Dark Heresy™
Ascension™

TODO LO QUE CONOCISTE
FUE UNA MENTIRA

WARHAMMER® 40,000™
ROLEPLAY

Dark Heresy

Ascension™

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

Créditos

Desarrollador Principal
Ross Watson

Escrito por
Alan Bligh, Andy Hoare, John French y Sam Stewart

Escritura Adicional por
Owen Barnes

Edición
Leigh Anne Gross

Diseño de Dark Heresy por
Owen Barnes, Kate Flack y Mike Mason

Diseño Gráfico y Maquetación
Kevin Childress y Mark Raynor

Ilustración de Portada
Henning Ludvigsen

Ilustraciones del Interior
Mark Bedford, John Blanche, Alex Boydx, Matt Bradbury, Kevin Chin, Victor Corbella, Paul Dainton, Sascha Diener, Simon Eckert, Wayne England, David Gallagher, David Griffith, Illich Henriquez, Imaginary Friends Studio, Nuala Kennedy, Igor Kieryluk, Anton Kokarev, Karl Kopinski, Clint Langley, Fares Maese, Aaron Panagos, Adrian Smith, Greg Smith, Theo Stylianides, Tiernan Trevallion, Andrea Uderzo, Kev Walker, John Wigley, y Liu Yang

Director de Ilustraciones
Zoë Robinson

Coordinador De Producción
Gabe Laulunen

Coordinador de Desarrollo del RPG
Michael Hurley

Editor
Christian T. Petersen

Games Workshop

Concesión de Licencias
Owen Rees

Director De Concesión de Licencias y Derechos Adquiridos
Erik Mogensen

Administrador de la Propiedad Intelectual
Alan Merrett

Jefe de Licencias y Departamento Jurídico
Andy Jones

Correctores
Jay Little, Thaadd Powell, James Savage y Paul Tucker

Nuestro Infinito Agradecimiento a
Craig Williams, Cheona Crabb, Stefan Elliot, Leonard Goulds, David Thatcher, Danica Zuks, "Bring the Noise" James Savage, Davie Gallacher, Thomas S. Ryan, Stewart Strong, "Curious Pastimes" Paul Tucker con Ben Cawkwell, Sarah Cawkwell, Pel Pearcey, "Sons of a Rogue Trader" Robin Everett-McGuirl, Chris Brandmeier, Adam Hargraves, Peter Larotta, Matthew Robenhymer, Bob Leuzarder, Nate Taylor, David Schumpert, David Hudock, Martin Linde, Adam Schumpert, Pierre Wagenseil, Benn Williams, Gary Beller, Chris Lancaster, Aric Wieder, Rebecca Williams, Eric Young, y Bo Hasle Buur

---

Traducido y Maquetado por
Darkpaul

Traducción de La Vigilia Roja
Darkpaul y Sande

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

Traducción libre de **Ascension** del juego **Dark Heresy**. Esta traducción es completamente no oficial y en ningún modo refrendada por Games Workshop limited. Games Workshop, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 Role Play, **Dark Heresy**, las siguientes marcas y respectivos logos, **Dark Heresy**, y todas las marcas, logos, lugares, nombres, criaturas, razas e insignias/artefactos/logos/símbolos, vehículos, lugares, armas, unidades y sus insignias, personajes, productos e ilustraciones del universo de Warhammer 40,000 y la ambientación de **Dark Heresy** son ®, ™, y/o © Games Workshop Ltd 2000–2010, registrados en UK y otros paises del mundo. Utilizado sin permiso. No se permite cuestionar su estatus.

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

www.FantasyFlightGames.com

Introducción
¿Qué hay en este libro? 5

Capítulo I: Reglas Adicionales
Rangos y Tablas de Experiencia Expandidos 9
Puntos de Destino con Personajes Ascendidos ... 10
El Don del Destino 10
Usar Puntos de Destino 11
Sacrificar Puntos de Destino 11
Influencia y Adquisición 13
Medir la Influencia 14
Usar la Influencia 15
Manipular a Otros 16

Capítulo II: Inquisidor y su Séquito
Formar un Equipo de Agentes 20
Crear Nuevos Personajes Ascendidos 23
De Acólitos a Agentes 23

Capítulo III: El Camino a la Ascensión
Paquetes de Transición 30
Usar Paquetes de Transición 30
Cruzado 30
Asesino del Culto a la Muerte 31
Desperado 32
Hierofante 34
Inquisidor 35
Interrogador 37
Juez 38
Magos 39
Psíquico Primaris 40
Sabio 42
Soldado de Asalto 43
Asesino Vindicare 44
Paquetes de Transición Generales 46
Carreras Ascendidas 49
Habilidades 49
Rasgos Ascendidos 49
Asesino del Culto a la Muerte 50
Asesino Vindicare 54
Cruzado 58
Desperado 62
Hierofante 66
Interrogador 70
Juez 74
Magos 78
Psíquico Primaris 82
Sabio 86
Soldado de Asalto 90
Inquisidor 94

Capítulo IV: Habilidades y Talentos Ascendidos
Habilidades y Talentos Ascendidos 100
Habilidades Maestras 101
Usar Habilidades Maestras 101
Adquirir Habilidades Maestras 102
Nuevas Habilidades 103
Talentos de Prestigio 104
Adquirir Talentos de Prestigio 104
Talentos de Influencia 110
Influencia Positiva y Negativa 110
Amigos y Enemigos 112
Reputación y Poder 113
Otros Talentos Ascendidos 120

Capítulo V: Poderes Psíquicos Ascendidos
Manifestando Poderes Psíquicos 124
Evolución Psíquica 125
Reglas para Poderes Psíquicos Ascendidos ... 126
Tormenta Furiosa 128
Vórtice de Destrucción 129
Voluntad Desatada 129
Apocalipsis Ardiente 130
Perdición de los Demonios 131
Ruina de Brujas 132
Psicoquinesis 132
Manipulación Temporal 133

Capítulo VI: Arsenal Ascendido
Encargar Objetos y Armas 136
Nuevas Propiedades Especiales de Armas 137
Armas a Distancia 138
Armas Cuerpo a Cuerpo 141
Blindaje 143
Campos de Fuerza 144
Equipo 145
Munición Inusual 147
Implantes y Mejoras 148

Capítulo VII: Sirviendo a la Inquisición
La Misión Sagrada 151
Sanciones 154
Portadores del Sello 157
Facciones 160
El Balance del Poder 165
Convertirse en Inquisidor 165
La Insignia Inquisitorial 166
Séquitos Inquisitoriales 167
La Casta Inquisitorial 168
Los Ordos 169
Interacción 174

Capítulo VIII: El Director de Juego
El Inquisidor y su Séquito 182
Poder y el Inquisidor 183
Como Funciona el Séquito 185
Amenazas y Desafíos 187
Sin Esfuerzo No Hay Recompensa 187
Siempre hay un Pez más Grande 188
Amenaza Inminente 188
Amenaza Conspiratoria 189
Dirigiendo una Campaña 191
Enfoque de la Campaña 191
Tipos de Campaña 192

Capítulo IX: Adversarios Ascendidos

Adversarios del Ordo Hereticus 197
La Princesa Ardiente 197
Asesino Eversor 198
Gobernador Malaki Vess 199
Magos Vathek 201
Zashlun, Dama del Velo de la Multitud Pálida ... 202
Adversarios del Ordo Malleus 203
Heraldo de Khorne 203
Marabas, Señor de la Transformación 204
Adversarios del Ordo Xenos 206
Exarca Vengador Implacable 206
Supervisor Slaugth Renegado 207
Guerrero Constructo, Vasallo Slaugth 209

Capítulo X: La Vigilia Roja

El Escenario 212
Información para el Director de Juego 212
Sinopsis de la Aventura 213
Señores del Imperio 213
Recursos del Director de Juego 215
Los Actores Principales 215
La Conspiración de Sydom 215
Las Casas Nobles de Malfi 216
El Templo Aleph 218
Dramatis Personae 219
Parte I: Una Fiesta Entre Víboras 227
Están Cordialmente Invitados… 227
Lo que Saben los Sagrados Ordos 228
Lo que los Sagrados Ordos Quieren Saber ... 228
El Desfile Ardiente 229
La Fiesta de Bienvenida 230
Las Festividades 230
Parte II: Muerte en la Misa Mayor 235
La Ceremonia de Investidura 236
Oscuridad, Pánico y el Asesinato Más Impío 236
Estalla la Tormenta 237
Parte III: Causa y Consecuencia 242
Persiguiendo a Ensor 242
En las Catacumbas 242
Ceremonias de Luto y Culpabilidad 244
Recompensas 245
Asuntos de Iglesia y Estado 245
PNJs y Antagonistas 246
El Clero y sus Sirvientes 246
Las Casas Nobles 248
El Comercio 249
Los Poderes de la Ruina 250
Mapa del Templo Aleph 251
Mapa del Tabernáculo 252
Hoja de Personaje de Ascension 253

Introducción

"Esta vez estaréis solos y luchareis por vosotros mismos. Ahora pagareis el precio de vuestra libertad con la moneda del trabajo honesto y la sangre humana."

–Inquisidor Czevak, dirigido al Consejo de Ryanti

Ascension es un libro sobre poder. Se trata de encarnar personajes que ejercen grandes y terribles fuerzas; el poder de un maestro de las artes de la muerte para derribar a sus enemigos, el poder de aquellos que son aliados del Imperio con el derecho y el deber de ejercer ese poder para la protección del Imperio de la Humanidad. Los personajes que usan las herramientas que proporciona este libro han entrado en un nuevo mundo de posibilidades donde ejercen el poder de la Inquisición sin la mediación de otros, pero no sin consecuencias. El poder de la vida y la muerte ahora descansa en las manos del personaje, para bien, o para mal.

Tras ascender a un nuevo plano de autoridad y poder personal podría ser tentador pensar que la oscuridad desaparecerá—que los problemas que una vez afrontaron cuando eran simples Acólitos se disolverán frente a la gran fuerza que ahora poseen. Esto es mentira. El Sector Calixis es un lugar oscuro y peligroso para un Acólito, y no lo es menos para aquellos que ascienden a maestros del Imperio. La oscuridad se vuelve más profunda, los peligros se hacen más complejos. ¿En quién confiarás? ¿Cuáles serán las consecuencias de tus acciones? Poseer un poder ilimitado es simplemente una puerta a un mundo de mentiras, traición, e incertidumbre donde el recién ascendido haría bien en seguir el consejo de los ancianos: no confíes en nadie y no des nada por hecho.

¿QUE HAY EN ESTE LIBRO?

Ascension contiene las herramientas necesarias para que jugadores y directores de juego participen en partidas ascendidas de **Dark Heresy**, que es una forma de decir que los personajes poseen un rango Inquisitorial completo o un poder similar. Estas herramientas incluyen mayores y más poderosas habilidades personales y reglas sobre cómo los personajes pueden ejercer y desarrollar su poder político y temporal dentro del Sector Calixis. Transferir un personaje al mundo ascendido incluye, tanto la mecánica de **Dark Heresy**, como la transición dentro del juego para el personaje. También se proporciona cierta orientación para el director de juego que desee dirigir una partida ascendida, una selección de los adversarios más poderosos, y una aventura que muestra una partida ascendida de **Dark Heresy** y los peligros de la alta política y la religión en el 41 Milenio.

Capítulo I: Reglas Adicionales

El Capítulo Uno introduce nuevas reglas para usar en partidas ascendidas de **Dark Heresy**. Aquí encontrarás las normas para mejoras de Características expandidas y adquirir rangos más allá del octavo. También ofrece nuevas opciones para gastar y sacrificar Puntos de Destino y reglas para el nuevo sistema de juego llamado Influencia, que representa la capacidad de un personaje ascendido para ejercer su autoridad.

Capítulo II: Inquisidor y su Séquito

El Capítulo Dos revisa la formación de un séquito de Agentes del Trono en torno a un Inquisidor. Presenta las opciones disponibles de los personajes para ascender desde las carreras del Libro Básico de **Dark Heresy** hasta las carreras ascendidas. También se presentan directrices y consejos para aquellos que deseen crear nuevos personajes en el nivel ascendido.

Capítulo III: El Camino a Ascension

Éste Capítulo comienza con los Paquetes de Transición para cada Carrera ascendida, representando la ascensión de Acólito a Agente del Trono. El Capítulo Tres contiene doce carreras ascendidas: Asesino del Culto de la Muerte, Asesino Vindicare, Cruzado, Desperado, Hierofante, Inquisidor, Interrogador, Juez, Magos, Psíquico Primaris, Sabio y Soldado de Asalto.

Capítulo IV: Habilidades y Talentos Ascendidos

El Capítulo Cuatro presenta un mayor y poderoso tipo de habilidades; Habilidades Maestras. También presenta un nuevo tipo de talento—el Talento de Prestigio—y nuevos talentos para usar con personajes ascendidos. Además, este capítulo presenta talentos que los personajes pueden adquirir para mejorar y personalizar su influencia en el Sector Calixis.

Capítulo V: Poderes Psíquicos Ascendidos

El Capítulo Cinco ofrece nuevas formas de utilizar los poderes psíquicos, y ofrece nuevos y poderosos poderes psíquicos.

Capítulo VI: Arsenal Ascendido

El Capítulo Seis contiene información y reglas para armamento y equipo simbólico usado por Inquisidores y Agentes del Trono. Aquí se encuentra una amplia variedad de equipo, desde armas combinadas hasta equipo especializado del Asesino Vindicare.

Capítulo VII: Sirviendo a la Inquisición

El Capítulo Siete se adentra en los secretos de la Inquisición y cómo opera a través del Imperio de la Humanidad. Se centra en la posición del Inquisidor como aliado del Imperio, el poder de los Grandes Inquisidores y la naturaleza de los Ordos.

Capítulo VIII: Para el Director de Juego

El Capítulo Ocho se centra en los desafíos que enfrenta un Director de Juego al dirigir una partida ascendida de **Dark Heresy**. Como lidiar con problemas jugador–personaje dentro del juego, así como consejos en la creación de amenazas y largas campañas son discutidos en detalle.

Capítulo IX: Adversarios Ascendidos

El Capítulo Nueve presenta nuevos adversarios para enfrentar a los Agentes del Trono. Desde el influyente y corrupto Comandante Imperial hasta el implacable Asesino Eversor, a los personajes no les faltarán enemigos de su nivel.

Capítulo X: Amanecer Rojo

El Capítulo Diez es una aventura completa diseñada para una partida Ascendida. Un asesinato tiene lugar en el gran templo de Aleph en Malfi durante la investidura de un gran sacerdote de la Eclesiarquía. Con poder, riqueza y traición en abundancia los Inquisidores y Agentes del Trono encontrarán una salida del laberinto de mentiras y sangre, y si descubren la verdad, ¿permitirán que se sepa—o lo ocultarán?

Nota del Diseñador

Ascension toma personajes de **Dark Heresy** en la posición de Acólitos trabajando para un Inquisidor y les impulsa a la posición de Agentes del Trono, trabajando directamente para los Sagrados Ordos. Los personajes ya no solo cumplen pedidos para clientes invisibles. En su lugar, el propio Inquisidor esta junto a los Agentes del Trono cada paso del camino. Por lo tanto, este libro está escrito entendiendo que uno de los personajes tomará el papel de un Interrogador o un Inquisidor. Por ello, si el grupo no posee un Interrogador o Inquisidor entre ellos el DJ puede necesitar hacer algunos ajustes apropiados. El DJ debería tener en cuenta que un Agente del Trono lo bastante autoritario como un Juez o Magos también puede desempeñar adecuadamente el papel requerido.

"Algunos pueden cuestionar tu derecho a matar a diez mil millones de personas. ¡Aquellos que saben que no puedes dejarlos vivir!"

–In Exterminatus Extremis

Reglas Adicionales

Tablas de Experiencia y Rangos Expandidos

•

Puntos de Destino para Personajes Ascendidos

•

Influencia y Adquisición

Capítulo I: Reglas Adicionales

"Como Portaestandarte una vez serví al Capitán Leoten Semper. Era un hombre audaz, y nunca dejó que el enemigo estableciera las reglas del combate. El Capitán Semper siempre decía que es mejor hacerles bailar a tu ritmo a que ocurra a la inversa."

–Joachim Wellax, Almirante de la Armada Imperial

Este libro contiene nuevas reglas para mejorar la experiencia de tu campaña de **Dark Heresy**. **Ascension** lleva a los Acólitos de **Dark Heresy** al siguiente nivel, y con ello también a mayores poderes y peligros… para la Inquisición son comunes la amarga rivalidad, los planes traicioneros y enemigos mucho más mortales y peligrosos que los simples sectarios. Este es el libro que detalla lo que le ocurre a un personaje de **Dark Heresy** que avanza más allá del Rango 8.

Es importante señalar que **Ascension** no sustituye las reglas del Libro Básico de **Dark Heresy**. Por el contrario, **Ascension** se añade a estas reglas, dando nuevas opciones a los personajes y presentando una forma completamente nueva de jugar en un nivel superior.

Este capítulo introduce nuevos niveles de Mejoras de Características para dar a un personaje de **Dark Heresy** una mayor aptitud, una nueva y ampliada estructura de Rangos y Mejoras, nuevas formas de usar Puntos de Destino, y el uso de la Influencia—un sistema que representa el poder y la autoridad de un Inquisidor en el Milenio 41.

Una distinción importante introducida en este libro es que los jugadores son Agentes del Trono, personas que son de confianza y que forman parte de los Sagrados Ordos de la Inquisición. En el nombre del Dios-Emperador de la Humanidad, los personajes hacen el trabajo de la Inquisición en un nivel completamente nuevo.

¿Agentes del Trono?

También conocidos como Acólitos de Confianza, el término "Agente del Trono" se utiliza en este libro para indicar un Acólito que ha ascendido a los rangos más altos de la Inquisición. Los Agentes del Trono tienen grados mucho mayores de libertad, poder y responsabilidad que un Acólito, y por lo tanto se han ganado su título.

Mejoras de Características Expandidas

Una Mejora de Característica es el aumento de capacidades en bruto de un personaje. Cuando un personaje adquiere una Mejora de Característica, añade +5 a la Característica en la hoja de personaje. En **Dark Heresy**, las Mejoras de Característica se dividen en cuatro niveles de progresión: Simple, Intermedio, Cualificado y Experto. **Ascension** presenta dos niveles adicionales: Heroico y Maestro.

Cuando un personaje mejora sus características, debe avanzar a través de los niveles de progresión en orden, comenzando por Simple. Una vez que el personaje ha alcanzado el nivel Experto, entonces puede aumentar su característica al nivel Heroico, y una vez aquí, puede mejorar hasta el nivel Maestro. Con el fin de adquirir las Mejoras de Característica de nivel Heroico y Maestro, un personaje debe hacer accedido a una de las Carreras Ascendidas de este libro.

El coste de estas mejoras para cada Carrera Ascendida aparece en la correspondiente sección de Carreras en una tabla que tiene este aspecto:

Mejoras de Características del Asesino Vindicare

Característica	Heroico	Maestro
Habilidad de Armas	1.500	2.000

Como puedes ver, la mejora +5 del nivel Heroico para un Asesino Vindicare en Habilidad de Armas cuesta 1.500 xp. El próximo +5 (a nivel Maestro) cuesta 2.000 xp.

Los costes para Mejoras de Características son acumulativos. Por lo tanto, no se puede simplemente pagar 2.000 xp para un incremento de +10. En su lugar, se pagarán 1.500 xp para el nivel Heroico y luego 2.000 xp para el nivel Maestro.

Ejemplo

Ross quiere aumentar la Habilidad de Armas de su personaje, que tiene la Carrera Ascendida de Asesino Vindicare. Su Habilidad de Armas actual es 45, y cuesta 1.500 xp comprar el nivel Heroico de Habilidad de Armas. Ross gasta 1.500 xp y aumenta la Habilidad de Armas hasta 50. Ross quiere aumentar la Habilidad de Armas de su personaje aún más. Por lo que gasta otros 2.000 xp (el coste del nivel Maestro) para aumentar la Habilidad de Armas del Asesino Vindicare en otros +5. Al final, el Asesino Vindicare de Ross ha incrementado su Habilidad de Armas hasta 55 (45 + 5 + 5 = 55) y ha gastado 3.500 xp para hacerlo (1.500 + 2.000 = 3.500).

Mejoras de Valor Negativo

Una mejora de valor negativo es una mejora que impone un efecto negativo o inhibidor sobre un personaje. Estas mejoras tienen la intención de profundizar en las opciones de desarrollo de los personajes, permitiendolos elegir una limitación o inconveniente para su personaje. Estas mejoras son casi exclusivamente Talentos de Influencia que limitan o enfocan el uso de la Influencia del séquito (ver la página 13 de este capítulo). Las mejoras de valor negativo aparecen con un signo menos delante de ellas. Cuando un personaje adquiere una de estas mejoras obtiene puntos de experiencia para gastar en otras mejoras. Sólo se puede adquirir una mejora de cada tipo (Rival y Enemigo) por cada Agente del Trono, aunque una mejora existente puede aumentar a un nivel superior, momento en el que un Rival se convierte en Enemigo. Por lo tanto, un personaje sólo puede tener un Rival y un Enemigo a la vez, pero ambos pueden ser de distintas organizaciones. Naturalmente, el DJ puede conceder más de un Rival o Enemigo a un personaje si lo requiere.

Ejemplo

Adam decide adquirir Rival (Capitanes Contratados) como una mejora de valor negativo de rango 14 del Juez. Esta mejora tiene un coste de menos 200. Cuando Adam obtiene esta mejora su personaje gana de inmediato 200 puntos de experiencia para gastar.

Rangos y Tablas de Experiencia Expandidos

El Rango de un personaje es una medida de su experiencia y capacidades. Representa el progreso de sus habilidades mientras aumentan su poder y estatus. El Rango se determina por la cantidad total d e Puntos de Experiencia que el personaje ha gastado. Cada Rango tiene su correspondiente Tabla de Mejoras que contiene una combinación de Habilidades, Talentos y otras bonificaciones que el personaje puede comprar con xp.

Un personaje puede comprar Mejoras de cualquier Tabla de Mejoras del Rango que tiene actualmente o ha obtenido previamente. Mientras el personaje aumenta de Rango, obtiene acceso a más y más Tablas de Mejoras, y por tanto gana más opciones para que el jugador lo pueda personalizar.

Los rangos iniciales son sencillos. Sin embargo, ganar nuevos Rangos se vuelve progresivamente más difícil durante la vida de un personaje. Alcanzar las sofocantes alturas de poder en el Imperio es una labor larga y difícil, pero la recompensa bien vale ese esfuerzo.

Ajustando los Rangos para Campañas de Dark Heresy

La Tabla de Rangos Expandida de este capítulo presenta una estructura de Rangos ligeramente distinta de la presentada en el Libro Básico de **Dark Heresy**. Este cambio pretende conseguir que la progresión de Rangos de un personaje sea más fluida y equilibrada.

Para usar esta estructura de Rangos con un personaje de **Dark Heresy** (o adoptarla para tu campaña), tenga en cuenta que el mayor cambio se da en el Rango 6 y continúa con algunos ajustes menores. La mayoría de personajes de **Dark Heresy** no experimentan ningún cambio, y en el peor caso, algunos personajes obtienen algunos de los Rangos más elevados más pronto.

La Tabla de Rangos Expandida también aproxima más las estructuras de Rangos en **Dark Heresy** y **Rogue Trader** e integra los Rangos para futuros libros en la línea de Juegos de Rol de Warhammer 40.000.

Tabla 1-1: Tabla De Rangos de Mejora Expandida

Rango 1	**Rango 9**
XP: 0–499	XP: 13.000–16.999
Rango 2	**Rango 10**
XP: 500–999	XP: 17.000–20.999
Rango 3	**Rango 11**
XP: 1.000–1.999	XP: 21.000–24.999
Rango 4	**Rango 12**
XP: 2.000–2.999	XP: 25.000–29.999
Rango 5	**Rango 13**
XP: 3.000–4.999	XP: 30.000–34.999
Rango 6	**Rango 14**
XP: 5.000–6.999	XP: 35.000–39.999
Rango 7	**Rango 15**
XP: 7.000–9.999	XP: 40.000–44.999
Rango 8	**Rango 16**
XP: 10.000–12.999	XP: 45.000–49.999

Adquiriendo Rangos

Los personajes adquieren los Rangos automáticamente gastando xp. Cuando el total de xp gastado de un personaje alcanza el número necesario, aumenta el Rango del personaje. El Rango aumenta siempre tras adquirir una Mejora.

Todas las Carreras de Ascension requieren la misma cantidad de xp gastado para aumentar el Rango. La cantidad necesaria de xp gastados aparece en la tabla anterior.

Muchos personajes en Ascension comienzan en el Rango 9, con 13.000 xp gastados. Los personajes de **Dark Heresy** que progresen a una Carrera de Ascension pueden comenzar con una cantidad más alta (sin embargo, la mayoría de personajes comienzan una Carrera Ascendida en el Rango 9).

Ejemplo

El Asesino Vindicare de Ross ha gastado un total de 38.000 xp en varias Mejoras. En el transcurso del juego, Ross gana 2.000 xp adicionales, que decide gastar en una Mejora de Características. Recibe el permiso del DJ para adquirir la Mejora. Anota la Mejora en su hoja de personaje y altera su Registro de Características teniendo en cuenta la Mejora adquirida. Por último, añade los 2.000 xp a su total actual de xp gastados. El personaje de Ross ahora ha gastado 40.000 xp (38.000 + 2.000 = 40.000). Cuando se consulta la tabla de Rangos en esta página, se ve que ha gastado suficiente xp para llegar al Rango 15. Borra el viejo Rango (14) y señala que su Asesino Vindicare se encuentra ahora en el Rango 15 en su hoja de personaje.

Giros del Destino: Puntos de Destino para Personajes Ascendidos

"¡Golpea fuerte, y golpea con precisión!"

–Grito de Guerra de los Soldados de Asalto oído a menudo durante la Cruzada Exterior

En el momento que entró al servicio del Dios-Emperador, el Agente del Trono supo que se dirigía a un destino superior. Estaba predestinado a elevarse por encima de las masas aterrorizadas que habitan el Imperio. Le habían dado un propósito, y así como sus compañeros Acólitos murieron o fueron hallados inadecuados para sus cometidos, el Agente del Trono se mantuvo fiel a esa creencia.

Ahora, ha dado un gran paso en el servicio a la Inquisición. Ya no es solo un simple Acólito sin rostro entre las redes de los siervos y contactos del Inquisidor, ahora es un Agente del Trono. Sin duda, el destino que esperaba está al alcance de la mano.

EL DON DEL DESTINO

Un Agente del Trono ha sobrevivido e incluso prosperado a lo largo de una larga y peligrosa carrera como Acólito. Esto es al menos en parte debido al poder del Destino que él es capaz de manipular para sus propios fines. Ahora que él es un agente de confianza de la Inquisición—o incluso un auténtico Inquisidor—El Destino sigue desempeñando un papel cada vez más activo en su vida y carrera. Después de todo, ¿por qué ha sobrevivido, si no es por algún propósito?

Tras entrar al Rango 9, cada Agente del Trono recibe Puntos de Destino adicionales. El número de Puntos de Destino recibidos depende de la cantidad de Puntos de Destino que le queden tras una vida peligrosa cazando herejes, demonios, y alienígenas. Cada Agente del Trono debe consultar la Tabla 1–2: Puntos de Destino Adicionales para ver cuantos Puntos de Destino recibe. Recuerde, sin embargo, que más que otra

Tabla 1-2: Puntos de Destino Adicionales

Puntos de Destino Actuales del PJ	Puntos Recibidos
0	3
1	2
2	1
3+	0

cosa, el Destino es caprichoso. Aquellos que han aceptado más riesgos y casi sufren la muerte con más frecuencia pueden encontrarse con que el destino les favorece más que a los que han apostado seguro durante toda su vida.

Controlando tu Destino: Destino Máximo (Regla Opcional)

El Destino es algo vital para Acólitos y Agentes y aumenta mucho sus posibilidades de sobrevivir en un universo mortal e indiferente donde una bala de bólter extraviada o una hoja sierra vengativa pueden poner fin rápidamente a su existencia en una lluvia de sangre. Por esto, es importante tener algunos Puntos de Destino—sin embargo, el DJ debe cuidarse de no permitir a los PJs acumular demasiados; 5 o más Puntos de Destino pueden hacer que los PJs se vuelvan indiferentes hacia situaciones en las que podrían ser asesinados, sabiendo que tienen numerosas 'vidas' bajo la manga. El DJ también debe ser consciente de la potencia de combate, que incrementada con una gran cantidad de Puntos de Destino proporciona bonificadores a las pruebas, y curación instantánea. Por último, los Puntos de Destino son especiales y deben tratarse como tal. Si un PJ tiene tan sólo 1 o 2 Puntos de Destino, el jugador pensará cuidadosamente cómo y cuando usarlos.

Por estas razones, se recomienda a los DJs que limiten los Puntos de Destino de un personaje hasta un máximo de cinco. Esto es sólo una guía, y el DJ puede permitir a sus jugadores tener más Puntos de Destino si esto se adapta a la campaña. El DJ también debe tomar nota del talento Favorecido por el Destino en la página 121.

USAR PUNTOS DE DESTINO

Durante su carrera, un Agente del Trono aprende cuales son los riesgos que puede tomar y cuanto puede tentar a la suerte. Cuando entra en la siguiente fase de servicio a la Inquisición, se encuentra con que su suerte se extiende aún más y la fortuna le sonríe con más frecuencia. O tal vez, sólo lo parece. Después de todo, un Agente del Trono ha sobrevivido donde muchos de sus compañeros han muerto.

Los Puntos de Destino siguen usando la misma mecánica establecida en el Libro Básico de **Dark Heresy**, y todas las opciones presentadas son todavía válidas. Una vez gastado, un Punto de Destino no puede gastarse otra vez hasta que es 'restaurado' al comienzo de la próxima sesión de juego, pero gastar un punto de destino no lo elimina permanentemente.

Sin embargo, en lugar de gastar Puntos de Destino para realizar las acciones citadas en **Dark Heresy**, un Agente del Trono puede gastar un Punto de Destino para realizar una de las siguientes acciones:

- Repetir cualquier prueba, aunque la prueba haya fallado o tenido éxito. Esto se hace tras tirar los dados. El resultado de la segunda tirada es definitivo—no puede gastarse más de un Punto de Destino de esta forma.
- Después de causar Daño a un objetivo, repetir todos los dados para determinar la cantidad de daño. El resultado de la segunda tirada es definitivo—no puede gastarse más de un Punto de Destino de esta forma.
- Obtener un bonificador de +10 a cualquier prueba. Debe ser elegido antes de lanzar los dados.
- Cuenta como sacar un 10 para la Iniciativa. El Punto de Destino puede gastarse después de calcular la Iniciativa.
- Añadir dos grados de éxito a una prueba. El Punto de Destino debe gastarse de inmediato tras pasar la prueba.
- Eliminar de inmediato tanto Daño como la Bonificación por Resistencia del Agente del Trono. Esto no puede afectar al Daño Crítico. El Punto de Destino debe ser gastado al comienzo del Turno del Agente del Trono.
- Inmediatamente recuperarse del aturdimiento y eliminar todos los niveles de Fatiga. El Punto de Destino debe gastarse al comienzo del Turno del Agente del Trono.

Gastar un Punto de Destino cuenta como una acción libre.

SACRIFICAR PUNTOS DE DESTINO

Como se explica en el Libro Básico de **Dark Heresy**, los personajes pueden evitar una muerte segura sacrificando un Punto de Destino, lo que reduce en uno el número de Puntos de Destino del personaje, pero es preferible a morir. Por supuesto, un Agente del Trono debe conservar al menos un Punto de Destino (gastado o no) para poder sacrificarlo.

Cuando un Agente del Trono sacrifica un punto de Destino para evitar la muerte tiene dos opciones:

- La primera opción es que el Agente del Trono sobreviva a una situación que lo mataría, aunque por los pelos. No sufre ningún penalizador permanente causado por la tabla de Golpes Críticos, sino que se recupera eventualmente. Esta opción es exactamente igual que la opción de la página 185 del Libro Básico de **Dark Heresy**.
- La segunda opción es que el Agente del Trono sobrevive a aquello que lo hubiera matado, y se mantiene en pie, sangrando y destrozado, pero vivo. El Agente del Trono ignora los penalizadores (permanentes o no) aplicados por la tabla de Golpes Críticos debidos a las lesiones, y de inmediato recupera 1d5+1 heridas. El inconveniente de esto es que el Agente del Trono todavía puede morir otra vez durante la sesión, por lo que puede que necesite sacrificar más Puntos de Destino para sobrevivir.

Existe una tercera forma para un Agente del Trono de sacrificar Puntos de Destino. Esta situación no es para evitar la muerte, sino para realizar una acción épica.

- El Agente del Trono puede sacrificar un Punto de Destino para tener éxito de forma automática en cualquier Prueba o tirada (de Característica, de Habilidad, o de Combate) que pretenda realizar. Si el Agente del Trono hace esto, supera la prueba y obtiene un número de éxitos igual a la Bonificación por Característica de la prueba.

Solo Humanos: Heridas Máximas (Regla Opcional)

Cuando un Acólito alcanza el momento en que está listo para ascender, probablemente habrá acumulado un gran número de heridas adicionales adquiridas a través de las mejoras existentes en su carrera profesional. Para la mayoría de las carreras este total probablemente sea inferior a 25, aunque algunos (como la Guardia Imperial) podrían tener más.

Si bien no existe un límite absoluto para el número de heridas que puede tener un personaje, se recomienda al DJ no permitir a los personajes tener más de 25 heridas. Después de todo, por muy poderosos sean, siguen siendo (en su mayor parte) humanos limitados por la fragilidad de sus cuerpos. Si el DJ permite a un personaje exceder las 25 heridas, debe considerar las razones trás su nivel extremo de robustez. Un número excesivo de heridas siempre debe venir con un precio, por ejemplo, ser un monstruo mecánico inhumano como pudiera ser un Tecnosacerdote o la montaña de carne modificada genéticamente en la que podría evolucionar un Guardia Imperial.

Mente y Alma: Tratando con la Locura y la Corrupción

La vida como Acólito puede ser increíble y aterradora, y es casi imposible para el personaje alcanzar el máximo rango de su carrera sin acumular puntos de Locura y de Corrupción. Esto es parte de la evolución del personaje. Sin embargo puede llegar a ser un problema cuando estas características se acercan al 100 y existe la posibilidad de perder a un personaje muy querido. En este libro hay varias formas de que los personajes reduzcan sus niveles de Corrupción y Locura, desde paquetes de transición hasta talentos. Sin embargo, especialmente en el caso de los personajes particularmente afectados por uno o ambos problemas, puede que esto no sea suficiente o no sea adecuado para ellos en particular. En ese caso, el DJ puede ofrecer opciones alternativas para eliminar la Locura y la Corrupción. Las tres opciones siguientes representan diferentes vías que un Acólito puede emplear para hacer frente a su condición, incluyendo desde la terapia hasta la meditación y reflexión sobre los horrores que ha enfrentado—e incluso una aceptación siniestra del resultado inevitable de oponerse a las fuerzas de la herejía y el Caos.

Gastar Experiencia: El DJ puede permitir usar experiencia para eliminar los puntos de Corrupción y Locura a 100 xp por punto. Si el personaje tiene un gran número de puntos de Corrupción o Locura, el DJ puede decidir ser un poco más generoso y reducir los xp a 50 o menos. Si los puntos se eliminan de esta manera, el DJ debería ser indulgente con los efectos duraderos, ya que los jugadores han gastado experiencia duramente conseguida para eliminarlos.

