



CRÉDITOS

SUPLEMENTO DE CREACIÓN DE PERSONAJES DE DARK HERESY

PRODUCIDO Y ESCRITO POR

Tim Huckelbery

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN DEL RPG

Chris Gerber

DISEÑO GRÁFICO

Taylor Ingvansson

COORDINADOR DE DISEÑO GRÁFICO

Brian Schomburg

ILUSTRACIONES DEL INTERIOR

Taylor Ingvansson and the Games Workshop Design Studio

DIRECTOR Y COORDINADOR DE ILUSTRACIONES

Andy Christensen

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN

Eric Knight

DISEÑADOR EJECUTIVO

Corey Konieczka

PRODUCTOR EJECUTIVO

Michael Hurley

EDITOR

Christian T. Petersen

Como siempre, gracias al equipo de

GAMES WORKSHOP

TRADUCCIÓN POR

Darkpaul



FANTASY
FLIGHT
GAMES

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

Traducción libre de Dark Heresy. Esta traducción es completamente no oficial y en ningún modo refrendada por Games Workshop limited. Games Workshop, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 Role Play, Dark Heresy, las siguientes marcas y respectivos logos, Dark Heresy, y todas las marcas, logos, lugares, nombres, criaturas, razas e insignias/artefactos/logos/símbolos, vehículos, lugares, armas, unidades y sus insignias, personajes, productos e ilustraciones del universo de Warhammer 40,000 y la ambientación de Dark Heresy son ®, ™, y/o © Games Workshop Ltd 2000-2014, registrados en UK y otros países del mundo. Utilizado sin permiso. No se permite cuestionar su estatus.

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

www.FantasyFlightGames.com

TU SERVICIO COMIENZA...

Bienvenido, Acólitos, al SUPLEMENTO DE CREACIÓN DE PERSONAJES DE DARK HERESY. Aquí los jugadores pueden encontrar muchas opciones adicionales para hacer a sus acólitos únicos, además de servir de inspiración para la creación de sus trasfondos e historias memorables. Estos no son de ninguna forma parte necesaria de la elaboración de un nuevo acólito, sino que simplemente ofrecen sugerencias para ayudar en el proceso.

El Director del Juego también puede utilizar las tablas siguientes para la elaboración de los Acólitos u otros Personajes no Jugadores especialmente importantes con quien los Acólitos se encuentren en sus aventuras por el Sector Askellon.

En esta página se proporcionan las tablas de creación de personajes nombradas más frecuentemente, de las páginas 80–81 del Libro Básico de DARK HERESY. Los jugadores deben revisar esas páginas para obtener más información sobre mejorar las características y habilidades, adquirir talentos, y utilizar aptitudes.

Mejora de Características

COINCIDENCIA DE APTITUDES	SIMPLE	INTERMEDIO	CUALIFICADO	COMPETENTE	EXPERTO
DOS	100 xp	250 xp	500 xp	750 xp	1.250 xp
UNO	250 xp	500 xp	750 xp	1.000 xp	1.500 xp
CERO	500 xp	750 xp	1.000 xp	1.500 xp	2.500 xp

Mejora de Características

CARACTERÍSTICA	APTITUD 1	APTITUD 2
Habilidad de Armas	Habilidad de Armas	Ofensiva
Habilidad de proyectiles	Habilidad de proyectiles	Sutileza
Fuerza	Fuerza	Ofensiva
Resistencia	Resistencia	Defensiva
Agilidad	Agilidad	Sutileza
Inteligencia	Inteligencia	Conocimiento
Percepción	Percepción	Maniobras
Voluntad	Voluntad	Psíquica
Empatía	Empatía	Social



Mejoras de Habilidad

COINCIDENCIA DE APTITUDES	CONOCIDA	ENTRENADA	EXPERIMENTADO	VETERANO
DOS	100 xp	200 xp	300 xp	400 xp
UNO	200 xp	400 xp	600 xp	800 xp
CERO	300 xp	600 xp	900 xp	1.200 xp

Mejoras de Talentos

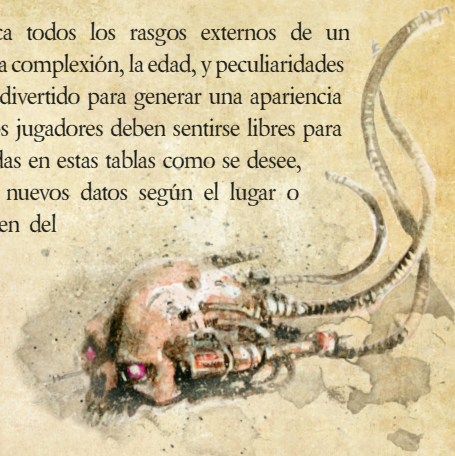
COINCIDENCIA DE APTITUDES	NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3
DOS	200 xp	300 xp	400 xp
UNO	300 xp	450 xp	600 xp
CERO	600 xp	900 xp	1.200 xp

DANDO VIDA A UN ACÓLITO

La siguiente es una selección de tablas adicionales que se pueden usar como parte del proceso de creación de personajes, como se describe en el Capítulo II del Libro Básico de DARK HERESY. Esto no es esencial en el proceso, pero se proporcionan para los jugadores que deseen inspiración adicional para dar detalles menores a sus acólitos, como la apariencia y peculiaridades físicas menores, creencias específicas de su mundo natal, y recuerdos de su vida antes de unirse a un grupo al servicio de un Inquisidor. Se anima a los jugadores a experimentar con estas tablas para crear narrativa adicional para la historia de sus personajes, tales como la pérdida de seres queridos, entrañables recuerdos de la infancia, encuentros cruciales y otros eventos que ayudaron a dar forma a las personas que son ahora.

