo diferente, por supuesto...
- Cuando sacan las armas, probablemente deberían estar mal armados y blindados. Una vez más, estos son prescindibles: el primer eslabón de la cadena a seguir hasta los oponentes más importantes.
- Si hay alguien a cargo, que sea porque es un poco más fuerte, más duro o más inteligente.

Aunque el universo de Warhammer 40.000 es sombrío y oscuro, está bien dejar que tus jugadores se diviertan con una pelea como esta. Deben salir de este primer encuentro con la sensación de ser lo suficientemente hábiles para estar listos para las cosas más importantes que se avecinan.

Es posible que no estén realmente preparados para ello, pero déjalos disfrutar el momento de todos modos...



UN ASUNTO DE ESBIRROS

Muchos sistemas de juego populares en el mercado ofrecen a los DJ la opción de emplear reglas “modificadas”, o reglas que están diseñadas para permitir que un grupo de héroes atravesase una horda de oponentes menores en la gran tradición de muchas películas de acción/aventura y epopeyas de artes marciales. Tales reglas hacen posible organizar batallas grandes e impresionantes que aún transcurren con bastante rapidez. Los héroes logran abrirse camino entre las masas en su camino para lidiar con las amenazas mucho más peligrosas.

Sin duda, hay momentos en el ambiente de Warhammer 40.000 donde un pequeño grupo de soldados bien armados, altamente capacitados y muy motivados pueden enfrentarse a lo que parecen ser probabilidades abrumadoras.

Y hay momentos en los que una banda heterogénea de acólitos mal equipados o tal vez desarmados podría enfrentarse al mismo tipo de desafío.

Si desea presentarles este tipo de desafío sin tardar las incontables horas que normalmente requeriría manejar un conflicto de este tipo, aquí hay un par de opciones con las que puede emplear.

REGLAS DE ESBIRROS SIMPLIFICADAS

Estas reglas agilizan el proceso de lucha contra los esbirros. Cualquier esbirro sin nombre tiene una sola herida. Cualquier impacto que cause algún daño (después de tener en cuenta la armadura y la Resistencia) mata al adversario. Puede ser tan simple como un “está muerto, Jim” o tan descriptivo como un agujero en el cráneo.

Cualquier cantidad de fatiga noquea a un súbdito. Cualquier nivel de locura lo vuelve loco delirando y gritando. El veneno, el aturdimiento, etc., todos funcionan de la misma manera. Cualquier nivel de efecto se convierte en el nivel más extremo y deja al esbirro fuera de juego. El uso de estas reglas permite a los acólitos luchar contra una fuerza que parece numéricamente abrumadora, y podrás manejarla en un tiempo relativamente corto.

REGLAS DE ESBIRROS VISTOSAS

Estas reglas hacen que una batalla contra esbirros tome un poco más de tiempo que con las reglas simplificadas, pero también hacen que la batalla sea mucho más interesante desde el punto de vista de la narración.

En el caso de cualquier efecto que no sea daño directo, se aplican las mismas reglas que las anteriores. La fatiga noquea a los enemigos, el veneno los envía al suelo entre arcadas y espasmos, y así sucesivamente.

Sin embargo, en lugar de una sola herida, los súbditos reciben 2 heridas. Cualquier golpe que supere la armadura y la Resistencia le causa una sola herida, a menos que fuera a recibir más de 10 heridas; en ese caso, ve directamente a la tabla de efectos críticos correspondiente y aplica como mínimo el resultado 8, a menos que el resultado ya fuese superior.

Por ejemplo, si Ramírez impacta a un esbirro sectario con su revólver de bajo calibre y le causa 13 heridas en el cuerpo, el resultado será automáticamente “Efectos críticos de impacto: cuerpo, 8”; el esbirro será derrotado y morirá desangrado. Si Ramírez hubiera logrado causar 20 Heridas, el sectario sería arrojado varios metros de distancia y luego moriría en el acto.

Los más puristas podrían preocuparse de que el uso de estas reglas vuelva las cosas demasiado fáciles para los héroes. Sin embargo, se deberían dejar esos pensamientos de lado y darse cuenta del potencial de batallas realmente magníficas en las que puedes acumular hordas y no pasar toda la noche realizando el primer asalto de combate.

Además, así tus jugadores se divertirán participando en este tipo de peleas.

HAN VENIDO ACOMPAÑADOS

Dependiendo de lo que estén investigando los acólitos, es posible que tengan dos o tres combates parecidos a los descritos en el apartado “aplastar cabezas” antes de que las cosas se pongan más interesantes. Una vez que la facción u organización a la que se dirige el Inquisidor se percate de las acciones de los acólitos, tomarán medidas para oponerse a los acólitos con mucha más fuerza.

Una pregunta clave que debes responder en este punto es la siguiente: ¿Pasará el enemigo a la defensiva, preparándose para recibir a los acólitos con los recursos y la potencia de fuego que tiene en su base de operaciones, o pasará a la ofensiva y atacará al equipo enviado por el inquisidor de forma preventiva con una parte significativa de sus fuerzas?

Al mismo tiempo, vale la pena señalar que las acciones de los acólitos pueden influir en esta decisión. Si están siendo particularmente directos, es posible que el enemigo no tenga más remedio que esperar y reaccionar a sus ataques.

Sin embargo, si están siendo cautelosos o no son capaces de actuar con decisión, entonces tal vez el enemigo aproveche el momento y lance su propio ataque.

Al eliminar a la primera oleada de oponentes el enemigo reconoce que los acólitos tienen cierta habilidad, por lo que es un seguro que lo que sea que enfrenten a continuación tendrá mayor fuerza, habilidad y potencia de fuego. Es casi seguro que habrá líderes y especialistas entre los enemigos en esta etapa que serán una amenaza creíble para los acólitos. Uno o dos pueden estar a la par, o incluso ser un poco mejor que los acólitos.