Sacrificar Características: Otro método es permitir que el personaje elimine puntos a cambio de la mente, el cuerpo, o el alma del Acólito. En lugar de gastar su experiencia (o si el personaje no tiene experiencia para gastar), el personaje reduce permanentemente sus características. Una pauta general sería reducir en 2 puntos una característica a cambio de que el Acólito elimine 1d10 puntos de Locura o Corrupción. El DJ puede decidir exactamente que método usar basándose en la característica dañada. Por ejemplo, la pérdida de Inteligencia puede reflejar una limpieza de la memoria, mientras que la pérdida de Empatía podría implicar el haber tatuado las 999 Palabras Sagradas de San Drusus por todo el cuerpo del Acólito. Un personaje puede reducir hasta un máximo de 6 puntos cada característica de esta manera. Esta reducción de características se destinará en grupos de 2 puntos cada vez.

Intercambiar Locura por Corrupción: La última forma consiste en el intercambiar Locura por Corrupción o viceversa, este debe ser un intercambio directo de puntos, así que si el personaje pierde 10 puntos de Corrupción, inmediatamente gana 10 puntos de Locura. Esto puede ser motivado de manera similar a la reducción de características. Por ejemplo, si el personaje pierde Corrupción, pero gana Locura, puede haber expulsado su infección mediante la lectura de textos prohibidos y examinándolos más allá, y si pierde Locura y gana Corrupción, puede ser que llegase a un acuerdo con su locura para aceptar los poderes más oscuros. En cualquier caso, el DJ y el jugador deben trabajar juntos para encontrar una razón que se adapte tanto al personaje como a la campaña.

Influencia y Adquisición

La Inquisición es la sombría mano izquierda del Trono Dorado, y probablemente la organización más poderosa en el Imperio del Hombre. Como tal, cada Inquisidor ejerce una parte de ese poder y autoridad—y tiene sobre su espalda los recursos de un millón de mundos. Mientras que el menor de los agentes de la Inquisición puede escatimar y ahorrar algunos Tronos, un Inquisidor no se preocupa con las minucias de la ganancia, la acumulación y la inversión de la riqueza. Ni debe hacerlo, por la seguridad y la preservación de la humanidad que dependen de su atención siempre vigilante hacia aquello que quiera destruirla.

Para asegurar que un Inquisidor tiene lo que necesita para realizar sus funciones, el Imperio está muy dispuesto a suministrarle recursos considerables. En el Sector Calixis, por ejemplo, una porción de lo recaudado en el Diezmo Imperial se canaliza a través del Tricorne hacia las arcas del Cónclave Calixiano. Tratar de determinar las características específicas de las finanzas del Tricorne es, por supuesto, extremadamente imprudente, incluso para la mayoría de miembros del Cónclave. Sin embargo, se puede suponer que no importa como de minúscula sea la fracción desviada del Diezmo total, las asombrosas cantidades de riqueza involucradas garantizan que los recursos del Cónclave (tanto monetario como en otras formas) rivalizan con el valor de algunos subsectores.

Estos recursos se distribuyen a la multitud de Inquisidores en el Sector Calixis según sea necesario. Los Inquisidores, a su vez, los asignan entre sus agentes de confianza y sus compañeros. Por lo tanto, un Agente del Trono de confianza nunca es forzado a la delincuencia por riqueza sin importancia, y se encuentra en la posición rara y envidiable de entre las masas del Imperio de no tener que preocuparse por el dinero.

Lo que preocupa a un Inquisidor y sus Agentes del Trono, sin embargo, es la Influencia. Mucho más importante que la riqueza monetaria, la Influencia permite a un Inquisidor llevar a cabo profundas investigaciones, dirigir las acciones de personas como gobernadores planetarios y Lores Militantes de la Guardia Imperial, e incluso requisar los vastos y ocultos recursos del propio Cónclave. Después de todo, la Inquisición es una organización de política y favores, chantajes y engaño, y la Influencia es una medida del éxito de un Inquisidor navegando por ese mar traicionero. Demasiada poca Influencia, y rápidamente se encuentra hundido bajo su superficie, enviado a encargos triviales de poca importancia o usado y explotado por sus compañeros más poderosos. En caso de acumular suficiente, pronto se ve elevado a las alturas de la jerarquía Inquisitorial, tal vez sentado en el Alto Concilio del Cónclave Calixiano como mano derecha del Gran Inquisidor Caidin.

En lugar de un único recurso cuantificable, la Influencia simboliza muchos aspectos de la carrera de un Agente del Trono: sus elecciones, logros y fracasos, deudas, promesas hechas y recibidas, reputación amasada, amigos, rivales, y enemigos. La Influencia también simboliza los fondos que puede manejar como miembro de la Inquisición y el Conclave Calixiano. La Influencia se puede usar cuidadosamente, para influir sutilmente en acciones y eventos, o sin rodeos, con todo el poder de la Insignia de un Inquisidor. Se puede usar para requisar suministros y equipo para un Inquisidor y sus Agentes, manipular las acciones de otros miembros del Adeptus Terra, o incluso emitir órdenes absolutas a casi cualquier ciudadano Imperial. Y también para mucho más.

La Influencia es una propiedad única usada en conjunto entre todos los jugadores de un grupo. Las acciones de un solo miembro del grupo pueden afectar a la Influencia de todos. Esta sección cubre algunos de los usos más comunes de la Influencia, así como la forma en que los Agentes del Trono la pueden acumular, usar, y perder.

Requisar y Encargar: La influencia es usada por los Agentes del Trono para obtener equipo especial, servicios y suministros durante períodos variables de tiempo, o para obtener objetos raros y valiosos para su uso y tareas personales.

Manipular y Controlar a Otros: Los Agentes del Trono pueden usar su Influencia con el fin de manipular a otros para que cumplan su voluntad. Esto puede ser sutilmente—hasta el punto de que el objetivo no se da cuenta de que está siendo manipulado o quien está tras él—o con el poder que le concede su Insignia y bajo la posible ira de la Inquisición. También puede utilizarse para ceder a la Inquisición recursos considerables para enfrentarse a una situación.

Tabla de Dificultades Expandida

En Ascension, los personajes enfrentan mayores desafíos tienen más recursos que nunca antes en **Dark Heresy**. Esto significa que las tareas a veces son trivialmente fáciles o infernalmente complicadas, dependiendo de las circunstancias de la situación. A continuación, encontraras una cómoda tabla que describe estas dificultades ampliadas y los modificadores asociados a cada nivel de dificultad. El modificador de dificultad se aplica a la Característica asociada a la Prueba.

Tabla 1-3: Dificultades Expandidas

Dificultad	Modificador a la Tirada
Trivial	+60
Elemental	+50
Simple	+40
Fácil	+30
Rutinaria	+20
Ordinaria	+10
Moderada	+0
Complicada	–10
Difícil	–20
Muy Difícil	–30
Ardua	–40
Agotadora	–50
Infernal	–60

Medir la Influencia

En **Dark Heresy**, la Influencia se mide como un valor entre 1 y 150, aunque puede aumentar aún más. Cuanto más alto sea el valor, más Influencia tendrán los Agentes del Trono. La Influencia se mide como un valor único y compartido entre un grupo de Agentes del Trono, con las acciones de cada Agente se contribuye a aumentarla o reducirla. Por lo tanto, cada Agente puede afectar al estatus de todo el grupo. Esto es, asumiendo que los Agentes del Trono trabajen en equipo.

Las células de Agentes del Trono deben comenzar con 40 de Influencia, aunque el DJ puede aumentar o reducir este valor inicial si lo cree conveniente.

La Influencia por lo general aumenta cuando los Agentes del Trono realizan grandes obras, prestan servicios útiles a individuos más poderosos, o acumulan favores y deudas de los demás. También por lo general disminuye cuando los Agentes del Trono fracasan en sus tareas o deberes, abusan de su Influencia y enfadan a sus superiores, o cuando un enemigo vuelve a antiguos aliados en contra suya.

Aumento como Recompensa

Cuando los Agentes del Trono completan con éxito misiones o aventuras, el DJ debería premiar con Influencia así como con experiencia. La cantidad concedida debería estar vinculada a la dificultad y la importancia de la misión (en representación del incremento de la posición y reputación de los Agentes del Trono dentro de la Inquisición) y puede dejarse a discreción del DJ. En todo caso, una buena guía para el DJ es sumar la cantidad media de experiencia ganada por jugador durante la aventura. Por cada 1.000 puntos de experiencia ganados, el DJ debería premiar con 1 de Influencia para el grupo, hasta un máximo aproximado de 4 de Influencia por sesión.

Tabla 1-4: Niveles de Influencia

Influencia	Ejemplo
5	Supervisor, Jefe de Banda Colmena
10	Bajo Noble de la cúspide, Capitán de la Guardia Imperial
20	Capitán Contratado, Comisario
30	Alto Noble de la cúspide, Comandante de Regimiento de la guardia Imperial
40	Inquisidor Recién Nombrado, Gobernador Planetario de un Mundo Frontera
50	Oficial Ministorum del Subsector, Gobernador de un mundo Colmena
70	Almirante de Flota de Batalla Calixiana, Inquisidor Reconocido
90	Oficial Ministorum del Sector
110	Gran Inquisidor, Archimago Superior de los Tornos
130	Miembro del Consejo Superior del Cónclave Calixiano, Lord Sector Hax
150+	Gran Inquisidor Caidin, El Cónclave Calixiano

Tabla 1-5: Modificadores por Disponibilidad

Disponibilidad	Modificador
Única	–70
Casi Única	–50
Extremadamente Rara	–30
Muy Rara	–20
Rara	–10
Escasa	+0
Normal	+10
Común	+20
Frecuente	+30
Abundante	+50
OmniPresente	+70

Tabla 1-6: Modificadores por Duración

Duración	Modificador
Una sola misión (1–2 sesiones de juego	+20
Una aventura completa	+0
Permanentemente	–20

Tabla 1-7: Modificadores por Número

Número	Modificador
Una sola persona	+0
Una escuadra (2–5)	–10
Un pelotón (10–30)	–20
Una compañía (50–100)	–30

Aumento por Acciones del Jugador

Los jugadores pueden aumentar su Influencia realizando servicios vitales para Inquisidores más antiguos, altos miembros del Adeptus Terra, u otros individuos poderosos. Como recompensa, el DJ debería establecer una cantidad de Influencia (entre 1–5, dependiendo de la dificultad y la importancia del servicio) que se recibirá en caso de completar con éxito la tarea. Sin embargo, si el servicio se realiza para un individuo u organización cuya Influencia es menor de 50, cada Agente del Trono debería recibir en su lugar el Talento Protocolo (ese individuo u organización)—ya que alguien con Influencia relativamente pequeña que no está en posición de ayudar a los Agentes del Trono a través del sector.

Reducción Debida al Fracaso

La Influencia es una cosa inconstante, y así como puede ser aumentada por los éxitos de los Agentes del Trono, puede ser disminuida por sus fracasos. Una vez que las historias de su fracaso circulen entre la Inquisición o los otros Adeptus Terra, los individuos y organizaciones son menos propensos a confiar o ayudar a los Agentes del Trono. En caso de que los jugadores no puedan completar con éxito una aventura o una tarea que se hubiese recompensado con Influencia, el DJ debería disminuir la Influencia del grupo en la cantidad que se habría obtenido. Si se fuese a recompensar con el Talento Protocolo en vez de influencia, no se pierde influencia. En cualquier caso el DJ les puede conceder el Talento Enemigo en su lugar, si el fallo fue particularmente grave.

Números y la Inquisición

Por los servicios de organizaciones a gran escala o naves de la Armada Imperial, los Modificadores por Número no se aplican. El Agente del Trono hace una Prueba de Solicitud por cada organización, objeto, o nave.

Además, el Inquisidor puede adquirir los servicios de un grupo más grande que una compañía, pero hacerlo es normalmente parte de la trama de la campaña más que una simple tirada. La Inquisición tiene un gran poder, pero a menudo es más fácil tomar una fuerza ya presente y reorientar sus esfuerzos en lugar de construir otra fuerza similar desde cero.

Reducción Debida al Uso Excesivo

Entre otras cosas, la Influencia es una medida de tu posición entre tus iguales, y abusar de ella puede volverse contra ti. Si un Agente del Trono falla una Prueba de Influencia por cuatro o más grados, la Influencia del grupo se reduce en 1.

"Esto es lo Único que te Pido"

En casos desesperados, un Agente de Trono puede usar todos los medios a su disposición para tener acceso a un artefacto prohibido, obligar a alguien a realizar una tarea vital, o tener éxito en alguna situación importante, pero difícil. En este caso, el Agente del Trono puede reducir voluntariamente la Influencia de su grupo en 1d5 para tener éxito de forma automática en una prueba de Influencia. Se recomienda que el Agente del Trono consulte con sus compañeros (y especialmente con el Inquisidor) antes de tomar una medida tan drástica.

USAR LA INFLUENCIA

Cada vez que un Agente del Trono quiera usar su influencia—para solicitar armas o equipo, o para influenciar o manipular las acciones de otros—debe hacer una Prueba de Influencia. La Prueba de Influencia es 1d100 contra la Influencia de su grupo, igual que una Prueba de Característica. En algunas situaciones, los grados de éxito o fracaso también pueden entrar en juego (ver "Reducción Debida al Uso Excesivo" más arriba). Además, algunos factores pueden modificar el valor de Influencia repitiendo la prueba otra vez.

Las Pruebas de Influencia pueden adoptar dos formas, según si el Agente del Trono esta intentando requisar o encargar servicios, armas o equipo, o controlar o manipular las acciones de otras personas.

Pruebas de Influencia para Requisar

Los Agentes del Trono pueden usar su Influencia para obtener equipo común o especializado para misiones específicas, alquilar apartamentos o villas, adquirir reliquias Inquisitoriales y armas antiguas para tareas peligrosas, u obtener servicios de individuos u organizaciones asociadas con la Inquisición o el Adeptus Terra. Esto último podría ser cualquier cosa desde un viaje a bordo de una fragata de la Armada, a un equipo de escribas delegado para buscar un archivo, o una compañía de soldados de Guardia Imperial para asaltar una torre de la cúspide. En general, procurarse bienes y servicios es a lo que se llama requisar.

Para hacer una Prueba de Influencia para requisar, el Agente del Trono debe determinar qué (o a quién) está requisando, a qué organización o individuo se lo está requisando, y durante cuanto tiempo, como se muestra en la Tabla 1–6. Después, el Agente del Trono debe sacar (después de aplicar modificadores) menos que su influencia en 1d100. La tirada puede modificarse por el tiempo de uso o la disponibilidad del artículo, o el número de personas que prestan servicio.

Si la tirada es menor o igual a la Influencia del grupo, la prueba tiene éxito y se requisan los artículos o servicios durante el tiempo especificado.

Si la tirada es mayor que la Influencia del grupo, entonces la prueba falla, y el Agente de Trono no requisa el objeto o servicio. Además, si falla la prueba por cuatro o más grados, el grupo pierde 1 de Influencia.

Solicitar Servicios

A veces un Inquisidor puede necesitar los servicios de personas fuera de su séquito personal. Esto podría ser cualquier cosa desde una escuadra de Soldados de Asalto de la Guardia Imperial, a un único escriba encargado de organizar tres años de informes atrasados para el Cónclave.

El solicitar servicios se realiza de la misma forma que requisar objetos, con las siguientes excepciones. Solo un Inquisidor puede requisar los servicios de un grupo o individuo, o el agente de un Inquisidor investido de su autoridad (por lo general con su Insignia Inquisitorial). Además, solicitar grupos muy grandes, aunque es técnicamente posible para cualquier Inquisidor, en la práctica es una cuestión política muy engorrosa que fácilmente puede ser contraproducente. Por lo general, sólo alguien tan poderoso como un Gran Inquisidor puede intentar solicitar y comandar ejércitos o flotas enteras.

Influencia y Factor de Beneficio

La mecánica de la Influencia en **Ascension** Tiene ciertas similitudes con el Factor de Beneficio en **Rogue Trader**. Estos dos sistemas son similares. Sin embargo, no son intercambiables. El Factor de Beneficio se ocupa ante todo de la riqueza, mientras que la Influencia se refiere a la autoridad y el prestigio entre tus superiores e iguales. Aunque el Factor de Beneficio puede ser usado para influir en los demás, y la Influencia se puede usar para obtener objetos, un grupo de Agentes del Trono podrían ser relativamente pobres y aun así tener un Nivel de Influencia alto. Esto refleja el enfoque de cada juego—**Rogue Trader** se centra en la acumulación de riqueza, mientras que **Dark Heresy** se preocupa menos por contar calderilla, y más por la autoridad y el poder.

Pero, si el DJ quiere, Influencia y Factor de Beneficio pueden usarse juntos. Ambos pueden usarse para influir o persuadir a otros mediante pruebas enfrentadas, lo que hace aceptable una prueba de Influencia contra Factor de Beneficio si un Agente del Trono trata de persuadir a un Comerciante Independiente (o viceversa).

Tabla 1-6: Modificadores por Disponibilidad en Función de los Servcios Prestados

Disponibilidad	Ejemplo de Servicios
Frecuente	Informantes de la Subcolmena
Normal	Sirvientes del Ministorum, Adeptos de bajo nivel del Administratum
Escasa	Clérigos de la Eclesiarquía, Arbitradores del Adeptus Arbites, transporte en naves comerciales
Rara	Fuerzas Militares de la Armada o Guardia Imperial, Adeptos de alto nivel del Administratum, transporte en (o uso de) Naves Comerciales o Contratadas
Muy Rara	Tecnosacerdote Magos, Juez Arbites, Soldados de Asalto de la Guardia Imperial, transporte en (o uso de) fragatas Militares
Extrem. Rara	Hermanas de Batalla, Adepta Sororitas
Casi Única	Transporte en (o uso de) nave Militar de tamaño crucero o superior
Única	Marines Espaciales, Adeptus Astartes

Al solicitar servicios se deben tener en cuenta los modificadores tanto por Número, como por Duración. Además, el DJ debería asignar un Modificador de Disponibilidad basado en los individuos cuyos servicios sean solicitados.

MANIPULAR A OTROS

Es inevitable que un Agente del Trono termine convenciendo a otros para cumplir su voluntad, ya sea sutil o directamente. Tal vez necesite que los agentes de la ley locales purguen ciertos elementos criminales en una colmena para distraer a los criminales de las verdaderas actividades del Agente del Trono. Tal vez necesite información de los archivos del Administratum, o convencer a una poderosa casa comercial para acceder a un transporte sospechoso de contrabando de elementos prohibidos. En estos casos, el Agente del Trono puede utilizar su Influencia para obligar a otros a cumplir sus deseos.

Se utiliza la Influencia para manipular a otros como una Prueba enfrentada entre la Influencia del Agente del Trono y la del individuo u organización a la que está tratando de manipular. El DJ debería determinar la influencia del otro grupo o individuo asignando un valor según la tabla 1–4 en la página 14. Ambas partes hacen la prueba contra su estadística de Influencia. El que consiga mayor número de éxitos (o menor de fracasos) gana la Prueba. El DJ puede modificar la dificultad según las circunstancias, y también debe tener en cuenta si el Agente del Trono tiene Talentos relevantes que puedan afectar a la prueba (como Protocolo o Enemigo).

Si el Agente del Trono gana, puede forzar a su oponente a obedecer sus órdenes en un tema específico. Esto no otorga al Agente del Trono autoridad completa sobre su oponente para que obedezca sus caprichos para siempre. Alternativamente, el Agente del Trono puede elegir manipular futuras interacciones contra ese oponente. En este caso, por cada grado de éxito se le otorga +5 en todas las Pruebas de Habilidad de Interacción contra ese oponente durante el resto de la misión. Por el

Influencia: Otros Factores

Además de los factores enumerados en el capítulo, muchas otras cosas pueden afectar a la propia influencia.

Protocolo y Enemigos

Obviamente, la Influencia es más efectiva entre los amigos que entre los enemigos. En **Dark Heresy**, esto puede ser representado por los talentos de Protocolo y Enemigo (y otros Talentos de Influencia).

Si un Agente del Trono tiene un Talento, como el Talento Protocolo, gana un bonificador de interacción a las Pruebas de Influencia cuando trata con ese grupo en particular. En el caso de Protocolo es de +10. Sin embargo, si un Agente del Trono tiene un Talento de Enemigo o Rival, las Pruebas de Influencia contra ese grupo fallan automática, a menos que esté usando su Influencia sutilmente. En ese caso, sufre un penalizador –30 en su lugar. Incluso ocultando su identidad, un Agente de Trono tiene más contactos entre un grupo en el que se considera un aliado.

Otros talentos pueden afectar al uso de la influencia. Ver Talentos de Influencia en las páginas 110–120 en el Capítulo IV: Habilidades y Talentos Ascendidos.

Apariencia

Aunque ningún Inquisidor digno de la Insignia podría cometer el error de juzgar sólo por las apariencias, otros podrían no ser tan sabios. Ropa delicada, armadura ornamentada, armas caras y ostentosas, y adornos del cargo del Inquisidor pueden aumentar su presencia e influencia. Mientras tanto, la simple túnica de un adepto o predicador itinerante callejero es probable que tenga el efecto contrario. El DJ puede modificar la Prueba de Influencia de cualquier manera entre +20 a –20 teniendo en cuenta la apariencia que muestra el Agente del Trono.

Nota: Si el grupo está utilizando la Influencia sutilmente, el DJ sólo debería otorgar bonificadores o penalizadores si el Agente del Trono lleva un disfraz apropiado (ver página 18).

Habilidades Sociales

Así como la apariencia puede afectar a la capacidad de un Agente del Trono para influir en otros, se pueden usar su porte, actitud, o habilidad para manejar situaciones sociales. Antes de efectuar cualquier tipo de Prueba de Influencia, el Agente del Trono puede solicitar el uso de una Habilidad de Interacción (específicamente Carisma, Engañar, Intimidar, o Mando) para influir favorablemente en su enfrentamiento. La habilidad debe ser relevante en esa situación, y el DJ debe estar de acuerdo con su uso. Por cada grado de éxito, aumenta su influencia en 2 sólo para esa Prueba de Influencia.

Préstamos sin Intención de Devolución

No es necesario decir que la mayoría de las organizaciones desaprueban a los que abusan de su buena voluntad y drenan excesivamente sus recursos. Algunas organizaciones o individuos estarán menos dispuestos a ayudar a los Agentes del Trono en el futuro, mientras que otras, tales como la Inquisición, podrán decidir usar medidas más directas.

Si un jugador requisa un objeto para una duración determinada, y lo conserva pasado el plazo, el DJ debería determinar la Influencia de la organización o individuo propietario de lo requisado anteriormente. La Influencia del grupo del Agente del Trono debe ser disminuida en un valor equivalente al 10% de la Influencia de esa organización o individuo. Además, si lo requisado fue un objeto de disponibilidad Casi Única o superior, cada miembro del grupo debe recibir el talento Enemigo relativo a la organización o individuo que ofendieron. Estos penalizadores pueden ser un tanto atenuados (recuperando 1/2 de la cantidad de la Influencia perdida y/o retirando el Talento Enemigo) si el objeto se devuelve. Naturalmente, la organización todavía los mirará desfavorablemente y no los verán dignos de confianza en el futuro.

contrario, cada grado de fracaso penaliza futuras Pruebas de Habilidad de Interacción contra ese oponente en –5.

El Poder de la Insignia

Los usos para la Influencia detallados aquí se refieren principalmente a la influencia y estatus de un Inquisidor entre individuos y organizaciones con un nivel de poder similar. En otras palabras, se trata de organizaciones que tienen suficiente poder e influencia para rechazar la petición de un Inquisidor y salirse con la suya, como Gobernadores del Sector, Grandes Almirantes de la Armada, y otros Inquisidores.

La mayor parte del Imperio es mucho menos poderoso que esto. Sin embargo, para ellos la mera visión de una Insignia es suficiente para inspirar temor y obediencia instantánea en igual medida. El mero hecho de que un Inquisidor sea quien dice ser es suficiente para que obedezcan todas sus órdenes.

Si un Inquisidor (u otro Agente del Trono con su autoridad e Insignia de Inquisidor) quiere usar su Influencia con cualquier organización o individuo fuera del Adeptus Terra (jefes de fábricas, FDP locales, capitanes contratados, o incluso oficiales planetarios menores) con una influencia de 40 o menos, tiene éxito automáticamente siempre que el objetivo conozca su verdadera identidad y autoridad.

El Peligro de la Insignia

Los riesgos de que un Inquisidor use su autoridad abiertamente son menos apreciables que los beneficios, pero no menos peligrosos. El mayor riesgo, por supuesto, es que para usar su autoridad abiertamente, el Inquisidor debe revelar quién es.

Aunque puede no parecer un problema, la presencia de un Inquisidor hace que descontentos, herejes y renegados—individuos que podrían ser investigados—huyan por sus vidas. La Inquisición es temida, y con razón, pero este temor puede ir contra un Inquisidor que debe encontrar testigos y sospechosos para interrogarlos, y pruebas para estudiarlas. Investigaciones enteras se han arruinado en planetas al extenderse un simple rumor de presencia Inquisitorial; los objetivos de la investigación cesan toda actividad ilícita y desaparecen en el agujero más profundo que puedan encontrar.

Por otro lado, los enemigos que la Inquisición caza pueden controlar adversarios tan peligrosos como un Agente del Trono. A veces, estos enemigos deciden que es más prudente pasar a la ofensiva, y células enteras de incautos Agentes del Trono han desaparecido al caer en trampas y emboscadas después de que su identidad fuese expuesta.

En **Dark Heresy**, las consecuencias de que un Agente del Trono use su autoridad e influencia abiertamente no son cuantificables, pero esto no quiere decir que no puedan ser terribles. El DJ debe pensar el tipo de investigación que se ejecuta, quien de los Agentes del Trono reveló su identidad, y como de peligrosos y cuantos recursos tienen sus adversarios, antes de elaborar una respuesta adecuada.

Influencia Sutil

Los Agentes del Trono más exitosos aprenden rápidamente cuándo ocultar su identidad y actuar con cuidado, y cuándo usar su autoridad al máximo. Por tanto, un Agente de Trono siempre puede intentar una prueba de Influencia sutil, lo que quiere decir que trata de tener éxito en una prueba sin que nadie se dé cuenta de su verdadera identidad.

Antes de realizar la prueba, el Agente del Trono debe declarar que está utilizando su Influencia sutilmente. Si lo hace, la prueba sufre un penalizador de –20. Además, si tiene éxito, se necesitarán 2d5 días para que se realicen los efectos de la prueba, menos el número de éxitos que obtuvo el Agente del Trono (hasta un mínimo de un día—esto puede modificarse a discreción del DJ según las circunstancias).

A cambio de estos penalizadores, el Agente del Trono puede usar su Influencia sin identificarse. Además, no pierde Influencia por fallar pruebas por 4 grados o más.

Ejemplo

El Juez Gordon Titus dirige una investigación encubierta en Malfi, y necesita los Arbites locales para atacar una guarida de contrabando que sospecha que es una tapadera de la Casa de la Bestia. No desea usar su influencia abiertamente, por lo que decide mandar algunos viejos amigos del subsector Arbites a hacer el trabajo. La Influencia de Titus es de 55, y la prueba sutil impone un penalizador de –20, reduciéndola a 35. Sin embargo, Titus, que es un Juez, tiene el Talento Protocolo (Arbites), con un bonificador de +10. Su total es 45, y hace una tirada enfrentada contra el Jefe Arbites local (Influencia 37). Titus saca un 23, es decir, dos grados de éxito, mientras que el Jefe Arbites sólo saca un 35, lo que resulta en éxito sin grados. Titus gana, enviando un mensaje anónimo a los superiores del Jefe Arbites, que ejercen presión sobre él para hacer lo que Titus pretendía.

Representando el Fracaso

El hecho de que el grupo falle una Prueba de Influencia no significa que su objetivo haya desafiado el poder de la Inquisición, mereciendo un castigo por su insolencia. La mayoría de grupos dentro del imperio conocen muy bien el castigo por desafiar a la Inquisición. Sin embargo, el fracaso puede ser representado de otras formas. Al intentar requisar, el objeto o servicio puede no estar disponible, y los jugadores simplemente tienen que seguir adelante sin él, o intentar obtenerlo más tarde. Si intentan manipular a otros, tal vez su objetivo no conoce la información que buscan, o no tiene la autoridad para cumplir su solicitud, o simplemente su solicitud se pierde en la interminable cinta roja de la burocracia Imperial.

Dinero Ahorrado e Ingresos Mensuales

Si un grupo no quiere utilizar las Reglas de Influencia aquí presentadas para obtener objetos, y prefiere determinar su capacidad de adquisición basada en el sistema de ingresos **Dark Heresy**, cada Agente del Trono debería recibir un ingreso mensual de 1.000 Tronos multiplicado por el Rango de su Personaje. Esto significa que un personaje de nueve rangos (el rango inicial de Ascension) recibe 9.000 Tronos cada mes.

Por otra parte, un Agente del Trono puede necesitar obtener dinero para gastar durante el transcurso de una investigación encubierta para facilitar los gastos o mantener las apariencias. El Cónclave Calixiano proporciona a sus miembros ciertas cuentas ciegas de las que pueden retirar fondos para facilitar sus operaciones. El Acceso a una de estas cuentas requiere de una **Prueba de Influencia Frecuente (+20)** sin otros modificadores, y proporciona al Agente del Trono 500 Tronos. Por cada 500 Tronos adicionales que se deseen, la prueba adquiere un grado más de dificultad. Salvo que el DJ diga lo contrario, el acceso a estas cuentas sólo debería tener lugar al comienzo de la misión.

Inquisidor y su Séquito

Formando un Grupo de Agentes

•

Creando Nuevos Personajes Ascendidos

Capítulo II: Inquisidor y su Séquito

"El Demonio adopta muchas formas. Tú debes conocerlas todas. Tú debes descubrir su disfraz y sacarlo de su escondite. No confíes en nadie. Ni siquiera en ti mismo. Es mejor morir en vano, que vivir como una abominación. El mártir ferviente es alabado por su valor; el cobarde y el poco preparado son simplemente aborrecidos."

–De *El Primer Libro de Adoctrinamientos*

Como Acólitos, el mejor servicio que pueden prestar a la Inquisición es seguir órdenes, no importa como de difíciles sean de entender o cumplir; aceptar cualquier reto, no importa cuan peligroso o mortal sea, y reconocer que cualquier comprensión de las maquinaciones en que los Acólitos están involucrados no puede alcanzarse. En cualquier caso, tras su ascenso a los rangos de la Inquisición, todos esos cambios son absolutos y permanentes. Ya no son Acólitos, estas personas han ascendido para unirse a los rangos de las extensiones de la Voluntad del Emperador de mayor poder y confianza—ahora son Agentes del Trono, forman la tropa de un Inquisidor, y a veces ellos también se vuelven Inquisidores.

Formar un Equipo de Agentes

El carácter de un Agente del Trono es complejo, pero en el fondo, gira en torno a los conceptos de poder, responsabilidad, y estatus. Los Agentes del Trono poseen muchos más recursos que los Acólitos, que van desde la autoridad casi ilimitada de la Insignia del Inquisidor a la mezcla de sofisticada tecnología y habilidades letales del Asesino Vindicare. Además, se espera más de un Agente del Trono que de un Acólito—el nivel de responsabilidad crece, y los riesgos del fracaso aumentan con las amenazas a las que se enfrentan los Agentes del Trono. Para muchos Agentes del Trono, no basta con descubrir una conspiración o localizar un culto herético. Los Agentes del Trono son responsables de erradicar por completo la conspiración, o se encargan de la destrucción total y completa de todas las células de la secta. Los Agentes del Trono también trabajan a un nivel completamente distinto de los Acólitos. Los propósitos de un Inquisidor se mueven por un terreno peligroso y complicado en el que participan las distintas facciones y Ordos de la propia Inquisición. Para servir a (o directamente como) un Inquisidor hace falta situarse como una pieza principal del tablero de juego, y hay muchos, tanto dentro como fuera de la Inquisición (a menudo poderosos miembros del Adeptus Terra) que tratan de usar a los Agentes del Trono para sus propios fines. Ya no basta con hacer frente a los enemigos del Hombre—Los Agentes del Trono deben vigilar sus espaldas y prepararse para las maquinaciones de sus aliados.

Fuerza en la Diversidad

Ascension abre muchas puertas para los personajes de **Dark Heresy**, y ofrece muchas maneras de llevar personajes por nuevos caminos. De alguna forma, tomar un grupo de Acólitos y ascenderlos a Agentes del Trono es como empezar de cero con un propósito compartido. Esta es una gran oportunidad para que el DJ y los jugadores den un aspecto nuevo a sus personajes y hablen las cosas en conjunto para complementar los puntos fuertes del grupo y sus debilidades. Por ejemplo, este sería un buen momento para señalar que la Empatía puede llegar a ser mucho más importante para muchos grupos.

En esta etapa, muchos grupos se benefician preguntandose, "¿Qué tipo de partidas de **Dark Heresy** estamos interesados en jugar?" Los Grupos que valoren la investigación podrían aprovechar esta oportunidad para mejorar algunas Habilidades y Características orientadas a la investigación, mientras que otros grupos que han tenido dificultades para combatir podrían buscar Talentos más agresivos para ser más eficaces cuando luchan contra muchos enemigos del Imperio.

Así como cada Acólito en **Dark Heresy** tiene su posición, también lo tienen las Carreras Ascendidas. Cada uno tiene su propia especialidad y maestría. Este Capítulo presenta varias opciones para que un grupo de personajes de **Dark Heresy** desarrolle todo su potencial y se someta a la ascensión.

Opciones para Adeptos

Los Adeptos son especialmente adecuados para adquirir y proporcionar conocimiento. Servir a la Inquisición suele implicar la manipulación del conocimiento, desde presentar los hechos pertinentes a la (a menudo brutal) supresión de la sabiduría prohibida. Muchos dicen "el conocimiento es poder", y en la Inquisición esa frase suele cumplirse.

Para aquellos Adeptos que tienen una gran dedicación para resolver enigmas antiguos y acumular secretos, la Carrera Ascendida **Sabio** es un ajuste adecuado.

Los Adeptos también pueden convertirse en **Inquisidores** e **Interrogadores**, inclinándose a sonsacar datos para la caza de los muchos enemigos del Imperio. El estudioso Inquisidor del Ordo Xenos Van Vuygens comenzó de esta manera, y aún se le considera un erudito destacado en su campo.

Opciones para Arbitradores

Los Arbitradores suelen tener un enfoque y dedicación del que muchos Acólitos carecen, y varios Inquisidores prefieren confiar en su sentido de la justicia y su determinación cuando el riesgo es alto. Muchos Arbitradores tratan de cumplir su deber incluso en la peor de las circunstancias. Los Acólitos de confianza y con determinación suelen ser recompensados por Inquisidores puritanos, y el conocimiento y habilidades de un Arbitrador callejero no deben ser menospreciados.

Los Arbitradores que han pasado años de diligente servicio dentro del Adeptus Arbites suelen ser promocionados al rango de **Juez**. Los Inquisidores opinan que el consejo de un Juez no tiene precio, sobre todo al tratar con las profundidades sin ley de la subcolmena o con otros Adeptus Terra del Imperio.

La disciplina de un Arbitrador también les viene bien para la transición a otras Carreras Ascendidas centradas en el combate y la protección, como el **Cruzado**.

Además, algunos Arbitradores descubren que sus funciones normales palidecen en comparación con la caza de herejes y la limpieza de un mundo de la influencia perniciosa de una secta. Estos Arbitradores suelen abandonar el Arbites para convertirse en **Interrogador** o incluso en **Inquisidor**—La Inquisidora Astrid Skane es un buen ejemplo..

Opciones para Asesinos

La Inquisición tiene muchos lugares para aquellos que convierten el asesinato en su vocación. Un Asesino fiel y leal es de gran interés para un Inquisidor, y para las operaciones complicadas de los Sagrados Ordos siempre se necesita eliminar un obstáculo molesto de la forma más definitiva.

Los Asesinos centrados en dar muerte cara a cara en un sangriento combate cuerpo a cuerpo a menudo entran en la Carrera Ascendida de **Asesino del Culto a la Muerte**. Otros con talento para matar a un blanco a distancia a veces se les da la oportunidad de renacer como **Asesino Vindicare**.