ASPECTO

El aspecto abarca todos los rasgos externos de un personaje, como la complexión, la edad, y peculiaridades físicas. Si bien es divertido para generar una apariencia aleatoriamente, los jugadores deben sentirse libres para modificar las tiradas en estas tablas como se desee, o incluso añadir nuevos datos según el lugar o situación de origen del acólito.



Compleción

Id100	Descripción	Hombre	Mujer
MUNDO ALTAR			
01–20	Disminuido	1,60m/45kg	1,55m/40kg
21–50	Reducido	1,70m/55kg	1,60m/50kg
51–80	Creyente	1,75m/60kg	1,65m/55kg
81–90	Elogiado	1,90m/95kg	1,80m/70kg
91–100	Exuberante	1,65m/85kg	1,55m/75kg
MUNDO FORJA			
01–20	Mínimo	1,70m/55kg	1,60m/50kg
21–50	Normal bajo	1,75m/65kg	1,65m/50kg
51–80	Óptimo	1,80m/75kg	1,70m/70kg
81–90	Normal alto	1,85m/85kg	1,70m/70kg
91–100	Máximo	1,90m/100kg	1,75m/90kg
NACIDO EN EL VACÍO			
01–20	Huesudo	1,75m/55kg	1,70m/50kg
21–50	Bajito	1,65m/55kg	1,55m/45kg
51–80	Demacrado	1,80m/60kg	1,75m/60kg
81–90	Desproporcionado	2m/80kg	1,85m/70kg
91–100	Espigado	2,10m/75kg	1,95m/70kg

Descripción	Hombre	Mujer
MUNDO COLMENA		
Menudo	1,60m/45kg	1,55m/40kg
Escuálido	1,70m/55kg	1,60m/50kg
Fibroso	1,75m/65kg	1,65m/55kg
Larguirucho	1,80m/65kg	1,70m/60kg
Corpulento	1,75m/80kg	1,65m/75kg
MUNDO SALVAJE		
Flaco	1,90m/65kg	1,80m/60kg
Delgado	1,75m/60kg	1,65m/55kg
Definido	1,85m/85kg	1,70m/70kg
Rechoncho	1,65m/80kg	1,55/70kg
Fornido	2,10m/120kg	2m/100kg
NOBLE CUNA		
Enjuto	1,75m/65kg	1,65m/60kg
Esbelto	1,85m/70kg	1,75m/65kg
En forma	1,75m/70kg	1,65m/60kg
Recio	1,90m/90kg	1,80m/80kg
Fuerte	1,80m/100kg	1,70m/90kg

Edad

Id100	MUNDO ALTAR	MUNDO COLMENA	MUNDO FORJA	MUNDO SALVAJE	NACIDO EN EL VACÍO	NOBLE CUNA
01-10	Novicio (20+1d10)	Muchacho (15+1d10)	Joven (15+1d10)	Guerrero (15+1d10)	Joven (15+1d10)	Vástago (20+1d10)
11-20	Novicio (20+1d10)	Muchacho (15+1d10)	Joven (15+1d10)	Guerrero (15+1d10)	Joven (15+1d10)	Vástago (20+1d10)
21-30	Vital (25+1d10)	Muchacho (15+1d10)	Maduro (25+1d10)	Guerrero (15+1d10)	Joven (15+1d10)	Vástago (20+1d10)
31-40	Vital (25+1d10)	Adulto (25+1d10)	Maduro (25+1d10)	Guerrero (15+1d10)	Joven (15+1d10)	Vástago (20+1d10)
41-50	Vital (25+1d10)	Adulto (25+1d10)	Maduro (25+1d10)	Guerrero (15+1d10)	Maduro (20+1d10)	Vástago (20+1d10)
51-60	Vital (25+1d10)	Adulto (25+1d10)	Maduro (25+1d10)	Guerrero (15+1d10)	Maduro (20+1d10)	Primordial (30+1d10)
61-70	Vital (25+1d10)	Adulto (25+1d10)	Maduro (25+1d10)	Guerrero (15+1d10)	Maduro (20+1d10)	Primordial (30+1d10)
71-80	Vital (25+1d10)	Adulto (25+1d10)	Maduro (25+1d10)	Anciano (25+1d10)	Matusalén (50+1d10)	Primordial (30+1d10)
81-90	Anciano (50+1d10)	Adulto (25+1d10)	Venerado (45+1d10)	Anciano (25+1d10)	Matusalén (50+1d10)	Autoridad (40+1d10)
91-100	Anciano (50+1d10)	Abuelo (35+1d10)	Venerado (45+1d10)	Anciano (25+1d10)	Matusalén (50+1d10)	Autoridad (40+1d10)