Sin embargo, no es el momento de incorporar jefes importantes a la mezcla. En el mejor de los casos, un secuaz impresionante podría estar al frente (o detrás) de esta fuerza; su derrota marcará casi con certeza el final de esta etapa de la misión.

Es casi seguro que esta vez emplearán mejores tácticas. Colocarán trampas, intentarán fintas, maniobrarán hacia los flancos y emplearán armas especiales con cierta eficacia. Puede que los enemigos vengan en oleadas, cada una un poco



más fuerte que la anterior. O tal vez los acólitos tendrán que pasar por un duro desafío para llegar hasta su objetivo.

Si son imprudentes y confían demasiado en la pura suerte, es posible que los acólitos no superen esta fase de la operación. Tendrán muchas más posibilidades de éxito si emplean tácticas hábiles, e incluso subterfugios y engaños. Si tienen buenas ideas, tácticas y subterfugios, debería recompensar esto y tal vez permitirles pasar por alto parte o la totalidad de esta etapa de la amenaza.

Después de todo, no son un escuadrón de marines espaciales; en lugar de armaduras pesadas y armas masivas, tienen que confiar tanto en su ingenio como en la buena voluntad del Emperador para superar estos obstáculos.

LLEVÁNDOLOS HASTA LA CIMA

Aunque es cierto que puede llevar una campaña muy larga encontrarse con el verdadero villano de una trama (lo que requiere muchos viajes por diferentes escenarios) siempre hay personas con ambición y habilidad que logran un cierto nivel de autoridad dentro de cualquier facción. Son estos lugartenientes, jefes menores y líderes de secta los que a menudo representan una grave amenaza en el camino de los acólitos para servir la voluntad del Emperador.

Estas personas no tienen el extraordinario poder de sus grandes líderes, pero están lejos de ser fáciles de convencer. Hábiles, talentosos, bien equipados y envalentonados por un sentido de propósito y una búsqueda deliberada de aún más poder, tales oponentes no se detendrán ante nada y no escatimarán en recursos para eliminar a una “jauría de perros inquisitoriales”. Después de todo, para alcanzar su posición tuvieron que abrirse paso a la fuerza, y saben que otros están listos para tomar su lugar si fracasan.

Para que ese encuentro sea memorable y satisfactorio, a menudo corresponde al DJ hacer un poco de trabajo extra para preparar las cosas. En este nivel, los líderes casi siempre querrán luchar en sus propios términos, donde puedan usar el entorno y sus recursos para su defensa. Estos lugares serán fortificados, o al menos se establecerán apresuradamente de tal manera que pongan a los acólitos en desventaja en la lucha.

Además, debe haber al menos una o dos “trampas explosivas,” para que el líder las active cuando los acólitos crean que tienen la ventaja. Por supuesto, un grupo inteligente podría descubrir tales trampas, y tal vez uno de sus miembros más técnico u orientado a las demoliciones podría desactivar (o apropiarse de) las trampas.

Esta última batalla debería presentar una cantidad decente de esbirros, todos de calidad similar a los que se encuentran en la sección anterior. Puede haber uno o dos “lugartenientes” que estén a cargo de defender posiciones clave, y los mejores guerreros protegerán al jefe principal, completamente preparados para morir por él. Puede, incluso, que la persona a cargo no sea hábil para una pelea; tal vez solo sea un líder carismático o un administrador realmente efectivo. En ese caso, sus guardaespaldas serán aún más desagradables de lo habitual (si estás usando las reglas de esbirros para estas peleas, no las apliques a esos guardaespaldas).

Al final de tal escenario, los acólitos deberían tener una sensación de victoria. Sin embargo, Si miran las pilas de cuerpos y se darán cuenta de la triste verdad: sus enemigos no eran hordas de alienígenas o demonios a los que arrasaron. La sangre en sus manos es muy humana...

ELLOS O NOSOTROS: XENOS

“Que nadie se equivoque: somos los elegidos del Emperador. Nuestro es el derecho de dominio y de conquista. La humanidad es la luz de la creación. Los demás son una plaga que debe ser purgada. ¡Tal es nuestro sagrado mandato, y nadie se interpondrá en nuestro camino!”

—Gran pontífice, Nicodemus von Kessling

La mayor parte de la humanidad está adoctrinada para creer que cualquier no humano es una abominación a los ojos de su sagrado Emperador y, por lo tanto, una amenaza para toda la Humanidad. El hecho de que muchas especies alienígenas quieran acabar con los humanos y conquistar territorio imperial refuerza convenientemente esta creencia generalizada.

Aunque gran parte del esfuerzo imperial contra las amenazas alienígenas se manifiesta en confrontaciones militares directas, que a menudo conducen a guerras a gran escala, los inquisidores y sus acólitos a menudo se encargan de buscar nuevos signos de estas amenazas y eliminarlos antes de que no puedan controlarlos. De hecho, los acólitos a menudo pueden encontrarse en la fascinante, pero poco envidiable, posición de manejar un “primer contacto” con una nueva especie.

Naturalmente, la mayoría de ellos están entrenados para disparar primero y luego a realizar una autopsia.

PRIMER CONTACTO

“¿Escuchaste eso? ¿Qué fue... oh, por el trono! Regor? ¡¿REGOR?! ¡¿Dónde está Regor?!”

—Indiko Corum, acólito recién reclutado por el ordo Xenos

La primera vez que un grupo de acólitos se encuentra con una amenaza alienígena, debería ser una experiencia sutil y aterradora. Visiones fugaces, rumores de algo extraño en las sombras, extraños signos reveladores de que algo biológicamente diferente se encuentra en el área. Solo los acólitos más educados y experimentados podrían saber algo incluso sobre una especie bien documentada, porque el Imperio hace todo lo posible para controlar ese conocimiento.