Otros Asesinos descubren que sus talentos les llevan por otros caminos, y un Inquisidor puede apoyar que alguno sea entrenado como **Soldado de asalto** o **Cruzado**.

En algunos casos, un Asesino puede ascender aún más de lo que era, e ir más allá del simple papel de servidor de muerte hasta **Interrogador**, o incluso más extraño, hasta **Inquisidor**.

Opciones para Clerigos

Muchos Inquisidores consideran que los servicios de un Clérigo son vitales cuando se enfrentan a la herejía y a los demonios de la disformidad. El uso correcto de la fe ardiente puede cambiar el rumbo de la reincidencia y hacer que incluso los peores traidores se lo piensen dos veces. Algunos Inquisidores buscan mantener buenas relaciones con la Eclesiarquía para que el Credo Imperial siga siendo una herramienta útil para sus investigaciones. Aquellos Clérigos que sirven a un Inquisidor tienen muchas posibilidades para avanzar—y no sólo entre los rangos de los fieles.

Los Clérigos que destacan en el servicio del Credo Imperial y los Sagrados Ordos se alzan para convertirse en **Hierofantes**, ejemplos vivos de la fuerza de la fe.

En particular, los Clérigos agresivos también son a menudo seleccionados para la carrera ascendida **Cruzado**.

Algunos Clérigos que tienen un talento especial para buscar y perseguir a los herejes e infieles de vez en cuando se unen a los Sagrados Ordos como **Interrogadores**, y con tiempo, como **Inquisidores**. El Buscador de Brujas Rykehuss y el Inquisidor Al-Subaai son dos ejemplos en los que la carrera de Clérigo puede conducir al servicio de la Inquisición.

Opciones para Guardia Imperial

La Guardia Imperial abarca a soldados profesionales de una cantidad innumerable de culturas y especialidades, contiene expertos en una apabullante variedad de campos. La Inquisición no es ajena a tomar ventaja de la impresionante mano de obra y versatilidad de la Guardia Imperial, y muchos Inquisidores sitúan regularmente guardias cualificados como parte de su comitiva.

A los Guardias Imperiales que destacan en batalla a veces se les reclama para unirse a la élite de los **Soldados de Asalto**.

Otros miembros de la Guardia Imperial que no son ajenos al combate cuerpo a cuerpo pueden ser elegidos para llegar a la Carrera Ascendida de **Cruzado**.

En algunos casos raros, la Guardia Imperial genera un individuo con habilidades sin igual que actúa desde las sombras como un francotirador. Los más habilidosos de entre estos a veces son llevados al servicio del Oficio Asesinorum y se convierten en **Asesinos Vindicare**.

Algunos guardias muestran aptitudes para el liderazgo más allá de comandar un pelotón en el sangriento campo de batalla. Los Sagrados Ordos encuentran un uso especial para hombres tan poco frecuentes, no es extraño que un Inquisidor tome alguno en su séquito como **Interrogador**, a veces el tiempo necesario para obtener su propia insignia como **Inquisidor**.

Opciones para Psíquicos Imperiales

El uso de Psíquicos Autorizados en el Imperio es necesario para mantener las fronteras del reino del Emperador unidas y fuertes. Aunque muchos Inquisidores puritanos desaprueban el uso de psíquicos, muchos más entre los Sagrados Ordos reconocen los beneficios de sus habilidades. Se suelen encontrar Psíquicos en comitivas Inquisitoriales, a menudo actúan como primera línea de defensa contra los horrores alienígenas y los demonios, o como cebo para llevar a esos enemigos al descubierto donde puedan ser aplastados.

Los Psíquicos especialmente poderosos y de confianza a veces son elegidos para alcanzar su pleno potencial en la Scholastica Psykana como **Psíquicos Primaris**.

Otros psíquicos mejoran sus dotes respecto a los métodos de adivinación en lugar de los destructivos. Estos apreciados psíquicos a veces son adoptados por un Inquisidor particular y elevados al rango de **Interrogador**. Algunos **Inquisidores** son también psíquicos, como el misterioso Vownus Kaede.

Opciones para Granujas

La Inquisición no siempre puede operar abiertamente—muchas sectas y conspiraciones son demasiado astutas para continuar sus actividades cuando rumores 'poco sutiles' de la participación de la Inquisición vuelan rápidos y fuertes. Por lo tanto, muchos Inquisidores dependen de sus propios recursos desagradables en forma de Acólitos que estén vinculados con los bajos fondos—en pocas palabras, Granujas. Armado con estos Acólitos, los Inquisidores son mucho más capaces de operar sin llamar la atención y, a menudo pueden atrapar a sus presas desprotegidas.

Los Granujas son sumamente adecuados para los límites de la sociedad Imperial, y los más capaces entre ellos a veces sobreviven para adquirir la Carrera Ascendida **Desperado**.

Un puñado de Acólitos pueden sobrevivir el tiempo suficiente al servicio de la Inquisición para atraer la atención de sus superiores. De esta manera, los Granujas a veces consiguen convertirse en **Interrogadores**. Si se mantiene un buen registro de servicio, pueden incluso ser capaces de superar los retos de su pasado y ganar la insignia de **Inquisidor**.

Opciones para Tecnosacerdotes

Para el Adeptus Mechanicus, el conocimiento y la dedicación al Culto a la Máquina se encuentran entre las principales medidas por las cuales un Tecnosacerdote aumenta su poder e influencia. El servicio a los Sagrados Ordos de la Inquisición suele ser otra vía hacia una mayor responsabilidad y descubrimiento de secretos sobre la voluntad del Omnissiah.

A los Tecnosacerdotes que alcanzan grandes obras en el nombre del Omnissiah y adquieren un conocimiento exhaustivo en una o más áreas de ciencia y tecnología se les concede el título de **Magos**.

El Adeptus Mechanicus valora la adquisición de conocimientos y algunos Tecnosacerdotes buscan incansablemente más y más datos. Esos Tecnosacerdotes son perfectos para la Carrera Ascendida **Sabio**.

Opciones para Adepta Sororitas

Las Adepta Sororitas—también conocidas como Hermanas de Batalla—son candidatas ideales para reclutar en las filas de la Inquisición. Debido a su naturaleza militar y su fe fanática, muchas se encuentran atraídas por la Carrera Ascendida **Cruzado**, donde su odio natural hacia los herejes les da fuerza. Las Hermanas de Batalla también están inmersas en el Credo Imperial y la dedicación justiciera de la Eclesiarquía, y por lo tanto están bien adaptadas a la Carrera Ascendida **Hierofante**. No sorprende que muchas Hermanas de Batalla que sirven como Acólitos en la Inquisición pasen naturalmente a un mayor servicio en el nombre del Trono Dorado. Para estas mujeres, no hay vocación más alta que ser elegidas como **Interrogador** y, finalmente, **Inquisidor**.

Crear Nuevos Personajes Ascendidos

"Servir hasta la muerte de los enemigos de la Humanidad, y más allá."

–Credo de los Cruzados

Los acólitos de la Santa Inquisición tratan con siniestras y a menudo ingratas tareas. Ellos tienen la labor de hundirse en la mayor oscuridad e inmundicia de la civilización de la humanidad para luchar contra sus más viles enemigos. Ellos escarban desesperadamente en busca de información que transmiten a sus superiores sin entenderla, y a veces incluso sacrificándose sin saber por qué. Sólo el Acólito más obediente puede dejar de desear el poder y privilegios de sus superiores, a veces incluso envidiando su elevado estatus entre la élite del Imperio.

Lo que nunca saben es que la envidia y el deseo están fuera de lugar. Sus superiores poseen el poder, pero lidiar con ese poder es la tarea más espantosa. Los Agentes del Trono están destinados a conocer los verdaderos secretos del Imperio.

De Acólitos a Agentes

Los jugadores pueden crear Agentes del Trono de dos formas diferentes. La primera es alcanzar un nivel superior al Rango 8 con personajes de **Dark Heresy**. En esta situación, el jugador debe seguir los pasos de la página 28, llevando su personaje a través del Proceso de Paquetes de Transición, eligiendo una Carrera Ascendida y gastando 500 puntos de experiencia adquiridos automáticamente al alcanzar el Rango 9.

La segunda forma es crear un Agente del Trono desde cero. Puede haber varias razones para que un jugador haga esto. Tal vez se ha unido hace poco a un grupo cuyos personajes ya han ascendido a Agentes del Trono, o tal vez es un jugador veterano cuyo anterior personaje fue asesinado o lo perdió durante o justo antes de una Campaña Ascendida. O tal vez un grupo de jugadores desea iniciar una campaña en un nivel superior, y comienzan con sus personajes a Rango 9.

En cualquier caso, los jugadores tienen que crear sus personajes usando este libro y **Dark Heresy**. Después de todo, los Agentes del Trono no son reclutas novatos de la Inquisición, o ciudadanos del Imperio a los que se les ha ofrecido la oportunidad de algo más grande. Los Agentes del Trono son veteranos que han servido a la Inquisición durante años o décadas, y han sobrevivido para contarlo. Incluso si son nuevos añadidos a las filas de los Sagrados Ordos, uno no se convierte en Agente del Trono a menos que pueda demostrar un talento excepcional y aptitud en un área que la Inquisición encuentre útil (lo que abarca más categorías de las que uno podría pensar). En cualquier caso, un Agente de Trono—incluso uno recién ascendido—posee múltiples talentos y habilidades superiores al Ciudadano Imperial medio.

El Alto Segador del Moritat

El Moritat es un secreto culto a la muerte dedicado a una forma del credo Imperial. Sus devotos son maestros de la muerte con el cuchillo, la espada, y las hojas sierra. La organización interna del Moritat se compone de células dirigidas por un maestro. Cada Maestro es parte de una compleja jerarquía que dirige asesinos de cada vez mayor habilidad hasta que se llega a un único maestro de la muerte al que se ha llamado Alto Segador, Ángel del Corte, u otro de entre muchos de títulos siniestros. Del Alto Segador se dice que es el único de todos los Moritat que conoce, y ha llegado a dominar, los 219 cortes sagrados. Posee más de diez mil frascos de sangre de quienes han muerto por el filo de sus espadas. A diferencia de otros maestros del Moritat, se dice que el Alto Segador no mantiene ninguna célula de asesinos a su alrededor, sino que mantiene un solo discípulo como su compañero y aprendiz personal. A este discípulo le enseña las formas más sagradas de muerte. Pero para el discípulo, el Alto Segador mantiene en secreto el corte más venerado, el corte que no puede ser enseñado, sino que se da sólo por inspiración divina del Emperador; el único corte por el cual el propio Alto Segador puede ser derrotado. Una vez que el discípulo se da cuenta de esto, intenta matar a su maestro. Si tiene éxito, estará dotado del corte definitivo y el más venerado, como una revelación en el momento que lo use para matarle. De este modo, se convertirá en Alto Segador. Sin embargo, si la revelación no llega, el discípulo muere y otro es seleccionado para ocupar su lugar. Si esta figura en verdad existe es un asunto muy discutido entre los compañeros del Cónclave Calixiano. Algunos creen que no existe el Alto Segador, que no es más que una mentira creada para proteger la identidad de los creadores y clientes del Moritat dentro de los Sagrados Ordos. Otros creen que el Alto Segador es muy real y que podría estar más cerca de lo que nadie sospecha.

Esto significa, en términos de juego, que al crear un nuevo Agente del Trono, un jugador va a tener que gastar una gran cantidad de experiencia antes de que su personaje esté terminado. Sin embargo, hay varios pasos que el jugador debe seguir. Estos pasos son similares a los adoptados cuando se crea un personaje de **Dark Heresy**, pero en diferente orden. El jugador debe obtener una hoja en blanco de personaje de **Dark Heresy** (como la presentada en la página 253 de este libro), y proceder con los pasos siguientes.

- **Elegir una Carrera Ascendida:** El jugador tiene que decidir con qué tipo de Agente del Trono quiere jugar. Ya sea un intrépido Desperado, un calculador Sabio, o un peligroso y astuto Inquisidor, el jugador debe seleccionar una de las 12 Carreras de la página 49.

  Generar el Personaje: El jugador ahora vuelve a **Dark Heresy**—en la página 13 se encuentra una lista de los mundos de origen, así como las instrucciones para generar las Características de su personaje (también puede utilizar

cualquier mundo de origen alternativo dispuesto en algún suplemento de **Dark Heresy**). El jugador debe generar la Habilidad de Armas, Habilidad de Proyectiles, Fuerza, Resistencia, Inteligencia, Percepción, Agilidad, Voluntad, y Empatía de su personaje mediante el método descrito en la página 22 de **Dark Heresy**. Una vez terminado, el jugador debe calcular sus Puntos de Destino, Heridas iniciales, y la Predestinación de su personaje, y anotar los resultados establecidos en su hoja de personaje junto con los beneficios o efectos negativos según el mundo de origen del personaje.

- **Seleccionar una Carrera de Dark Heresy:** El jugador ahora debe seleccionar una carrera de **Dark Heresy** para su personaje. Al hacer esto, el jugador debe asegurarse de que esta Carrera es compatible tanto con su elección de mundo de origen como con su Carrera Ascendida. No todas las Carreras son compatibles entre ellas. Si es necesario, el jugador podría modificar su mundo de origen para poder escoger su Carrera y Carrera Ascendida, o viceversa. En este punto, el jugador no debería gastar aún su experiencia en Trasfondos o Mejoras.
- **Generar Locura y Corrupción:** Ningún veterano Agente del Trono puede alcanzar su estatus sin ver lo peor que el universo puede ofrecer, y rara vez uno de estos individuos emerge sin cicatrices. Primero se toman 8d10, después se restan tantos 1d10 como la Bonificación por Voluntad del personaje. Tira los dados restantes. Esos son los Puntos de Locura actuales del personaje. Ahora toma 8d5, entonces resta tantos 1d5 como la Bonificación por Voluntad del personaje. Tira los dados restantes. Esto determinará los Puntos de Corrupción que posee actualmente el personaje. Anota estos resultados en la hoja de personaje. A continuación ve a las páginas 234–239 de **Dark Heresy** y consulta las normas para Locura y Corrupción, determina si el personaje tiene algún trastorno mental, depravación, o mutación. En el caso de las depravaciones, el jugador debe tirar en la tabla normalmente, de la misma forma que en el caso de las mutaciones. En el caso de los trastornos mentales, que son asignados por el DJ, el jugador sólo debe tener en cuenta si su personaje tiene uno o varios de ellos. El jugador tendrá la oportunidad de librar a su personaje de algunos ellos antes de haber terminar su creación—si el jugador no lo hace, el DJ puede crear los trastornos que sean adecuados para el personaje.
- **Seleccionar un Paquete de Transición:** La mayoría de Carreras Ascendidas y de **Dark Heresy** están vinculadas por un Paquete de Transición. Si el jugador ha tenido en cuenta la compatibilidad al seleccionar su carrera debería tener varias opciones para elegir. Ahora selecciona el Paquete de Transición que encaje mejor con tu concepto de personaje, y aplica sus efectos inmediatamente.
- **Gastar Experiencia:** Una vez se completan los pasos anteriores, el jugador tiene ahora un personaje con 13.000 puntos de experiencia para gastar en su anterior carrera antes de poder avanzar a la carrera de su personaje como Agente del Trono. Hay dos formas de hacer esto.

Gastar Experiencia

Al crear un Agente del Trono el jugador se encuentra con una gran cantidad de experiencia para gastar en la anterior Carrera del personaje como Acólito—13.000 puntos de experiencia, para ser exactos. Esta experiencia debe gastarse en los rangos y mejoras de características de la anterior carrera del personaje. El jugador tiene dos opciones diferentes en cuanto a cómo hacer esto. La primera opción es la más sencilla, pero también la más larga. La segunda opción es algo más compleja, pero también más rápida. Estos se conocen como los enfoques de la base a los detalles y de los detalles a la base.

Enfoque de la Base a los Detalles

La forma más simple de gastar la experiencia es empezar por la base e ir subiendo. El jugador comienza eligiendo el trasfondo deseado, entonces gasta su experiencia del modo descrito en las páginas 41–43 de **Dark Heresy**. Básicamente, es la creación de su personaje de la misma forma que lo haría si hubiera jugado hasta adquirir el Rango 8—pero a un ritmo muy acelerado. Se siguen aplicando todas las reglas habituales para aumentar el nivel del personaje, el jugador debe gastar cierta cantidad de experiencia antes de avanzar hasta el nivel superior, puede elegir cualquier mejora que se encuentre en su nivel actual o inferior, y puede tomar Rangos Alternativos siempre que sustituya otros Rangos por ellos. También tiene que elegir entre las distintas ramas de la tabla de Rangos para su Carrera. Una vez ha gastado 13.000 puntos de experiencia, puede continuar para completar su personaje como Agente del Trono.

Este enfoque tiene la ventaja de ser directo y poco complicado. Sigue todas las reglas para el incremento de Rangos proporcionadas en **Dark Heresy**. Sin embargo, se gasta mucho tiempo, razón por la cual se ha creado también el enfoque de los detalles a la base.

Enfoque de los Detalles a la Base

El enfoque de los detalles a la base permite a los jugadores crear su personaje de una manera más rápida y libre. Para ello, el jugador comienza eligiendo un trasfondo para su personaje, si lo desea. También toma nota de si va a querer tomar algún Rango Alternativo, y que Carreras escogerá.

El siguiente paso es gastar la experiencia sobre las Mejoras de Característica. Se aplican todas las reglas para adquirir Mejoras de Característica, y el jugador debe adquirir alguna Mejora de la Carrera de su personaje. Se pueden adquirir hasta nivel Experto en cualquiera de sus Características siempre que tenga la experiencia para hacerlo.

Después de esto, el jugador debe decidir cuantas Mejoras Robusto desea adquirir. Para esto, el jugador debe consultar la siguiente tabla, en lugar de usar las mejoras de la Carrera de su personaje.

Tabla 2-1: Adquirir Mejoras del Talento Robusto

Carrera	Número Máximo de Puntos Recibidos
Adepto	6
Arbitrador	8
Asesino	6
Clérigo	8
Guardia Imperial	9
Psíquico Imperial	5
Granuja	7
Tecnosacerdote	8
Adepta Sororitas	9

Cada Mejora de Robusto costará 100 puntos de experiencia. Esta cantidad de Mejoras Robusto pueden ser menos de las que normalmente estarían disponibles para una Carrera y puede que cuesten menos Experiencia. Ambos factores han sido tenidos en cuenta.

Una vez el jugador ha adquirido tantas Mejoras Robusto como desea, debe usar su experiencia restante. Entonces—comenzando por las mejoras de Rango 8 de su Carrera y yendo hacia atrás—simplemente selecciona cualquier mejora que quieras de cualquier rama y Rango de su carrera o cualquier Rango Alternativo que pudiera escoger. Al hacer esto, se aplican varias reglas:

- El jugador no está obligado a gastar ninguna cantidad de experiencia en ningún rango en particular. Puede gastar la experiencia disponible en cualquier rango que elija.
- El jugador no está obligado a elegir una rama de su carrera. Todas las ramas están abiertas para él para seleccionar mejoras de entre ellas.
- El jugador no está obligado a sustituir un rango con un Rango Alternativo. Simplemente puede seleccionar también las mejoras de los Rangos Alternativos.
- El jugador no puede seleccionar el Talento Robusto en este momento. Ya tuvo la oportunidad de hacerlo.
- El jugador no selecciona las Habilidades en el orden de Adquirida, +10, +20. En su lugar debe seleccionar el nivel más alto que quiera en esa habilidad, y anotar el coste de dicho nivel. Si es +10 deberá pagar su coste x2. Si es +20 deberá pagar su coste x3. Cualquier Habilidad que normalmente no se permitiría escoger en la Carrera puede ser adquirida como Mejora de Élite, y cada una cuesta 500 xp. Las Habilidades adquiridas de esta forma cuentan como Adquiridas y se pueden mejorar a +10 y +20 como se ha mostrado previamente.
- Cualquier Talento adquirido debe cumplir los requisitos al menos cuando el personaje esté terminado.
- Si por alguna razón el jugador tiene la opción de adquirir una Mejora por un coste de experiencia en un rango, y por un coste diferente en otro rango (por ejemplo en un Rango Avanzado o por dos ramas distintas) siempre pagará el coste más elevado.
- El jugador continúa gastando experiencia hasta que haya gastado el resto de sus 13.000 xp.

Este proceso está diseñado para ser una forma más sencilla de crear un personaje de **Dark Heresy** que hacerlo de la base a los detalles. Los jugadores también tienen oportunidad de gastar su experiencia más libremente. Sin embargo, esto se compensa por el coste adicional de algunas Habilidades y Talentos, y al reducir las oportunidades de adquirir Robusto.

Terminando el Personaje

De cualquier forma que los jugadores elijan gastar su experiencia en la creación de su personaje, al final se encuentran con un personaje con 13.000 puntos de experiencia, recién ascendido a Rango 9 como Agente del Trono. El jugador debe comprobar la Tabla de Puntos de Destino en la página 10 para determinar el número de Puntos de Destino que posee su Agente del Trono. El jugador debe entonces ir a la página 28 y seguir los pasos que se encuentran allí, para completar los últimos pasos de su personaje.

El Camino a la Ascensión

Paquetes de Transición
•
Carreras Ascendidas
•
Cruzado
•
Asesino del Culto a la Muerte
•
Desperado
•
Hierofante
•
Interrogador
•
Juez
•
Magos
•
Psíquico Primaris
•
Sabio
•
Soldado de Asalto
•
Asesino Vindicare
•
Inquisidor

Capítulo III: El Camino a la Ascensión

"Todos aquellos que sirven al emperador son hijos de la grandeza."

–Antigua Máxima Imperial

Con **Ascension**, tu personaje se encuentra en la cúspide de un gran nuevo mundo. Su vida como él la conocía va a cambiar y avanzar más allá de las ataduras de la sociedad Imperial, llevándolo a lugares maravillosos y aterradores. El proceso de ascender un personaje existente de **Dark Heresy** sigue una serie de pasos similares a los establecidos en el **Capítulo I: Creación del Personaje** en el Libro Básico de **Dark Heresy**. Cada uno de estos cinco pasos—desde la elección de su carrera ascendida hasta el gasto de experiencia extra en las Mejoras del Rango 9 en su Carrera Ascendida—transforman rápida y fácilmente a tu personaje y completan su ascensión a su nueva carrera profesional y posición dentro la Inquisición.

Paso Uno: Eligiendo tu Camino

El primer paso ascendiendo tu personaje es seleccionar una carrera profesional ascendida. Esta nueva carrera profesional se suma a la antigua, representando una progresión del desarrollo de tu personaje. Se puede seleccionar una Carrera Ascendida de entre las opciones presentadas más adelante. Cada Carrera Profesional de **Dark Heresy** tiene unas opciones disponibles:

- Adepto—Inquisidor, Interrogador, y Sabio
- Arbitrador—Inquisidor, Interrogador, Cruzado, y Juez
- Asesino—Inquisidor, Interrogador, Cruzado, Asesino del Culto a la Muerte, Soldado de Asalto, y Asesino Vindicare
- Clérigo—Inquisidor, Interrogador, Cruzado, e Hierofante
- Guardia Imperial—Inquisidor, Interrogador, Soldado de Asalto, Cruzado y Asesino Vindicare
- Psíquico Imperial—Inquisidor, Interrogador y Psíquico Primaris
- Granuja—Inquisidor, Interrogador, y Desperado
- Tecnosacerdote—Magos y Sabio
- Adepta Sororitas—Interrogador, Inquisidor, Cruzado, e Hierofante

Es importante recordar que, si bien la elección de una carrera profesional ascendida abre nuevas puertas para tu personaje y le da acceso a nuevas y poderosas habilidades, talentos y rasgos, no le impiden tomar las mejoras de su anterior carrera profesional, reflejando los años de entrenamiento y práctica que ya posee en su vocación elegida.

Paso Dos: Preparando la Transición

Una vez que hayas elegido tu carrera profesional ascendida, el siguiente paso es elegir un Paquete de Transición. Ten en cuenta que sólo puedes seleccionar Paquete de Transición una vez, al pasar del Rango 8 al Rango 9, o para crear un nuevo personaje Ascendido. No tienes que seleccionar un Paquete de Transición si tu personaje cambia de una carrera Ascendida a otra (normalmente, cuando pasa de Interrogador a Inquisidor—ver página 49). La transición de Acólito a Agente del Trono no sucede en una noche. El Paquete de Transición es una forma de explicar que le ocurrió al personaje antes de alcanzar el Rango 9, al ascender a Agente del Trono.

Estos paquetes representan las situaciones, entrenamiento especial, o circunstancias que han llevado a la ascensión de tu personaje. Cada Paquete de Transición contiene varios cambios—generalmente de Características, Talentos, Locura o Corrupción—que representan las pruebas y formación que el personaje soportó antes de entrar a su carrera ascendida.

Si el DJ está de acuerdo, puedes incluso crear tus propios Paquetes de Transición para reflejar la naturaleza única de tus propios personajes y campañas.
A continuación de encuentran todos los detalles para usar Paquetes de Transición, así como una colección de paquetes.

Paquetes de Transición y Tiempo

Los Paquetes de Transición representan el tiempo transcurrido entre el Rango 8 y el Rango 9 para que un personaje de Dark Heresy completara su ascensión. Este período puede variar de meses a años. Si el DJ quiere, se puede establecer que a todos los personajes en la misma campaña de Dark Heresy les ha tomado el mismo tiempo completar su formación. Se considera que los personajes que ascienden más rápido que los demás han pasado el resto de ese tiempo involucrados en investigaciones de bajo nivel y otras tareas para ayudar a la Inquisición hasta el momento en que los otros Agentes del Trono estén totalmente preparados. No existe una cantidad de tiempo fija para cada Paquete de Transición. Si el DJ lo desea, puede asignar un tiempo para completarlo o tirar 3d10 y sumar el resultado para calcular el número de meses que necesita para completarse.

Paso Tres: Elige tus Rasgos Ascendidos

Tras aplicar el Paquete de Transición, el siguiente paso es elegir un rasgo ascendido de tu nueva carrera profesional. Cada carrera tiene poderosos rasgos asociados a ella, reflejando el potente carácter de los que recorren el camino de una carrera ascendida. Todos los personajes que entran en una carrera reciben automáticamente el primero (el Interrogador recibe dos) de estos rasgos, que debe ser añadido a su personaje de inmediato. Del resto, sin embargo, sólo se puede escoger uno. Cada uno de esos rasgos adicionales representa un aspecto diferente de la carrera elegida y proporciona una forma de personalizar tu personaje. Elige con cuidado, ya que no tendrás la oportunidad de elegir estos rasgos de nuevo, y una vez que tu elección esté hecha marca el tipo de personaje ascendido que llegarás a ser.

Se puede encontrar una lista de los posibles rasgos ascendidos en este Capítulo al inicio de las tablas de mejora de la carrera elegida.

Paso Cuatro Ajustar a Ascension

Cuando tu personaje asciende, pasa por un hito importante en su existencia y tiene la oportunidad de restaurar y reponer su vitalidad, así como reparar las cicatrices físicas y psicológicas de años de servicio Inquisitorial. Para reflejar esto, modifica tus Puntos de Destino, Heridas, Puntos de Locura, y Puntos de Corrupción según las directrices del Capítulo 1.

Paso Cinco: Gastar XP

Por último, tu personaje recién ascendido recibe 500 puntos de experiencia adicionales para gastar inmediatamente en las mejoras del Rango 9 de su nueva carrera. Estos puntos de experiencia extra deben gastarse en las mejoras disponibles para su nueva carrera y no en las mejoras de su anterior carrera profesional. A criterio del DJ, también se puede permitir gastar de inmediato todos los puntos de experiencia almacenados de su carrera anterior en los avances de tu carrera ascendida.

¡Tu personaje ahora ha ascendido y está listo para cumplir la voluntad del Emperador!

El Adeptus Mechanicus y la Inquisición

Las doctrinas y dogmas del Culto Mechanicus solicitan que el siervo del Omnissiah entregue todo lo que tiene, todo lo que es y todo lo que de otro modo podría haber sido. Los ritos de la máquina cambian no sólo el cuerpo del iniciado, sino también su mente y su alma. Es un camino por la cual no hay vuelta atrás, por una vez la gloria del Omnissiah se revela ante un Tecnosacerdote, cada otra hebra de fe y cada otra profesión parece frágil y hueca. Así como los miembros del Tecnosacerdote son mejorados con prótesis de hierro, su materia cerebral es sustituida por silicio. Sin embargo, a pesar de estos cambios físicos, es el alma del Tecnosacerdote la más alterada. Las verdades del universo reveladas ante él son tan terribles que, sin los protectores Ritos del Omnissiah, su alma podría ser destruida. Aunque la Búsqueda del Conocimiento podría llevarlo a regiones de pensamiento y acción que muchos proclaman como heréticas, es al Omnissiah, en todas sus formas, a quien el Tecnosacerdote debe su más profunda lealtad.

Todo lo que le compete es la Búsqueda del Conocimiento, aquello por lo que un Tecnosacerdote renuncia a su mente, cuerpo, y espíritu por el Omnissiah, de modo que nunca podrá adoptar ninguna otra vocación o credo. Por tanto no puede convertirse en Inquisidor, Interrogador, o un miembro devoto del Ministorum, porque cada una de estas son igualmente estrictas y mutuamente excluyentes.

Paquetes de Transición

"Álzate, mi sirviente—el Emperador tiene trabajo para ti..."

La siguiente sección proporciona un conjunto de reglas llamadas Paquetes de Transición. Estos se incluyen a modo de explicación de cómo el personaje 'Ascendió' a las vertiginosas alturas de su nueva carrera en las filas de la Inquisición—en resumen, detalla cómo el personaje fue capaz de entrar a su nueva Carrera Ascendida. Cada uno proporciona un trasfondo para la ascensión, así como una serie de enlaces e hilos de historia que el DJ y los jugadores pueden utilizar para que el personaje progrese aún más. Algunos contienen ideas sobre cómo podría jugarse el personaje, como el Sabio que ha contraído un 'memo-virus', o el Hierofante que ha pasado incontable tiempo en el salvajismo figurativo y literal antes de emerger corno la persona piadosa que es actualmente.

Además, cada Paquete de Transición contiene varias alteraciones que deben hacerse en el perfil del personaje. En la mayoría de casos, se producen alteraciones de características, tales como un aumento o disminución de Voluntad o Empatía. Estos cambios representan la formación especializada que ha recibido el personaje, u otros eventos que ha experimentado que han dejado una marca indeleble en su psiquis. Algunos Paquetes de Transición incluyen Talentos, que definen aún más su efecto en la carrera del personaje. Por último, algunos incluyen un aumento o una disminución de los Puntos de Locura o Corrupción. Esto indica que el personaje ha sufrido una experiencia traumática durante su ascensión, que más tarde fue limpiada, espiritual o mentalmente. Ambos proporcionan gran oportunidad para la interpretación y la narración.

USAR PAQUETES DE TRANSICIÓN

Los Paquetes de Transición proporcionan un conjunto de ajustes a las Características, Puntos de Locura, Puntos de Corrupción, y (en algunos casos) Talentos. Cualquier ajuste hecho en tu personaje eligiendo un Paquete de Transición no cuenta corno una Mejora para los efectos de incrementar tu Rango, ni los aumentos o reducciones cuentan como aumento de tus Características a través de medios normales.

Para seleccionar un Paquete de Transición debes haber ascendido a la carrera indicada. Los Paquetes de Transición están organizados por su Carrera Profesional, y por tanto, sólo puedes seleccionar un paquete que coincida con la carrera a la que asciendes. Puedes encontrar que los paquetes te otorgan Talentos que de otro modo no podrías adquirir debido a restricciones de Características. No tienes que cumplir los requisitos para los Talentos adquiridos de esta forma.

Sólo puedes elegir un Paquete de Transición Ascendido, y debes elegir uno. Deberías discutir tu elección con el DJ, por lo que entre los dos logréis un trasfondo que haga que los personajes y la campaña se puedan desarrollar. Si es posible, es una buena idea evitar que dos personajes de tu grupo tengan el mismo Paquete de Transición, aunque esto no siempre es posible. Discutir el asunto con el DJ asegura que la historia avance en beneficio de todos.

Ejemplo

Adam ha jugado con su personaje, el Arbitrador Rex, desde hace algún tiempo. Después de muchas pruebas y sufrimiento ha alcanzado el grado de Justicia Mayor. El DJ del grupo determina que los personajes están listos para Ascension. El grupo se reúne para planear la siguiente etapa en las carreras de sus personajes, y todos coinciden en que Rex es el mejor candidato para el papel de Inquisidor. Adam mira los Paquetes de Transición disponibles y le gusta el aspecto del Bautismo de Fuego. Discutiendo esta opción con el DJ, ambos deciden que eso encaja muy bien con su última aventura, en la que las acciones de Rex evitaron por poco la destrucción total de una torre de la cúspide en Fenksworld. Adam añade 10 puntos a la Percepción de Rex, y tira de 1d5 para ver cuántos Puntos de Locura gana. ¡El Inquisidor Rex ha nacido!

CRUZADO

El siguiente Paquete de Transición está diseñado para ser usado por personajes que ascienden a la carrera de Cruzado.

Iniciación

"Mi Escuela de Cruzados enseña noventa y nueve de los golpes sagrados—y he descubierto por mí mismo otros seis. Cualquiera que se acerque demasiado a mi cometido el día de hoy va a morir por mi mano, y tal vez yo descubra otro golpe."

–Cruzado Mikaelus, en el Conclave del Noveno Sol

Un Acólito que sirve bien a la Inquisición, y al mismo tiempo muestra excelentes habilidades marciales junto con una férrea fortaleza espiritual puede atraer la atención de una Escuela de Cruzados. Un Cruzado es un guerrero-asceta que ha jurado servir exclusivamente a la Inquisición. Lo hacen ofreciendo sus vidas para proteger la de un Inquisidor, acompañando al maestro donde quiera que vaya en el curso de sus funciones concedidas por el Emperador y para con el Imperio.

La Iniciación en una Escuela de Cruzados se consigue solo mediante una invitación. Un guerrero cuyas obras han llegado a ser casi legendarias puede ser abordado por un sirviente de una Escuela de Cruzados. Este individuo encapuchado irradia un aura palpable de fuerza y fortaleza, su voz baja, y sus movimientos fluidos, pero sin pretensiones. El sirviente habla de honor, deber, y las alturas de los logros marciales por los que un guerrero puede llegar a ser uno con el propio Emperador. Él promete enseñar al guerrero métodos tales que apenas pueden ser imaginados. Sin embargo, hay un precio.

Ese precio es despojarse voluntariamente de uno mismo y desprenderse de las cosas materiales. Sólo aquellos a quien los siervos de las Escuelas de Cruzados han observado desde lejos, y han juzgado dignos, están invitados a unirse a sus filas. Por eso, es muy raro que un guerrero Acólito se niegue.

Si está de acuerdo, el Acólito es iniciado en un mundo completamente nuevo de ritual, deber, sacrificio, y formación. Es sometido a pruebas, prácticas, e instrucción en los misterios que mantiene ocultos cada Escuela. La iniciación puede durar meses o incluso años. El guerrero duerme sobre el suelo de piedra de una pequeña celda. Bebe sólo agua, y estudia y entrena desde que despierta. Su vida se convierte en una gran meditación, y alcanza un estado parecido al trance en el que puede encontrar dificultades para más adelante recordar este período con claridad. Finalmente, se juzga si el guerrero es o no es digno de tomar el manto de los Cruzados. Nunca más se vuelve a oír de aquellos considerados incompetentes.

Tras completar el entrenamiento, el Cruzado espera el momento en que la Escuela es abordada por un Inquisidor en busca de sus servicios y le asignan su deber. Los Cruzados podrán asistir al Inquisidor para una tarea, una misión corta o ser reclamados por un período prolongado. En cualquier caso, él nunca se aparta del lado del Inquisidor, está totalmente dedicado a su protección. Muchos Cruzados sirven al mismo Inquisidor durante toda su vida, y nunca vuelven a su Escuela. Estos individuos se vuelven totalmente en sintonía con su maestro, y sirven al Inquisidor como su mano derecha, promulgando la voluntad de la Inquisición con una dedicación sin igual.