Color de Pelo y Ojos

Id100	Piel	Pelo	Ojos
-------	------	------	------

MUNDO ALTAR

01–30	Negra	No tiene	Ambarinos
31–50	Morena	Rubio	Marrones
51–70	Clara	Negro	Grisés
71–90	Rubicunda	Castaño	Azules
91–100	Pecosa	Rojizo	Esmeralda

MUNDO FORJA

01–30	Negra	Óxido	Marrones
31–50	Moreno	Rubio	Verdes
51–70	Clara	Castaño	Azules
71–90	Rubicunda	Negro	Grisés
91–100	Pálida	No tiene	Lentes (cualquiera)

NACIDO EN EL VACÍO

01–30	Blanca azulada	Rojo	Azul acuoso
31–50	Clara	Rubio	Grisés
51–70	Azulada	Cobrizo	Negros
71–90	Grisacea	Negro	Verdes
91–100	Lechosa	Castaño rojizo	Violetas

Piel	Pelo	Ojos
------	------	------

MUNDO COLMENA

Negra	Castaño	Azules
Morena	Pardusco	Grisés
Clara	Teñido (cualquiera)	Marrones
Rubicunda	Gris	Verdes
Moteada (cualquiera)	Negro	Lentes (cualquiera)

MUNDO SALVAJE

Negra	Rojo	Azules
Morena	Rubio	Grisés
Clara	Castaño	Marrones
Rubicunda	Negro	Verdes
Bronceada	Gris	Amarillos

NOBLE CUNA

Negra	Teñido (cualquiera)	Azules
Morena	Rubio	Grisés
Clara	Castaño	Marrones
Rubicunda	Negro	Verdes
Teñida (cualquiera)	Gris	Lentes (cualquiera)

Peculiaridades Físicas

Id100	MUNDO ALTAR	MUNDO COLMENA	MUNDO FORJA	MUNDO SALVAJE	NACIDO EN EL VACÍO	NOBLE CUNA
01-06	Cejas pobladas	Labios delgados	Cicatriz de radiación	Nudillos peludos	Pies Grandes	Sin yema del dedo
07-12	Nariz larga	Piel mugrienta	Cabeza grande	Cejijunto	Cabello fino	Nariz aguileña
13-18	Tatuaje del Ministorum	Uñas pintadas	Tatuaje del Mechanicus	Pinturas de guerra	Dedos largos	Dentadura blanca y brillante
19-24	Uñas afiladas	Dientes Podridos	Nariz torcida	Manos enormes	Orejas diminutas	Cicatriz de duelo
25-30	Mentón torcido	Electrotatuaje descolorido	Olor metálico	Dientes afilados	Extremidades largas	Nariz perforada
31-36	Mentón partido	Ceja perforada	Ojos pequeños	Frente prominente	Uñas amarillas	Pelo brillante
34-42	Piel seca	Malla de alambre en la mejilla	Piel manchada de hollín	Olor almizclado	Dientes mellados	Tatuaje de águila
43-48	Cejas anchas	Tos seca	Quemaduras por ácido	Peludo	Ojos muy separados	Olor perfumado
49-54	Uñas manchadas de tinta	Tatuaje sobre un ojo	Sin cejas	Orejas raídas	Cabeza grande	Marcas de viruela
55-60	Orejas arrugadas	Cicatriz de un disparo	Habla jadeante	Uñas largas	Columna desviada	Cicatriz devocional
61-66	Cicatrices rituales	Tic nervioso	Sin una oreja	Tatuajes tribales	Lampiño	Electrotatuaje decorativo
67-72	Tercer pezón	Lunar enorme	Dedo del pie roto	Escarificaciones	Manos elegantes	Dedos temblorosos
73-78	Ojos inyectados en sangre	Marcas de contaminación	Ojos entrecerrados	Nariz perforada	Ligeramente bizco	Orejas perforadas
79-84	Olor mohoso	Joroba	Dedos cortos	Ojos felinos	Pies palmeados	Pústula siniestra
85-90	Mancha de Nacimiento	Manos Pequeñas	Malla de alambre sobre los ojos	Cabeza pequeña	Leve cojera	Pómulos marcados
91-96	Ancho de hombros	Olor a productos químicos	Uña descolorida	Mandíbula cuadrada	Ojos dispares	Anda encorvado
97-100	Tira dos veces en la tabla y aplica los dos resultados.					



SUPERSTICIONES DEL MUNDO NATAL

Las siguiente selección representa diferentes creencias según el mundo natal de la Acólito, y pueden ayudar a un jugador a dar contenido a su personaje. Estas peculiaridades sociales pueden ser dominantes en el mundo, o solo de un pequeño grupo al que pertenecía antes de convertirse en Acólito.



Costumbres de Mundos Altar

Id100

CREENCIA

01-10

Honra a los Cráneos: Aquellos que sirven después de la muerte son especialmente favorecidos; siempre muestra respeto a todos los servocráneos y honrar su deber.

11-20

Reposo Eterno: Respeta los espíritus de los caídos absteniéndote de hacer movimientos o gestos bruscos; la perfecta tranquilidad es el perfecto honor.