Y es casi seguro que ningún acólito se habrá encontrado nunca con ningún tipo de extraterrestre antes de su carrera con el inquisidor al que sirven.

Como tal, la primera parte de un arco argumental protagonizado por extraterrestres debe estar cargada de misterio, suspense y la necesidad de aprender más. Esta situación es donde un adepto podría destacar, investigando registros históricos e informes recientes, buscando detalles sobre a qué tipo de criatura podría enfrentarse el equipo. Hay, por supuesto, peligros de una naturaleza muy diferente para cualquiera que solicite más información sobre un tema tan prohibido, pero así es la vida de un acólito.

El primer encuentro real con una especie alienígena debe presentar conmoción y terror, cuando la criatura o criaturas usen sus dones y talentos inhumanos aprovechándose de la ignorancia de sus oponentes humanos. Dichos oponentes podrían no tener una tecnología superior o dones físicos, pero ciertamente pueden crear una ilusión de superioridad simplemente causando tanta confusión y caos en sus acciones como sea posible.



Muy a menudo, la fase inicial de una aventura basada en xenos debería ser de sorpresa, seguida por la persecución. En última instancia, es probable que los acólitos tengan que convertirse en cazadores, armados con conocimientos y armas para buscar a sus presas alienígenas.

ESTÁN POR TODAS PARTES

“¡Te dije que necesitaríamos más munición!”

—Halec Norros, veterano del regimiento 307 de guadañas del viento de Mortessa

La segunda etapa de una aventura alienígena debería presentar una lucha por la supervivencia. Los alienígenas tienen su propio sentido del destino manifiesto, después de todo, y están tan ansiosos por expandir y mantener su territorio como los fieles del Imperio. Cuando quede claro que los acólitos representan una amenaza real, traerán refuerzos.

Este conflicto se escenifica mejor en oleadas. Incluso si los acólitos originalmente fueran los agresores, el elemento clásico “los cazadores se convierten en cazados” entrará en juego. En poco tiempo necesitarán encontrar un terreno defendible y resistir a sus adversarios alienígenas. Se avecina una batalla de desgaste, mientras los acólitos intentan aprovechar sus limitados recursos.

Al mismo tiempo, los extraterrestres no son necesariamente suicidas. No querrán simplemente morir en masa, y encontrarse con cierta resistencia hará que retrocedan y se reagrupen. Las siguientes oleadas probablemente presentarán nuevas tácticas y nuevos intentos de explotar las debilidades.

Sin embargo, a menos que realmente quieras que esta sea la última batalla heroica de tus jugadores, es posible que quieras asegurarte de que sus personajes tengan algún tipo de salida. Tal vez descubran una poderosa pieza de tecnología alienígena y los más inteligentes del grupo (un tecnosacerdote sería el más importante aquí) puedan descubrir una manera de usarla para ganar el día. Alternativamente, encontrar una forma de escapar puede ser la mejor opción; retirarse no es algo que a los jugadores les guste contemplar, pero tal vez puedas convencerlos (o hacer que su superior se lo ordene) para salir de allí y encontrar otra forma de derrotar al enemigo.

DESTINO MANIFIESTO

"Esta es tierra sagrada. Demasiados de los nuestros han sangrado aquí como para que consideremos dejar que estos monstruos alienígenas lo tengan. O los ahuyentamos o morimos en el intento."

—Capitán Yuri Malthos, 17ª infantería de las fuerzas expedicionarias de Koronus

Pocos inquisidores se inclinarán ante una fuerza alienígena. Se han destruido planetas enteros para negárselos a las amenazas xenos. Por lo tanto, no debería sorprender que un equipo de acólitos que enfrenta un desafío alienígena, en última instancia, se espera que encuentre una manera de acabar con su amenaza de una vez por todas.

Lo más probable es que en esta etapa, resolver la crisis consista menos en atacar a todos y cada uno de los xenos que se encuentren, y más en encontrar una manera de exterminarlos en masa (o al menos expulsarlos del planeta). Si bien a veces puede parecer atractivo tomar la salida definitiva y eliminar a los alienígenas desde la órbita, tal destrucción desenfrenada de los planetas del Emperador se usa solo como último recurso.

Así que una respuesta lo suficientemente violenta, pero no tan devastadora para la biosfera, puede ser correcta.

Tal vez se pueda encontrar un agente biológico que sea particularmente dañino para los extraterrestres sin afectar a la población humana. Alternativamente, podrían usar la fuente de energía de una ciudad para volar el área local (matando a unos pocos millones pero salvando al resto del planeta).

O tal vez, solo tal vez, se pueda alcanzar algún tipo de acuerdo negociado. Buscar esta solución es un juego muy peligroso, por supuesto. No solo es probable que cualquier intento de comunicarse con el enemigo alienígena termine en una violencia terrible, sino que incluso si dicho diálogo tiene éxito, tales acciones seguramente estarán bajo el escrutinio del inquisidor y otras autoridades imperiales.

Sin embargo, los acólitos a menudo reciben mandatos mucho más amplios y poderes que no se otorgan al típico sirviente del Imperio, y si se puede obtener alguna tecnología poderosa, o se puede asegurar la paz en una región por un tiempo, ciertas "indiscreciones heréticas" podrían pasarse por alto en favor de una misión bien cumplida y un planeta salvado de la dominación alienígena.



DILEMAS MORALES

En el Imperio del hombre, es bastante fácil para un acólito tomar la actitud de que cualquier cosa que se le ordene debe ser correcta. Su papel no es cuestionar por qué.

Sin embargo, es posible que pueda inyectar un poco de tristeza en una historia si los "herejes" a quienes investigan los acólitos resultan tener unas motivaciones bondadosas. Tal vez su planeta está muriendo y su rebelión tiene que ver con la adquisición de alimentos, medicinas y otros recursos que su gente necesita para sobrevivir. Asaltan y roban, en abierta rebelión con el Imperio, porque la alternativa es morir de hambre o morir de enfermedad.