Efectos

Características: Incremente la Resistencia en +5.
Locura: Elimina 1d5 Puntos de Locura.
Corrupción: Elimina 1d5 Puntos de Corrupción.

ASESINO DEL CULTO A LA MUERTE

Los siguientes Paquetes de Transición están diseñados para ser usados por personajes que ascienden a la carrera de Asesino del Culto a la Muerte.

Bautismo de Sangre

"He visto demasiado estos últimos años, pero realmente solo hay una sola cosa que importa—el derramamiento de la sangre de aquellos que nos niegan nuestro futuro."

–Jhen Harrak, Asaltante del Culto Crea-Viudas

La vida de muchos Agentes del Trono está empapada con sangre y suele ser corta, con violencia y locura como únicas constantes. No es de extrañar que algunos lleguen a estar tan enamorados de la muerte que gravitan en torno a uno de los muchos Cultos a la Muerte Imperiales.

Es poco probable, por supuesto, que un Acólito despierte un día y decida que el bálsamo espiritual que tanto desea se encuentra en brazos de un Culto a la Muerte. Es más probable que poco a poco se obsesione con entregar la Justicia del Emperador a sus enemigos, de forma que matar se convierta en el centro de sus actividades—el significado se convierte en el fin mismo. Un velo espiritual se asienta sobre el alma del Acólito, una fuga que sólo desvela en la salvaje fiebre del combate. Cuando no está en una misión se retira de ese estado y pasa su tiempo practicando el mantenimiento de sus armas y el arte con la espada. El agente busca trabajos para los abundantes guerreros-eruditos del Imperio que comparten esta vida, en busca del consuelo de que muchos de los más grandes mártires tenían sus manos cubiertas por la sangre de millones.

Con tiempo, el Acólito busca un Culto a la Muerte o el Culto a la Muerte puede buscarlo a él. Si hay suerte, el Acólito contacta con uno de los pocos cultos que aceptan extranjeros en sus filas y demuestra aptitud para la iniciación. Puede seguir un período de adoctrinamiento en los círculos exteriores de los misterios del culto, estableciendo al Acólito en un camino que lo ve progresar entre las filas del culto, poco a poco, hasta que finalmente, los últimos secretos le son revelados.

Volviendo con sus compatriotas al servicio de la Inquisición, el Acólito está totalmente rejuvenecido, de nuevo con un propósito y despojado del malestar espiritual que le había afligido. Esto lo convierte en excepcional, si los Agentes del Trono son osados, su nuevo papel como Asesino del Culto a la Muerte cumple un papel fundamental que surge de las profundidades del alma. Este papel es derramar la sangre de los enemigos del Emperador, y es el máximo honor que un Hombre puede ofrecer al creador y salvador de la Humanidad.

Efectos

Características: Incrementa la Habilidad de Armas en +10.
Locura: Gana 1d5 Puntos de Locura.

El Candidato Calixiano

"De algún modo, la llamada siempre ha estado ahí, el rumor de la sangre, la bendición de derramarla. Sólo ahora lo escucho claramente."

–Adepto Zalkov, Vindictor del Culto de la Espada Sagrada

Los Cultos a la Muerte existen a lo largo y ancho del Imperio, y el Sector Calixis es hogar de más de cuantos puede abarcar. El número de miembros va desde menos de una docena de individuos a muchos miles. La mayoría operan sobre una base hereditaria, en la cual los miembros han nacido en el culto y no pueden salir de él, bajo pena de muerte. Otros Cultos a la Muerte operan por un sistema por el cual los nuevos miembros son normalmente reclutados en pasos graduales para que la verdadera naturaleza del culto no se divulgue hasta que sea imposible ocultarla por más tiempo.

Esos Cultos a la Muerte reclutan a sus miembros por la fuerza. Lo hacen mediante multitud de métodos, pero la más común es simplemente secuestrar a la persona y llevarla a alguna guarida secreta, luego 'convertir' a los pobres desgraciados con técnicas rituales de condicionamiento-mental. Huelga decir que muchos de los Cultos que practican éstos métodos están prohibidos en todo el sector y sujetos a la purga implacable cada vez que son descubiertos. Sin embargo, muchos de los Cultos 'legítimos' utilizan esos métodos, y este hecho se pasa convenientemente por alto por las autoridades en vista de que puedan necesitar de los servicios de sus miembros.

El proceso por el cual los agentes de un Culto a la Muerte seleccionan un candidato varía, pero es probable que las dos partes se hayan cruzado en algún momento. Tal vez el Acólito haya servido junto a un Asesino del Culto a la Muerte en un séquito Inquisitorial, y el sectario informa de la aptitud para su reclutamiento. O todo lo contrario—los agentes cruzaron espadas con el Culto a la Muerte, y la aptitud del Acólito fue señalada como una broma cruel.

En algún momento, un equipo de Asesinos del Culto a la Muerte es enviado a secuestrar al Acólito. Esto puede ocurrir durante una misión fuera de la campaña, los asesinos toman ventaja de la confusión de un combate para llevarse a su objetivo, o le atacan cuando está solo y con la guardia baja.

Cuando el Acólito despierta, se encuentra en un infierno personal. Está retenido y es sometido a una serie de terroríficos ataques mentales y espirituales. Puede sufrir una intrusión cerebral y re-educación ritual, un proceso que combina lo peor de las prácticas pseudo-quirúrgicas y ocultistas. Si tiene suerte, el Acólito no recordará nada de esto, pero en muchos casos conserva un recuerdo totalmente imborrable. Lo peor de todo tal vez sea que el Acólito pueda recordar cada detalle de la prueba. Sin embargo, algunos consideran el condicionamiento como un proceso positivo similar a la limpieza espiritual.

Asumiendo que el proceso tiene éxito y el Acólito sobrevive, sufre un gran cambio. Algunos no son conscientes de ello, y sin embargo ocurre, mientras que otros perciben el cambio y lo aceptan. En todo caso, como parte del condicionamiento, el Acólito ha sido educado en los ritos más secretos del culto, y es totalmente esclavo de sus principios. El nuevo Asesino del Culto a la Muerte es tan mortal y aplicado como un sectario elevado por encima del mismo seno del templo.

Después, el nuevo sectario vuelve a sus funciones como Agente del Trono, entonces puede utilizar sus nuevos talentos en favor de los objetivos del culto, así como los de la Inquisición. Muchos se cuentan como los más dedicados y mortales de las armas de la Inquisición, disfrutando de su nueva vocación como sólo un nuevo converso puede hacerlo.

Efectos

Características: Incrementa la Habilidad de Armas y la Voluntad en +5.
Locura: Gana 2d5 Puntos de Locura.

DESPERADO

Los siguientes Paquetes de Transición están diseñados para ser usados por personajes que ascienden a la carrera de Desperado.

Fantasma del Pasado

"¿Nunca esperaste volver a verme? Un error por tu parte. Por suerte, es tu último error."

–Frase del famoso asesino, Señor de la Mafia de Drasca

Muchos tienen dificultad para despedirse de su vida anterior. Son incapaces de ver el poder y recursos que tendrán siendo parte de la Inquisición sin que los consideren criminales, y sin ser explotados en consecuencia. Otros, sin embargo, ven su servicio en los Sagrados Ordos como una oportunidad, una oportunidad de romper totalmente con su vida anterior y convertirse en algo mucho más grande de lo que jamás hubiera esperado un matón callejero.

Sin embargo, antes de que un Granuja pueda hacer una clara ruptura con su pasado, siempre hay algún cabo suelto que debe poner en orden. Tal vez tenga familia o parientes con los que está en deuda o sirve a un barón de los bajos fondos o a un oficial menor. Tal vez es él quien está en deuda, o tal vez haya alguien que le perjudicó a él o a aquellos cercanos a él en el pasado, que debe pagar con sangre. Sea cual sea la situación, no es capaz de servir a los Sagrados Ordos sin reservas antes de resolver ese problema. Por lo tanto, debe pedir a sus superiores tiempo para resolver la situación.

Esta resolución puede tardar meses, o incluso años. La Inquisición, por supuesto, nunca daría a uno de sus agentes apoyo oficial para cumplir un objetivo personal, por lo que el Granuja debe lograrlo con su ingenio, habilidad y recursos personales. Por suerte, todas estas son cosas que los Granujas tienen en cantidad.

Una vez sus fantasmas del pasado se han desvanecido, los deja atrás y vuelve al servicio de los Sagrados Ordos. Allí, es capaz de servir sin preocupaciones por su vida pasada.

Efectos

Características: Incrementa la Voluntad en +5.
Talentos: Pierde un Talento de Rival o Enemigo a tu elección.

Señor del Submundo

"Puede que el Dios-Emperador gobierne el Imperio, pero aquí abajo en este sumidero, tu me adorarás a mí."

–Lorin Martelle, 'Rey' del Infernis

Aunque la mayoría de quienes entran al servicio de la Inquisición dejan su vida anterior atrás, algunos Agentes del Trono han sabido mantener vínculos más estrechos de lo habitual con su existencia anterior. Esto puede ser especialmente cierto para los Granujas que eligen servir bajo el sello de la Inquisición.

Un verdadero criminal reconoce el valor de sus conocidos. Los Granujas a menudo tienen muchos contactos de su vida pasada dentro del seno del Imperio; amigos y compañeros con los que permanece en contacto, y enemigos y rivales que no están dispuestos a olvidarlos. Estos contactos pueden mantenerlos atados a su pasado, dando lugar a una división entre los criminales que eran y los Agentes del Trono que son ahora.

Al final, por supuesto, cada uno debe tomar una decisión. Algunos ruegan alejarse de sus maestros, tomarse tiempo para volver a sus mundos de nacimiento para resolver lo que ellos ven como un negocio inacabado. Siempre que un Desperado vuelve a casa, sus enemigos aprenden a su pesar que las terribles aventuras del Agente del Trono en la galaxia lo han convertido en un enemigo mucho más peligroso que antes.

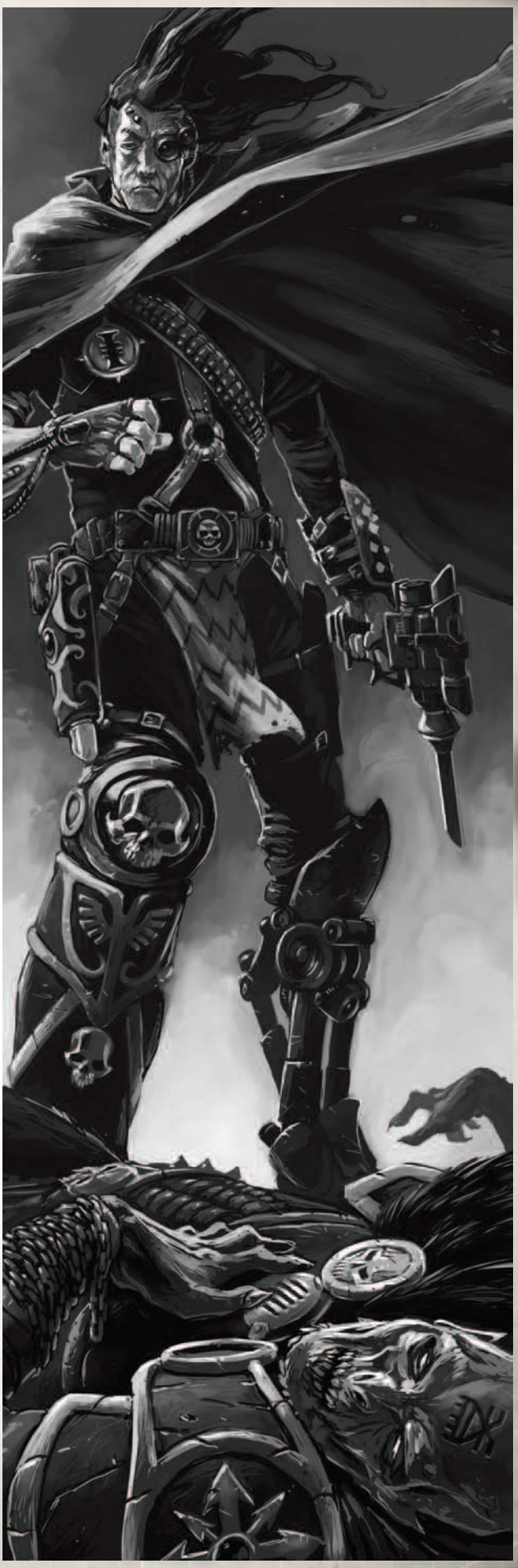
Cuando un Desperado vuelve a casa, sólo hay dos resultados posibles. Incluso si él no quiere elevarse a la parte superior de la jerarquía de los forajidos, a los que ya ocupan esa posición probablemente el Desperado los ve como una amenaza para su estatus, y actúa en consecuencia. La jerarquía criminal es brutal y simple: el más fuerte y más inteligente llega a la cima, y allí se queda durante el tiempo que pueda eliminar a sus competidores. Por lo tanto, el Desperado se enfrenta a una dura elección—matar o morir.

La lucha de poder por controlar el submundo criminal del Desperado puede durar semanas, meses, o incluso años. Sin embargo, el desenlace no deja lugar a duda. El Desperado se ha dejado la piel destruyendo sectas maléficas, xenos, o enemigos demoníacos. Un barón del crimen local es un obstáculo ridículo en comparación. Eso no significa que el Desperado no recibirá pocas heridas por el camino—o más de unas pocas—pero con el tiempo, se convertirá en el maestro del mundo criminal de una ciudad, una colmena, o incluso un mundo menor.

Por supuesto, aún cuando se ha vuelto tan poderoso, el Desperado sigue siendo prudente recordando que sirve a un amo que es mucho más poderoso y despiadado. El Desperado deja que sus nuevas empresas se cuiden ellas mismas a fin de ponerse a disposición de las necesidades de la Inquisición. A su vez, los Inquisidores toleran las inclinaciones únicas de sus Agentes del Trono, ya que por su parte obtienen un operativo que maneja una sorprendente cantidad de recursos personales.

Efectos

Influencia: Gana un bonificador de +5 a Influencia que solo se aplica a tu personaje, así como el Talento Protocolo (de tus viajes y operaciones criminales).
Características: Incrementa la Inteligencia en +5.



Golpes Duros: Pierdes permanentemente 1 Herida. Como resultado de tus lesiones, has remplazado una parte de tu cuerpo a tu elección por un implante biónico de calidad normal.

HIEROFANTE

Los siguientes Paquetes de Transición están diseñados para ser usados por personajes que ascienden a la carrera de Hierofante.

El Viaje del Peregrino

"Hasta que hayas añadido tu propia voz a la de otros tres millones, cada uno cantando la canción de la muerte de San Drusus, nunca entenderás lo que la fe puede ser. Nunca…"

–Padre Kuluminius, Rector-Cardenal

Existen por todo el Imperio una clase de Hombres casi invisible para la mayor parte de la Humanidad. Cada año, incontables fieles dejan de lado sus vidas para recorrer las rutas de la disformidad como peregrinos. Los peregrinos escuchan la llamada de los santos fallecidos, y se ven obligados a responder. Cualquiera puede escuchar su llamada, desde nobles mimados hasta escabrosos granujas de la colmena, todos son iguales a ojos del Dios-Emperador. Algunos son capaces de comprar lujosas literas en uno de los cientos de buques mercantes de cada sector, mientras que otros deben colarse, rezando que el contenedor en que se esconden no esté destinado a una bodega sellada al vacío. A pesar del riesgo y de que un gran número perece en esos viajes hacia lo desconocido, el impulso de embarcarse en una peregrinación es, para muchos, imposible de ignorar.

Los peregrinos viajan de un lugar sagrado a otro, a menudo con la esperanza de visitar la ermita de un santo en particular durante la festividad sagrada de ese santo. Innumerables obras se publican cada año, señalando los sagrados días, meses y años de cada santo en un sector en particular, las más exhaustivas dan forma a los poderosos tomos de la iluminación para el uso de los privilegiados. Por otra parte, innumerables libros mal copiados o guías totalmente inventadas se publican cada año para ser vendidas a los peregrinos indigentes, muchas prometiendo los secretos de cómo llegar a un destino en particular evitando cualquier enredo innecesario.

Los objetivos de esta peregrinación son los incontables Mundos Santuario y Cementerio que hay por todo el Imperio. Muchos de estos mundos se dedican por entero a la adoración de un solo santo, tal vez una gran figura que libró una gran batalla hace mucho tiempo. Particularmente en días de fiesta, las poblaciones de estos mundos pueden aumentar por la afluencia de peregrinos que llegan a la adoración. Las calles se llenan de masas que cantan y la violencia hierve justo bajo la superficie, lista para estallar en disturbios en que las hordas piadosas ven el final de su peregrinación por la negación de ayuda de los asistentes que trabajan en el templo. Vendedores ambulantes ofrecen sus productos, supuestas reliquias a precios exorbitantes a los desesperados como un recuerdo de su acto de devoción.

Incluso un Acólito puede volverse un peregrino, y embarcar en un viaje a un Mundo Santuario distante como Drusus, la Tumba de Orendal, o la Pausa del Peregrino. Algunos asisten a un solo lugar antes de volver al servicio, mientras otros pasan años viajando de un Mundo Santuario al siguiente. Dicen que la experiencia es humilde y sumamente enriquecedora, ya que tu voluntad es sustituida en la masa de los fieles. Ser sólo un peregrino en un agitado mar de canto piadoso es entregarse uno mismo a una experiencia muy distinta a cualquier otra, y muchos de los que regresan cambian más allá de todo reconocimiento. Ellos han sido testigos de milagros, y compartido, en cierta medida, el sacrificio del Dios-Emperador de la Humanidad.

La peregrinación final, que muy pocos hacen, es viajar a la lejana y casi mítica Terra, la cuna de la Humanidad y sede del Emperador y el Senatorum Imperialis. Sólo el más grande de los grandes pone un pie en esa tierra sagrada, pero muchos esperan un día para intentar éste como el más peligroso y santificado de los viajes.

Efectos

Características: Incrementa la Empatía y la Voluntad en +5.

La Confesión

"Fui a ese desierto sin nada, nada más que mi dolor. Volví enriquecido, con la palabra del Emperador retumbando en mis oídos, y listo para enfrentar aquello que los horrores de la galaxia puedan arrojarme."

–Prelado-Imperialis Alkinwak Dias
(a veces llamado el 'Monje Loco de Mara')

Como siervo del Dios-Emperador progresa a lo largo del viaje espiritual que es una vida de servicio para el Salvador de la Humanidad, no es raro para ellos hacer una pausa en el camino a fin de ponerse a prueba antes de continuar. Esta penitencia autoimpuesta adopta muchas formas, algunas prohibidas por los escritos de las enseñanzas de los Teósofos del Adeptus Ministorum, otras reveladas a un nivel más personal durante la oración o el ayuno. Para ser reconocido como Hierofante, un individuo debe demostrar una ardiente fe interior que a menudo viene sólo tras haber enfrentado y vencido amenazas que podrían destruir las creencias de un hombre menor. Este proceso se denomina a menudo como Confesión.

La esencia de la Confesión es que un partidario del Credo Imperial se ha enfrentado a cosas que son una blasfemia directa contra el Dios-Emperador de la Humanidad, y ha emergido con su fe intacta y reafirmada. Como tal, sólo es realizada por aquellos completamente dedicados a las enseñanzas de la Eclesiarquía, pues hay un gran riesgo en exponer un solo alma a las incontables viles herejías a lo largo de la galaxia.

Las blasfemias que deben soportar durante la Confesión son muchas y variadas. Van desde la exposición a doctrinas heréticas y ahondar en archivos prohibidos, hasta hacer frente a los enemigos de la Humanidad en el campo de batalla. Tras la exposición, el individuo experimenta un período de crisis espiritual, y a menudo trata de separarse de la mayor parte de la humanidad. Muchos se van literalmente a un mundo salvaje, caminando kilómetros entre desechos tóxicos o junglas de Mundos Letales para soportar la confusión interna y externa y hacer frente a cada desafío que su fe pueda imaginar. Allí, el individuo medita sobre la naturaleza de su fe, orando con fervor día y noche y ayunando hasta purgar su cuerpo y alma. El tiempo que pasa en este estado depende de la persona, así como la naturaleza de la blasfemia a la que fue expuesto. Es posible que sufra lesiones, así como heridas espirituales, y necesite sanar heridas causadas por un esclavista xenos o seguidores impíos de los Poderes de la Ruina. Algunos experimentan un corto, pero intenso período de revelación, llegando a un estado de gracia y unidad con el Emperador que hasta la santa Eclesiarquía apenas puede imaginar. Otros pierden la cabeza completamente durante años, hasta que un día surgen del mundo salvaje, harapientos y sucios, pero visiblemente llenos del poder del Emperador.

Efectos

Características: Incrementa la Resistencia en 1d10.
Corrupción: Elimina 1d5 Puntos de Corrupción.
Locura: Gana 1d5 Puntos de Locura.

INQUISIDOR

Los siguientes Paquetes de Transición están diseñados para ser usados por personajes que ascienden a la carrera de Inquisidor.

Bautismo de Fuego

"Para conocer el verdadero corazón de un hombre, debe haberse enfrentado a su peor pesadilla, y haberse negado por completo a ceder, incluso de cara a su muerte. Da igual lo que vea, conozca, o haga después, nada le causará temor."

–Inquisidor Sajinavus, Coordinador del Tercer Nivel

Una forma común por la cual un individuo alcanza el Sello Inquisitorial es someterlo a alguna prueba terrible, en la que su vida, y a menudo la de muchos otros, está en peligro de muerte. Es muy probable que la persona a la que se prueba no tenga ni idea de que los sucesos que ocurren a su alrededor han sido orquestados por un maestro distante. En algunos casos, la imposición de la prueba no puede salir nunca a la luz, o aparece en un archivo polvoriento muchas generaciones después. Tal fue el caso cuando el Gran Inquisidor Okonawk descubrió que la misión durante la cual, como Acólito superior, perdió a todos los miembros de su séquito y 100.000 ciudadanos de Acreage ardieron fue una prueba impuesta por su entonces maestro, el Gran Inquisidor Khazul. Okonawk mató a su antiguo maestro, de forma tan amarga como él hizo su bautismo de fuego.

A cierto tipo de prueba se le ha denominado 'Protocolo Armagedón'. Este método consiste en exponer a la persona que se está probando a signos cada vez más inquietantes de destrucción. Estos signos, en última instancia sólo apuntan a un inminente 'Armagedón'—es decir, la destrucción de un mundo. Las acciones del aspirante en su intento de evitar el fin del mundo son estudiadas con gran detalle, y las respuestas a sus acciones son orquestadas desde lejos. Para dar verosimilitud al Protocolo Armagedón, a menudo realizan genuinos actos de destrucción, los inocentes dan sus vidas sin saber que la Inquisición podrá garantizar la calidad de los futuros Inquisidores. En muchos casos, el ignorante aspirante fracasa al evitar el Armagedón. De hecho, en realidad podía no haber tenido ninguna posibilidad de éxito. Es imposible saber el número de veces que el contador ha llegado a cero y el mundo no ha sido destruido. Pudiera ser que el aspirante estuviera siendo probado para comprobar si se rinde ante el destino o sigue hasta el final, incluso cuando el fracaso y la aniquilación se presentan ante él.

Otro tipo de bautismo de fuego es aún más mortal. El aspirante (de nuevo, sin saber que su maestro lo está poniendo a prueba) despierta de un inexplicable desmayo, con el cuerpo rígido por la fatiga. Al levantar la cabeza para mirar a su alrededor, descubre que está desnudo en un claro de la selva, llevando una placa de datos en la que se marca una posición alejada en un continente entero. Pronto se hace evidente que el planeta es un Mundo Letal (como Phyrr o Zel Secundus), y el aspirante no tiene más remedio que enfrentarse a sus temores si pretende llegar a las coordenadas indicadas y escapar.

Una modalidad especialmente cruel en la prueba del Mundo Letal implica abandonar al aspirante entre residuos

en la parte inferior de un Mundo Colmena y verse obligado a sobrevivir frente a las anárquicas bandas Colmena. Para empeorarlo, se puede encontrar con que todos los registros de su identidad han sido eliminados de los sistemas municipales, lo que significa que depende exclusivamente de su ingenio.

El individuo que surge de un bautismo de fuego cambia por completo. Puede estar profundamente marcado por la experiencia, o puede haber vuelto a nacer, tras triunfar en su última prueba de fortaleza. Ha ganado nuevas habilidades y descubierto una fortaleza interior que antes estaba oculta, haciendo de él un ideal portador del Sello Inquisitorial.

Efectos

Características: Incrementa la Percepción en +10.
Locura: Gana 1d5 Puntos de Locura.

Proceso Ritual

"De ese ritual no, no puedo hablar—excepto tal vez para decir que dejé mi alma en el altar, pero volví con mucho más…"

–Inquisidor Quillentius del Ordo Hereticus

En los niveles más desconocidos de la Inquisición existen incontables agrupaciones. Algunas son oficiales, como los tres Ordos, otras no tanto, como las diversas facciones. Muchas son poco más que una reunión de individuos unidos por el destino, mientras que otros han llegado a parecerse a una sociedad secreta dentro de los oscuros trabajos de la Inquisición.

Muchos de estos grupos están unidos por ritos y ceremonias que se transmiten de una generación de practicantes a la siguiente, que se remontan tal vez a la fundación del Sector Calixis, o incluso antes. En el caso de un Inquisidor que apoya a un alumno para llevar el Sello, puede reunir a sus compatriotas y promulgar un ritual secreto. Durante el ritual, el aspirante se expone a una ceremonia de destrucción de la cordura diseñada para llevar su fe y su fuerza hasta el límite. Esta ceremonia concluye cuando el individuo que emerge es completamente capaz de realizar las terribles tareas que se esperan de él.

Estos ritos y ceremonias varían tanto como sus integrantes, y debido al secretismo que las rodea, pocos fuera del círculo de integrantes son capaces de dar testimonio. Muchos rituales tienen la intención de sellar una alianza, o cábala de Inquisidores. Quizás la manera más eficaz de garantizar que esta alianza se mantenga fuerte es exponer a todos sus miembros a los mismos riesgos, para que todos ellos lleven la misma carga, y no existan secretos entre ellos. Por tanto, cuando un participante se pone en peligro, todos están en peligro mortal, asegurando así que cada miembro no tenga sólo sus propios intereses en mente, sino también los de sus compañeros.

Algunos rituales tienen formas muy simples, solo que sin la ceremonia solemne tan común en las altas esferas del Imperio. Pueden consistir en poco más que recitar un juramento o guardar un silencio personal. Otros pueden ser muy complejos y ritualizados, y pueden durar horas (o incluso días). En tales rituales colaboran decenas o incluso cientos de participantes anónimos encapuchados.

El núcleo del ritual es obviamente el aspirante. Tras haber demostrado su valía como Interrogador, ha llegado la hora para juzgar si es digno de la insignia. El tipo de pruebas y torturas al que deben someterse los posibles Inquisidores es enormemente variado. En algunos rituales, el aspirante tiene la obligación de presenciar cosas terribles, tal vez sea inmovilizado, con los ojos abiertos a la fuerza para que no se aparten de la visión. En otros casos, el aspirante juega un papel largo y complejo en el ritual, tras practicar durante semanas, durante el cual un error puede ser un crimen tan terrible que pueda perder su vida.

Efectos

Características: Incrementa la Voluntad en +10.
Locura: Gana 1d5 Puntos de Locura.

Retiro Espiritual

"Vine con preguntas, y me fui en silencio. En verdad, los horrores del universo me fueron revelados, y en verdad, no les temo."

–Inquisidor Doniss, el Azote de Ciudad Zakkon

Nadie conoce el verdadero alcance de los bienes de la Inquisición en el Sector Calixis, pero lo cierto es que mantiene muchos más recursos de los que se ven a simple vista, como el Tricornio. Es probable que mundos enteros estén a disposición del uso exclusivo de los Ordos para cada oscuro propósito imaginable—desde armas biológicas en pruebas hasta aislamiento de xenos. Cada asentamiento mayor del sector contiene varias casas seguras que posee un Inquisidor. Estos lugares son usados por siervos leales durante años hasta ser necesitadas (tal vez sólo una vez) por un Inquisidor y su séquito. Además, la Inquisición mantiene muchos lugares de retiro secretos, santuarios donde un Inquisidor que necesite descanso espiritual puede buscar la paz.

Los lugares de retiro pueden tomar muchas formas. Algunos ejemplos pueden ser, una simple capilla encima de una montaña aislada, una gran roca de piedra que se alza en un mar azotado por la tormenta, un jardín impecable en medio de una extensión urbana, o un pilar apoyado precariamente contra la parte trasera de una enorme torre colmena. Todos están bien escondidos de miradas indiscretas, e incluso los aparentemente compuestos por sólo un puñado de los ocupantes están protegidos por terribles armas de fabricación desconocida.

Algunos de estos lugares son hogar de profesores muy sabios y versados en todos los aspectos de las tareas de la Inquisición. Muchos son ancianos sabios y cargados de espalda, otros son Inquisidores incapacitados o demasiado viejos para ir al campo de batalla. Estos maestros pueden ofrecer su sabiduría a aquellos que la buscan, si son juzgados dignos de su tutela.

Uno de los propósitos de estos lugares es juzgar a los aspirantes que merecen llevar el Sello Inquisitorial. Apoyado por un maestro, el aspirante (tras pasar algún tiempo como Interrogador) hace el viaje al lugar de retiro, una tarea que puede formar parte de la prueba en sí misma. Una vez allí, el individuo debe obtener el acceso, a menudo convenciendo al portero de que es digno de ello. Después de ser admitido el aspirante es obligado a someterse a una serie de tareas a fin de

demostrar que es digno de la atención de su tutor. La naturaleza de estas tareas varía según el carácter del tutor, pero van desde el debate filosófico hasta probar la resistencia del aspirante contra la tortura y el dolor. Si estas pruebas se consideran aprobadas, el aspirante entra en un período de instrucción, que podría ir desde la comprensión de una única verdad capaz de estremecer su mundo, hasta varios años de estudio intenso.

Sea cual sea la naturaleza de las pruebas y el estudio, el aspirante regresa del lugar de retiro cambiado, capaz de afrontar cualquier horror que la galaxia le arroje. Algunos, sin embargo, nunca regresan del todo, si son considerados incapaces por aquellos que guardan los terribles secretos de la Inquisición.

Efectos

Características: Incrementa la Voluntad en +5.
Corrupción: Elimina 1d5 Puntos de Corrupción.

INTERROGADOR

Los siguientes Paquetes de Transición están diseñados para ser usados por personajes que ascienden a la carrera de Interrogador.

Amigos en las Altas Esferas

"Tal vez la única cosa peor que los enemigos bien situados, sean los amigos bien situados…"

–Interrogador Maxim Locke,
antes de su misión en Zel Secundus

Mientras algunos Acólitos son juzgados y probados a cada paso antes de alcanzar el rango de Interrogador, otros encuentran su ascenso inexplicablemente falto obstáculos. Estos son los raros individuos que parecen tener apoyo (sean conscientes de ello o no) de un amigo en una posición privilegiada.

En el interior de los sombríos círculos de la Inquisición, es casi imposible seguir el rastro de incluso una mínima parte de la inmensamente compleja red de influencias e intrigas que conecta a cada miembro. Sin embargo, es sin duda el caso de algunos Inquisidores que 'apoyan' a Acólitos prometedores prestándoles ayuda, a menudo desde lejos, en el transcurso de sus funciones. La razón exacta para hacer esto depende tanto del Acólito como del Inquisidor.

Algunos Inquisidores disfrutan de ese apoyo anónimo que parece ser algún tipo de entretenimiento cruel. Emiten órdenes misteriosas y establecen tareas casi imposibles, al tiempo que garantizan que el acólito tiene todas las herramientas y todas las oportunidades para tener éxito. Con el tiempo, un Acólito en esa posición es probable que se vuelva resentido o paranoico, pero si puede soportarlo durante el tiempo suficiente, su caprichoso maestro le otorgará el rango de Interrogador.

En otros casos, puede haber algún tipo de relación vinculante entre el Interrogador y su maestro, la cual los primeros pueden ignorar totalmente. Muchas veces en la historia de los Ordos de Calixis un Acólito se ha convertido al rango de Interrogador, y ha percibido a lo largo de su carrera posterior la mano oculta de un amigo desconocido. Tal fue el caso de la Interrogadora Abigayle Cruz, quien ascendió al rango de Inquisidora tras una carrera como Interrogadora que duró sólo tres años. Posteriormente, descubrió que el padre que había creído muerto por mucho tiempo era en realidad un Gran Inquisidor, y que había asegurado su ascenso meteórico. Cuando llegó a ser una Inquisidora, su primer acto fue denunciar a su recién descubierto padre por el abuso de su posición, y ambos se convirtieron en enemigos.

La ayuda que un Interrogador podría recibir abarca desde mensajes crípticos con accesos cifrados de alto nivel recibidos exactamente en el momento de mayor necesidad, hasta compañías enteras de la Guardia Imperial enviadas para sacarlos de una situación, de otra forma, desesperada.

Algunos podrían preguntarse lo que gana el maestro con esta medida. En muchos casos, en efecto, hay que pagar un precio, una deuda que se reclamará en algún momento indeterminado del futuro. Muchos son los Inquisidores recién ascendidos que se han visto en deuda con un superior de esta forma. Como el Buscador de Brujas Rzeel. Este celoso y ardiente individuo se elevó por los rangos desde Acólito hasta Inquisidor de una manera espectacular, siendo invitado a unirse a las filas del Ordo Hereticus solo una década después de haberle sido concedido el Sello. Fue sólo durante su iniciación en el Ordo que descubrió que su avance había sido organizado por el inquisidor Nhekalax; un individuo condenado al ostracismo por sus compañeros y que en general se mantiene en la senda de los Extremistas. Rzeel se encontraba en deuda con Nhekalax hasta tal punto que no tuvo otra elección más que compartir su oscuro camino.

Efectos

Características: Incrementa la Empatía en +5.
Talentos: Gana Protocolo (Inquisición) y Buena Reputación (Inquisición).

Vigilado Desde lo Alto

"Durante muchos años sentí la presencia de un maestro invisible; un susurro en la oscuridad, un movimiento furtivo en las sombras, una bala perdida en el tiroteo. Sólo mucho más tarde descubrí la verdad. Por el Emperador, ojala no hubiera…"

–Interrogador Nunnis, *Reflexiones sobre el Dominio* (eliminado)

Para alcanzar la posición de Interrogador, un individuo debe atraer la atención de los más altos cargos de los Inquisidores, pocos de los cuales toman la responsabilidad de formar a un alumno en los caminos de la Inquisición. De hecho, el destino de la inmensa mayoría de la Humanidad es trabajar duro toda su vida y nunca recibir una palabra de agradecimiento o reconocimiento. Por lo tanto, lograr la atención de un maestro es un gran honor y un éxito en sí mismo. Estas personas son Acólitos de confianza, sin embargo, están obsesionados con la idea de que cada una de sus acciones están siendo estudiadas, incluso si no tienen razones para creer que ese es el caso.

Paso a paso, estos Acólitos se dan cuenta de que un maestro oculto tiene su mirada fija en ellos. Tal vez reciban información que sus compañeros acólitos no conocen. Tal vez les den objetivos secretos que se contradicen con la misión original. O tal vez sean cuestionados o criticados mucho más que los demás durante un interrogatorio.

Al final el Acólito comprende que sus compañeros agentes son prescindibles, o al menos secundarios a los aspectos de la misión. Son las acciones del Acólito las que dictaminan el éxito de la misión. Siendo analizadas como si le arrancaran su alma, desnuda en manos de un ciego, que todo lo ve gracias a la mirada de la Inquisición del Emperador. Muchos son quienes se marchitan y perecen bajo ese resplandor, incapaces de afrontar la mirada o hacer frente a lo que saben que está siendo revelado.