21-30

Ayuda al Sufrimiento de los Peregrinos: Sólo mediante el dolor los peregrinos pueden apreciar correctamente el sacrificio de otros; esparce siempre clavos o rocas afiladas a lo largo de los caminos que vayan a tomar.

31-40

Nunca Molestes a los Muertos: A los enterrados se les debe permitir descansar; nunca camines sobre una tumba o incluso cualquier lugar donde ocurriera una muerte.

41-50

Revelaciones en el Humo: Los patrones superiores pueden revelar la fe inferior; los colores y las formas en las masas etéreas de humo indican la verdadera fe del siguiente peregrino encontrado.

51-60

Desafía al Sol: La fe es más fuerte que la naturaleza; mira hacia el sol una vez al día hasta que esté suficientemente intimidado en la sumisión al dominio del hombre.

61-70

La Piedra de Soporte: Al entrar en un nuevo edificio o habitación, empuja fuerte contra la pared para asegurar que es tan fuerte y eterno como la fe.

71-80

Muerte en los Impares: Cualquier grupo de peregrinos con un número impar de personas de seguro sufrirá una muerte antes de la puesta del sol, debes asegurar que se separan o se unen para crear un número par.

81-90

Bebe por los Muertos: El primer sorbo de cualquier líquido se debe escupir al suelo, como ofrenda a quienes cayeron para que el Imperio sobreviva.

91-100

Bendición del Águila: El signo del emperador es sagrado; siempre responde con la marca de la Águila cuando la hagan hacia ti.





Tradiciones de Mundos Colmena

Id100

CREENCIA

- 01–10 *Tocar el cielo:* Sentir el metal resistente sobre ti es conocer la serenidad; cada vez que entres en un nuevo recinto, siempre sube al techo para honrar a la vivienda.
- 11–20 *Ruina en la Oscuridad:* Un área apagada es una zona peligrosa; siempre que sea posible, deja esferas incandescentes y antorchas encendidas y nunca te alejes de su presencia reconfortante.
- 21–30 *Fuerza de combate:* Golpea un arma cuerpo a cuerpo contra una pared o el suelo antes de la batalla, permitiéndote obtener un fragmento de la fuerza y poder de la colmena.
- 31–40 *Números Agradables:* Sólo cuando te rodeas de compañeros de la colmena la colmena está completa, y no se debería permitir que haya habitaciones vacías.
- 41–50 *Desconfía de los Extraños:* La familiaridad engendra comodidad; nuevos lugares, personas o monumentos deben evitarse, ya que sólo pueden traer un cambio inoportuno.
- 51–60 *Fortalecer la Colmena:* Organizar objetos perdidos en forma de pirámide refuerzan el espíritu de la colmena y trae buena fortuna hasta la siguiente hora de vigilia.
- 61–70 *Teme el Silencio:* Una colmena siempre está llena de sonido; la tranquilidad sólo significa que la muerte se acerca, y debe descender en silencio, haz ruido para alejar la mala fortuna.
- 71–80 *Mantén la Naturaleza a Raya:* La vida primordial nunca debe entrometerse; arranca y tira malas hierbas para ganar suerte.
- 81–90 *Colmena y Piel:* Convierte la colmena en parte de tu cuerpo, y honra su espíritu; frota siempre polvo o virutas de metal del suelo bajo las uñas para tener suerte.
- 91–100 *La Soledad es Oro:* Para las masas, el más pequeño espacio de privacidad no tiene precio; el aislamiento debe ser respetado y honrado.

Dichos de los Mundos Forja

Id100

CREENCIA

- 01-10 *Metal Nativo:* El metal primario de un mundo forja está vinculado a los nacimientos allí; cuando se encuentra esa aleación, es aconsejable pulirlo suavemente o lubricarlo para aumentar las probabilidades.
- 11-20 *No Desperdiciar:* No existe tal cosa como los materiales innecesarios; nunca dejes que nada se desperdicie, y siempre intenta reutilizar y restaurar para que los espíritus del objeto no se molesto.
- 21-30 *Perfección Binaria:* La máquina habla en binario para mostrar el camino correcto. La vida también debe formar pares, y siempre que sea posible, eliminar los impares para honrar el equilibrio.
- 31-40 *Castigar la Carne:* Siempre se debe recordar la debilidad inherente de la carne; infligir torturas menores y dolor a uno mismo da fuerza a los espíritus máquina cercanos.
- 41-50 *Calor Purificador:* Una forja purifica minerales en metales refinados; Siempre busque el calor y el vapor para purificar la mente y fortalecer la voluntad.
- 51-60 *Aplacar al Espíritu Máquina:* Para calmar la máquina hay que honrar su espíritu; los zumbidos suaves y armónicos sub-vocales atraen el favor de los dispositivos.
- 61-70 *Nunca al Polvo:* A ninguna máquina le debe ocurrir a pesar de todo; intenta siempre utilizar todas las partes móviles de un dispositivo y utilizarlo para su propósito, no sea que su espíritu se apague y se desvanezca.
- 71-80 *Tocar para la Bendición:* Un espíritu máquina que es reconocido responde bien a sus usuarios; tocando un dispositivo ligeramente dos veces con dos dedos calma al espíritu y trae fortuna.
- 81-90 *Honra el Metal:* Ninguna máquina debe caer en el olvido; siempre que encuentres una parte o fragmento en la basura, recógelo y colócalo en un lugar prominente en honor a su servicio.
- 91-100 *Aborrece lo Natural:* La carne está mejor atendida con comidas bendecidas por la máquina; evita la comida y bebida que no hayan sido tratados y procesados adecuadamente.