Son rebeldes porque los han abandonado; son cadáveres, descartados por la burocracia imperial, que se niegan a morir. Sería difícil para algunos acólitos, cuando comprendan esa verdad, no simpatizar de alguna manera con su difícil situación.

Ahora imagina si alguien entre estos rebeldes demasiado humanos conoce a uno de los acólitos. ¿Y si son parientes? El dilema se vuelve más complicado.

Puede ser que no desees entrar en este territorio. La suposición básica es que todo lo que ordena el Emperador es correcto, adecuado e innegable. Es posible que sus jugadores deseen trabajar bajo esa premisa y concentrarse únicamente en la tarea de sobrevivir a lo que se les ha encomendado.

Sin embargo, si realmente desea involucrarlos en un nivel más profundo, este tipo de lucha podría convertirse en un desafío memorable con graves implicaciones para las historias de los personajes.

LA GUERRA ES UN INFIERNO: MALLEUS

Existe la angustia de luchar contra otros humanos que son una amenaza para su propia gente. Existe el terror de luchar contra enemigos alienígenas inescrutables que no tienen piedad y aborrecen por completo a toda la humanidad. Mas allá está el horror absoluto de luchar contra las fuerzas infernales de la disformidad.

Las pesadillas manifiestas de la mitología de la humanidad están vivas y coleando en el 41º milenio, y provienen del mismo lugar en el que el Imperio debe confiar para su vasta presencia interestelar: la disformidad. Y los seres que llaman hogar a la disformidad son tan retorcidos, malvados y peligrosos como hablan los mitos antiguos... y aún peor.

Es importante tener en cuenta que debes resaltar el aspecto de terror de los enemigos demoníacos al máximo potencial que puedas inspirar. Es probable que tus jugadores estén muy familiarizados con este universo y es posible que tiendan a pensar en los demonios y los enemigos impulsados por el Caos como simples objetivos más en el entorno.

Debes esforzarte por enseñarles mejor.

¿QUÉ HA SIDO ESO?

*“¡Esta es la oficina del interventor Galloway! ¡Por favor ayúdenos!
¡Las oficinas del administratum están bajo ataque! Repito, estamos bajo
ataque. Algo... apareció en la estación principal. Todo el mundo está
gritando... o riéndose. No lo sé, pero hay tanta sangre...”*

—adepto desconocido, en la última transmisión desde la
Estación Orbital Dameri VII

Se dice que el terror es el miedo a lo desconocido, y ese debería ser el caso en la etapa inicial de cualquier encuentro con el Caos. En cualquier encuentro con demonios, debe haber un aire de extrañeza, incomodidad y surrealismo. Las cosas solo necesitan estar... apagadas.

Al igual que con los encuentros xenos, es mejor mantener las amenazas demoníacas fuera de la vista por un tiempo. Deje que los signos de su presencia se detecten primero. Deje que sean terceras personas quienes arrojen descripciones extremas e historias exageradas. Que los relatos de primera mano estén llenos de descripciones e historias aún peores de depredaciones absolutamente viles. Las criaturas del caos prosperan tanto con el miedo y el odio que causan como con los actos reales de violencia y corrupción que cometen.

Hay locura en el caos, y esto también debería impregnar tales encuentros. Los humanos corruptos casi siempre serán parte de cualquier experiencia demoníaca: cultistas y seguidores desesperados que abrazan la locura a cambio de poder. Los acólitos se enfrentarán a personas enloquecidas y fervorosas mientras se preocupan por que uno o más de ellos puedan llevar una entidad demoníaca en su interior.

A medida que avanzan las cosas, la presencia de demonios debería volverse más obvia, y la matanza de humanos contaminados podría dar paso a una lucha desesperada contra horrores inimaginables para cualquier mente racional.

DE LA SARTÉN AL FUEGO

*“El río corre rojo. El río corre rojo. El río corre rojo con sangre...
torrentes de ella...”*

—Annabel Tarsius, una acólita rescatada
del incidente de Ollivar

Se dice que el terror es el miedo a lo desconocido, y el horror es el miedo a lo mal que están realmente las cosas. En esta etapa de un escenario temático del caos, los acólitos deberían estar bastante seguros de lo mal que se han vuelto las cosas. Peor aún, las fuerzas demoníacas involucradas se estarán intensificando para atormentar, corromper y, en última instancia, destruir a sus últimos “compañeros de juego”.

Cualquier miembro psíquicamente activo del grupo estará especialmente sujeto a la tentación constante y al discurso enloquecedor mientras los demonios intentan subvertirlos a actos más oscuros. Sin embargo, nadie estará a salvo, y frente a la posibilidad muy real de una muerte horrible, los acólitos pueden encontrarse frente a muchas tentaciones.

A los acólitos se les ofrecerá poder, por supuesto, pero pueden ocurrir manipulaciones aún más sutiles. Un inocente en apuros podría llamar a un miembro del equipo, solo para atraerlo a una trampa lejos de sus compañeros. Al líder de un



equipo le podrían ofrecer una forma de salvar a su gente... solo si le concede un pequeño favor antes de irse.

Debes hacer que un final terrible sea una amenaza muy real para que los jugadores sean conscientes del horror al que se enfrenten. Seguirán siendo héroes y se mantendrán firmes, pero hacerlo frente a estos obstáculos e intentos de subversión hará que su resistencia sea mucho más heroica, y cualquier victoria lograda será mucho más dulce.

Mientras las tentaciones y las manipulaciones están en funcionamiento, la amenaza física debe ser una fuente constante de estrés y trauma muy real. Celosas hordas de sectarios, psíquicos vinculados a demonios y horrores invocados desde la disformidad traerán el tipo de destrucción cruel y violencia que solo las monstruosidades más atroces son capaces de causar. Técnicas similares a las descritas en los apartados anteriores son perfectamente aplicables aquí; solo recuerda agregar los elementos de horror y locura a la mezcla.