A los Acólitos que pueden soportar el escrutinio, sin embargo, se les concede el rango de Interrogador. Algunos podrán pensar que el control al que fueron sometidos durante tanto tiempo ha terminado. Se equivocan, porque no ha hecho más que empezar; el juicio, el examen, y la indagación aumenta un centenar de veces. Aunque muchos son juzgados incapaces, este examen es un signo de que grandes cosas han sido anunciadas para el Interrogador; que es nombrado como el más grande entre los sirvientes de la Inquisición.

Efectos

Puntos de Destino: Gana un Punto de Destino adicional.

JUEZ

Los siguientes Paquetes de Transición están diseñados para ser usados por personajes que ascienden a la carrera de Juez.

Preparado para el Mando

"¿Fuerzas especiales, Verispex? Nosotros somos las fuerzas especiales."

–Juez Gordon Titus

La gran mayoría de Adeptus Arbites se componen de Arbitradores y Procuradores. De armadura negra y armados con escopetas y escudos de la represión, ellos son la cara de la justicia Imperial para el ciudadano medio del Imperio. Sus funciones son principalmente patrullar, la ejecución directa, y la represión. Junto a ellos están los técnicos Verispex quienes llevan las pruebas forenses, y los Castigadores que realizan entrevistas e interrogatorios de sospechosos. Por encima de ellos están los Comisarios, que pueden dirigir los esfuerzos de los Arbites extendidos por un planeta entero.

Sólo los Arbitradores más competentes son considerados para el ascenso al rango de Juez. Estos Arbitradores deben ser personas capaces de recitar de memoria pasajes de la Lex Imperialis, navegar por el laberinto bizantino de prioridad y jurisdicción, y manejar las herramientas de ejecución—mazo de choque, escopeta de combate, y bólter—con consumada habilidad. Un Arbitrador que pueda llevar a cabo una redada de supresión en la subcolmena y considerar cómo diez mil años

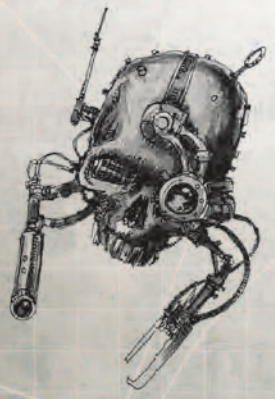
de jurisprudencia se aplican a una decisión actual que pueda llamar la atención de sus superiores, y lo sitúe en el camino hacia convertirse en Juez. Muchos Arbitradores no cumplen estas exigentes normas, pero los Adeptus Arbites no ponen en peligro las demandas de la ley. Los Jueces tienen un gran poder y una gran responsabilidad en su puesto, capaces de movilizar enormes fuerzas de Arbitradores para hacer frente a la insurrección y la rebelión con los duros castigos dictados por la Lex Imperialis. Muy pocos dentro del Imperio pueden darse el lujo de rechazar la petición de un Juez del Adeptus Arbites, ya que ellos poseen amplios poderes y autoridad dentro de su competencia.

Muchas facciones en la Inquisición tienen la costumbre de trabajar junto con los Arbites. De hecho, muchos Inquisidores cuentan con Arbitradores entre sus agentes de confianza. Estos Arbitradores podrían decidir trabajar más estrechamente con la Inquisición, renunciando a sus vínculos y autoridad dentro del Arbites para unirse a las filas de los Sagrados Ordos. Pero si no lo hacen, y optan por mantener sus vínculos con el Arbites, a menudo sus Inquisidores ven la sabiduría en ayudarles para que suban de puesto. Después de todo, los Jueces ejercen un poder y autoridad que no muchos Agentes del Trono poseen.

Con apoyo Inquisitorial, es más que probable la promoción de un Arbitrador a Juez, aunque no está garantizada. Sin embargo, el Adeptus Arbites espera que los Jueces recién ascendidos se pongan a su servicio, así como sus maestros. En estas situaciones es tradicional para los nuevos Jueces con relación Inquisitorial abandonar temporalmente el servicio de los Sagrados Ordos y ser asignados a un mundo desconocido para ellos (por lo general en el mismo sector). Teniendo en cuenta las responsabilidades y poderes de un Juez, colaborar con un Inquisidor es a menudo más como una asociación que una relación maestro/siervo. Aunque el Inquisidor es la mayor autoridad, pocos entre los Sagrados Ordos ignoran la experiencia, formación, e instintos de un Juez curtido. En pocas palabras, los Jueces son demasiado valiosos como aliados para rechazarlos a la ligera. Por ello, no es raro que un Inquisidor use su influencia a favor de un Acólito Arbitrador al ver que el Arbitrador tiene la oportunidad de llegar a su potencial como Juez y Agente del Trono. El respeto del Juez por la Lex Imperialis, el compromiso con la justicia, y la experiencia práctica duramente obtenida hace de ellos miembros comunes en las comitivas de Inquisidores puritanos, donde infunden miedo en los enemigos de los Inquisidores.

Efectos

Características: Incrementa la Inteligencia y Empatía en +3.
Corrupción: Elimina 1d5 Puntos de Corrupción.



MAGOS

Los siguientes Paquetes de Transición están diseñados para ser usados por personajes que ascienden a la carrera de Magos.

Acceso Denegado

"Me maldices ahora, pero te prometo que pronto vendrás suplicando por la sabiduría que he obtenido."

–Magos Deltanak (detenido y a espera del juicio)

Entre quienes participan en la Búsqueda del Conocimiento, están miembros del Adeptus Mechanicus que descubren una sabiduría tan terrible que se convierte en una carga casi insoportable sobre su alma. Estos individuos pueden verse involucrados en áreas de investigación consideradas anatema o expresamente prohibidas por el Culto Mechanicus. Sin embargo, un alto Magos con suficiente experiencia a veces se considera a sí mismo fuera de las limitaciones impuestas a los Tecnosacerdotes menores y continúa con sus investigaciones.

El conocimiento descubierto puede derivarse de tecnología xenos, lo que es contrario a la doctrina de que las máquinas no creadas por la Humanidad son corruptas. La investigación podría descubrir algún artefacto de ingeniería psíquica, como los utilizados por los Eldar en su creación del Hueso Espectral. Esto podría relacionarse con la naturaleza de la disformidad y aquello escondido en sus profundidades. Incluso puede relacionarse con el ámbito absolutamente prohibido de crear nuevas máquinas.

Un Magos involucrado en la búsqueda de ese conocimiento podría ser marginado o rechazado por sus compañeros. El Culto Mechanicus es conservador en extremo, y lento en adoptar nuevas tecnologías. Muchos Tecnosacerdotes creen que es mejor crear nuevos conocimientos que recuperar los antiguos. A pesar de este conservadurismo, muchas de las llamadas herejías han dado lugar a nuevas tecnologías, a veces después de décadas o incluso siglos de investigaciones realizadas por el máximo responsable de los Tecnoadeptos. Puede que el origen de una nueva tecnología sea purgado como 'tecnoherejía', sólo para elevarse siglos después con estatus sagrado.

Si esta investigación es desconocida para sus iguales, es prudente para el Magos alejarse de enemigos potenciales, al menos por un tiempo. Un Magos involucrado en tal misión podría cruzarse con aquellos fuera de esta orden, como Inquisidores, con quien comparta un interés común. Un Inquisidor cazando una perniciosa amenaza xenos, por ejemplo, podría valorar una alianza con un Magos particularmente conocedor de esa especie. Un agente que busca purgar un culto mutante puede encontrar una causa común con un Magos cuya especialidad particular es la limpieza genética.

Un Magos involucrado en investigaciones de este modo espera volver algún día a su orden. Allí, él se inclinará ante el altar del Omnissiah y compartirá sus conocimientos con el Dios Máquina. Si el Magos y los conocimientos que aporta son dignos, el conocimiento total se incrementa. Tal es el trabajo de su vida y la mayor recompensa de los que sirven al Dios Máquina.

Efectos

Talentos: Gana los Talentos Buena Reputación (Inquisición) y Enemigo (Adeptus Mechanicus).

El Rito del Pensamiento Lúcido

"Algunos dicen no conocer el miedo, pero en realidad quieren decir que han dominado su miedo, lo han conquistado, y luchado contra él. Yo fui como ellos una vez. Ahora, realmente no conozco el miedo. Es ajeno a mí; como la duda, la rabia, o la misericordia"

–Magos Arkenald, Maestro Artífice de la Forja-Almacén Epsilon 12

Así como un Magos avanza en su servicio al Dios Máquina y promueve la eterna Búsqueda del Conocimiento, va poco a poco sustituyendo los componentes biológicos de su cuerpo. Los brazos son remplazados por poderosas garras, las manos por tentáculos-manipuladores, los ojos por lentes de bronce capaces de ver lo microscópico, y adquiere conectores neurales que enlazan su cerebro al espíritu máquina de un cogitador. De acuerdo a la doctrina del Culto Mechanicus tiene la certeza absoluta de que la carne es débil, y la máquina superior. Sólo despojándose del cuerpo biológico inferior y remplazándose, parte por parte, el Hombre trasciende las limitaciones de la creación y evoluciona al siguiente nivel.

Sin embargo, no sólo es el cuerpo biológico lo que el Culto Mechanicus busca mejorar de esta manera. La mente en sí misma está sujeta a la sustitución y la mejora. Los Adeptos Biologus han dominado el arte de la neuromancia, extirpando partes específicas del cerebro y sustituyéndolas por componentes de mejora, como chips de memoria, ingramas y electroinjertos. La capacidad mental puede ser aumentada mejorando la corteza y sustituyendo la suave materia gris por el duro silicio, mucho más duradero. Mejorando radicalmente el cerebelo aumenta la capacidad del Magos para aprender y formular hipótesis.

Se acepta como esencial para la doctrina de la supremacía de la máquina que así como los órganos biológicos neurológicos se sustituyen con contrapartes mecánicas, también cambia la psique del Magos. Se vuelve cada vez más centrado y decidido, menos susceptible a las distracciones de una mente indisciplinada. Las emociones se alejan, para ser sustituidas por la dura y fría lógica. La máxima expresión de este artículo de fe central es el Rito del Pensamiento Lúcido.

Durante una cirugía ritual llevada a cabo por el más hábil y de mayor nivel de los Adeptos Biologus, todo el hemisferio derecho del cerebro del Magos se elimina y se sustituye por componentes máquina. La eliminación del hemisferio usado para controlar los aspectos intuitivos y creativos de la mente humana y su sustitución por una mejora mecánica del hemisferio izquierdo—que controla la lógica y el análisis—resultan en un cambio completo del individuo. Atrás han quedado los puntos débiles de la emoción, las distracciones de la empatía, y los cuidados de la interacción. En su lugar, los Magos encuentran su capacidad de aprender y analizar aumentada exponencialmente. Por primera vez en su vida, los Magos piensan con claridad, con la mente tranquila y centrada y capaz de comunicarse con la máquina como con un igual, aunque otros que no estén igualmente dotados pueden considerarse a ellos mismos separados de la realidad y volverse locos. Sus patrones de pensamiento son remodelados así como se crean nuevas conexiones sinápticas en lo que conserva de la materia gris del cerebro, que se mantiene viva mediante elixires anti-emoción horriblemente creados. Gracias a Dios, los Magos piensan como una máquina, y eso les hace estar mucho más cerca del Omnissiah.

Este rito es tan esencial que se usa como símbolo de la orden—el cráneo con el lado derecho sustituido por una máquina. Un Magos que recibe el Rito del Pensamiento Lúcido es un poderoso aliado para un Inquisidor; capaz de trabajar bajo gran presión y resistir tentaciones que seducen incluso a los Agentes del Trono más fuertes y puros de mente.

Efectos

Requisitos: El personaje debe poseer el Talento Rito de Pureza Mental.
Características: Incrementa la Inteligencia y Voluntad en +5 y reduce la Empatía en -10.

PSÍQUICO PRIMARIS

Los siguientes Paquetes de Transición están diseñados para ser usados por personajes que ascienden a Psíquico Primaris.

Juzgado por tus Compañeros

Convertirse en un Psíquico Primaris no es tarea fácil. La Scholastica Psykana juzga quién es digno de llevar el rango de Primaris, ya que es más que un simple titulo. Los Psíquicos Primaris son de los psíquicos más poderosos autorizados por el Imperio, y más aún, se les concede una confianza y responsabilidad que no se conceden a psíquicos menores. A lo largo del Adeptus Terra, los Psíquicos Primaris se sitúan en posiciones de poder y autoridad; en la Guardia Imperial incluso se les otorga posiciones de mando en el campo de batalla. Esto significa que la Scholastica Psykana no está dispuesta a conceder a un psíquico el rango de Primaris por casualidad.

Los posibles candidatos son llevados a una instalación de la Scholastica, donde son puestos a prueba y juzgados por otros Psíquicos Primaris. Estas pruebas adoptan muchas formas diferentes, y pueden durar semanas o incluso meses. Durante ese tiempo, el sujeto es llevado por agotadores regímenes de resistencia mental, su mente es puesta a prueba por telépatas de alto nivel que buscan grietas en su armadura mental, y se ve obligado a participar en duelos contra psíquicos de combate.

Parte de esta prueba sirve para ver como de poderoso es el candidato, pues no es raro que los psíquicos liberen mayores niveles de poder a medida que crecen y maduran. Un nivel psíquico delta puede haberse convertido en un gamma o incluso un beta desde que fue autorizado. Sin embargo, la Scholastica está más preocupada por saber lo resistente que es la mente del psíquico contra peligros tales como la posesión o la brujería psíquica. Ya que una de las ventajas de ser un Psíquico Primaris es la mayor independencia frente a la atenta mirada de la Scholastica Psykana y las autoridades Imperiales

en general, la Scholastica debe aprobar a quien opina que no caerá fácilmente presa de las fuerzas maléficas.

Las etapas finales de los Ritos de Autorización de los Primaris consisten en un profundo condicionamiento mental y en la incorporación de protecciones, runas, y otras defensas psíquicas en el cuero cabelludo y cráneo del psíquico. Solo este proceso tarda semanas, durante las cuales el psíquico vive en un estado de ensueño, respondiendo tan sólo instintivamente a impulsos de dolor/placer y a estímulos cerebrales durante el proceso de condicionamiento. Recuperarse toma más tiempo, aunque el resultado final es un psíquico que puede estar entre los más poderosos del Imperio y es digno del título de "Primaris".

Efectos

Características: Gana +5 en Voluntad. Pierde -5 en Resistencia.
Locura: Pierde 1d5 Puntos de Locura.
Corrupción: Pierde 1d5 Puntos de Corrupción.

Templado por el Fuego

"¡No me importa lo que te trajo aquí, será mejor que empuñes un arma láser o estarás tan muerto como el resto de nosotros!"

–Sargento Vitalie Orshenko a un recién llegado en el frente.

Muchos psíquicos de la Inquisición son enviados a servir a los Sagrados Ordos directamente desde la Scholastica Psykana. El voraz apetito de psíquicos por parte de la Inquisición nunca es saciado. Los Psíquicos se usan en interrogatorios, para proteger a sus maestros de ataques de brujas y demonios, por sus habilidades precognitivas y, por supuesto, por las peligrosas fuerzas que pueden desatar en el campo de batalla. Esto, más el hecho de que suelen tener una desafortunada tendencia a ser consumidos por sus habilidades, hace que la Inquisición exija psíquicos tan rápido como la Scholastica pueda proporcionar. De hecho, se sabe que los Inquisidores suelen tomar prometedores psíquicos de otros Adeptus Terra para lograr sus objetivos.

Por desgracia, esto suele significar que esos psíquicos están lamentablemente desentrenados en un área que la Inquisición encuentra muy útil—el arte de la guerra y el combate. La Scholastica Psykana se centra en la formación mental de un psíquico, no en su habilidad física, y muchas ramas de los Adeptus Terra están más preocupadas de la administración, los suministros, y el gobierno. Muchos psíquicos de la Guardia Imperial deben ser acompañados al campo de batalla por 'escoltas' que tienen la tarea tanto de protegerlos si se encuentran bajo un ataque directo, como de lidiar con ellos si sus poderes superan su control.

Un Inquisidor, sin embargo, a menudo necesita un psíquico que sea capaz de pensar con la cabeza fría en situaciones peligrosas, que pueda mantenerse físicamente a sí mismo, y que no sea completamente dependiente de sus poderes mentales. Tales psíquicos son difíciles de encontrar, por lo que ha surgido una tradición informal entre algunos Inquisidores, sobre todo aquellos que sirven en el Sector Calixis. Estos Inquisidores tienen el hábito de identificar psíquicos prometedores de entre sus operativos de bajo nivel. Estos psíquicos no son parte integral de las operaciones del Inquisidor, ni son irreemplazables. El Inquisidor los distribuye en tareas o investigaciones de poca importancia que los lleva a unirse a un regimiento de la Guardia Imperial que será enviado a una zona de combate. Algunos Inquisidores mencionan a sus psíquicos que se unirán a la unidad de la Guardia por la duración del combate, otros no.

La tarea asignada al psíquico por lo general tiene poca importancia. Es simplemente una excusa para hacer que el psíquico se sumerja en el crisol de la batalla. Después de todo, en una zona de guerra no hay no-combatientes, y el psíquico no tiene más remedio que aprender el oficio de soldado—combate cerrado, tácticas de unidades pequeñas y grandes, habilidades de supervivencia, entrenamiento con armas y otros talentos útiles—o morir.

Al fin, el maestro del psíquico vuelve por su siervo. Si todo ha ido bien, se encuentra con un psíquico curtido por los fuegos de la guerra, mucho más adecuado para su servicio con el Trono Dorado. Además, aunque formalmente no ha pasado por la aprobación de la Scholastica, la Inquisición no tiene problemas para conseguir que sea sancionado y aprobado como Psíquico Primaris. Por supuesto, en la guerra, la propia supervivencia no está garantizada, y muchos psíquicos no sobreviven a su prueba de fuego. Sin embargo, para la Inquisición, la rentabilidad potencial hace que valga la pena el riesgo.

Efectos

Características: Incrementa la Habilidad de Armas y la Habilidad de Proyectiles en +3, y gana +1 Heridas.
Habilidades: Si aún no los tienes, gana Saber Popular (Guerra) y Supervivencia como Habilidades Adquiridas.
Locura: Gana 1d10 Puntos de Locura.
Corrupción: Gana 1d5 Puntos de Corrupción.

SABIO

Los siguientes Paquetes de Transición están diseñados para ser usados por personajes que ascienden a la carrera de Sabio.

Maldición del Autosabio

"¿Irnos? ¡Por favor maestro, no, no podemos irnos ahora! ¡Solo faltan tres giga-archivos por compilar, no podemos irnos!"

–Adepto Lissen, 90 segundos antes de la detonación de la batería nucleónica de Nueva Thule

Muchos Adeptos son propensos a tener conductas extremas cuando tratan con su campo particular de experiencia o conocimiento especializado. Algunos estudiosos buscan cada nuevo hecho en relación con su campo en particular, mientras que hay agentes del censo que no abandonan un planeta hasta contabilizar al último ciudadano. Para algunos, la obsesión llega a ser tan profunda que comienzan a mostrar signos de psicosis, dando lugar a la contracción metafórica de lo que en algunos círculos se conoce como memo-virus.

Un individuo con memo-virus muestra una conducta obsesiva extrema, excesiva incluso para el más minucioso agente del censo. Son, en sentido literal, mental y físicamente adictos a la recopilación y procesamiento de la información. Por otra parte, no pueden ayudarse a sí mismos más que compartiendo esta información con otros, lo que lleva a la condición descrita como virus. Así, el memo, o dato, es el cuerpo buscando replicarse, y la víctima se conoce como autosabio. Un individuo que padece memo-virus no parece estar sufriendo en absoluto, a no ser que esté privado de una nueva fuente de datos. Entonces, la víctima presenta exactamente el mismo comportamiento que un adicto a las drogas en etapa de abstinencia; se sabe que algunos casos extremos han tenido consecuencias fatales.

La Inquisición, por supuesto, ha encontrado gran utilidad en los autosabios, debido a que viven, caminan, y hablan con cogitadores con un impulso incansable para descubrir cada dato oculto. Suelto en las catacumbas de los archivos de Prol IX, un autosabio podría descubrir secretos desconocidos para las generaciones de Decatálogos que han trabajado allí durante siglos. El único problema desde el punto de vista de un Inquisidor es el hecho de que la víctima no sólo busca adquirir y procesar los datos, también transmitirlos, participando en una corriente casi constante de hechos aparentemente inconexos e irrelevantes para cualquier oído cercano. El Inquisidor debe asegurarse de que los secretos recién descubiertos no se propagan a quien no debe conocerlos. Muchos Inquisidores amordazan a sus autosabios. A otros se les extirpa el habla por lo que se comunican a través de texto escrito. Estos son los llamados 'sabios silenciosos'.

Aunque los servicios de un autosabio son de gran valor para la Inquisición, los afectados por el memo-virus a menudo terminan como figuras trágicas. Se vuelven cada vez más adictos a la recopilación de información, hasta que al final no son capaces de comunicarse al mismo nivel que el resto de los Hombres. Sólo unos pocos afortunados terminan sus días como archivistas de los vastos repositorios de datos del Administratum, totalmente sumergidos en los océanos de información de todo un planeta. Los desafortunados se encuentran atados o abandonados, absorbiendo y procesando cada pedazo de dato disponible, hasta que la locura y la muerte los reclaman.

Efectos

Características: Incrementa la Inteligencia y la Percepción en +5. Reduce la Empatía en -10.

El Peso de la Verdad

"He tenido la pesadilla más horrible. Una pesadilla en la que mi cuerpo era desollado, capa a capa, mis órganos extraídos y mostrados ante mis ojos de forma que fui testigo de la ruina en que me habían convertido. Entonces desperté y todo lo que conocía era el dolor…"

–Adepto Ventus, Mnemonicus-Logi de la Oficina del Sub archivo Omega-M, 4949444.1

Durante un período de servicio a la Inquisición, es probable que un Acólito entre en contacto con una amplia variedad de secretos ocultos a la mayoría de los Hombres. Los Ordos de Calixis utilizan un número incalculable de adeptos, cada uno un experto sin igual en su campo, y preguntarse en quién se puede confiar para mantener los secretos de la Inquisición es una preocupación constante. Muchos son los Acólitos u otros contactos que simplemente descubren un secreto tan perjudicial que no se les puede permitir seguir viviendo. Estos desafortunados desaparecen, probablemente a manos de un Asesino del Culto a la Muerte u otro agente de la Inquisición, y nunca se les vuelve a ver. Algunos, sin embargo, son puestos bajo custodia para que su existencia pueda ser debatida y decidida.

Despertar atado a una silla mugrienta en el corazón de una masa palpitante de cables y sondas brillante es quizás uno de los más terribles suplicios que un Agente del Trono puede sufrir, especialmente porque son plenamente conscientes de que sus captores son sus antiguos jefes. Un Acólito puesto en cautividad de esta manera conoce la ruina que un experto Torturador puede causar en su mente y cuerpo, y su cordura es llevada hasta el límite así como sus captores actúan sobre él y comienzan el interrogatorio. Acompañando las preguntas a veces con la administración de sueros y elixires, cada uno con el propósito de provocar una respuesta biológica o psicológica para la que la víctima no tiene defensa. El Acólito revela cada rincón de su alma, cada secreto oculto en las profundidades de su mente inconsciente. Un médico habilidoso en las artes del Inquisidor puede deconstruir la psique del sujeto de tal manera que sólo le queda la esencia más pura, lo que hace que esa persona sea quien es. Tras eso, el hombre puede ser evaluado, y dictar sentencia—vida o muerte.

Aquellos juzgados indignos de vivir o, simplemente, demasiado peligrosos para conocer los secretos de la Inquisición son eliminados en ese mismo instante. Los más desdichados son reanimados sólo para que se cumpla su sentencia. Unos pocos afortunados son juzgados lo suficientemente fuertes como para soportar el conocimiento que poseen. Estos son revividos, con su psique reconstruida más fuerte y pura que antes.

Al despertar, el individuo es reconocido como digno y capaz de mantener los secretos de la Inquisición. Un nuevo mundo de secretos se abre para él, un hecho que en principio podría parecer el más grande de los honores. De hecho, muchos terminan lamentando el ser juzgados dignos, tan terribles son las cosas que deben saber y hacer en el nombre de los Sagrados Ordos de la Inquisición del Emperador.

Efectos

Características: Incrementa la Empatía en +10.
Locura: Gana 1d10 Puntos de Locura.

SOLDADO DE ASALTO

Los siguientes Paquetes de Transición están diseñados para ser usados por personajes que ascienden a Soldado de Asalto.

Entrenamiento de Soldados de Asalto de la Schola Progenium

"Primeros en vencer."

–Lema de la 1ª Compañia de Soldados de Asalto de Scintila

La Schola Progenium existe para adoptar niños cuyos padres murieron al servicio del Emperador y entrenarlos para convertirse en la piedra angular del Imperio. Los graduados de la Schola están repartidos por la sociedad Imperial: Administratum, Eclesiarquía, Adeptus Arbites, Adepta Sororitas, Comisariado, incluso la Inquisición. Pero para aquellos que demuestran ser particularmente agresivos y osados la Schola reserva el entrenamiento más difícil y peligroso. Esta es la formación de los famosos Soldados de Asalto de la Guardia Imperial.

El entrenamiento de los Soldados de Asalto comienza tras la educación primaria de la Schola Progenium, pero no la sustituye. Después de todo, se espera que los Soldados de Asalto sean algo más que guerreros. De cada uno se espera que tengan una educación y conocimiento Imperial y de historia básicos, y también que sean totalmente leales al Imperio (algo que la educación de la Schola trabaja diligentemente para impartir).

Aunque la inmensa mayoría de Soldados de Asalto son de la progenie, a veces un alto funcionario del Imperio (como un Inquisidor) utiliza su autoridad para apoyar el ingreso de un individuo en el Entrenamiento de Soldados de Asalto de la Schola Progenium. En estas situaciones, la Schola Progenium no distingue entre un nuevo recluta apenas adolescente y un curtido veterano con años de servicio, y las quejas que pudieran tener los veteranos son rápidamente silenciadas bajo el peso de la formación. Cuando (o si) los reclutas emergen como Soldados de Asalto, a menudo son retirados de su equipo y asignados a un jefe.

Apenas se escogen individuos para convertirse en Soldados de Asalto de esta forma, solo tras un acto de coraje y entrega. El candidato debe mostrar desarrolladas habilidades marciales, una fuerte mente resistente al terror y el pánico, y una profunda fe en el Credo Imperial. Naturalmente, el Inquisidor que lo avala tiene su propio, a veces oscuro, programa para patrocinar a un acólito en este entrenamiento. Los Soldados de Asalto son excelentes Agentes del Trono, a veces sirven como guardaespaldas de un Inquisidor en situaciones de gran peligro y son valorados por su formación marcial y su conocimiento.

A menudo, un candidato inusual es examinado a conciencia por un Abad Instructor antes de ser declarado apto para el entrenamiento con la progenie de Soldados de Asalto. También requiere un estudio riguroso con la Inquisición por parte del candidato a fin de adquirir los conocimientos ya aprendidos por el resto de la progenie—esto suele incluir entender el Táctica Imperialis, técnicas avanzadas de sigilo, y una comunión básica con los espíritus máquina de su equipo especial, como rastreadores de objetivo y mochilas antigravedad. En muchos

casos los 'verdaderos' Soldados de Asalto de la progenie no admiten las aptitudes de los forasteros, y prefieren mantenerse al margen. El candidato, después de todo, ha entrado en el programa con el apoyo de un poder superior, y muchos de la progenie dudan de sus cualidades para tal honor. En la práctica, los Abades Instructores están al margen de los aspectos sociales de sus cargos, y proporcionan al candidato tan solo la instrucción que se daría a cualquier otro. Más de un curtido veterano encontraría difícil tragarse su orgullo cuando no es tratado por los Abades Instructores de manera distinta que a un simple recluta aun sin examinar. Sin embargo, deben aguantarlo para completar su formación y cumplir las expectativas de su patrocinador.

Si el candidato resiste el régimen agotador del duro entrenamiento llega a ser un Soldado de Asalto Imperial. Sin embargo, aquellos apoyados por la Inquisición no se unen a una unidad de Soldados de Asalto, ni vuelven a la Guardia Imperial. En su lugar, estos Soldados de Asalto, con su formación completa, son tomados por su jefe para servir a un mayor propósito—un puesto fijo en el séquito de un Inquisidor.

Efectos

Características: Incrementa la Habilidad de Proyectiles y la Voluntad en +3. Si su Fuerza o su Resistencia es menor que 40, incrementa la característica correspondiente en +5. Reduce la Empatía en -10.

ASESINO VINDICARE

Los siguientes Paquetes de Transición están diseñados para ser usados por personajes que ascienden a Asesino Vindicare.

El Arte de la Muerte

Para aquellos que desafían el Imperio, solo el Emperador puede juzgar vuestros crímenes.
Solo en la muerte podéis recibir el juicio del Emperador.

–Lema del Oficio Asesinorum

La mayoría de Asesinos Imperiales son entrenados desde muy temprana edad, especialmente elegidos entre la población de mundos letales, sociedades guerreras de mundos salvajes, y cazarrecompensas de las ciudades colmena más peligrosas del Imperio. Pero, en ciertos casos raros, se encuentran reclutas excepcionales entre adultos que han demostrado ser los más temibles y despiadados asesinos, fuertes de mente, cuerpo, y fe. Ese recluta debe destacar entre sus iguales, con un talento único y capaz de ejecutar un asesinato de diversas formas. Astuta o directamente, el procedimiento del asesino se valora más cuidadosamente antes de ser designado como candidato potencial para convertirse en un Asesino Imperial.

El Oficio Asesinorum

El Oficio Asesinorum es una de las organizaciones más secretas en el Imperio. Su oculto Gran Maestre es uno de los Altos Señores de Terra, la cábala de individuos asombrosamente poderosos cuyas decisiones afectan a billones de personas e inmensas extensiones del Imperio.

Sólo los Altos Señores pueden solicitar el despliegue de un Asesino Imperial, por temor a que sus propias armas puedan usarse contra ellos. Se dice que en un pasado distante, los Grandes Maestres utilizaron asesinos para sus propios fines, y se llegó a un reinado de terror incluso para los propios Altos Señores. En las anárquicas Guerras de la Venganza, el propio Gran maestre cayó bajo la hoja de un Asesino. A raíz de estos acontecimientos, la Inquisición se centró en mantener un cierto nivel de vigilancia sobre el Oficio Asesinorum con la fundación del Ordo Sicarius.

Para los pocos que conocen su existencia, el Oficio Asesinorum es a menudo considerado como la última herramienta Imperial de destrucción y diplomacia. En un Imperio que se extiende por toda una galaxia, hay muchos que creen que pueden desafiar su autoridad. Algunos simplemente anhelan tener independencia del Credo Imperial y la burocracia sin fin de los Adeptus Terra. Otros han caído bajo la dominación de los herejes y los oscuros susurros del Caos. Este es el campo de batalla de los Asesinos, para castigar a los errados, a los tontos, y a los demasiado ambiciosas para purgar a los enemigos del Emperador.

Los Gobernadores Planetarios y los Comandantes Imperiales en todo el Imperio deben entender que el abuso de su poder no es tolerado, y resultan en la justicia de la espada, el veneno y los disparos. Algunos pueden ser capaces de evitar a los Jueces de los Adeptus Arbites, huir de la ira de los Adeptus Astartes, o esconderse de los soldados de la Guardia imperial, pero muy pocos son realmente capaces de escapar de la venganza de un Asesino Imperial.

Estos candidatos inusuales son identificados por algunos Inquisidores u otros agentes Imperiales de alta posición por todo el Imperio, todos ellos como parte de una red de información gestionada por los maestros ocultos del Oficio Asesinorum. Algunos Inquisidores de vez en cuando hacen una solicitud para que un acólito especialmente prometedor sea entrenado, negociando con el deseo del Oficio Asesinorum para mantener buenas relaciones con el Ordo Sicarius.

Si un asesino particularmente dotado cumple con los requisitos adecuados, se le da la oportunidad de demostrar sus habilidades. El candidato es contratado de forma anónima para matar a un objetivo especialmente difícil, a veces otro asesino de su mismo calibre o una tarea de dificultad similar. Si el candidato pasa esta primera prueba, se le da un pasaje a Terra a bordo de una nave rápida. A su llegada, está sedado y cegado y es llevado al Templo que lo ha elegido.

Allí, recupera sus sentidos, y comienza su iniciación en las tradiciones y técnicas de ese Templo. Su entrenamiento ha comenzado. Una y otra vez es llevado al borde de la muerte en los letales escenarios brutalmente diseñados para instruir a los candidatos en los métodos de ejecución propios del Templo. Si el candidato sobrevive a este entrenamiento sin piedad, sus habilidades son pulidas como un cuchillo bien afilado. Tras un largo período de tiempo, se convierte en un arma viviente, un instrumento del Juicio del Emperador.

Al terminar su formación, el candidato es inducido mediante drogas en un breve estado catatónico y purificado mediante óleos sagrados. Su cuerpo es bendecido y mejorado, ritual, biónica y genéticamente para aumentar su velocidad, tiempo de reacción, y precisión. Recibe condicionamiento hipnótico para endurecer su mente contra cualquier amenaza moral, y los restos de su vida anterior son desechados, quemados hasta las cenizas.

Cuando despierta, es un agente del Oficio Asesinorum. Su vida anterior ha terminado, y se pone la sintepiel negra de un Asesino Imperial—un símbolo de luto por las vidas que ha extinguido en el nombre del Emperador.

Efectos

Características: Incrementa la Habilidad de Armas, la Habilidad de Proyectiles, la Voluntad, y la Agilidad en +5.
Locura: Gana 1d10 Puntos de Locura.
Puntos de Destino: Pierde 1 Punto de Destino. Este es eliminado después de recibir los Puntos de Destino adicionales por convertirse en Agente del Trono (ver página 10).

Los Templos de los Asesinos

Los Asesinos Imperiales del Oficio Asesinorum son adoctrinados en uno de los muchos Templos secretos. Cada Templo practica el arte de la muerte en su propio estilo, y entrena a sus asesinos para usar un equipo de batalla altamente especializado y técnicas para llevar a cabo asesinatos. Cuatro de los más importantes Templos se resumen a continuación:

Vindicare: Los Asesinos del Templo Vindicare dominan las artes del sigilo y el asesinato a larga distancia. Tiradores sin par, los Asesinos Vindicare traen una muerte sin honor a los enemigos del Emperador con la precisión de un francotirador.

Callidus: El más sutil de los Templos de los Asesinos, los Asesinos Callidus utilizan la droga que altera la forma, conocida como polimorfina para adoptar un disfraz casi impenetrable. El Asesino Callidus es un arma viviente, a menudo se cuela tras las líneas enemigas para asesinar a un individuo en particular y tomar su lugar. A menudo la desinformación que siembran es tan eficaz como sus artes más letales.

Eversor: El Templo Eversor se especializa en tácticas de choque y terror, y sus Asesinos son brutales instrumentos de destrucción. Los Asesinos Eversor están diseñados para ser máquinas sobrehumanas de matar con mejoras biónicas, genéticas, y químicas. Además, la mente del Asesino se centra por completo en la aniquilación de sus objetivos con técnicas de psico-condicionamiento y una amplia gama de drogas de combate, convirtiéndolo en una máquina de matar casi imparable. Estos asesinos hiper-agresivos son cuidadosamente almacenados en crio-suspensión entre misiones.

Culexus: Entre los más siniestros de los Templos de los Asesinos, los Asesinos Culexus se despliegan para destruir psíquicos, brujos, y otros enemigos que usen poderes de la disformidad. El Templo Culexus acoge a Intocables, personas con una huella psíquica nula en la disformidad y, por tanto, opuesta a los psíquicos y sus extrañas habilidades. Estos asesinos son seres sin alma, horribles criaturas que son estrechamente observados y controlados por el Templo.