Tradiciones de los Mundos Salvajes

Id100

CREENCIA

- 01-10 *Protegido por la Suciedad:* Cada mundo protege a quienes lo honran; aplicar un puñado de tu tierra natal sobre la piel ayuda a ahuyentar los malos espíritus.
- 11-20 *Color de la Mala Suerte:* El cielo brilló en un tono antinatural justo antes del mayor desastre de la tribu; este color debe ser evitado siempre que aparezca.
- 21-30 *Juramento del Cazador:* Comer alimentos que no has matado personalmente trae mala suerte, y sólo los actos de contrición puede apaciguar a los espíritus enojados.
- 31-40 *Hoja Sedienta:* El espíritu de un arma es un fantasma hambriento. Deberá probar la sangre siempre que sea desenvainada, o caerá la desgracia sobre quienes te rodean.
- 41-50 *Grillete Espiritual:* Todos los objetos ganan una parte del alma de su dueño; tomar un trofeo de un enemigo vencido trae gran suerte al vencedor.
- 51-60 *Una Muerte Gloriosa:* El honor viene con una muerte gloriosa, mientras que la cobardía sólo trae vergüenza a la tribu. Los antepasados están observando; no los decepciones.
- 61-70 *El Poder de los Nombres:* Nunca uses los verdaderos nombres de amigos y seres queridos; las sombras siempre escuchan y están listas para usarlos para el mal.
- 71-80 *Muerte Solitaria:* Nunca pronuncies los verdaderos nombres de los muertos, para que no regresen desde el vacío.
- 81-90 *Registro Viviente:* Cada victoria debe ser registrada; inscripciones y tatuajes con cicatrices aseguran el Emperador pueda leer tus hazañas.
- 91-100 *Tierra Sagrada:* Alejarse de la tierra viva altera el equilibrio natural; el tiempo que pasas lejos del contacto con un mundo es de mal agüero y antinatural.

Leyendas de los Nacidos en el Vacío

Id100

CREENCIA

- 01-10 *Restos de Uñas:* Dejar una pila de uñas cortadas de los pies (cuanto más largas y más abundantes, mejor) en la base del casco aumenta su resistencia.
- 11-20 *Cubiertas Embrujadas:* Si las luces en un área fallan tres veces seguidas, mantén una mano sobre los ojos al pasar a través de ella. Esto permite pasar sin ser detectado por las almas enojadas atrapados dentro.
- 21-30 *Escotillas de Bienvenida:* Siempre deja las escotillas abiertas, para garantizar que el espíritu de la embarcación se pueda mover libremente.
- 31-40 *Eclipses del Infortunio:* Abstente de realizar acciones importantes cuando la nave esté en las sombras.
- 41-50 *El Temido Octeto:* Cuando las prominentes estrellas son vistas en un símbolo óctuple, haz el símbolo del Águila, para que espíritus malvados no perciban tu alma sin protección.
- 51-60 *La Tercera Nave del Augurio:* Si un escuadrón viene junto, el tercer buque que pase delante de la cubierta de observación está destinado a traer mala suerte.
- 61-70 *Plasma Retumbante:* Si los motores del barco rugen con fuerza en un estallido vibrante, siempre pisa tres veces la cubierta como respuesta.
- 71-80 *El Frote de la Suerte:* Si te ofrecen carne de verdad, primero frótala de arriba abajo dos veces contra una pared o tabique, para que la suerte de la nave infunda la comida.
- 81-90 *Proyectiles Chasqueantes:* Antes de cargar un arma, rebota tres proyectiles en el techo. Si atrapas todos con una mano, el cargador tendrá suerte.
- 91-100 *Ofrendas de Ébano:* Para eliminar la mala fortuna, ve a las cubiertas inferiores y lanza las raciones de un día en la oscuridad. Si no se oye ningún impacto, es seguro que tendrás buena suerte.

Costumbres de la Noble Cuna

Id100

CREENCIA

- 01-10 *Cuenta las Bendiciones:* El conocimiento sobre el poder aumenta el poder; mantener un libro de deudas y favores ayuda a asegurar que el poder se mantiene y fortalece.
- 11-20 *Cada Tierra es una Conquista:* Viajar a un planeta es iniciar el proceso para controlarlo; el primer paso hacia un nuevo mundo debe ser firme, para comenzar su sometimiento.
- 21-30 *Capas de Protección:* Una acto realizado por otro es un acto disfrazado; siempre que sea posible, haz que otros lleven a cabo tus ordenes de modo que no puedan rastrear su origen.
- 31-40 *A un Brazo de Distancia:* La proximidad engendra desprecio; siempre intenta mantener a tus inferiores a distancia, para que no se crean iguales.
- 41-50 *Nada Queda Atrás:* Llena tu vientre e impón tu status; Nunca abandones una comida sin terminar que podría permitir a tus inferiores cenar muy por encima de sus posibilidades.
- 51-60 *Habla Enérgicamente:* Nadie debe ignorar a sus superiores cuando hablan; siempre vocaliza siempre con tonos potentes para impresionar adecuadamente las personas cercanas.
- 61-70 *Compórtate con Estilo:* La conducta apropiada es la verdadera prueba de sangre; no entrar nunca en pánico, mantener los mejores modales, y no avergonzar el nombre de la familia, son todas marcas señoriales.
- 71-80 *Cuidado el Veneno:* La forma más rápida de llegar al corazón es a través del estómago; ten cuidado con comida de fuentes desconocidas, no vaya a ser la última.
- 81-90 *Trampas de Poder:* Es esencial mostrar poder para manejarlo adecuadamente; ropa cara, bastones o dispositivos de control, y un buen peinado deben ser siempre el objetivo.
- 91-100 *Oculto tu Fuerza:* El poder oculto se multiplica; siempre abstente de mostrar el alcance total de tus capacidades para asegurar que aún te quedan sorpresas por utilizar.