AL FILO DEL ABISMO

La etapa final de un escenario temático del caos debería, más que cualquier otro tipo de escenario, llevar a los acólitos al límite. Deberían estar al borde de la muerte y/o la locura, luchando por encontrar una forma desesperada de obtener la victoria. Al comenzar, los problemas deberían sobrepasarlos; se preguntarán si aceptar la muerte no sería más fácil llegados a este punto.

Y, sin embargo, aún debe existir una posibilidad, una forma de lograr la victoria. A pesar de todo su poder, las fuerzas y criaturas del caos no son de este mundo. Son anatema para el

universo fuera del inmaterialium, y los acólitos representan el intento del universo de devolver a estos intrusos a su lugar. Puede que otras fuerzas encuentren la manera de intervenir y ayudar a los acólitos.

Esta es una solución, pero debe usarse con moderación. Los actos deus ex machina rara vez resuelven los escenarios de forma satisfactoria. Sin embargo, si puede lograr que la fuente de ayuda externa no sean abrumadoras, sino un complemento necesario a los esfuerzos de los héroes, puede ser una forma satisfactoria de hacerles saber a los jugadores que no solo sus enemigos reciben ayuda.

En cualquier caso, es casi seguro que haya algún tipo de figura central entre los demonios que ha usurpado el control, y es contra esto contra quien los acólitos tendrán que reunir sus recursos. Tratándose del caos, destruir lo que se encuentra en el centro de una trama demoníaca suele desmoronar sus esfuerzos por completo.

Explotando las debilidades de tales criaturas, un equipo de acólitos dedicado y estudioso podría obtener una victoria gracias a sus conocimientos. Si se van a enfrentar a demonios, probablemente sea una buena idea asegurarse de que tengan al menos acceso a algún arma bendita, poderes psíquicos u otros ataques que permitan sobrepasar la Resistencia de tales criaturas. Además, nunca olvides imponer las penalizaciones por Inestabilidad de la disformidad en sus combates; puede ser particularmente satisfactorio para los héroes aguantar lo suficiente como para obligar al demonio a alejarse mediante pura tenacidad.

ALGO MÁS QUE SOLO TIRAR DADOS

Ahora que tenemos una idea de cómo estructurar los conflictos que presentan a los oponentes de los acólitos, es hora de resumir algunos consejos y trucos básicos para desarrollar encuentros más fluidos, más rápidos y más satisfactorios.

RECUERDA QUIÉNES SON LOS HÉROES

Dark Heresy está ambientado en un universo sombrío, y los jugadores tienen personajes de muy bajo poder, especialmente al comenzar sus aventuras. Es bastante fácil tratarlos como don nadies con muy pocas posibilidades de supervivencia, y mucho menos de gloria, al final de una sesión.

Aunque esto podría ser una buena ficción no interactiva, o una buena base para estructurar una batalla con miniaturas, no es probable que sea una actitud razonable para una saludable campaña de rol a largo plazo. Casi todos los jugadores se cansarán si son pisoteados por cada entidad, amiga o enemiga, con la que se encuentren.

Aunque puede ser importante mostrar la naturaleza del Imperio y el resto del universo con precisión, es igual de importante permitir que los personajes jugadores disfruten de ser el centro de atención en su pequeño rincón del universo. Después de todo, fueron elegidos por una razón, elevados por un inquisidor por encima de las masas comunes para luchar contra enemigos que se consideran amenazas contra la misma existencia. Algo los diferencia del resto, y algo les da ímpetu para alcanzar un destino superior.



DEFINE LAS EXPECTATIVAS SOBRE EL HORROR

Lo más probable es que tengas algunos jugadores bastante experimentados en su grupo, muchos de los cuales han estado inmersos durante mucho tiempo en el universo de Warhammer 40.000 o están muy familiarizados con el género de terror de los juegos. Ellos podrían mostrar una actitud bastante indiferente sobre las criaturas aterradoras y las circunstancias en las que se les pide que se enfrenten a ellas.

Ten en cuenta que es perfectamente aceptable discutir tus expectativas para la campaña con los jugadores. Esto incluye decirles que, si bien ellos, como jugadores, pueden tener conocimientos y experiencia en juegos de terror, sus personajes son personas que casi con seguridad nunca se han encontrado con nada parecido a lo que verán o con aquello a lo que se enfrentarán cuando un demonio esté involucrado.

En otras palabras, está bien recordar a los jugadores que deben interpretar sus papeles en consecuencia y que es muy probable que a sus personajes les tiemblen las rodillas y no controlen su vejiga la primera vez que la boca de un compañero humano se ensanche hasta el doble de lo que debería, o brote sangre de sus mandíbulas destrozadas, mientras una risa inhumana brota desde lo más profundo.

Del mismo modo que debe esforzarse por entender y acceder al menos a algunas de las expectativas que sus jugadores tienen para su campaña, debe adoptar la idea de que también puede informar a los jugadores sobre sus propias expectativas.

Es importante recordar esto y encontrar oportunidades para aplicarlo de vez en cuando en el juego. Además, esto significa que, como DJ, es aceptable centrarte menos en “derrotar” a los héroes y más en brindarles experiencias desafiantes con conclusiones satisfactorias y gratificantes.

Esa filosofía no requiere que te tomes las cosas con demasiada calma, ni significa que un personaje no deba morir de vez en cuando. Los desafíos difíciles y peligrosos, con una pérdida ocasional, hacen que las conclusiones sean mucho más satisfactorias para todos los involucrados.