PAQUETES DE TRANSICIÓN GENERALES

Los siguientes Paquetes de Transición están diseñados para múltiples carreras. Cada uno proporciona beneficios generales que pueden ser útiles a muchos Agentes del Trono, y representa los sucesos que le pueden pasar a prácticamente cualquiera. Un Acólito que no tuvo acceso a Poderes Psíquicos puede considerar Abrir el Ojo de la Mente, por ejemplo, para liberar su potencial psíquico completo. Por otro lado, si un personaje está cerca de ahogarse en la Corrupción o la Locura, puede estar dispuesto a pagar el alto precio de purgarse de su carga con Limpiado y Purificado o Un Nuevo Propósito.

Un Nuevo Propósito

"¿Que recuerdas acerca de vuestras operaciones en la Mina Gorgónida?"

"No quiero ser impertinente señor, pero ¿de que lugar me habla?"

–Sujeto desconocido sometido a limpieza mental

Carrera Ascendida: Cualquiera.
La Locura es un problema constante para los agentes de los Sagrados Ordos. Los terrores que deben afrontar de forma continua pueden conducir fácilmente a las personas más débiles a la locura. Los Agentes del Trono no son así. Sin embargo, incluso ellos no pueden soportar los horrores que deben enfrentar y salir ilesos. Demasiados Agentes del Trono son retirados del servicio de los Sagrados Ordos antes de tiempo, exiliados en sanatorios o clínicas de reposo donde sus peores enemigos son sus propios recuerdos e imaginación retorcida y angustiosa.

Para muchos, aquí termina la historia. Sin embargo, algunos individuos tienen la fortaleza mental necesaria para combatir a pesar de sus prisiones mentales. Estas personas son muy escasas. Sin embargo, la Inquisición se esfuerza en reclutarles, y por tanto un Agente del Trono es mucho más probable que se recupere de sus pesadillas mentales que la mayoría.

Si un Agente del Trono demuestra dicha capacidad, la Inquisición posee ciertos recursos que varían en función del Agente del Trono, así como los caprichos de sus superiores. Algunos eligen una larga recuperación en planetas paraíso reservados a la nobleza Imperial, o en mundos dedicados a los Adeptus Ministorum. Pasar una temporada rodeados por reliquias y símbolos de la fe Imperial pueden hacer mucho por restaurar y reforzar la propia fortaleza mental. Otros Inquisidores prefieren la limpieza, reprogramación y condicionamiento mental. Estas técnicas son brutales e invasivas. Sin embargo, a menudo la forma más efectiva para reparar una mente dañada es obligarla a olvidar el trauma que sufrió en primer lugar.

Un Agente del Trono sometido a este proceso emerge con una claridad y fortaleza mental recién descubiertas, dispuesto a seguir sirviendo a sus superiores contra los horrores que acosan la humanidad. Y si el proceso deja al sujeto más apagado y con menos agudeza mental, es un pequeño precio a pagar.

Efectos

Locura: Pierde 1d10+4 Puntos de Locura y cualquier Trastorno que poseyera.
Características: Reduce la Inteligencia en 1d5+2
Patrones Familiares: Aunque los pensamientos se calman, aún se pueden reconocer patrones familiares. A discreción del DJ, en caso de que el personaje obtenga Trastornos en el futuro, deberá obtener automáticamente los Trastornos que poseía antes de adquirir este Paquete de Transición.

Limpiado y Purificado

"En el dolor está la redención. En el juicio está la salvación."

–Mantra del Flagelante

Carrera Ascendida: Cualquiera.
Pocos miembros de la Inquisición pueden cumplir sus funciones y mantener su alma pura e inmaculada. La naturaleza retorcida de los enemigos maléficos y corruptos, las maquinaciones de la infestación xenos, y la influencia puramente corrupta de la disformidad—todos son peligros a los que un Agente del Trono se enfrenta a lo largo de su carrera. Todas ellas son también amenazas para no solo su cuerpo físico, sino también su alma.

Este problema es muy común entre las fuerzas militantes del Imperio. Si la corrupción no es grave, las personas contaminadas siguen siendo utilizadas para satisfacer las necesidades del Imperio. Sin embargo, con demasiada frecuencia esa corrupción es suficientemente abrumadora como para condenar a esas personas, y podrían condenar a sus compañeros también. En ese caso, la doctrina Imperial es tan cauta como implacable, manifestando que aquellos que se vuelven 'irreversiblemente contaminados' merecen una muerte rápida.

Pero, a veces, esas personas son demasiado valiosas para ser dejadas de lado. En estos casos raros, la Inquisición puede usar ciertas técnicas para purificar el alma de un individuo. Estas son exhaustivas, invasivas, y requieren cierto tiempo. Las técnicas suelen consistir en una combinación de flagelación, cirugía de confesión, oración, ayuno contemplativo, y compuestos químicos y vita-purificadores circulando directamente a través de su cuerpo. Es un proceso tremendamente caro que sólo pueden usar las más poderosas organizaciones del Imperio. E incluso entonces, la supervivencia del individuo no está asegurada.

Quienes emergen de este proceso han sido purificados, revividos, y se reafirman en sus deberes para con el Trono Dorado. Se limpian sus cuerpos de tumores malignos, así como se limpia su alma de oscuridad, y en cierto modo, les han concedido una segunda vida que puedan gastar dando servicio.

Efectos

Corrupción: Elimina 1d10+4 Puntos de Corrupción y pierde cualquier Depravación y Mutación que poseyera.
Características: Reduce la Resistencia en 1d5+2.
Tendencias Oscuras: Aunque tu cuerpo y alma son puros, podrían caer de nuevo en sus antiguas Tendencias Oscuras. A discreción del DJ, si el personaje obtiene alguna Depravación o Mutación en el futuro, deberá obtener automáticamente los Trastornos que poseía antes de adquirir este Paquete de Transición.

Héroe de la Inquisición

Tu nombre será recordado durante milenios.

–Grabado en la entrada de la Sala de los Héroes del Palacio Lúcido

Carrera Ascendida: Cualquiera.
Aunque la Inquisición es una organización secreta, las obras de algunos todavía pueden destacar. Contrariamente a la creencia popular, no se tiene por qué ser un Inquisidor para ser famoso entre las filas de los Sagrados Ordos. Durante la Cruzada de Angevin, el Cruzado Welgon Rouss llegó a ser un héroe entre el personal Inquisitorial por el valor de sus acciones en el mundo Gelmiro Tertius durante la Guerra de Bronce. Cuando los rebeldes hechiceros-psíquicos invocaron demonios caídos y atacaron a las puertas de la Sub-Colmena Mortia-5, Rouss se quedó solo contra su embestida. Aunque las puertas principales habían sido hechas pedazos, la brecha era sólo lo suficientemente amplia como para que pasaran tres hombres comunes, y este fue el lugar donde Rouss permaneció. Con su escudo de supresión y espada de energía bendita, contuvo la incursión demoníaca durante cuatro horas, hasta que las fuerzas del Cazador de Demonios Markus Eddards-Konnor se lanzaron al asalto hacia el corazón de las tropas maléficas y las dispersó a los vientos. Rouss pasaría a liderar a los guardaespaldas de no menos de cuatro Lores del Cónclave Calixiano.

En siglos más recientes, la Juez del Adeptus Arbites Astrid Skane se hizo famosa entre la Inquisición, cuando arrancó de raíz una serie de sectas de placer entre la nobleza de las colmenas de Scintilla. La influencia maligna de las sectas se extendía hasta más allá del gobierno mundial y sus zarcillos habían arraigado profundamente en el Magistratum. Skane acabó luchando en una batalla solitaria contra adversarios que detentaban tanto poder político como militar. Su éxito (junto con varios aliados del Tricorne) finalmente la introdujo en las filas del Cónclave Calixiano y la elevó a la condición de Inquisidora.

Huelga decir que no todas las acciones tienen por qué ser tan espectaculares como estas, pero deben estar fuera del alcance de lo que se espera del Agente del Trono, a fin de que sus acciones sean advertidas por el amplio Cónclave. Organizando independientemente investigaciones y operaciones cruciales, rescates heroicos de personal Imperial importante, descubrir por su cuenta importantes pistas de preguntas largo tiempo sin respuesta, todo esto puede hacer que la estrella de un Agente del Trono ascienda a ojos de la Inquisición Calixiana.

Esta clase de individuos encuentran muchas puertas abiertas para ellos que de otro modo estarían cerradas; entrenamiento avanzado, el mejor equipamiento, y muchas oportunidades para avanzar de rango. Sin embargo, la ascensión tan rápida a través de la Inquisición es probable que le granjee miradas hostiles. Un Agente del Trono de cuyo nombre se habla en muchos lugares es probable que gane detractores y enemigos—ya sea por resentimiento, diferencias doctrinales, o razones más oscuras—que ni siquiera conoce, hasta que es demasiado tarde.

Efectos

Características: Incrementa la Empatía en +5.
Talentos: Gana Protocolo y Buena Reputación (Inquisición) si no los tenia. Si los tenía, aumenta la Influencia en +2. En cualquier caso el DJ elige en secreto una facción de la Inquisición. Gana el Talento Rival para esa Facción.
Heridas de Guerra: Pierde una Herida. Como resultado de las lesiones, reemplaza una parte del cuerpo a tu elección con un implante biónico de Calidad normal.

Único Superviviente

"Trescientas almas cayeron con la Cápsula de Desembarco Tres. Solo una regresó a la órbita."

–Informe sobre la Masacre del Desembarco de Mara

Carrera Ascendida: Cualquiera.
Los trabajos de los Sagrados Ordos no suelen ser simples o seguros. La Inquisición pelea contra tres tipos de enemigos de la humanidad—el externo, el interno, y el de más allá—en sus formas más peligrosas y engañosas. La infracción de la ley y la mala conducta son manejadas por los Arbites y Agentes de la Ley, mientras que las guerras son resueltas por la Guardia Imperial, la Armada Imperial, y los Marines Espaciales. La Inquisición abarca aquellos demasiado peligrosos para los primeros, y demasiado sutiles y discretos para los últimos. No es raro que sus agentes estén constantemente jugando con la muerte.

Por eso, tampoco es raro que un Agente de Trono sea asignado temporalmente a un equipo o séquito—posiblemente por sus talentos o conocimientos especializados—cuya misión ha resultado ser mucho más letal de lo que parecía a primera vista. Tal vez los enemigos del equipo descubrieran la participación de la Inquisición, y en lugar de huir de la ira de los Sagrados Ordos, decidieron atacar de frente. Asaltos suicidas, emboscadas mortales, o incluso el comienzo de insurrecciones o guerras son posibles, y muchas veces ni siquiera un equipo de Agentes del Trono puede sobrevivir ileso. O simplemente el equipo quedó atrapado en algo inesperado y sin relación. Tres células de acólitos del Gran Inquisidor Caidin fueron exterminadas en Tranch cuando la Multitud Pálida alzó al planeta en rebelión, solo quedaron atrapados en el lugar equivocado en el momento equivocado. Más trágico fue el caso del Interrogador Hawle, que lideraba un grupo de eruditos y sabios a la Biblioteca del Conocimiento de Fenksworld para guiar décadas de investigación. Su barco fue encontrado a la deriva veinte años después de salir—su Campo Gellar aparentemente falló durante el viaje.

A veces, sin embargo, un Agente de Trono sobrevive a unas circunstancias que mataron a todo su equipo, y surge malherido, pero indemne. Algunos miembros de los Sagrados Ordos rechazan a estas personas, considerándolos malditos o gafes. Otros, sin embargo, prefieren emplear a estos supervivientes, razonando que alguien que ha engañado a la muerte una vez probablemente sea capaz de hacerlo de nuevo.

Efectos

Características: Incrementa la Percepción en +5, y la Agilidad y la Voluntad en +3. Reduce la Empatía en -5.
Cicatrices: Gana 2d5 Puntos de locura y pierde un Punto de Destino (después de recibir los Puntos de Destino adicionales por convertirse en un Agente del Trono). Como resultado de las lesiones, reemplaza una parte del cuerpo a tu elección con un implante biónico de Calidad normal.

Se Abre el Ojo de la Mente

"Yo he visto cosas… que no querrías creer."

–Interrogador Albin Thrace, recién llegado tras ser sancionado

Restricciones: Los Psíquicos Imperiales y Tecnosacerdotes no pueden adquirir este Paquete de Transición.
Requisitos: Factor Psíquico 1+ o Poder Latente (Rasgo).
Carrera Ascendida: Interrogador, Inquisidor, Psíquico Primaris, Sabio.
La mayoría de psíquicos detectados son aún jóvenes y sus poderes son toscos e inmaduros. Ellos son recogidos por las Naves Negras y enviados a la Sagrada Terra, donde son juzgados en función de su habilidad y potencial. De acuerdo con la Ley Imperial, esto es algo a lo que todos los psíquicos deben someterse, y la gran mayoría lo hacen. El resto—rebeldes, brujos, y renegados—son cazados, para ser enviados a las Naves Negras, o quemados en la pira. De hecho, uno de los deberes de la Inquisición, sobre todo el Ordo Hereticus, es hacer precisamente eso.

Sin embargo, hay casos en que los poderes psíquicos se manifiestan en los individuos más tarde en su vida. A veces estas personas ya son funcionarios de los Sagrados Ordos. En estos casos, esa persona (y posiblemente sus superiores, dependiendo de como descubra el individuo sus nuevos poderes) se enfrenta a una elección. Una opción es intentar ocultar sus habilidades a quienes lo rodean. Esto puede ser difícil; los efectos de los poderes psíquicos se reconocen fácilmente, y los funcionarios Imperiales están siempre alerta contra los renegados. Sin embargo, su estatus en la Inquisición puede ayudarlo, ya que un Inquisidor y su séquito más cercano se consideran fuera del alcance de la ley Imperial. Su segunda opción es exactamente lo contrario; confesar y entregarse voluntariamente a las Naves Negras. Claro que, para los Inquisidores puritanos, esta es la única opción.

Quienes viajan a la Santa Terra para ser juzgados por la Scholastica Psykana corren el riesgo de ser sacrificados para potenciar el Astronomicon o alimentar al Dios-Emperador con sus almas. Sin embargo, el riesgo es mucho menor para un Agente del Trono de confianza. Sus años de servicio habrán endurecido su mente contra los horrores que conducirían a un alma menor a la locura, y su experiencia no debe ser subestimada.

La mayoría de Agentes del Trono regresan para servir junto a sus compañeros tras varios años. Sus mentes se pulen y se abren por el riguroso entrenamiento de la Scholastica Psykana, y sus almas se fortalecen frente a la disformidad.

Efectos

Factor Psíquico: Incrementa tu Factor Psíquico en +1. Si aún no tenias Factor Psíquico, ganas Factor Psíquico 1. Selecciona un Poder Psíquico Mayor y dos Poderes Psíquicos Menores del Libro Básico de **Dark Heresy**.
Sancionado: Gana el Rasgo Psíquico Autorizado (Libro Básico de **Dark Heresy**, pág. 26), pero aumenta la edad en 1d5 años en vez de 3d10. Tira una vez en la Tabla 1-5: Efectos Secundarios de la Autorización.
Características: Reduce la Resistencia en 1d5.

Carreras Ascendidas

"Un golpe desde las sombras, y podré cambiar el rumbo de esta batalla."

–Asesino Vindicare, nombre en clave LIIVI

Las siguientes Carreras Ascendidas utilizan la misma estructura básica y normas que las Carreras Profesionales del Capítulo II del Libro Básico de **Dark Heresy**. Todo el equipo inicial, a menos que se indique lo contrario, es de calidad normal.

Habilidades

Si por algún motivo no las posee, cualquiera de las siguientes Carreras Ascendidas tiene acceso a las Habilidades Leer/Escribir, Hablar Idioma (Gótico Clásico), y Competencia Tecnológica como Mejoras de Élite a un coste de 200xp cada una.

Rasgos Ascendidos

Cada Carrera Ascendida tiene una habilidad especial que la distingue de las demás. Además, cada Carrera Ascendida tiene una selección de Rasgos Ascendidos que el personaje puede elegir cuando adquiere la Carrera Ascendida. En cualquier caso, gana el Rasgo Ascendido asociado con esa Carrera Ascendida y además puede elegir un Rasgo adicional de entre la selección de esa Carrera Ascendida.

De Interrogadores a Inquisidores

La incorporación de la Carrera Inquisidor que se muestra aquí intenta representar la capacidad de jugar como un Inquisidor desde el principio al utilizar **Ascension**. Los Paquetes de Transición para la Carrera Inquisidor incluyen un período relativamente corto de tiempo actuando como Interrogador, lo que representa un individuo altamente motivado o bienaventurado al que se concede la insignia en ese corto plazo.

Muchos Inquisidores pasan una cantidad significativa de tiempo como Interrogador, y si el DJ lo prefiere, en lugar de esto puede tratar la Carrera de Inquisidor como un Paquete de Mejora de Élite que requiere de que un personaje primero complete al menos un (y puede que más, dependiendo del DJ) Rango en la Carrera Interrogador. Esta opción implica que la concesión de la insignia es por completo decisión del DJ y es probable que ocurra durante la propia campaña. Esto podría ser una oportunidad de reconocer los talentos de un grupo de rol particular en un contexto ceremonial.

Cuando se usa esta opción, un Agente del Trono con la Carrera Interrogador puede cambiar a la Carrera Inquisidor en el momento que el DJ considere oportuno. Normalmente esta ocasión es algo trascendental, aunque las circunstancias exactas pueden variar según el estado actual de la campaña.

Realizar la Transición

Convertirse en Inquisidor de este modo se considera una Mejora de Elite que cuesta 2000xp y requiere el permiso del DJ. Un Interrogador que cambia a la Carrera de Inquisidor abandona su Carrera Ascendida—aún puede adquirir mejoras de cualquier antiguo rango que tuviera previamente a discreción del DJ, pero a partir de ese momento solo obtendrá nuevas mejoras de la Carrera Inquisidor de su Rango actual. El personaje pierde el Rasgo Ascendido Su Mano Derecha y lo remplaza por Voluntad Indomable de la Inquisición. El personaje no gana ningún Rasgo Ascendido adicional de la Carrera Inquisidor, pero puede intercambiar cualquier otro Rasgo Ascendido (a excepción de Talentos y Habilidades Naturales) para obtener un Rasgo Ascendido a su elección disponible para la Carrera de Inquisidor.

Ejemplo

El personaje de Dark Heresy de Ross es el clérigo Zane Tokari. Zane ha llegado hasta el Rango 11 de Interrogador. Recibido el permiso del DJ y tras gastar 2.000xp, Zane puede convertirse en un Inquisidor de Rango 11. Zane pierde el Rasgo Ascendido Su Mano Derecha y gana Voluntad Indomable de la Inquisición. También intercambia su Rasgo Ascendido Maestro Interrogador por La Convicción es la Fuerza. Zane puede seleccionar cualquier mejora de los Rangos 9-11 de Interrogador, los Rangos 9-11 de Inquisidor, y los Rangos 1-8 de Clérigo. Sin embargo, para obtener mejoras de Rangos superiores, Zane sólo podrá adquirir mejoras de la Carrera Inquisidor.

Transición desde otras Carreras Ascendidas

Si el DJ lo desea, puede permitir que otros personajes cambien a la Carrera de Interrogador como si fuera un Paquete de Mejora de Élite. El DJ sigue el mismo proceso que el presentado arriba, excepto que el personaje puede elegir mantener un Rasgo Ascendido de su carrera anterior, a continuación, obtiene sólo el Rasgo Ascendido Su Mano Derecha de la Carrera de Interrogador. Entonces finalmente, el Interrogador recién nombrado puede progresar hasta convertirse en un Inquisidor. Sin embargo, el DJ debería pensar cuidadosamente antes de permitir a un jugador hacer esto.

Las siguientes carreras no pueden cambiar a Interrogadores: Asesino del Culto a la Muerte, Asesino Vindicare y Magos.

Asesino del Culto a la Muerte

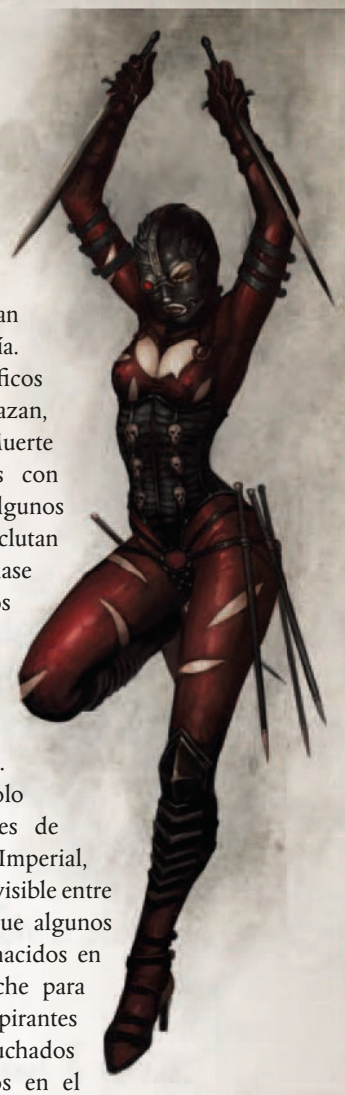
"Deja que esta muerte sea sagrada para el Emperador, deja que esta sangre sea su sacramento. Con esta hoja, yo te bendeciré…"

–Dakloss, Asesino del Circulo Interior de los Tres Veces Benditos

Se sabe que existen incontables Cultos a la Muerte, dispersos a lo largo y ancho del Imperio, desde mundos densamente poblados del Segmentum Solar a los más aislados de los planetas fronterizos. Los Cultos a la Muerte son básicamente sectas religiosas formadas por asesinos desalmados dedicados a derramar la sangre de los enemigos de la Humanidad honrando la sangre de los mártires (la semilla del Imperio) y al Emperador de la Humanidad. Todos estos cultos son muy secretos, y tienen una amplia gama de prácticas rituales. Como tales, la mayoría de Cultos de la Muerte se mueven por un limite peligroso entre la dedicación fanática al Credo Imperial (expresada de manera muy singular) y la absoluta herejía doctrinal. Muchos, de hecho, sobrepasan esa línea. Por lo que se vuelven peones, a voluntad o inconscientes, de los poderes de la ruina. Muchos cultos han caído en brazos del Dios de la Sangre o el Príncipe de los Placeres mediante prácticas rituales cada vez más extremas. No es raro que la Eclesiarquía vigile los Cultos a la Muerte con desconfianza y la Inquisición se mantenga alerta.

La vida de un Asesino del Culto a la Muerte está dedicada a la muerte ritualizada. No hay dos Cultos a la Muerte totalmente iguales, pero todos creen que la adoración final al Emperador es dedicarse a destruir a los enemigos de la Humanidad. Los Asesinos de los Cultos entrenan sin fin con una amplia gama de armas, puliendo sus habilidades para que cada golpe, cada gota de sangre derramada sea una ofrenda al Emperador. A menudo, miembros de los Cultos realizan prácticas desviadas de su objetivo real, incluyendo devorar carne humana en rituales caníbales y ceremonias orientadas a beber sangre. Muchos Cultos a la Muerte evitan el uso de armas a distancia, aunque algunos usan armas de corto alcance, como shurikens, estiletes, etc. Muchos Cultos a la Muerte prefieren utilizar varias armas cuerpo a cuerpo especializadas y perfectamente conservadas, como mitones con cuchillas, espolones afilados con forma de garras de águila, u hojas enteras talladas en huesos de sus fieles.

Los objetivos de los Asesinos del Culto a la Muerte son aquellos que los líderes del culto consideran que merecen la muerte. Pocos cultos participan en asesinatos indiscriminados, ya que las autoridades locales tarde o temprano los desafiarían, aunque los de regiones más aisladas a veces lo hacen. La mayoría suelen concentrar sus esfuerzos en un grupo particular de enemigos. Algunos persiguen a quien consideran herético a ojos del Emperador, tal vez los seguidores de un Culto a la Muerte rival, o nativos de un planeta que una vez desafiaron la voluntad del Emperador. Otros cazan determinadas especies de alienígenas. Algunos cultos defienden un territorio específico, creyendo tal vez que el propio Emperador pasó una vez por allí y cualquiera que traspase esa tierra santa debe ser asesinado. Los Miembros de los Cultos se creen purificados por consumir los cadáveres de sus enemigos, reclamando su fuerza para sí mismos. Muchas ofrendas de sangre son presentadas al Emperador en peregrinajes a una gran Catedral de la Eclasiarquía.



Además de ser específicos con aquello que cazan, muchos Cultos a la Muerte son igual de estrictos con aquellos que reclutan. Algunos Cultos a la Muerte reclutan solo de una región o clase en particular. Otros reclutan asesinos de entre aquellos que no tienen esperanza, como huérfanos de bandas colmena o refugiados. Algunos más reclutan solo de entre los seguidores de una rama del Credo Imperial, creando así un núcleo invisible entre los fieles. Se rumorea que algunos cultos raptan a recién nacidos en la oscuridad de la noche para ser criados como aspirantes por extraños encapuchados hasta que son iniciados en el culto. Algunos cultos entrenan sólo a hombres, otros entrenan sólo a mujeres, recitando una multitud de razones tan variada como los propios cultos.

Cuando no se dedica a cazar, un Asesino del Culto a la Muerte perfecciona sus habilidades marciales, reflexiona sobre aspectos del dogma del culto, o participa en sangrientos rituales. Muchos de estos rituales incluyen el derramamiento de sangre de alguna manera. A veces, es la sangre de los adeptos de la secta la que es derramada, recordando a quienes se sacrificaron por el Emperador en nombre de la Humanidad. Otros realizan macabros rituales sacrificando enemigos capturados, situando al culto peligrosamente cerca de la herejía y la excomunión.

Por sus habilidades, muchos Asesinos del Culto a la Muerte terminan al servicio de Inquisidores. Puede parecer que no existe ninguna conexión entre los dos grupos. Por el contrario, los Inquisidores realizan algún tipo de pacto con algún Culto a la Muerte, tal vez para que ignoren una transgresión doctrinal a cambio de uno de sus miembros. En algunos casos, un Inquisidor ha sido admitido entre los miembros de un culto o ha persuadido al culto para admitir a un Acólito de confianza y enseñarle las artes de la muerte en que se especializan.

Para convertirse en Asesino de Culto a la Muerte, uno debe mostrar exquisitas dotes marciales y dedicación absoluta al Emperador. Es esta combinación única de experiencia mortal y fervor religioso la que hace a los Asesinos del Culto a la Muerte las armas letales que son. Con uno de ellos, un Inquisidor puede estar seguro de que cuenta con el servicio de alguien dedicado a una causa de la que nunca se retirará voluntariamente.

EQUIPO, HABILIDADES Y TALENTOS INICIALES

Talentos: Protocolo (Culto (Cultos a la Muerte)) (Talento de Influencia).
Equipo: Dos espadas de energía de la mejor calidad, sintepiel o Malla de Fibra Rígida de la mejor calidad, inyector con tres dosis de Droga de Combate, distintivo del cargo, microcomunicador.

Rasgos Ascendidos

Cuando escoges el camino del Asesino del Culto a la Muerte, automáticamente ganas el Rasgo Velocidad Sobrenatural. También debes elegir otro Rasgo de la lista siguiente.

Velocidad Sobrenatural

La vida de un Asesino del Culto a la Muerte es un constante entrenamiento y sacrificio. Sólo cuando renuncian a sus vínculos con la muerte y a las cadenas sin sentido de la moralidad pueden elevarse a las sangrientas alturas como maestros de la muerte—maestros del combate que realizan proezas de destreza casi sobrenatural con agilidad y desenvoltura. Un Asesino del Culto a la Muerte puede usar Ataque Veloz y Ataque Relámpago como Media Acción en lugar de Acción Completa, y puede usar Ataque Veloz y Ataque Relámpago mientras realiza una Carga.

Elige uno…

Culto a la Sangre

Hay incontables cultos a la muerte en el Imperio, y todos difieren ligeramente en su adoración al Emperador. La mayoría entrena larga y duramente en las artes del asesinato y están sumamente capacitados para hacer frente a las heridas, el dolor y la muerte. El Asesino del Culto a la Muerte tiene éxito automático en todas las tiradas de Furia Virtuosa cuando causa daño con un arma cuerpo a cuerpo. Además, la Penetración de las armas cuerpo a cuerpo que use el Asesino en combate se incrementa en 1.

Culto a la Muerte

Algunos cultos adoran los medios y la ejecución del asesinato, pero otros adoran a la muerte misma. Según los rumores, algunos de estos cultos tienen un conocimiento del asesinato que supera la mera habilidad y entra en lo sobrenatural. Una vez por combate y durante un Asalto, el Asesino del Culto a la Muerte puede activar Furia Virtuosa con un resultado de 7 o más al causar daño con un arma cuerpo a cuerpo. Además, todos los daños críticos causados con armas cuerpo a cuerpo aumentan en 1.

Culto al Dolor

Aunque la mayoría de los cultos a la muerte son muy hábiles al infligir tanto dolor como muerte sobre los demás, hay algunos que también enseñan habilidades para resistir tales tormentos. Los seguidores de estos cultos se lesionan casi hasta la muerte, sangrando hasta volverse blancos o romper sus huesos para aprender a matar, incluso cuando se acerca su muerte. Una vez por sesión de juego, el Asesino del Culto a la Muerte puede ignorar todas las heridas de un solo golpe, incluidos los efectos especiales o los daños que hubiera causado. Además, todos los golpes críticos sobre el asesino se reducen en 1 punto.

Mejoras de Características del Asesino del Culto a la Muerte

Característica	Heroico	Maestro
Habilidad de Armas	1.000	1.500
Habilidad de Proyectiles	1.500	2.000
Fuerza	1.500	2.000
Resistencia	1.500	2.000
Agilidad	1.000	1.500
Inteligencia	3.000	3.500
Percepción	3.000	3.500
Voluntad	1.500	2.000
Empatía	3.000	3.500

Rango 9 Mejoras del Asesino del Culto a la Muerte

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Agilidad Antinatural (x2)	1.000	Rasgo	—
Entrenamiento con Armas Exóticas (Elige Una)	500	Talento	—
Guardián	500	Talento	Ag 40
Habilidad con Armas Básicas	500	Talento de Prestigio	—
Habilidad con Armas Cuerpo a Cuerpo	500	Talento de Prestigio	—
Lenguaje Secreto (Agente del Trono)	500	Habilidad	—
Maestría en Maniobras	500	Habilidad Maestra	—
Maestría en Sigilo	500	Habilidad Maestra	—
Protocolo (Culto (Específico))	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Habitantes de Mundos Letales)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Habitantes de Mundos Salvajes)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Peregrinos)	500	Talento de Influencia	Em 30
Robusto	500	Talento	—
Tormenta de Golpes	500	Talento de Prestigio	HA 35, Ag 40

Rango 10 Mejoras del Asesino del Culto a la Muerte

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Espada Danzante	500	Talento de Prestigio	HA 40, Ag 40, Acrobacias, Entrenamiento con Armas Cuerpo a Cuerpo (Cualquiera)
Habilidad con Armas Arrojadizas	500	Talento de Prestigio	—
Maestría Actuando en las Sombras	500	Habilidad Maestra	—
Maestría Atlética	500	Habilidad Maestra	—
Maestría en Saber Prohibido	500	Habilidad Maestra	—
Protocolo (Agentes de la Ley)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Bajos Fondos)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Eclesiarquía)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Militares)	700	Talento de Influencia	Em 30
Rival (Agentes de la Ley)	–200	Talento de Influencia	—
Sentido del Combate	500	Talento	Per 40

Rango 11 Mejoras del Asesino del Culto a la Muerte

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Buena Reputación (Habitantes de Mundos Salvajes)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Habitantes de Mundos Salvajes)
Cultista Encubierto	500	Talento de Influencia	—
Favorecido por el Destino	700	Talento	—
Guerrero Desarmado	500	Talento	HA 35, Ag 35
Maestría en Conducir	500	Habilidad Maestra	—
Maestría en Observación	500	Habilidad Maestra	—
Protocolo (Adeptus Arbites)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (FDP)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Habitantes de Mundos Colmena)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Organización Reincidente (Específica))	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Planeta (Específico))	700	Talento de Influencia	Em 30
Reacciones Aumentadas	500	Talento de Prestigio	Ag 40, Per 40
Rival (Adeptus Arbites)	–200	Talento de Influencia	—

Rango 12 Mejoras del Asesino del Culto a la Muerte

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Buena Reputación (Bajos Fondos)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Bajos Fondos)
Buena Reputación (Culto (Específico))	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Culto (Específico))
Buena Reputación (Habitantes de Mundos Letales)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Habitantes de Mundos Letales)
Buena Reputación (Peregrinos)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Peregrinos)
Elegancia Incuestionable	500	Talento de Prestigio	Ag 50, Esquivar
Enemigo (Agentes de la Ley)	–200	Talento de Influencia	Rival (Agentes de la Ley)
Protección Mental	500	Talento de Prestigio	Vol 50
Protocolo (Académicos)	800	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Agentes de la Ley)	200	Talento	Em 30
Protocolo (Armada Imperial)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Clase Media)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Gobierno)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Guardia Imperial)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Inquisición)	700	Talento de Influencia	Em 30
Rival (Culto (Específico))	–200	Talento de Influencia	—
Señor del Crimen	500	Talento de Influencia	—

Rango 13 Mejoras del Asesino del Culto a la Muerte

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Buena Reputación (Agentes de la Ley)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Agentes de la Ley)
Buena Reputación (Eclesiarquía)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Eclesiarquía)
Buena Reputación (Militares)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Militares)
Buena Reputación (Organización Reincidente (Específica))	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Organización Reincidente (Específica))
Buena Reputación (Planeta (Específico))	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Planeta (Específico))
Enemigo (Adeptus Astartes)	–200	Talento de Influencia	Rival (Adeptus Astartes)
Entrenamiento con Armas Exóticas (Elige Una)	500	Talento	—
Maestro Desarmado	500	Talento	HA 45, Ag 40, Guerrero Desarmado
Rival (Eclesiarquía)	–100	Talento de Influencia	—

Rango 14 Mejoras del Asesino del Culto a la Muerte

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Buena Reputación (Adeptus Arbites)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Adeptus Astartes)
Buena Reputación (FDP)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (FDP)
Buena Reputación (Habitantes de Mundos Colmena)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Habitantes de Mundos Colmena)
Enemigo (Culto (Específico))	–200	Talento de Influencia	Rival (Culto (Específico))
Fe Pura	500	Talento de Fe	—
Maestría Desarmado Ascendida	1.000	Talento de Prestigio	HA 45, Ag 45
Miedo (1) Inquietante	1.000	Rasgo	—
Protocolo (Adeptus Astartes)	800	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Administratum)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Nobleza)	700	Talento de Influencia	Em 30

Rango 15 Mejoras del Asesino del Culto a la Muerte

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Agilidad Antinatural (x3)	1.000	Rasgo	Agilidad Antinatural (x2)
Buena Reputación (Académicos)	800	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Académicos)
Buena Reputación (Armada Imperial)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Armada Imperial)
Buena Reputación (Clase Media)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Clase Media)
Buena Reputación (Gobierno)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Gobierno)
Buena Reputación (Guardia Imperial)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Guardia Imperial)
Buena Reputación (Inquisición)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Inquisición)
Digno de la Elite Calixiana	800	Talento de Influencia	—
Enemigo (Eclesiarquía)	–300	Talento de Influencia	Rival (Eclesiarquía)
La Cólera de los Justos	700	Talento de Fe	Fe Pura
Miembro de la Cábala Tiranista	800	Talento de Influencia	—
Protocolo (Adeptus Mechanicus)	800	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Astrópatas)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Navegantes)	700	Talento de Influencia	Em 30

Rango 16 Mejoras del Asesino del Culto a la Muerte

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Agilidad Antinatural (x4)	800	Rasgo	Agilidad Antinatural (x3)
Buena Reputación (Adeptus Astartes)	800	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Adeptus Astartes)
Buena Reputación (Administratum)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Administratum)
Buena Reputación (Nobleza)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Nobleza)
Observado Desde lo Alto	800	Talento de Influencia	—
Protocolo (Adepta Sororitas)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Capitanes Contratados)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Oficio Asesinorum)	500	Talento de Influencia	Em 30
Rito de Protección	700	Otros Talentos	Vol 40

Asesino Vindicare

Exitus Acta Probat: El Fin Justifica los Medios.