RECUERDOS DEL MUNDO NATAL

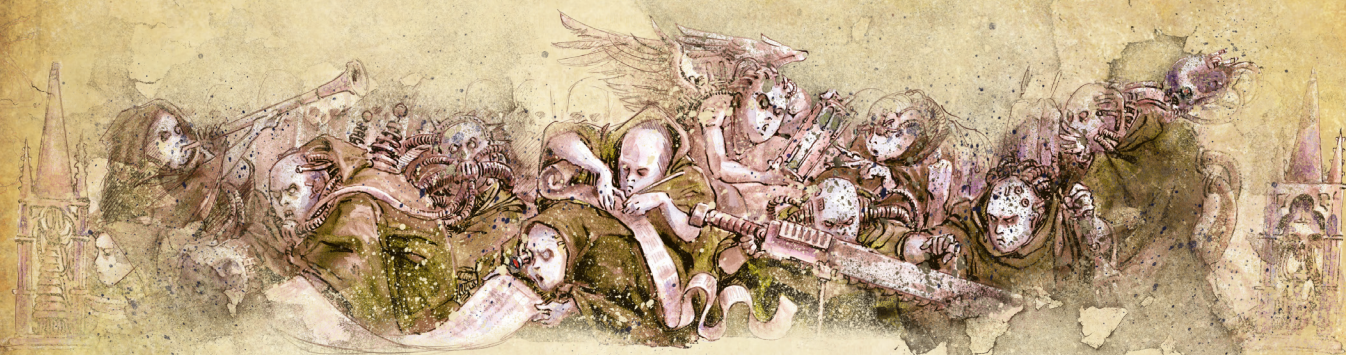
A menudo, un Acólito se las arregla para mantener una pequeña baratija como un vínculo con su lugar de nacimiento. Aunque son relativamente inútiles, son un recordatorio de valor incalculable de su vida pasada, cuando las cosas eran mucho más simples, antes de comenzar su servicio al Emperador. Un jugador debe pensar en cómo su acólito ganó ese objeto y qué significado personal puede tener. Tal vez podría ser un pedazo de su “hogar”, una reliquia de familia, o algo que recuerda al Acólito un evento significativo.

Aunque la mayoría de recuerdos no tienen ningún uso real en términos de juego, son el tipo de objeto con el que un personaje podría jugar mientras piensa profundamente o con el que pasar las horas durante un viaje a través de la Disformidad. También puede ser algo a lo que recurrir cuando necesite un refuerzo espiritual, o un recordatorio de lo lejos que ha llegado desde sus humildes inicios.

Haz una tirada en la columna correspondiente de la tabla **Recuerdos del Mundo Natal** para ver el objeto que el Acólito lleva consigo. Si un jugador saca doble (11, 22, 33, etc.), puede tirar de nuevo para un segundo recuerdo de su mundo natal.

Recuerdos del Mundo Natal

ID100	MUNDO ALTAR	MUNDO COLMENA	MUNDO FORJA
01–05	Pluma Suave	Guantes Pesados	Fragmento de Cráneo
06–10	Cinta de Peregrinaje Quemada	Chaqueta de una Pandilla de la Colmena	Pequeño Disco de Cobre
11–15	Fragmento de Piel Curtida	Baraja de Cartas	Vial con Arena
16–20	Bolsa con Restos de Cera	Dado de Madera	Cerrojo Chasqueante
21–25	Faja de Tela	Casquillo de Bala Gastado	Canica de Plastiaceró
26–30	Chip de Hueso Inscrito	Cuchillo Grabado	Hoja Prensada
31–35	Bolsa de Tierra Bendita	Petaca	Alambre Trenzado
36–40	Pequeño Tazón de Piedra	Tarjeta de Identidad	Pedazo de Carbón
41–45	Bolsa de Especies Marchitas	Kit de Tatuajes	Barra Grasienta (2cm)
46–50	Página Rasgada de un Pergamino de Oración	Esquirla de una Pared de la Colmena	Bote con Cenizas
51–55	Redoma con Cenizas	Capucha de Cuero	Listón de un Conducto de Aislamiento
56–60	Vial con Sangre	Vial de Agua brillante	Pañuelo con Quemaduras
61–65	Águila Tallada	Pipa de Fumar	Cordón de Bota
66–70	Cola de Rata	Masa de Balas Derretidas	Lentes Ópticas Manchadas
71–75	Flauta de Hueso	Figura Tallada en Cristal	Dentadura Rota (la tuya no)
76–80	Manojo de Hierba Seca	Botas con Puntera de Acero	Redoma de Aceite Lubricante Usado
81–85	Anillo de Hueso	Cadena Corta	Pañuelo Ensangrentado
86–90	Astilla de un Servocráneo Caído	Diente de la Suerte	Calibradores Chasqueantes
91–95	Fragmento de Estatua	Tubo de Grasa	Dedo Biónico Roto
96–100	Dientes de Animales Tallados	Chaleco de Lujo	Mira de Arma Agrietada