Pero si tienes en cuenta que los acólitos son los héroes de tu historia y, aún más importante, si les dejas ser los héroes de la historia, puedes estar seguro de que se lo pasarán muy bien y apreciarán tus esfuerzos aún más.

LANZARSE A POR TODAS

Muchos DJs se acostumbran a gobernar sobre sus jugadores, negándoles siempre su último intento por explotar las reglas, aprovechar un vacío legal del reglamento o intentar “marcarse un tanto” en el juego. Este tira y afloja puede provocar frustración y conflicto si se lleva demasiado lejos.

Peor aún, esto puede sofocar la creatividad de los jugadores, desanimarlos de hacer otra cosa que no sea “Me muevo, disparo, y tiro los dados para impactar.”

Aunque es importante evitar que los jugadores perviertan descaradamente la experiencia del juego para sus fines personales (salirse con la suya haciendo que el resto de jugadores sientan que las reglas ya no importan), es igual de importante buscar oportunidades para decir “sí” y premiar el pensamiento creativo.

El juego es, después de todo, un ejercicio creativo para todos los participantes, no solo para el DJ. Como tal, la mayoría de los jugadores se inclinarán hacia los juegos dirigidos por DJs que realmente les permitan expandir su imaginación y descubrir formas geniales e interesantes de resolver una situación.

Imagina las siguientes dos conversaciones:

Cole (jugador): “Ambos estamos junto a esta mesa, ¿verdad? ¿Es una de esas con un solo soporte central?”

Harold (DJ): “Mmm, sí, claro.”

Cole: “Está bien, quiero inclinarme repentinamente sobre mi extremo, para que el otro lado haga saltar las herramientas por todas partes, y tal vez golpearlo en la barbilla. Eso debería tomarlo totalmente por sorpresa.”

Harold: hojeando fervientemente el libro, en busca una regla para cubrir este caso. “Eh... no... No hay ninguna habilidad para hacer eso, y no creo que seas lo suficientemente fuerte.”

Cole: (suspirando en frustración) “Está bien, tan solo le pego un tiro.”

Harold: (aliviado) “Está bien, tira para impactar.”

...

Cole (jugador): “Ambos estamos junto a esta mesa, ¿verdad? ¿Es una de esas con un solo soporte central?”

TJ (DJ): “Vale, sí. Es una de esas mesas.”

Cole: “Está bien, quiero inclinarme repentinamente sobre mi extremo, para que el otro lado haga saltar las herramientas por todas partes, y tal vez golpearlo en la barbilla. Eso debería tomarlo totalmente por sorpresa.”

TJ: (riéndose emocionado) “¡Claro! Creo que eso te sumará un +20% a tu HA, y si impactas, le dejarás aturdido un asalto. ¡Ve a por todas!”

Cole: “¡Genial! Aquí va la tirada...”

Ahora bien, ¿en qué partida preferirías participar? ¿Cuál crees que preferirían tus jugadores?

ESCENAS CINEMÁTICAS

Justo junto con la filosofía de “Lanzarse a por todas” existe el mantra “Porque sería genial”. ¡Solo contempla la obra de arte! Esas grandes armas, ropa elegante y malas actitudes están pidiendo a gritos acción y gloria. Esas personas están destinadas a hacer grandes cosas que involucran grandes explosiones y grandes consecuencias.

Deje que sus jugadores disfruten a lo grande y permíteles hacer algo más que simplemente moverse y disparar.

Si a alguien se le ocurre una idea que podría darle una ventaja, no busques el modo de anularla. Intenta hacerla realidad y que su ejecución sea entretenida. “Porque sería genial” es, honestamente, una razón perfectamente aceptable para permitir que un jugador intente algo impresionante.

Siempre que sea posible, intenta que cualquier tirada de dados se base en factores simples. Por ejemplo, saltar sobre una mesa puede determinarse mediante una simple tirada de Agilidad, y si es solo para presumir, ¿por qué no añadirle una bonificación a la tirada? Abrir una puerta con el hombro mientras se dispara un arma podría requerir una tirada de Fuerza, o podrías decir que simplemente ocurre, en lugar de hacer que el jugador se arriesgue a parecer tonto, ya que es muy probable que el movimiento sea solo un elemento descriptivo que quede guay en la escena.

Se necesita un poco de visión y una mente abierta para desarrollar este estilo de dirección; no necesariamente quieres que tus jugadores se salgan con la suya, haciendo que cada acción sea exagerada y tremendamente espectacular sin riesgo,



pero el juego puede funcionar sin problemas y con mucho estilo si el DJ y los jugadores pueden adoptar una actitud que fomente las hazañas impresionantes y entretenidas durante el combate sin que resulten demasiado complicadas.

DEJA QUE SE ENCARGUE EL EXPERTO

Muchos jugadores elegirán al menos una habilidad que les permita destacar entre otros con su misma trayectoria profesional. Si bien muchas de estas habilidades no tienen un valor excepcional en casi cualquier sesión de juego, está bastante claro que algunas de estas habilidades están en la hoja de personaje como parte de su trasfondo o su estilo.

Aunque puede ser un poco doloroso salir constantemente del guión para buscar formas de que los jugadores exploten sus habilidades “especializadas”, deberías estar dispuesto a dejar que sugieran un uso inesperado de sus habilidades para hacer “algo genial” en una escena.

Acrobacias es una habilidad llena de potencial cinematográfico en situaciones de combate, y deberías animar a un acólito acrobático a usar esta habilidad para exudar algo de estilo y tal vez obtener alguna ventaja de vez en cuando.

Durante un encuentro particularmente complicado con un enemigo implacable, algún jugador podría intentar emplear su habilidad Lógica para tratar de encontrar una solución que pueda dar a los acólitos una ventaja hacia la victoria. Aunque no está implícito en la descripción de habilidad, semejante intento podría ayudar a que el jugador considere que la Lógica de su personaje tiene un valor real para sus compañeros de equipo. También podría ser una forma de ayudar al grupo a superar algo que de otro modo no podrían resolver.