–Dictatus Vindicare

Los Asesinos Imperiales son asesinos especialmente entrenados, equipados y condicionados que sirven al Oficio Asesinorum, enviados por los Señores de Terra para eliminar amenazas del Imperio del Hombre. Elegidos entre los asesinos y cazadores de hombres más crueles de la galaxia, el Asesino Imperial es un temido símbolo de poder Imperial. Los Asesinos son condicionados y entrenados por los Templos del Asesino, cada uno con su estilo único en el arte de la muerte.

Normalmente, los Asesinos son entrenados desde su infancia, cuando son elegidos de entre las regiones más peligrosas del Imperio, que incluyen todo desde mundos letales o sociedades salvajes hasta los abismos industriales de las ciudades colmena. Estos reclutas son entonces llevados a Terra, y su entrenamiento comienza incluso antes de poner un pie en la nave que les llevará allí. Los instructores son implacables en sus pruebas, eliminando a los débiles y estúpidos de modo que sólo a los mejores candidatos se les inculca disciplina.

Los candidatos sobreviven con alimentos y aire limitados durante varios días seguidos, y son constantemente probados en combate uno contra otro, con y sin armas, en total oscuridad o con una luz cegadora, en gravedad cero o bajo un peso aplastante, aguantando un calor sofocante o frío congelante. Cuando los reclutas llegan a Terra, pueden quedar solo unos pocos, y en ocasiones el buque llega vacío—con todos los reclutas muertos durante el viaje.

Al llegar, los candidatos son divididos entre los templos ocultos del Oficio Asesinorum, y el entrenamiento se vuelve aún más riguroso y concienzudo que antes. Los reclutas son puestos a prueba hasta sus límites, pasando días combatiendo contra complejos y mortales máquinas de ejercicio, mientras dominan los equipos, armas y técnicas especializados de su Templo. Así, el Oficio Asesinorum proporciona a los Altos Señores de Terra sólo las más finamente pulidas y eficientes armas vivientes—los letales discípulos conocidos como Asesinos Imperiales.

Los Asesinos del Templo Vindicare son francotiradores expertos y casi inigualables a la hora de no ser vistos ni oídos, una sombra letal que ataca desde su escondite y se desvanece. Estos asesinos eliminan a los jefes enemigos con un único y preciso disparo. Los Asesinos del Templo Vindicare son asignados para matar a aquellos que intentan dominar a las masas con discursos emotivos, recompensando la sedición con el castigo divino de un invisible, indetectable francotirador. Muchos falsos clérigos han caído bajo la bala de un Vindicare mientras difundían su credo blasfemo. Políticos rebeldes, soberanos sectarios, y líderes revolucionarios que hablan contra la sabiduría del Imperio temen ser asesinados en la tribuna. Cuando esas figuras carismáticas mueren a manos de un siervo sin rostro del Emperador, sus seguidores se vuelven temerosos. Este método asegura que muchas herejías sean silenciadas con un solo tiro.

A veces, se envían Asesinos Vindicare cuando el Imperio no puede o no quiere enviar una fuerza mayor. El efecto de un francotirador sobre la moral del enemigo y su cadena de mando puede mantener ejércitos enteros estancados, con sus líderes temerosos de que cualquier movimiento los lleve al desastre. El Templo Vindicare entrena a sus asesinos para infiltrarse en silencio en un planeta y encontrar una posición privilegiada para observar al enemigo. Los Asesinos Vindicare son famosos por elegir sólo la mejor ubicación para disparar, incluso esperando ocultos durante semanas para hacer el asesinato perfecto.

Las armas características del Asesino Vindicare son su rifle y pistola Exitus, armas de fuego exquisitamente diseñadas y mantenidas, especialmente construidas por el Adeptus Mechanicus y personalizadas para cada Asesino. Con estas herramientas en sus manos, el Asesino Vindicare es una expresión letal del Juicio del Emperador, concediendo la muerte a aquellos que se atreven a desafiar al Imperio. Las armas Exitus son instrumentos de la sinfonía de muerte del Vindicare, disparando de forma increíblemente precisa a sus objetivos hasta alcanzar su alcance límite.

Como cualquier Asesino Imperial, el Vindicare es extremadamente hábil esquivando ataques enemigos. Sus reflejos se perfeccionan y aumentan mediante un condicionamiento especial, implantes neuronales, y entrenamiento hipnótico. Pocos oponentes son capaces de herir a un Asesino Imperial, y menos aún sobreviven a la experiencia.

Los Asesinos Imperiales suelen enviarse a un Inquisidor si los necesita con urgencia, ya que su destreza y habilidad son muy valoradas por los Sagrados Ordos. El Asesino Vindicare es especialmente apreciado por su talento excepcional en las artes del sigilo y por su habilidad para matar con precisión.

Muchas veces, un Asesino Vindicare es tratado como un simple francotirador por quienes nunca les han visto en acción. Los Agentes del Trono que trabajan junto a un Asesino Imperial, sin embargo, saben que estos asesinos excepcionales son más de lo

que aparentan. Aparte del conocimiento y equipo especializado, los Asesinos Imperiales proporcionan un punto de vista único en cualquier situación, y son capaces de determinar y evaluar los riesgos contra los beneficios rápidamente. Aunque se los considera un grupo siniestro y sin sentido del humor, muchos poseen un ingenio seco y sarcástico, algunos son creativos e incluso artísticos. En el transcurso de sus tareas, los Asesinos Imperiales a menudo deben encontrar soluciones inusuales a los desafíos que se encuentran entre ellos y su presa.

El condicionamiento de un Asesino Imperial provoca que suela ser demasiado reservado para formar amistades o compañerismo, aquellos cuya vocación es la muerte deben estar preparados para asesinar o ser asesinados en cualquier momento.

EQUIPO, HABILIDADES Y TALENTOS INICIALES

Equipo: Traje de sigilo, máscara de espía, Rifle Exitus, Pistola Exitus, tres cartuchos Exitus, (infernal, rompe escudos, y turbo penetrador) y cuchillo monofilo.

Rasgos Ascendidos

Cuando escoges el camino del Asesino Vindicare, ganas automáticamente el Rasgo Asesino del Templo. También debes elegir otro Rasgo de la lista siguiente.

Asesino del Templo

Los Asesinos Imperiales están entrenados y mejorados para ser las máquinas de asesinato definitivas. Existen para este único propósito y así son criadas para el combate, su mente y carne son tallados de forma útil para el Emperador y el poder del Imperio. Esta superioridad otorga al asesino dos ventajas principales. La primera es la perfección física la cual le permite repetir cualquier Prueba de Acrobacias, Trepar, Contorsionismo y Nadar. La segunda es una gracia sobrenatural que concede al asesino tantas Reacciones adicionales como su Bonificación por Agilidad. Estas reacciones extra sólo pueden utilizarse para hacer pruebas de Esquivar o Parar. El Asesino sólo puede intentar una única Esquiva o Parada por cada ataque contra él. Además, el Asesino puede intentar esquivar cualquier ataque, incluyendo ataques para los que normalmente no se podría realizar una prueba de Esquivar, como explosiones masivas, el pisotón de un titan, o un ataque psíquico invisible (El DJ tiene la decisión final sobre qué ataques se pueden y no se pueden esquivar).

Elige Uno...

Pasado Sacrificado

Es común que el pasado de un Asesino sea purgado cuando es introducido en el Templo. Tal proceso borra la mayor parte de quién una vez fue, pero esto les vuelve más fuertes y más estables. Al elegir este rasgo, el Asesino pierde todos sus puntos acumulados de Locura y Corrupción y cualquier efecto relacionado con Locura y Corrupción. Sin embargo, ahora debe generar de nuevo su Inteligencia, Voluntad y Empatía con 2d10 +20, perdiendo sus viejas características. Todas las mejoras de característica (de las mencionadas anteriormente) también se pierden. Aplica cualquier efecto de los Paquetes de Transición sobre Inteligencia, Voluntad y Empatía después de que el Asesino haya generado sus nuevas características.
Nota: Este rasgo no puede combinarse con ningún otro talento o Paquete de Transición que reduzca la Locura o la Corrupción.

Asesinato Rápido

A los Asesinos se les enseña a matar con rapidez y sin piedad. A diferencia de los Asesinos del Culto a la Muerte, un Asesino del Templo no se deleita en la sangre y el dolor de sus víctimas; sólo se preocupa de que estén muertos. Si el Asesino mata (reduce a 0 heridas o menos) a un oponente en su turno, gana o un +10 a la HA (si lo mató con un arma cuerpo a cuerpo) o +10 a la HP (si lo mató con un arma a distancia) en su siguiente turno contra un nuevo objetivo. Esto puede aumentar si el asesino continúa matando, hasta acumular un máximo de +30 a tanto a su HA como a su HP.

Condicionamiento

La mente de un Asesino es su fortaleza, protegida contra quienes puedan tratar de distraerlos de su misión. Las Pruebas de Empatía y las Pruebas de Habilidad basadas en Empatía no tienen efecto sobre un Asesino. Además, cualquier intento de controlar o influir al asesino con tecnología, poderes psíquicos, o drogas tienen o un penalizador de -20 al agresor o un bonificador de +20 al asesino para resistirse. El DJ tiene la última palabra en lo que se refiere a poderes y efectos que puedan evitar este rasgo.

Mejoras de Características del Asesino Vindicare

Característica	Heroico	Maestro
Habilidad de Armas	1.500	2.000
Habilidad de Proyectiles	1.000	1.500
Fuerza	3.000	3.500
Resistencia	3.000	3.500
Agilidad	1.000	1.500
Inteligencia	1.500	2.000
Percepción	1.000	1.500
Voluntad	1.500	2.000
Empatía	3.000	3.500

Rango 9 Mejoras del Asesino Vindicare

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Agilidad Antinatural (x2)	1.000	Rasgo	—
Coraje	700	Talento	—
Habilidad con Armas Básicas	800	Talento de Prestigio	—
Habilidad con Pistolas	800	Talento de Prestigio	—
Hablar Idioma (Gótico Clásico)	500	Habilidad	—
Lenguaje Secreto (Agente del Trono)	500	Habilidad	—
Maestría Atlética	800	Habilidad Maestra	—
Robusto	700	Talento	—
Saber Académico (Táctica Imperialis)	500	Habilidad	—
Saber Prohibido (Inquisición)	500	Habilidad	—
Saber Prohibido (Oficio Asesinorum)	500	Habilidad	—
Tirador Sin Igual	800	Talento de Prestigio	HP 40

Rango 10 Mejoras del Asesino Vindicare

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Código (Agente del Trono)	500	Habilidad	—
Guerrero Desarmado	800	Talento	HA 35, Ag 35
Maestría en Sigilo	800	Habilidad Maestra	—
Purga Mnemonica	400	Otros Talentos	—
Reacciones Aumentadas	800	Talento de Prestigio	Ag 40, Per 40
Robusto	700	Talento	—
Saber Académico (Juicio)	700	Habilidad	—
Saber Académico (Quimia) +10	700	Habilidad	Saber Académico (Química)
Saber Académico (Táctica Imperialis) +10	700	Habilidad	Saber Académico (Táctica Imperialis)
Selección de Objetivo	400	Talento	HP 50

Rango 11 Mejoras del Asesino Vindicare

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Disparo Perfecto	400	Talento	HP 60
Dotado (Ocultación)	700	Talento	—
Dotado (Rastrear)	700	Talento	—
Resistencia Antinatural (x2)	2.000	Rasgo	—
Robusto	700	Talento	—
Saber Académico (Juicio) +10	400	Habilidad	Saber Académico (Juicio)
Saber Académico (Táctica Imperialis) +20	400	Habilidad	Saber Académico (Táctica Imperialis) +10
Truco de Manos +20	400	Habilidad	Truco de Manos +10

Rango 12 Mejoras del Asesino Vindicare

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Dotado (Acrobacias)	700	Talento	—
Entrenamiento con Arma Exótica (Elige Una)	700	Talento	—
Estabilizadores Sanguíneos	700	Talento	—
Fuerza Antinatural (x2)	1.000	Rasgo	—
Maestría en Observación	500	Habilidad Maestra	—
Resistencia (Poderes Psíquicos)	700	Talento	—
Robusto	700	Talento	—
Saber Académico (Credo Imperial)	400	Habilidad	—
Saber Prohibido (Oficio Asesinorum) +10	800	Habilidad	Saber Prohibido (Oficio Asesinorum)

Rango 13 Mejoras del Asesino Vindicare

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Dotado (Acrobacias)	700	Talento	—
Entrenamiento con Arma Exótica (Elige Una)	700	Talento	—
Estabilizadores Sanguíneos	700	Talento	—
Maestría en Observación	500	Habilidad Maestra	—
Resistencia (Poderes Psíquicos)	700	Talento	—
Robusto	700	Talento	—
Saber Académico (Credo Imperial)	400	Habilidad	—
Saber Prohibido (Oficio Asesinorum) +10	800	Habilidad	Saber Prohibido (Oficio Asesinorum)

Rango 14 Mejoras del Asesino Vindicare

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Entrenamiento con Arma Exótica	700	Talento	—
Maestría Desarmado Ascendida	800	Talento de Prestigio	HA 45, Ag 45
Protocolo (Inquisición)	700	Talento	—
Robusto	700	Talento	—
Saber Prohibido (Credo Imperial) +10	700	Habilidad	Saber Prohibido (Credo Imperial)
Saber Prohibido (Credo Imperial) +20	700	Habilidad	Saber Prohibido (Credo Imperial) +10
Saber Prohibido (Inquisición) +20	700	Habilidad	Saber Prohibido (Inquisición) +10
Saber Prohibido (Química) +20	700	Habilidad	Saber Prohibido (Química) +10

Rango 15 Mejoras del Asesino Vindicare

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Código (Agente del Trono) +10	700	Habilidad	Código (Agente del Trono)
Entrenamiento con Arma Exótica (Elige Una)	700	Talento	—
Hablar Idioma (Gótico Clásico) +10	700	Habilidad	Hablar Idioma (Gótico Clásico)
Lenguaje Secreto (Agente del Trono) +10	700	Habilidad	Lenguaje Secreto (Agente del Trono)
Robusto	700	Talento	—
Saber Académico (Juicio) +20	700	Habilidad	Saber Académico (Juicio) +10
Saber Prohibido (Oficio Asesinorum) +20	700	Habilidad	Saber Prohibido (Oficio Asesinorum) +10

Rango 16 Mejoras del Asesino Vindicare

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Agilidad Antinatural (x2)	600	Rasgo	—
Buena Reputación (Inquisición)	700	Talento	Em 50, Protocolo (Inquisición)
Código (Agente del Trono) +20	700	Habilidad	Código (Agente del Trono) +10
Entrenamiento con Arma Exótica (Elige Una)	700	Talento	—
Fortaleza Indomable	800	Talento	R 40, Vol 40
Hablar Idioma (Gótico Clásico) +20	700	Habilidad	Hablar Idioma (Gótico Clásico) +10
Lenguaje Secreto (Agente del Trono) +20	700	Habilidad	Lenguaje Secreto (Agente del Trono) +10
Robusto	700	Talento	—

Cruzado

"Por este juramento, prometo permanecer a tu lado, contra bestias, traidores, o demonios, y solo con la muerte terminará mi deber."

–Cruzado Kardronus Stown, protector del Inquisidor Sefidi durante doce décadas.

A lo largo del Imperio existen incontables órdenes que combinan ideales marciales y religiosos, venerando y sirviendo al Dios Emperador según sus propios ideales y tradiciones. Para tales monjes-guerreros, guerra y adoración son lo mismo. Un tipo de orden, poco conocida para cualquiera fuera de la Inquisición, son las Escuelas de Cruzados.

Los Cruzados son guerreros con la mayor dedicación y fuerza, que han jurado servir a los agentes de la Inquisición sin tener en cuenta sus propios deseos. Estos poderosos guerreros entran en una de las Escuelas de Cruzados, cada una es una comunidad cerrada y secreta que contiene desde una docena hasta miles de miembros. Muchas de las Escuelas se encuentran cerca de instalaciones Inquisitoriales, y algunas están dentro de las más grandes fortalezas Inquisitoriales. El Tricorne en la Colmena Sibellus en Scintilla alberga varias Escuelas de Cruzados, sus guerreros siempre están a mano para acompañar a los Agentes del Trono adonde sus deberes puedan enviarlos.

El deber de un cruzado es proteger a un Inquisidor, a quien está unido por un juramento inquebrantable. Pero son más que meros guardaespaldas. Un Cruzado es la mano derecha del Inquisidor, quien da el golpe de gracia o detiene los ataques del enemigo. Para haber sido admitido en una Escuela de Cruzados, el guerrero debe haber sido juzgado casi incorruptible, al menos en la medida en que cualquier mortal puede ser juzgado así. La entrada a una Escuela de Cruzados se produce sólo por invitación de un miembro de alto rango, y sólo después de que el tema haya sido analizado desde cierta distancia, a veces durante muchos años. Tras unirse a las enclaustradas filas de los Cruzados, el iniciado deja de lado todos sus pensamientos de ambición personal y se dedica en cuerpo y alma a su Escuela y a la gran causa perseguida por las Sagradas Ordenes de la Inquisición del Emperador. A partir de ese momento, el Cruzado se despoja de sus riquezas y posesiones, lo que incluye sus armas, armaduras, y los artículos de su fe. Él reside en una celda de piedra desnuda dentro de la Escuela de Cruzados hasta que sea llamado para servir a su Inquisidor. Entonces va donde lo requiera su amo. Los Cruzados estudian cada aspecto de las artes del combate cerrado, sobresaliendo en el uso de armas cuerpo a cuerpo. Como parte de su dogma, evitan usar armas a distancia, creyendo que la esencia pura de su deber sólo se encuentra en el choque de acero contra acero, donde la sangre se derrama y el hueso es roto en pedazos. Las Escuelas de Cruzados enseñan múltiples y variadas técnicas marciales, muchas de ellas a favor de un arma específica, por la cual sus miembros son conocidos. Estas armas son siempre antiguas y muy veneradas, adornadas con escritos de devoción y sellos de pureza. Llevan inscritos los nombres y hazañas de sus antiguos dueños, recordando a su portador actual sus obligaciones y que es observado por los ojos del pasado. Muchas Escuelas de Cruzados usan grandes y pesadas espadas de energía, capaces de interceptar cualquier golpe que ponga en peligro a su protegido. Otros portan enormes lanzas, que suelen usar a dos manos para que su poderoso mango rompa cualquier arma que lo bloquee.

Además de las armas cuerpo a cuerpo, muchos Cruzados llevan escudos de supresión de algún tipo. Durante siglos, el escudo se ha convertido en un emblema de los Cruzados, que simboliza el carácter defensivo de su profesión. Sin embargo, es común para todos los escudos de supresión tener algún tipo de capacidad ofensiva. Muchos llevan un generador compacto que proporciona una descarga paralizante cuando el arma de un enemigo entra en contacto con su superficie exterior, aturdiendo al atacante para que el Cruzado pueda asestarle un golpe mortal o derribarlo y capturarlo para su Inquisidor. Otros escudos de supresión incorporan cartuchos de fragmentación de un solo uso, cargas de fusión, e incluso aparatos de liberación de gas.

Varios Inquisidores recurren a los servicios de Cruzados, y los Buscadores de Brujas en particular son conocidos por valorar su habilidad y fortaleza espiritual. Muchos Inquisidores son guerreros más que capaces por sí mismos, pero otros son más pensadores que combatientes, y prefieren rodearse de especialistas. Un Cruzado proporciona la mejor protección personal que un Inquisidor podría esperar, que le permite perseguir sus propios deberes con la seguridad de que ningún peligro se acercará mientras el Cruzado esté alerta.

EQUIPO, HABILIDADES Y TALENTOS INICIALES

Equipo: Espada de energía de la mejor calidad, escudo de supresión de cruzado, armadura de caparazón de la mejor calidad, distintivo del cargo, microcomunicador.

Rasgos Ascendidos

Cuando escoges el camino del Cruzado, automáticamente ganas el Rasgo Protegido Contra el Daño. También debes elegir otro Rasgo de la lista siguiente.

Protegido Contra el Daño

Parte del deber de un Cruzado es proteger a su Inquisidor—con su vida si es necesario. Esto puede suponer interponerse entre su amo y el peligro o recibir daño para que su señor pueda escapar ileso. Durante el combate, un Cruzado puede llevar a cabo las siguientes habilidades si está a no más de 4 metros de su Inquisidor:

• El Cruzado puede hacer una prueba de Parada como una Reacción para bloquear un ataque contra el Inquisidor.

• Sacrificando su siguiente turno, el Cruzado puede recibir todo el daño causado por un golpe sufrido por su Inquisidor.

Elige uno…

Azote de Herejes

El Cruzado ha tomado un voto para purgar a los herejes dondequiera que los encuentre y ha perfeccionado sus habilidades para ello. Esto no es simple ira sino una fría y calculada habilidad inducida en el Cruzado a través de incontables horas de entrenamiento y oración. El Cruzado gana un +10 a la Habilidad de Armas y un +2 al daño con armas cuerpo a cuerpo cuando luche contra herejes. El DJ decide qué enemigos cuentan como herejes.

Cazador de Alienígenas

Los alienígenas son una amenaza para el Imperio, y el Cruzado ha tomado un voto para liberar la galaxia de su oscura presencia. Aunque esa tarea es mayor que cualquier acción que pueda realizar solo, espera que la vil sangre xenos que derrame ayude a ganar la guerra del Emperador contra su mayor enemigo. El Cruzado gana un +10 a la Habilidad de Armas y un +2 al daño con armas cuerpo a cuerpo cuando luche contra alienígenas.

Destructor de Demonios

Al jurar combatir a los enemigos del más allá, el Cruzado ha marcado a los seres de la disformidad con la muerte. El más terrible y brutal enemigo, pocos Cruzados que optan por luchar contra moradores de la disformidad viven una vida larga—aunque la Inquisición los elogia por su coraje. El Cruzado gana un +10 a la Habilidad de Armas y un +2 al daño con armas cuerpo a cuerpo cuando luche contra enemigos con el rasgo Demoníaco.

Mejoras de Características del Cruzado

Característica	Heroico	Maestro
Habilidad de Armas	1.000	1.500
Habilidad de Proyectiles	3.000	3.500
Fuerza	1.000	1.500
Resistencia	1.500	2.000
Agilidad	1.000	1.500
Inteligencia	3.000	3.500
Percepción	1.500	2.000
Voluntad	3.000	3.500
Empatía	3.000	3.500

Rango 9 Mejoras del Cruzado

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Entrenamiento con Armas Exóticas (Elige Una)	500	Talento	—
Guardián	500	Talento	Ag 40
Guerrero Desarmado	500	Talento	HA 35, Ag 35
Habilidad con Armas Básicas	500	Talento de Prestigio	—
Habilidad con Armas Cuerpo a Cuerpo	500	Talento de Prestigio	—
Lenguaje Secreto (Agente del Trono)	500	Habilidad	—
Maestría en Observación	500	Habilidad Maestra	—
Protocolo (Clase Obrera)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Eclesiarquía)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Habitantes de Mundos Colmena)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Habitantes de Mundos Salvajes)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Inquisición)	500	Talento de Influencia	Em 30
Rival (Cultos a la Muerte)	–100	Talento de Influencia	—
Robusto (x3)	500	Talento	—

Rango 10 Mejoras del Cruzado

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Enérgico	1.000	Rasgo	—
Favorecido por el Destino	1.000	Talento	—
Golpe Mortal	500	Talento de Prestigio	HA 50, F 40
Maestría en Maniobras	500	Habilidad Maestra	—
Protección Mental	500	Talento de Prestigio	Vol 50
Protocolo (Agentes de la Ley)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Armada Imperial)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Clase Media)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Guardia Imperial)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Peregrinos)	700	Talento de Influencia	Em 30

Rango 11 Mejoras del Cruzado

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Buena Reputación (Clase Obrera)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Clase Obrera)
Enemigo (Cultos a la Muerte)	–200	Talento de Influencia	Rival (Cultos a la Muerte)
Maestría Atlética	500	Habilidad Maestra	—
Maestría en Conducir	700	Habilidad Maestra	—
Protocolo (Adeptus Arbites)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (FDP)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Nobleza)	800	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Planeta (Específico))	700	Talento de Influencia	Em 30
Rival (Bajos Fondos)	–200	Talento de Influencia	—
Tormenta de Golpes	500	Talento de Prestigio	HA 35, Ag 40

Rango 12 Mejoras del Cruzado

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Buena Reputación (Agentes de la Ley)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Agentes de la Ley)
Buena Reputación (Clase Media)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Clase Media)
Buena Reputación (Militares)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Militares)
Buena Reputación (Peregrinos)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Peregrinos)
Espada Danzante	500	Talento de Prestigio	HA 40, Ag 40, Acrobacias, Entrenamiento con Armas Cuerpo a Cuerpo (Cualquiera)
Favorecido por el Destino	700	Talento	—
Maestría Desarmado	700	Talento	HA 45, Ag 45, Guerrero Desarmado
Protocolo (Académicos)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Gobierno)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Habitantes de Mundos Letales)	700	Talento de Influencia	Em 30
Rival (Oficio Asesinorum)	–300	Talento de Influencia	—

Rango 13 Mejoras del Cruzado

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Buena Reputación (Eclesiarquía)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Eclesiarquía)
Buena Reputación (FDP)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (FDP)
Buena Reputación (Habitantes de Mundos Salvajes)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Habitantes de Mundos Salvajes)
Buena Reputación (Inquisición)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Inquisición)
Buena Reputación (Nobleza)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Nobleza)
Buena Reputación (Planeta (Específico))	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Planeta (Específico))
Enemigo (Bajos Fondos)	–200	Talento de Influencia	Rival (Bajos Fondos)
Protocolo (Adeptus Astartes)	800	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Administratum)	700	Talento de Influencia	Em 30
Reacciones Aumentadas	500	Talento de Prestigio	Ag 40, Per 40

Rango 14 Mejoras del Cruzado

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Berserker	500	Talento de Prestigio	HA 50, F 40
Buena Reputación (Académicos)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Académicos)
Buena Reputación (Adeptus Arbites)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Adeptus Arbites)
Buena Reputación (Armada Imperial)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Armada Imperial)
Buena Reputación (Gobierno)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Gobierno)
Buena Reputación (Guardia Imperial)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Guardia Imperial)
Buena Reputación (Habitantes de Mundos Colmena)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Habitantes de Mundos Colmena)
Buena Reputación (Habitantes de Mundos Letales)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Habitantes de Mundos Letales)
Elegancia Incuestionable	500	Talento de Prestigio	Ag 50, Esquivar
Enemigo (Oficio Asesinorum)	–300	Talento de Influencia	Rival (Oficio Asesinorum)
Fe Pura	700	Talento de Fe	—
Protocolo (Adeptus Mechanicus)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Astrópatas)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Navegantes)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Nacidos en el Vacío)	700	Talento de Influencia	Em 30

Rango 15 Mejoras del Cruzado

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Aureola Bendita	700	Talento de Fe	Auxilio Divino ó La Cólera de los Justos ó Purgar al Impuro
Buena Reputación (Adeptus Astartes)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Adeptus Astartes)
Buena Reputación (Administratum)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Administratum)
El Emperador Protege	700	Talento de Fe	Fe Pura
Favorecido por el Destino	1.000	Talento	—
Maestría Desarmado Ascendida	700	Talento de Prestigio	HA 45, Ag 45
Maestría en Saber Prohibido	800	Habilidad Maestra	—
Protocolo (Adepta Sororitas)	500	Talento de Influencia	Em 30
Robusto (x3)	700	Talento	—

Rango 16 Mejoras del Cruzado

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Buena Reputación (Adeptus Mechanicus)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Adeptus Mechanicus)
Buena Reputación (Astrópatas)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Astrópatas)
Buena Reputación (Nacidos en el Vacío)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Nacidos en el Vacío)
Buena Reputación (Navegantes)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Navegantes)
La Cólera de los Justos	700	Talento de Fe	Fe Pura
Miembro de la Cábala Tiranista	800	Talento de Influencia	—
Observado Desde lo Alto	800	Talento de Influencia	—
Protocolo (Capitanes Contratados)	700	Talento de Influencia	Em 30
Rito de Protección	800	Otros Talentos	Vol 40

Desperado

"Bien, Maestro Sin-cuello. Parece que lo único que tengo contra usted y sus cuatro matones es esta pistola de aquí. ¿Os podría encajar cuatro tiros, solo para igualar las cosas?"

–Nilus Borres, resolviendo un problema puntual en Varaxinhive.

Algunos Inquisidores siempre han estado dispuestos a utilizar escoria humana de zonas inferiores del Imperio. Después de todo, muchos tienen talentos que serían difíciles de encontrar en otros lugares, ya sea el robo, ganarse la confianza de alguien, infiltrarse en el submundo criminal, o simplemente cierta falta de moral. En pocas palabras, la Inquisición tiene un montón de trabajo sucio que hacer, y las mentes criminales son especialmente adecuadas para la tarea.

Esto no quiere decir que los Desperados sean criminales—el término identifica a un hombre al límite de la sociedad, da igual que sea un renegado carismático, un cazarrecompensas, un rastreador de mutantes o un pistolero en busca de gloria.

Sin embargo, cuando se deben utilizar este tipo de individuos, la Inquisición exige a los mejores. Algunas personas tienden a alcanzar la cima de la jerarquía criminal del Imperio, y sus malvados compañeros se refieren a ellos simplemente como Desperados.

Hay incontables variedades de delincuencia y vicio, así como de Desperados. Algunos son barones del crimen que han reclamado un pedazo del submundo y lo gobiernan con mano de hierro. Otros pueden ser por contra, hombres encantadores capaces de trabajar en los estratos más altos de la sociedad, astutos pilotos y traficantes, maestros ladrones, o simplemente personas letales con una pistola o espada.

Estos ejemplos brillantes de criminalidad son los que ciertos Inquisidores buscan. En algunos casos, un Desperado establecido atrae la atención del Inquisidor (tal vez en el curso de una investigación), y el Inquisidor le hace una oferta que no pueda rechazar. Otros Inquisidores prefieren buscar malhechores prometedores y añadirles pronto a su servicio, animándoles a desarrollar sus talentos únicos mientras se preparan para convertirse en valiosos Agentes del Trono.

Sin importar como sirvan al Trono, los Desperados son recursos extremadamente valiosos. Es probable que posean una amplia variedad de habilidades que pueden ir desde entrar a una sala de seguridad hasta pilotar una lanzadera. Por otra parte, los Desperados están acostumbrados a trabajar solos, sin el apoyo del Imperio tras ellos. Eso, además de su íntima familiaridad y comodidad en el submundo Imperial y sus clases criminales, los convierte en agentes secretos altamente cualificados y con muchos recursos.

Muchos Desperados utilizan pistolas gemelas, y presumen de disparar con rapidez y precisión con ambas manos en un tiroteo. Otros (sobre todo cazarrecompensas o ex-esclavos) prefieren usar rifles de gran alcance, mazos de choque, y redes o látigos. Los Desperados suelen vestirse con ropa resistente de protección, que por lo general disimula una armadura acolchada o blindada como una protección adicional.

A menudo, los Desperados tienen problemas cuando hacen equipo con otros Agentes del Trono, especialmente con aquellos cuyos intereses son diferentes a los suyos. Ciertos Agentes del Trono—sobre todo aquellos con experiencia en la aplicación de la Ley Imperial—pueden tratarlos como gente sin valor. Por supuesto, los Desperados tienen una visión mucho menos 'ortodoxa' del Imperio y su institución. Desde su punto de vista, el Imperio es más como un simple oponente al que han desafiado que una entidad autoritaria que debe ser obedecida. Otros Agentes del Trono podrían molestarse o incluso ofenderse por estas opiniones. Un Desperado probablemente no piense mucho mejor de sus puntos de vista, y también puede tener problemas para trabajar dentro de las propias instituciones de la ley y el orden que pasó gran parte de su vida intentando de evadir.

Sin embargo, cuando un equipo de Agentes del Trono es enviado a las profundidades de una subcolmena, o a investigar operaciones de criminales y sectarios, pocos pueden negar la utilidad del Desperado. Más allá de sus considerables aptitudes, la mentalidad de un Desperado da una visión única dentro de las investigaciones de la Inquisición sobre delincuentes. Después de todo, nadie mejor para atrapar un criminal que otro criminal—y los Desperados son los mejores criminales que hay.

Equipo, Habilidades y Talentos Iniciales

Equipo: Dos pistolas bólter de calidad normal ó pistolas láser de la mejor calidad con baterías sobrecargadas (ó pistolas automáticas con balas matahombres). Blindaje antifragmentación de la mejor calidad, multillave, distintivo del cargo, microcomunicador.

Rasgos Ascendidos

Cuando escoges el camino del Desperado, automáticamente ganas el Rasgo Mente Maestra Criminal. También debes elegir otro Rasgo de la lista siguiente.

Mente Maestra Criminal

En un mundo de ladrones, asaltantes, estafadores, violadores, pandilleros y asesinos comunes; los Desperados son simplemente los mejores. Parte de eso consiste en la habilidad para operar sin trabas en su mundo, o cualquier submundo Imperial, como si hubieran nacido allí.

Una vez por sesión de juego, el Desperado puede tener éxito automático en una Prueba de Habilidad de Interacción en el mínimo tiempo posible, para ello el Desperado debe poseer el Talento Buena Reputación o Protocolo del grupo contra quien pretenda llevar a cabo la prueba. En caso de que el grado de éxito sea un factor, se considera que ha sacado un 01 en la tirada.

Elige uno…

Maestro del Dinero

Uno de los negocios del Desperado es entender cómo se mueve el dinero, y su flujo a través de todo el Imperio. Un habilidoso maestro del dinero sabe exactamente cuándo vender, cuándo comprar, la cantidad exacta que pagar, y cuando puede salirse con la suya. Cada vez que un Desperado, o un grupo dirigido por un Desperado, haga una Prueba de Adquisición o de Influencia para adquirir bienes o servicios, suma +5 a la tirada. El DJ puede decidir que este bonificador no se aplique en casos donde no intervenga el dinero o bien que de forma obvia el Desperado no sea capaz de utilizar sus habilidades.

Reputación Problemática

Muchos criminales crean una red de respeto, temor y admiración a su alrededor y valoran su reputación tanto como sus propias vidas. La muerte puede llegar de cualquier forma en los bajos fondos—puede ocurrir en el momento más inesperado, y los que sobreviven tienen una conciencia casi sobrenatural del peligro. El Agente del Trono gana el Talento Reacción Rápida si no lo posee, y una vez por sesión de juego puede tener éxito automático en cualquier prueba de Esquivar (en vez de tirar los dados). En caso de que el grado de éxito sea un factor, se considera que ha sacado un 01 en esta tirada.

Maestro de Trucos y Engaños

Mientras que los que alcanzan las alturas del Desperado rara vez hacen su propio trabajo sucio todavía hay quienes se deleitan con su habilidad para el robo. Estos hombres y mujeres no están nunca satisfechos con solo quedarse quietos y dejar que los demás tengan toda la diversión, no cuando todavía anhelan el reto de estafar a otros y arrebatar sus bienes. Una vez por sesión de juego, el Desperado puede tener éxito automático en una Prueba de Esconderse, Disfraz, Seguridad, Movimiento Silencioso o Trucos de manos. En caso de que el grado de éxito sea un factor, se considera que ha sacado un 01 en esta tirada.