Recuerdos del Mundo Natal (continuación)

Id100	MUNDO SALVAJE	NACIDO EN EL VACÍO	NOBLE CUNA
01-05	Mechón de Pelo Trenzado	Bolsa de Sal	Escudo Bordado
06-10	Cráneo Animal	Espada Ceremonial (rota)	Pitillera de Metal
11-15	Bolsa de Tierra de tu Mundo Natal	Amuleto de Pelo Humano	Capa Andrajosa
16-20	Punta de Lanza Rota	Tres Canicas de Mármol	Sable Antiguo (roto)
21-25	Bolsa de Cuero	Dado de Hueso	Disco de Acero Cristalino
26-30	Colección de Hojas Secas	Perlas de Madera	Collar
31-35	Ídolo Tallado	Placa de Identidad	Flauta de Metal
36-40	Anillo de Piedra	Linterna Incandescente	Libro de Palabras de Inspiración
41-45	Cordón Umbilical Seco (el tuyo)	Pendiente de Águila	Icono del Emperador
46-50	Palo de Fuego	Acordeón	Moneda de Metal (doblada)
51-55	Piel o Capa de Piel	Magnetita	Pendiente Antiguo
56-60	Cuchillo de Piedra	Pata de Rata de la Suerte	Capa de Terciopelo Raida
61-65	Botas Disimuladas	Espejo	Sombrero Impactante
66-70	Cráneo Humano	Fragmento de Asteroide	Varillas de Incienso
71-75	Brazales de Cuero	Placa de Sección de Cubierta	Vieja Llave
76-80	Bolsa de Cenizas	Medidor de Radón Estropeado	Fragmento de Cristal Manchado
81-85	Collar de Dientes	Lentes de Cristal	Cinta para el Pelo
86-90	Vela de Sebo	Bolsa de Semillas	Amuleto de Cráneo
91-95	Máscara Ceremonial	Icono de Coral Pulido	Ficha de Peregrinaje
96-100	Rana Seca	Cuchillo Tallado	Vial de Agua Bendita

RECUERDOS DE TRASFONDO

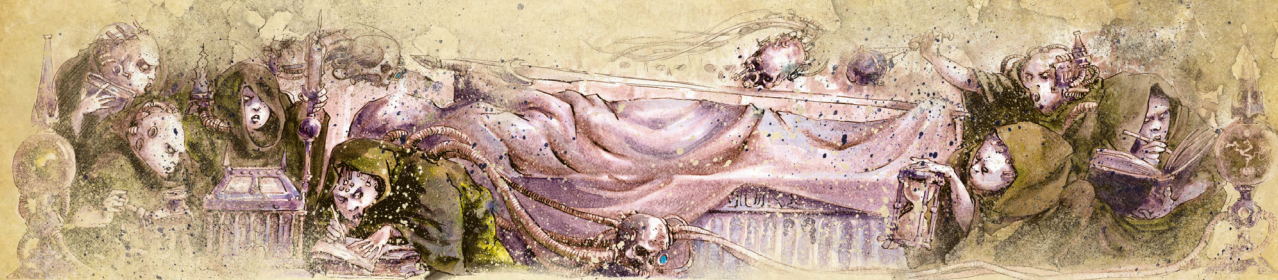
Adquirido durante el servicio a una organización u otro aspecto de su trasfondo, estos recuerdos no tendrían significado, excepto para otro que haya recorrido el mismo camino. Estos pueden actuar como conexión entre Acólitos con pasados similares; sólo un compañero Soldado de la Guardia Imperial, por ejemplo, podría reconocer el significado de un banderín quemado de una determinada forma. Por razones similares, estos recuerdos podrían revelar una vocación antes oculta o ser incluso señales secretas utilizadas para ganar atención furtivamente.

Como los Recuerdos del Mundo Natal, estos elementos pueden utilizarse como base para la creación de partes de la historia personal de un personaje, sobre todo del tiempo que pasaron antes de unirse al al servicio del Inquisidor.

Haz una tirada en la columna apropiada de la tabla **Recuerdos de Trasmundo** para ver qué objeto de una ocupación o entrenamiento anterior ha conservado el Acólito a pesar de haber perdido o intercambiado otros artículos más valiosos. Si un jugador saca doble (11, 22, 33, etc.), puede tirar de nuevo en la columna adecuada para un segundo Recuerdo de Trasmundo.