Trucos de manos normalmente se usa en situaciones que no son de combate, pero podría significar la diferencia entre la vida y la muerte para un acólito que intenta desesperadamente fintar en combate con un enemigo y luego arrebatar un posible arma, lo que les daría a sus compañeros de equipo y a él una ventaja, una oportunidad de escapar de una muerte segura a manos de quienes los persiguen.

Cuando a un jugador se le ocurra una forma creativa de emplear una habilidad, no solo debes estar dispuesto a escuchar, sino también a decir “¡Ve a por todas!”

ÉXITO PARCIAL

En Dark Heresy, normalmente se aplican resultados simples de “éxito/fracaso” a las tiradas, pero también hay niveles de éxito y de fracaso que se aplican de maneras bastante específicas.

Sin embargo, al final del día, sacar un 54 cuando necesitabas un 53 es muy frustrante.

La vida es dura en el 41° milenio. Hay mucho potencial para la frustración, especialmente cuando se necesita mucho tiempo para que la mayoría de PJs alcancen al menos un 50% en las habilidades en las que se supone que son expertos. Por supuesto, se pueden aplicar modificadores apropiados para facilitar una tarea sencilla es más fácil de lo normal, pero honestamente, ¿con qué frecuencia algo es más fácil de lo esperado?

Una idea que podría reducir la frustración de “fallar por los pelos” es permitir algún tipo de éxito parcial para tiradas de habilidad que no sean de ataque.

En esencia, si se falla la tirada por un valor menor que la bonificación de la característica apropiada, podría obtener algún tipo de éxito parcial. No debería ser lo mismo que una prueba realmente exitosa, pero tal vez aún pueda evitar el fracaso por poco.

A menudo, un éxito parcial debería tener “casi” el efecto deseado y, por lo tanto, no hará sentir al jugador que su personaje ha fracasado en el intento. En otras circunstancias, un éxito parcial podría significar la diferencia entre el desastre y una victoria marginal si el personaje es capaz de lograr, al menos parcialmente, lo que se proponía hacer.

En este primer ejemplo, las tiradas de dados indican un fracaso, pero el DJ decide que el fracaso no hace fracasar al personaje por completo.

El guardia imperial de Adam intenta intimidar a un grupo de granujas que se está rebelando en una ciudad durante una crisis. Su habilidad Intimidar tiene una puntuación de 27. Da un gran discurso, lo que hace que todos los jugadores e incluso el DJ queden muy impresionados con la interpretación, por lo que obtiene una bonificación de +20 a su tirada.

Lamentablemente, el azar es cruel y obtiene un 49, cuando necesitaba un 47. Sin embargo, su bonificación de característica es 2, y el DJ no desea que fracase por completo.

“La voz del sargento detiene a los granujas en seco, y algunos de ellos parecen a punto de soltar sus armas y rendirse. Sin embargo, un enorme mutante, claramente su líder, sale de un callejón y les dice que maten a los guardias o enfrenten su ira. Los impresionaste, Adam, ¡pero a este tipo realmente le temen!”

A continuación se presenta un segundo ejemplo de la opción de éxito parcial:

El tecnosacerdote de Andy usa su habilidad de Demolición para desactivar un explosivo configurado para destruir el motor de la nave, llevándose a todos consigo. Ya ha fallado dos intentos, pero no de forma catastrófica, y tiene su última oportunidad antes de que se acabe el tiempo.

Tampoco le quedan puntos de destino.

Su habilidad tiene un valor de 39. ¡El saca un 41! Un fracaso, sí, pero como su bonificación de característica es 3, el DJ decide concederle un éxito parcial. Aunque no puede evitar que el explosivo estalle, es capaz de evitar que destruya el núcleo del motor. Es capaz de escapar envuelto en una bola de fuego, para ser reverenciado por sus camaradas por salvarles la vida, y la nave sobrevive aunque dañada.

“FUE UNA BUENA MUERTE”

Lo más probable es que los jugadores piensen mucho en quiénes son sus personajes, y se preocupen por lo que les ocurre. En un universo tan peligroso como el 41° milenio, la muerte es una compañera constante y un resultado potencial muy real cada vez que se arrojan los dados y la sangre comienza a fluir.

Una de las mayores frustraciones para un jugador podría no ser que su personaje muera, sino que muera de forma estúpida.

La mayoría de las veces, durante una partida, el éxito y el fracaso se reducen al azar. Se lanzan los dados y se calcula el resultado final. Así, la muerte de un personaje puede acabar siendo una experiencia decepcionante.

“Vaya, parece que mi chico está muerto. Dame el libro para que pueda crearme algún otro...”

Podemos y deberíamos hacerlo mejor que eso.

Cuando un personaje muere, no hay absolutamente nada de malo en dedicarle tiempo a ese momento. Dedicale tus mejores habilidades descriptivas y crea una imagen memorable en la mente de sus jugadores. Expresa los matices de la escena a cámara lenta. Crea algo que todos los jugadores recordarán: “¡Aquella vez que a Ramírez le clavaron un hacha en el pecho!”

Aún mejor, intenta que el último acto del personaje tenga significado. Eso puede parecer imposible, pero puedes inspirarte en otros medios. Hay muchos ejemplos de un personaje que recibe un golpe mortal, pero logra un último acto de desafío o valor antes de que morir de forma definitiva. Los números pueden decir que el personaje está muerto y no hay forma de salvarlo, pero no hay razón por la que no puedas dejar que su último momento sea uno de gloria, o al menos uno dramático y épico.