Recuerdos de Trasmundo

Id100	ADEPTUS ADMINISTRATUM	ADEPTUS ARBITES	ADEPTUS ASTRA TELEPATHICA
01-05	Punta de Pluma de Bronce	Cadena Corta	Vara de Mirra y Almizcle
06-10	Cinta Marcapáginas	Cartel de "Se Busca" Expirado	Cuchara Doblada
11-15	Lentes Rotas	Bolsa de Perdigones	Carta del Tarot Rota
16-20	Pergamino Quemado	Puntera de Acero Dentada	Fragmento de Placas de Cubierta
21-25	Vial de Tinta en Polvo	Lentilla Espía Rota	Pétalo de Flor Prensado
26-30	Bisturí Oxidado	Muñequera de Cuero	Huevo de Madera
31-35	Fragmento de Mapa	Llave Doblada	Collar de Perlas
36-40	Hueso de un Dedo	Mechón de Pelo	Tubo de Metal (5cm)
41-45	Bobina de Alambre	Mango de Cuchillo	Cinta Negra Ancha (30cm)
46-50	Masa de Cera para Velas	Vaso de Chupito de Metal	Espejo Roto
51-55	Llave de Cristal	Trozo de Tiza	Astilla de Cuerno de Animal
56-60	Trozo de Carboncillo	Placa de Datos Estropeada	Trozo de Tela Metálica
61-65	Uña Retorcida (tuya)	Placa de Identificación Anticuada	Virutas de Caoba Carbonizada
66-70	Perforador de Cobre	Trozo de Cota de Malla	Bolsa de Restos de Uñas de los Pies
71-75	Cierre de Metal de un Libro	Pequeño Cepillo	Disco Delgado de Acero Cristalino
76-80	Cepillo para el Pelo	Pelo de Perro Trenzado	Anillo de Cristal
81-85	Águila Pisapapeles	Pomo Pesado	Clavo de Hierro Oxidado
86-90	Aguja de Coser	Sección de Placa Pectoral	Fósil Trilobite Astillado
91-95	Lupa Antigua	Bolsa de Dientes Rotos	Crono Estropeado
96-100	Folio en Blanco	Tapa de Botella de Amasec	Perla Astillada



Recuerdos de Trasfondo (continuación)

Id100	ADEPTUS MECHANICUS	ADEPTUS MINISTORUM	GUARDIA IMPERIAL	PROSCRITO
01-05	Rueda Dentada de Cobre	Sextante Estropeado	Batería Láser Quemada	Caja de Cerillas Usadas
06-10	Cristal de Sulfuro	Lámpara de Mecha	Fragmento de Piel Xenos	Botella con Metralla
11-15	Trozo de Alambre en Espiral	Reloj de Arena con Fugas	Cordón de Bota Trenzado	Parche para el Ojo
16-20	Cubo de Plastiaceró (1cm)	Cerilla (usada)	Anilla de Granada Doblada	Gorguera de Seda
21-25	Bolsa de Arena Roja	Lata con Cera Blanda	Roca Ensangrentada	Pulsera para el Tobillo
26-30	Giroscopio de Mano Diminuto	Filtro Seco	Virutas de Tanque Aplastadas	Cartucho de Escopeta Vacío
31-35	Pepita de Mineral de Cobre	Bola de Plumas	Fragmento de Armadura de Ceramita	Cinta de Cuero para el Pelo
36-40	Barra Magnética en un Bloque de Vidrio	Cristal de Sal Grande (5cm)	Lámina de un Paquete de Raciones	Tapón de Corcho
41-45	Masa de Carne Momificada (tuya)	Broca de Hueso	Pequeña Herradura de Hierro	Moneda Doblada
46-50	Oblea de Cristal Roto	Redoma con Polvo	Roca que Brilla en la Oscuridad	Bolsa de Cuero
51-55	Piedra Hematite	Fragmento de una Tabla de Piedra	Bastón Roto	Mango de una Jarra
56-60	Redoma con Limaduras de Hierro	Púa de Madera Manchada	Collar de Piños Orkos	Brazalete de Tela
61-65	Pequeño Lingote de Bronce	Pieza de Regicida	Pedazo de Arena Fundida	Nariz Artificial de Metal
66-70	Trapos de Limpieza Aceitosos	Masa de Cera para Velas	Vendaje Ensangrentado	Cargador de Pistola Automática Roto
71-75	Llave de Metal Torcida	Marcapáginas Andrajoso	Fragmento de Cristal Ahumado	Tubo de Lápiz de Labios Brillante
76-80	Redoma con un Líquido Gelatinoso	Cordón de un látigo	Banderín Raído	Arpa de Boca
81-85	Pequeño trozo Metálico en Pirámide	Perforador de Bronce	Antigua Correa de Casco	Dado Cargado (2)
86-90	Fragmento de Cristal Manchado	Fragmento de Piel Quemada (¿tal vez tuya?)	Hebilla de Cinturón Dentada	Moneda Mal Forjada
91-95	Hueso de un Dedo (¿tal vez tuyo?)	Fragmento de Plata en un Disco de Plastiaceró	Formulario 4111-JUN-555	Bolsa de Tierra
96-100	Varilla de Metal de Carbono (3cm)	Pluma Quemada	Medalla de Recomendación Quemada y Rota	Cepillo de Dientes de Plastiaceró