Podrías conceder a Ramírez una última acción, con la que podría elegir detonar una granada sobre sí mismo y el tipo que acaba de atravesarlo con su hacha. Tal vez el padre Horst, mientras su sangre se derrama por una reciente herida de bálter, atrapa al adorador del Caos que está a punto de apuñalar a la hermana Julienne y lo arrastra consigo cayendo por el acantilado. Tal vez Gremma el tecnosacerdote, lleno de agujeros, aún sea capaz de marcar los últimos números del código de seguridad y abrir la puerta para que sus amigos logren escapar dejando atrás su cuerpo aún en pie, pero sin vida.

¿Puedes ver lo satisfactorias que serían esas muertes para sus jugadores en ese momento?

Como mínimo, puedes permitir un “soliloquio moribundo”; el personaje está muerto, sí, pero al menos es capaz de dedicarle unas últimas palabras a sus compañeros.

Si nos debe alcanzar la muerte... que sea una buena muerte.



POR ENCIMA DE LOS ADVERSARIOS ORDINARIOS

No todas las peleas contarán con un villano principal espectacular y peligroso, pero eso no significa que muchos combates no puedan tener algún tipo de líder o enemigo superior al promedio que atrape a los acólitos con la guardia baja. A menudo es una buena idea hacer que al menos uno de los “PNJs sin nombre” entre sus enemigos sea más de lo que parece, o hacer que destaque un poco.

No solo da más sabor al encuentro, sino que brinda un punto focal natural para la pelea, ya que los acólitos atravesarán a los secuaces para llegar hasta “ese tipo”.

Usa las siguientes tablas para agregar uno o más ajustes especiales a un enemigo común. Una tabla trata sobre habilidades y talentos innatos, mientras que la otra trata sobre equipo que se podría añadir al enemigo.

Ignora las tiradas que simplemente no tengan sentido para el enemigo en cuestión, y siéntete libre de tirar más de una vez si realmente quieres reforzar a uno de los oponentes.

Imagina que un Noble disoluto obtiene un 97: Atadura del alma y 06, Implantes corticales (buena calidad). De repente, un enemigo simplón ahora es muy diferente; una mente prodigiosa (Inteligencia antinatural), casi intrépida que oculta su herejía tras una fachada afable. También es un excelente candidato para un pacto oscuro... y así nace un adversario memorable.



TABLA 7-1: MEJORAS DE HABILIDAD PARA ADVERSARIOS

1d100	Tipo
01–04	+10 Habilidad de Armas y Projectiles
05–09	+10 Fuerza y Resistencia
10–14	+10 Inteligencia y Voluntad
15–19	Talento: Coraje
20–24	Talento: Reflejos rápidos
25–29	Talento: Resorte
30–34	Talento: Mandíbula de Hierro
35–39	Talento: Maestro de esgrima
40–44	Talento: Fuego purificador
45–49	Talento: Maestría en combate
50–54	Talento: Contraataque
55–59	Talento: Brazos fuertes
60–64	Talento: Desviar proyectil
65–69	Talento: Tiro Certero
70–74	Talento: Carga frenética
75–76	Talentos: Furia asesina y Furia de combate
77–78	Talento: Difícil de matar
79–80	Talento: Desarmar
81–82	Talento: Voz inquietante
83–84	Talento: Disparo en movimiento
85–86	Talento: Tirador de élite
87–88	Talento: Ataque relámpago
89–90	Talento: Disparo infalible
91–92	Talento: Devoción demencial
93	Talento: Nervios de acero
94	Talento: Golpe certero
95	Talento: Reacción rápida
96	Rasgo: Criatura de pesadilla
97	Rasgo: Atadura del alma
98	Rasgo: Criatura del más allá
99	1 mutación menor (consulta la página 334 del Libro básico de DARK HERESY)
100	1 mutación mayor (consulta la página 335 del Libro Básico de DARK HERESY)

TABLA 7-2: MEJORAS DE EQUIPO PARA ADVERSARIOS

1d100	Tipo
01–04	Mascota: Lobo dientes de sable
05–09	Implantes corticales (buena calidad)
10–14	Pieles alienígenas
15–19	Pistola pesada
20–24	Rifle de caza
25–29	Escopeta de combate
30–34	Armadura antifragmentación de la guardia imperial
35–39	Armadura ligera de caparazón de Arbetes
40–44	1d5 granadas cegadoras
45–49	Maza eléctrica
50–54	Electroflagelo
55–59	Cibersentidos
60–64	Sistema locomotor biónico (buena calidad)
65–69	Sistema respiratorio biónico (buena calidad)
70–74	Brazo biónico (buena calidad)
75–76	Espada sierra
77–78	Pistola bólder
79–80	Bólder
81–82	Bólder pesado
83–84	Pistola lanzallamas
85–86	Lanzallamas
87–88	1d5 granadas alucinógenas
89–90	Pistola de plasma
91–92	Rifle de plasma
93	Pistola infierno
94	Pistola lanzarredes
95	Rifle lanzarredes
96	Pistola de agujas
97	Rifle de agujas
98	Módulo sensorial (buena calidad)
99	Servoarmadura ligera
100	Servoarmadura

DARK HERESY

CRATURAS ANATEMA

¡LAS AMENAZAS MÁS PELIGROSAS DEL SECTOR CALIXIS!

Los enemigos del hombre son legión. Alienígenas, bestias y demonios son solo algunos de los horrores que acechan en las sombras. El mandato de la Inquisición es llevar la luz del Emperador a esos rincones oscuros y diezmar a quienes se oponen a la fuerza del Imperio.

Varias amenazas, desde la bestia del pozo de Fenksworld hasta las langostas de sangre xóthicas, además de una visión general de los infames mundos letales del sector Calixis.

Consejos y análisis de notables miembros de la Inquisición acerca de cómo exterminar a cada uno de estos enemigos.

Destruye a estas malvadas criaturas en nombre del Emperador.

Adecuado para jugadores de todos los niveles. Es necesaria una copia del libro básico de DARK HERESY para usar este suplemento.



WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