Mejoras de Características del Desperado

Característica	Heroico	Maestro
Habilidad de Armas	1.500	2.000
Habilidad de Proyectiles	1.000	1.500
Fuerza	3.000	3.500
Resistencia	3.000	3.500
Agilidad	1.000	1.500
Inteligencia	1.500	2.000
Percepción	1.500	2.000
Voluntad	1.500	2.000
Empatía	1.000	1.500

Rango 9 Mejoras del Desperado

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Habilidad con Pistolas	500	Talento de Prestigio	—
Indagar +20	500	Habilidad	Indagar +10
Intimidar +20	500	Habilidad	Intimidar +10
Lenguaje Secreto (Agente del Trono)	500	Habilidad	—
Maestría Actuando en las Sombras	700	Habilidad Maestra	—
Maestría en Decadencia	500	Habilidad Maestra	—
Maestro del Combate	700	Talento	HA 30
Protocolo (Bajos Fondos)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Capitanes Contratados)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Clase Media)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Clase Obrera)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Comerciantes Independientes)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Culto (Específico))	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Gobierno)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Habitantes de Mundos Colmena)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Organización Reincidente (Específica))	700	Talento de Influencia	Em 30
Reflejos Rápidos	700	Talento	—
Rival (Agentes de la Ley)	–100	Talento de Influencia	—
Robusto	700	Talento	—

Rango 10 Mejoras del Desperado

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Buena Reputación (Bajos Fondos)	1.000	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Bajos Fondos)
Habilidad con Armas Básicas	600	Talento de Prestigio	—
Habilidad con Armas Cuerpo a Cuerpo	600	Talento de Prestigio	—
Maestría Atlética	500	Habilidad Maestra	—
Maestría en Sigilo	500	Habilidad Maestra	—
Protocolo (Organización Reincidente (Específica))	700	Talento de Influencia	Em 30
Reacciones Aumentadas	500	Talento de Prestigio	Ag 40, Per 40
Rival (Adeptus Arbites)	–200	Talento de Influencia	—
Rival (Organización Reincidente (Específica))	–200	Talento de Influencia	—
Señor del Crimen	700	Talento de Influencia	—

Rango 11 Mejoras del Desperado

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Buena Reputación (Clase Obrera)	1.000	Talento de Influencia	Em 50 , Protocolo (Clase Obrera)
Buena Reputación (Organización Reincidente (Específica))	1.000	Talento de Influencia	Em 50 , Protocolo (Organización Reincidente (Específica))
Guerrero Desarmado	500	Talento	HA 35, Ag 35
Maestría en Comercio	500	Habilidad Maestra	—
Maestría en Conocimiento Tecnológico	500	Habilidad Maestra	—
Maestría en Observación	500	Habilidad Maestra	—
Pistolero Santo	500	Talento de Prestigio	HP 40, Ag 40, Entren. con Pistolas (Cualquiera)
Protocolo (Administratum)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Eclesiarquía)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Inquisición)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Organización Reincidente (Específica))	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Planeta (Específico))	700	Talento de Influencia	Em 30
Rival (Gobierno)	–200	Talento de Influencia	—
Rival (Nobleza)	–200	Talento de Influencia	—
Tirador Sin Igual	600	Talento de Prestigio	HP 40

Rango 12 Mejoras del Desperado

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Buena Reputación (Clase Media)	1.000	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Clase Media)
Buena Reputación (Comerciantes Independientes)	1.000	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Comerciantes Independientes)
Buena Reputación (Habitantes de Mundos Colmena)	1.000	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Habitantes de Mundos Colmena)
Elegancia Incuestionable	500	Talento de Prestigio	Ag 50, Esquivar
Favorecido por el Destino	1.000	Talento	—
Habilidad con Armas Arrojadizas	500	Talento de Prestigio	—
Maestría Desarmado Ascendida	500	Talento de Prestigio	HA 45, Ag 45
Maestría en Carisma	500	Habilidad Maestra	—
Maestría en Maniobras	500	Habilidad Maestra	—
Maestría en Pilotar	500	Habilidad Maestra	—
Protocolo (Agentes de la Ley)	1.000	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Culto (Específico))	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (FDP)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Nobleza)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Organización Reincidente (Específica))	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Planeta (Específico))	700	Talento de Influencia	Em 30
Rival (Culto (Específico))	–200	Talento de Influencia	—
Robusto	700	Talento	—
Sentido del Combate	800	Talento	Per 40
Señor de las Sombras	700	Talento de Influencia	—
Tormenta de Golpes	600	Talento de Prestigio	HA 35, Ag 40

Rango 13 Mejoras del Desperado

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Agente Inactivo	700	Talento de Influencia	—
Buena Reputación (Nobleza)	1.000	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Nobleza)
Buena Reputación (Organización Reincidente (Específica))	1.000	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Organización Reincidente (Específica))
Enemigo (Agentes de la Ley)	–300	Talento de Influencia	Rival (Agentes de la Ley)
Fortaleza Indomable	500	Talento de Prestigio	R 40, Vol 40
Maestría en Investigación	500	Habilidad Maestra	—
Maestría en Saber Popular	500	Habilidad Maestra	—
Maestro Desarmado	500	Talento	HA 45, Ag 40, Guerrero Desarmado
Robusto	700	Talento	—
Voz de las Masas	800	Talento de Influencia	—

Rango 14 Mejoras del Desperado

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Agente Inactivo	700	Talento de Influencia	—
Buena Reputación (FDP)	1.000	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (FDP)
Buena Reputación (Planeta (Específico))	1.000	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Planeta (Específico))
Enemigo (Adeptus Arbites)	–300	Talento de Influencia	Rival (Adeptus Arbites)
Enemigo (Organización Reincidente (Específica))	–300	Talento de Influencia	Rival (Organización Reincidente (Específica))
Golpe Mortal	500	Talento de Prestigio	HA 50, F 40
Maestría Lingüística	500	Habilidad Maestra	—
Miembro de la Cábala Tiranista	800	Talento de Influencia	—
Protocolo (Organización Reincidente (Específica))	700	Talento de Influencia	Em 30
Rival (Comerciantes Independientes)	–200	Talento de Influencia	—
Rival (Nobleza)	–200	Talento de Influencia	—
Robusto	800	Talento	—
Selección de Objetivo	800	Talento	HP 50

Rango 15 Mejoras del Desperado

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Alma de Piedra	600	Talento de Prestigio	Vol 40
Buena Reputación (Organización Reincidente (Específica))	1.000	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Organización Reincidente (Específica))
Cultista Encubierto	700	Talento de Influencia	—
Enemigo (Culto (Específico))	–300	Talento de Influencia	Rival (Culto (Específico))
Observado Desde lo Alto	1.000	Talento de Influencia	—
Protocolo (Culto (Específico))	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Habitantes de Mundos Letales)	700	Talento de Influencia	Em 30
Rival (Capitanes Contratados)	–200	Talento de Influencia	—
Rival (Eclesiarquía)	–200	Talento de Influencia	—

Rango 16 Mejoras del Desperado

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Agente Inactivo	700	Talento de Influencia	—
Buena Reputación (Gobierno)	1.000	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Gobierno)
Enemigo (Capitanes Contratados)	–200	Talento de Influencia	Rival (Capitanes Contratados)
Enemigo (Comerciantes Independientes)	–400	Talento de Influencia	Rival (Comerciantes Independientes)
Enemigo (Gobierno)	–400	Talento de Influencia	Rival (Gobierno)
Espada Danzante	700	Talento de Prestigio	HA 40, Ag 40, Acrobacias, Entrenamiento con Armas Cuerpo a Cuerpo (Cualquiera)
Protocolo (Oficio Asesinorum)	700	Talento de Influencia	—
Robusto	800	Talento	—
Señor de los Dominios	1.000	Talento de Influencia	—

Hierofante

"No me pidas que defina la fe, porque la fe no se puede definir. Es aquello que, cuando todo a tu alrededor se derrumba y demuestra ser una mentira, se mantiene pura, prístina e intacta."

–Padre Millay, Confesor del Inquisidor Krand, dirigiéndose al Interrogador Eulis durante la Limpieza del Palacio del Pecado

Los Hierofantes son miembros del Adeptus Ministorum que se han elevado por encima de las múltiples filas del clero común. Se considera que han trascendido los límites de jerarquía en la Eclesiarquía mediante su servicio al Imperio en general, y son llevados a un nuevo deber para con el Emperador.

Este deber es para demostrar, con cada gesto y palabra, la irrefutable verdad del Credo Imperial. Esta sagrada misión se lleva a cabo de acuerdo al propio juicio del Hierofante, así como él responde a la voluntad del Emperador como se le revela en su corazón. Estas personas arden con el fervor de su profesión. Su sola presencia infunde en los fieles una inquebrantable fidelidad, y llena los corazones de los enemigos del Hombre con un terror indecible. Como tales, muchos Hierofantes encuentran una causa común con aquellos en la Inquisición que destacan con valentía entre la Humanidad, reuniendo a los fieles del Emperador contra los terrores del universo. Otros terminan sirviendo en séquitos Inquisitoriales más clandestinos, su presencia y sabiduría refuerzan los corazones de sus compañeros para que puedan prevalecer frente a sucesos de otro modo insoportables. Con frecuencia, los deberes de un Inquisidor lo llevan a descubrir cosas prohibidas para el hombre común—la presencia del Hierofante proporciona una posibilidad de que el séquito sea rescatado del borde de la herejía si se acerca demasiado. Algunos Hierofantes incluso sirven como confesores personales al Inquisidor, otorgando sabiduría y comprensión y escuchando sus confesiones más extremas. El Hierofante tiene el poder de conceder el perdón, y se le confía uno de los activos más valiosos y codiciados en todo el imperio—el alma de un Inquisidor.

El aspecto común de un Hierofante es el de una persona envuelta en ropajes sagrados y bramando testimonio al Emperador. Aunque alejándose del tipo más común, existen otros. Algunos Hierofantes emanan una calma tan pura que alcanza a las almas cercanas. Otros están dotados de una sabiduría palpable o un aire de autoridad.

Los sirvientes del Credo Imperial saben que de entre los Hierofantes han surgido muchos Santos Imperiales. El Canon Imperial reconoce un asombroso número de sus devotos como Santos. Cada uno de los millones de mundos del Imperio venera a figuras particulares, y durante milenios estas figuras legendarias han sido reconocidas como Santos. La gran mayoría de estas 'beatificaciones'—la concesión del título de 'Santo'—ha ocurrido siglos, incluso milenios después de la muerte del Hierofante. Solo después de una exhaustiva serie de investigaciones por muchas generaciones de funcionarios del Ministorum el título es otorgado. A menudo, el titulo de 'Hierofante' es concedido junto con el anterior, también tras de la muerte del beneficiario, con el fin de dotarlo de un aire de legitimidad, sea cual sea la situación del nuevo Santo y su descendencia.

Algunos Hierofantes, sin embargo, llegan a ser considerados Santos mientras viven. Tal acontecimiento es muy raro y no existe ningún procedimiento formal por el que se produzca. Tales individuos irradian la gloria del Emperador y a menudo atraen multitud de seguidores a su paso. Son capaces de evocar al Emperador y promulgar su voluntad a través de milagros y actos de fe tan sorprendentes que los fieles suelen caer arrodillados y llorar, creyendo ser testigos y haber sido alcanzados por el salvador de los Hombres. La naturaleza de tales manifestaciones varía enormemente y son muy difíciles de predecir. Durante un momento, los ojos del santo arden con una cegadora luz sagrada que abrasa el alma. En otras ocasiones, el santo se eleva en el aire como alzado por los brazos del propio Emperador. A veces, el santo es bendecido con la fuerza de diez hombres, capaz de derribar la herejía y la blasfemia con una fuerza casi sobrenatural.

Cuando aparecen estos 'Santos Vivientes', la Eclesiarquía y la Inquisición tratan de establecer su naturaleza y asegurar que el carácter del Santo no presenta una amenaza para ellos. Si se detecta algún conflicto de ideales, las autoridades actúan para acabar con el individuo, a menudo en secreto, para evitar la rebelión del pueblo como venganza. Si el Santo es juzgado auténtico, puede terminar trabajando junto a los Ministorum o la Inquisición, por sus intereses conjuntos en el nombre del Dios-Emperador de la Humanidad.

EQUIPO, HABILIDADES Y TALENTOS INICIALES

Talentos: Protocolo (Eclesiarquía) (Talento de Influencia) y Fe Pura.
Equipo: Espada sierra de la mejor calidad, lanzallamas ó pistola lanzallamas, Blindaje de Caparazón ó Rosarius, distintivo del cargo, microcomunicador.

Rasgos Ascendidos

Cuando escoges el camino del Hierofante, automáticamente ganas el Rasgo Favorecido por el Emperador. También debes elegir otro Rasgo de la lista siguiente.

Favorecido por el Emperador

Quienes viven a la luz del Emperador viven sabiendo que su mano divina los protege de cualquier daño. Para un Hierofante, esto se convierte en más que fe y es un escudo efectivo contra los habitantes de la disformidad y su retorcida influencia. Tal es la potencia de esta protección que las criaturas con el rasgo Demoníaco deben superar una **Prueba Moderada (+0) de Voluntad** cada asalto para hacer ataques cuerpo a cuerpo contra el Hierofante. Además, una vez por sesión de juego, el Hierofante puede ignorar un único aumento de sus Puntos de Corrupción, independientemente de su cantidad o su origen.

Elige Uno…

Voz del Emperador

El culto del Dios-Emperador crece con la fuerza de sus enseñanzas y la gloria de sus palabras, a menudo los Hierofantes se convierten en oradores cualificados por esta misma razón, y muchos llegan a ser capaces de dar increíbles y apasionados discursos y letanías condenatorias capaces de alzar a una multitud en una rabia asesina o arrasadora. Cuando trata con fieles del Emperador (verdaderos fieles al Credo Imperial), el Hierofante gana un +30 a todas las Pruebas de Habilidades de Interacción. Además, si tiene el talento Orador Experto, el Hierofante puede afectar con sus Habilidades de Interacción a cualquiera que lo escuche y esté en su línea de visión.

Ira del Emperador

El Emperador es vengativo, y un Hierofante puede canalizar su ira a través de sus armas, sobre todo al atacar a los enemigos más odiados del Hombre—las criaturas de la disformidad. Los ataques cuerpo a cuerpo realizados por el Hierofante, y por aquellos a menos de 4 metros de él, cuentan como ataques sagrados y benditos la hora de causar daño.
Tenga en cuenta que este poder no afecta a, y no es afectado por, ningún Talento de Fe que el Hierofante pueda tener. Esta facultad existe además de cualquier Talento de Fe.

Misericordia del Emperador

Un Hierofante habilidoso puede usar su conexión con el Señor de la Humanidad para reparar heridas y restaurar daños, a pesar de que es un especial y raro don concedido sólo a unos pocos. El Hierofante puede realizar una curación de fe un número de veces por día igual a su Bonificación por Empatía. Para realizar este milagro, debe posar ambas manos sobre el sujeto y hacer una **Prueba Rutinaria (+20) de Empatía**. Esto restaura 2 heridas al sujeto más 2 adicionales por cada grado de éxito. Cuenta como una Acción Completa si se realiza en combate. Esta curación sólo se puede realizar una vez por lesión.
Tenga en cuenta que este poder no afecta a, y no es afectado por, ningún Talento de Fe que el Hierofante pueda tener. Esta facultad existe además de cualquier Talento de Fe.

Mejoras de Características del Hierofante

Característica	Heroico	Maestro
Habilidad de Armas	1.500	2.000
Habilidad de Proyectiles	1.500	2.000
Fuerza	1.000	1.500
Resistencia	1.000	1.500
Agilidad	1.500	2.000
Inteligencia	3.000	3.500
Percepción	3.000	3.500
Voluntad	1.000	1.500
Empatía	1.000	1.500

Rango 9 Mejoras del Hierofante

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Alma de Piedra	500	Talento de Prestigio	Vol 40
Habilidad con Armas Básicas	500	Talento de Prestigio	—
Lenguaje Secreto (Agente del Trono)	500	Habilidad	—
Observación Piadosa	500	Talento de Influencia	—
Políglota	1.000	Talento	Int 40, Em 30
Protocolo (Adepta Sororitas)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Clase Obrera)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Eclesiarquía)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (FDP)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Peregrinos)	500	Talento de Influencia	Em 30

Rango 10 Mejoras del Hierofante

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Fe Pura	500	Talento de Fe	—
Maestría en Carisma	500	Habilidad Maestra	—
Protección Mental	500	Talento de Prestigio	Vol 50
Protocolo (Académicos)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Administratum)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Agentes de la Ley)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Gobierno)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Habitantes de Mundos Colmena)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Habitantes de Mundos Salvajes)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Militares)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Planeta (Específico))	500	Talento de Influencia	Em 30
Rival (Organización Reincidente (Específica))	–300	Talento de Influencia	—

Rango 11 Mejoras del Hierofante

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Amplia Correspondencia	500	Talento de Influencia	—
Buena Reputación (Adepta Sororitas)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Adepta Sororitas)
Buena Reputación (Clase Obrera)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Clase Obrera)
Buena Reputación (Eclesiarquía)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Eclesiarquía)
Buena Reputación (FDP)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (FDP)
Buena Reputación (Peregrinos)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Peregrinos)
Habilidad con Armas Cuerpo a Cuerpo	500	Talento de Prestigio	—
Maestría en Conducir	500	Habilidad Maestra	—
Odio Trascendental	500	Talento de Prestigio	Em 30
Protocolo (Adeptus Arbites)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Armada Imperial)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Clase Media)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Guardia Imperial)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Habitantes de Mundos Letales)	500	Talento de Influencia	Em 30
Purgar al Impuro	500	Talento de Fe	Fe Pura
Rival (Culto (Específico))	–200	Talento de Influencia	—

Rango 12 Mejoras del Hierofante

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Auxilio Divino	500	Talento de Fe	Fe Pura
Belicista	500	Talento de Influencia	—
Berserker	500	Talento de Prestigio	HA 50, F 40
Buena Reputación (Académicos)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Académicos)
Buena Reputación (Administratum)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Administratum)
Buena Reputación (Agentes de la Ley)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Agentes de la Ley)
Buena Reputación (Gobierno)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Gobierno)
Buena Reputación (Habitantes de Mundos Colmena)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Habitantes de Mundos Colmena)
Buena Reputación (Habitantes de Mundos Salvajes)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Habitantes de Mundos Salvajes)
Buena Reputación (Militares)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Militares)
Buena Reputación (Planeta (Específico))	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Planeta (Específico))
Enemigo (Organización Reincidente (Específica))	–300	Talento de Influencia	Rival (Organización Reincidente (Específica))
Protocolo (Adeptus Astartes)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Astrópatas)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Inquisición)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Nobleza)	700	Talento de Influencia	Em 30
Rival (Adeptus Mechanicus)	800	Talento de Influencia	—
Rival (Bajos Fondos)	800	Talento de Influencia	—
Voz de las Masas	500	Talento de Influencia	—

Rango 13 Mejoras del Hierofante

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Aliado del Departamento Munitorum	700	Talento de Influencia	—
Buena Reputación (Adeptus Arbites)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Adeptus Arbites)
Buena Reputación (Armada Imperial)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Armada Imperial)
Buena Reputación (Clase Media)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Clase Media)
Buena Reputación (Guardia Imperial)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Guardia Imperial)
Buena Reputación (Habit. de Mundos Letales)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Habit. Mundos Letales)
Conciliador	700	Talento de Influencia	—
Enemigo (Culto (Específico))	–200	Talento de Influencia	Rival (Culto (Específico))
Golpe Mortal	500	Talento de Prestigio	HA 50, F 40
La Cólera de los Justos	500	Talento de Fe	Fe Pura
Maestría en Observación	700	Habilidad Maestra	—
Rival (Astrópatas)	–100	Talento de Influencia	—
Señor de los Dominios	700	Talento de Influencia	—

Rango 14 Mejoras del Hierofante

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Buena Reputación (Adeptus Astartes)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Adeptus Adtartes)
Buena Reputación (Astrópatas)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Astrópatas)
Buena Reputación (Inquisición)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Inquisición)
Buena Reputación (Nobleza)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Nobleza)
Cultista Encubierto	800	Talento de Influencia	—
Digno de la Élite Calixiana	700	Talento de Influencia	—
El Emperador Protege	500	Talento de Fe	Fe Pura
Enemigo (Adeptus Mechanicus)	–300	Talento de Influencia	Rival (Adeptus Mechanicus)
Enemigo (Bajos Fondos)	–200	Talento de Influencia	Rival (Bajos Fondos)
Fortaleza Indomable	500	Talento de Prestigio	R 40, Vol 40
Guerrero Desarmado	500	Talento	HA 35, Ag 35
Protocolo (Navegantes)	700	Talento de Influencia	Em 30
Tormenta de Golpes	500	Talento de Prestigio	HA 35, Ag 40

Rango 15 Mejoras del Hierofante

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Apreciado por el Lord Sector	700	Talento de Influencia	—
Aureola Bendita	500	Talento de Fe	Auxilio Divino ó La Cólera de los Justos ó Purgar al Impuro
Enemigo (Astrópatas)	–100	Talento de Influencia	Rival (Astrópatas)
Maestría en Saber Popular	500	Habilidad Maestra	—
Maestro Desarmado	700	Talento	HA 45, Ag 40, Guerrero Desarmado
Protocolo (Capitanes Contratados)	500	Talento de Influencia	Em 30
Rival (Inquisidor Específico)	–200	Talento de Influencia	—
Rival (Noble Específico)	–200	Talento de Influencia	—

Rango 16 Mejoras del Hierofante

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Buena Reputación (Navegantes)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Navegantes)
Favorecido por el Destino	1.000	Talento	—
Maestría Desarmado Ascendida	1.000	Talento de Prestigio	HA 45, Ag 45
Maestría en Saber Prohibido	700	Habilidad Maestra	—
Miembro de la Cábala Tiranista	800	Talento de Influencia	—
Observado Desde lo Alto	700	Talento de Influencia	—
Revolucionario	800	Talento de Influencia	—
Robusto (x3)	700	Talento	—

Interrogador

"He servido al lado de mi maestro durante doce años. Lo he visto mirar fijamente a un Ser del Abismo como si se tratara de un yaprat y enviar a un Ambull aterrorizado de vuelta a su agujero. Si aprendo una décima parte de lo que sabe, juro que seré Lord Sector a los 50…"

–Interrogador Lenk, antes de su muerte en Zel Secundus

Aquellos que han servido a un Inquisidor como Acólitos pueden recibir el rango de Interrogador. Pocos Acólitos ganan tal honor, y la mayoría de Inquisidores sólo los nombran tras haberles servido durante muchas décadas. Un Interrogador es un aprendiz de Inquisidor. Es un estudiante en el camino que en última instancia le otorgará el Sello Inquisitorial, o más probablemente, morirá mucho antes de ser juzgado digno de que esa singular responsabilidad.

Los Interrogadores son recogidos de una amplia gama de trasfondos. Aunque muchos han servido como Acólitos, otros pueden haber sido arrancados por sorpresa de la oscuridad, sin darse cuenta de haber sido vigilados por su nuevo amo. Algunos Interrogadores se envían a escuelas secretas, a estudiar duro con otros en su posición antes de asignarle un maestro. Otros son designados por un Inquisidor, para acompañarlo en todo momento y aprender su vocación mediante experiencia de primera mano.

Sin embargo, un Interrogador es algo más que un Inquisidor que aún no ha alcanzado toda su capacidad. Un Interrogador sabe que el ojo del juicio le observa en todo momento. Sus actos son medidos, registrados y juzgados. Cada éxito lo lleva un paso más cerca del máximo honor de ser recompensado con el Sello Inquisitorial, y cada error puede ser el último. Muchos Interrogadores se dedican a su aprendizaje con un fervor que haría avergonzarse incluso al más pretencioso Abad Instructor, esforzándose hasta el límite para demostrar ser dignos a ojos de su maestro. Muchos de ellos pagan el mayor precio por su afán, realizando el mayor de los servicios a la Inquisición y entregando sus vidas para que sus maestros puedan perdurar. Son incontables los Interrogadores que se han interpuesto entre su maestro y el enemigo, sufriendo heridas mortales pero ganando tiempo para que su maestro pudiera asestar el golpe final. Algunos dicen que un Interrogador ha sido bendecido, que existe en un estado de gracia. Como tal, los Interrogadores a menudo parecen ser los receptores de algún tipo de protección e intervención divina. Son muchos los escritos de antiguos Lores Inquisidores que se muestran apenados por la pérdida de esa bendición con su nombramiento a Inquisidores.

No existe una única forma de entrenar a un Interrogador. Algunos sirven durante décadas a un maestro que les enseña los aspectos de las tareas de un Inquisidor con una atención minuciosa. Otros pueden verse convertidos en Inquisidores en poco tiempo, tal vez en reconocimiento de algún gran servicio realizado durante el transcurso de una investigación. En general, sin embargo, se espera que el Interrogador aprenda el aspecto más importarte de su vocación, lo que les da su título—el arte de la interrogación. Se dice que nadie puede ocultar un secreto a un Inquisidor, porque buscan la verdad en el nombre del propio Emperador. Pocos serían capaces de engañar a la cara a un Inquisidor, porque ellos son figuras de mito y horror en el Imperio, tan temidos como mutantes y brujas. Aquellos que ocultan la verdad son llevados ante el Inquisidor, que quita capa tras capa de engaño hasta que finalmente revela la verdad. Los métodos van desde sutiles engaños y ardides hasta los horrores del auto-tormento y la trepanación psíquica. Un Interrogador debe dominar todos estos métodos antes de ser juzgado digno de avanzar al rango de Inquisidor.

Hay muchos campos en los que un Interrogador puede ser educado, su profundidad y enfoque dependen de la intención y habilidades de su maestro. También pueden ser educados por miembros del séquito de su maestro. Podrían aprender habilidades de combate de un leal guardaespaldas, o el arte de la comunión con el espíritu-máquina de un Magos del Adeptus Mechanicus. Cada uno de estos tutores imparten sus conocimientos especializados, y su aportación es deseada por el maestro del Interrogador. Sin embargo, a pesar de los conocimientos y habilidades que pueda aprender bajo su tutela, existe una cualidad que no se puede enseñar. Debe demostrar más allá de toda duda que está dispuesto y es capaz de enfrentar a los más terribles enemigos del Hombre y no fallar, aun cuando sabe que acabará perdiendo la vida. Sólo cuando se le considera capaz de soportar la peor de las verdades tiene esperanza de recibir el Sello Inquisitorial.

Equipo, Habilidades y Talentos Iniciales

Talentos: Observado Desde lo Alto (Talento de Influencia)
Equipo: Un arma básica a tu elección (Disponibilidad Rara o menor), un arma cuerpo a cuerpo a tu elección (Disponibilidad Rara o menor), Blindaje Antifragmentación de la mejor calidad, distintivo del cargo, microcomunicador.

Rasgos Ascendidos

Cuando escoges el camino del Interrogador, automáticamente ganas los Rasgos Su Mano Derecha, Talentos y Habilidades Naturales. También debes elegir otro Rasgo de la lista siguiente.

Su Mano Derecha

El rol de un Interrogador es divulgar la voluntad de su maestro, cuando y donde sea necesario. En este puesto, aprenden muchas habilidades y aptitudes, imitando las de su maestro. Una vez por sesión de juego, el Interrogador gana un Talento o Habilidad (pero no un Talento de Prestigio, Talento Especial o Habilidad Maestra) de su Inquisidor. No necesita cumplir los requisitos normales para usar ese Talento o Habilidad (excepto de los Talentos para Tecnosacerdotes y Psíquicos). Este efecto puede durar desde un encuentro completo hasta un combate.

Talentos y Habilidades Naturales

Los dos primeros Rangos de la Carrera Interrogador contienen Habilidad (Cualquiera) y Talento (Cualquiera). Estos son habilidades y talentos que pueden elegirse de entre cualquier carrera profesional del Libro Básico de **Dark Heresy** (excepto Tecnosacerdotes y Psíquicos Imperiales), lo que refleja una amplia gama de aptitudes del Interrogador. Los requisitos para estas habilidades y talentos se deben cumplir normalmente. No puede adquirirse Robusto de esta forma.

Elige Uno…

Estudiante Inquisitorial

Un Interrogador es un aprendiz de Inquisidor y ha aprendido los secretos y habilidades que su maestro y mentor le ha enseñado. Así, un Interrogador se apoya en las palabras de su maestro, asimilando el conocimiento y acelerando su propio aprendizaje. Cualquier Talento, Talento de Prestigio, Habilidad o Habilidad Maestra que tenga disponible como mejora y pueda adquirir—y que posea su Inquisidor—la puede adquirir con un descuento de 100xp (mínimo 100xp).

Maestro Interrogador

Los Interrogadores no tienen su título sin razón, y muchos están bien versados en el arte de la interrogación y la búsqueda de la verdad. Una vez por sesión de juego, el Interrogador puede tener éxito automáticamente en una prueba de Interrogación, incluso si los penalizadores lo hicieran imposible. En caso de que el grado de éxito sea un factor, se considera que ha sacado un 01 en esta prueba. Además, el DJ puede permitir al Interrogador usar la habilidad de Interrogación sobre personas normalmente inmunes a sus efectos.

El Don del Psíquico

Al igual que sus maestros, muchos Interrogadores son psíquicos y desarrollan sus poderes bajo la tutela de su maestro. Debes ser ya un psíquico para seleccionar este rasgo. Puedes seleccionar el Talento Poder Psíquico Menor como mejora de Élite por 500xp, el Talento Poder Psíquico Mayor como mejora de Élite por 750xp, o el Talento Poder Psíquico Ascendido como mejora de Élite por 2.000xp. También puedes aumentar tu Factor Psíquico actual en +1 como mejora de Élite por 1.500xp. El coste en xp del Talento Poder Psíquico Ascendido se puede reducir de manera normal (ver página 125).

Mejoras de Características del Interrogador

Característica	Heroico	Maestro
Habilidad de Armas	1.500	2.000
Habilidad de Proyectiles	1.500	2.000
Fuerza	3.000	3.500
Resistencia	3.000	3.500
Agilidad	1.500	2.000
Inteligencia	1.000	1.500
Percepción	1.000	1.500
Voluntad	1.500	2.000
Empatía	1.000	1.500

Rango 9 Mejoras del Interrogador

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Competencia con Armas Exóticas (Elige Una)	700	Talento	—
Habilidad (Cualquiera)	700	Habilidad	—
Habilidad (Cualquiera)	700	Habilidad	—
Habilidad (Cualquiera)	700	Habilidad	—
Habilidad con Armas Básicas	500	Talento de Prestigio	—
Habilidad con Pistolas	500	Talento de Prestigio	—
Lenguaje Secreto (Agente del Trono)	500	Habilidad	—
Protocolo (Académicos)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Clase Obrera)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Inquisición)	700	Talento de Influencia	Em 30
Robusto	700	Talento	—
Talento (Cualquiera)	700	Talento	Los requisitos deben cumplirse normalmente
Talento (Cualquiera)	700	Talento	Los requisitos deben cumplirse normalmente

Rango 10 Mejoras del Interrogador

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Habilidad (Cualquiera) +10	700	Habilidad	Habilidad (Cualquiera)
Habilidad (Cualquiera) +10	700	Habilidad	Habilidad (Cualquiera)
Maestría en Conducir	700	Habilidad Maestra	—
Pistolero Santo	700	Talento de Prestigio	HP 40, Ag 40, Entren. con Pistolas (Cualquiera)
Protocolo (Administratum)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Armada Imperial)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Bajos Fondos)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Clase Media)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Gobierno)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Guardia Imperial)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Militares)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Nacidos en el Vacío)	500	Talento de Influencia	Em 30
Robusto	700	Talento	—
Talento (Cualquiera)	700	Talento	Los requisitos debe cumplirse normalmente
Talento (Cualquiera)	700	Talento	Los requisitos debe cumplirse normalmente

Rango 11 Mejoras del Interrogador

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Buena Reputación (Clase Obrera)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Clase Obrera)
Favorecido por el Destino	700	Talento	—
Maestría en Maniobras	700	Habilidad Maestra	—
Maestría Lingüística	700	Habilidad Maestra	—
Protocolo (Adeptus Mechanicus)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Agentes de la Ley)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Astrópatas)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Eclesiarquía)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Habitantes de Mundos Colmena)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Habitantes de Mundos Salvajes)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Peregrinos)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Planeta (Específico))	500	Talento de Influencia	Em 30
Tirador Sin Igual	700	Talento de Prestigio	HP 40

Rango 12 Mejoras del Interrogador

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Buena Reputación (Académicos)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Académicos)
Buena Reputación (Clase Media)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Clase Media)
Buena Reputación (Gobierno)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Gobierno)
Buena Reputación (Inquisición)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Inquisición)
Buena Reputación (Militares)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Militares)
Maestría en Carisma	700	Habilidad Maestra	—
Maestría en Investigación	800	Habilidad Maestra	—
Maestría en Observación	800	Habilidad Maestra	—
Maestría en Saber Prohibido	800	Habilidad Maestra	—
Observación Piadosa	700	Talento de Influencia	—
Protección Mental	700	Talento de Prestigio	Vol 50
Protocolo (Adeptus Arbites)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (FDP)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Habitantes de Mundos Letales)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Navegantes)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Nobleza)	500	Talento de Influencia	Em 30
Reacciones Aumentadas	700	Talento de Prestigio	Ag 40, Per 40
Señor de los Dominios	800	Talento de Influencia	—

Rango 13 Mejoras del Interrogador

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Buena Reputación (Agentes de la Ley)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Agentes de la Ley)
Buena Reputación (Eclesiarquía)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Eclesiarquía)
Buena Reputación (Habitantes de Mundos Colmena)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Habitantes de Mundos Colmena)
Buena Reputación (Habitantes de Mundos Salvajes)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Habitantes de Mundos Salvajes)
Buena Reputación (Peregrinos)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Peregrinos)
Buena Reputación (Planeta (Específico))	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Planeta (Específico))
Guerrero de Renombre	700	Talento de Influencia	—
Habilidad con Armas Cuerpo a Cuerpo	500	Talento de Prestigio	—
Maestría Académica	500	Habilidad Maestra	—
Maestría en Saber Popular	500	Habilidad Maestra	—
Maestría en Sigilo	700	Habilidad Maestra	—
Rival (Organización Reincidente (Específica))	–100	Talento de Influencia	—

Rango 14 Mejoras del Interrogador

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Buena Reputación (Adeptus Arbites)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Adeptus Arbites)
Buena Reputación (FDP)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (FDP)
Buena Reputación (Habitantes de Mundos Letales)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Habitantes de Mundos Letales)
Buena Reputación (Navegantes)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Navegantes)
Buena Reputación (Nobleza)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Nobleza)
Cultista Encubierto	700	Talento de Influencia	—
Digno de la Élite Calixiana	800	Talento de Influencia	—
Maestría Actuando en las Sombras	700	Habilidad Maestra	—
Maestría en Conocimiento Tecnológico	700	Habilidad Maestra	—
Protocolo (Adeptus Astartes)	700	Talento de Influencia	Em 30
Rival (Culto (Específico))	–100	Talento de Influencia	—
Tormenta de Golpes	700	Talento de Prestigio	HA 35, Ag 40

Rango 15 Mejoras del Interrogador

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Agente Inactivo	700	Talento de Influencia	—
Buena Reputación (Administratum)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Administratum)
Buena Reputación (Armada Imperial)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Armada Imperial)
Buena Reputación (Bajos Fondos)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Bajos Fondos)
Buena Reputación (Guardia Imperial)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Guardia Imperial)
Buena Reputación (Nacidos en el Vacío)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Nacidos en el Vacío)
Enemigo (Organización Reincidente (Específica))	–100	Talento de Influencia	Rival (Organización Reincidente (Específica))
Miembro de la Cábala Tiranista	800	Talento de Influencia	—
Rival (Bajos Fondos)	–100	Talento de Influencia	—

Rango 16 Mejoras del Interrogador

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Buena Reputación (Adeptus Astartes)	800	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Adeptus Astartes)
Buena Reputación (Adeptus Mechanicus)	800	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Adeptus Mechanicus)
Buena Reputación (Astrópatas)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Astrópatas)
Enemigo (Culto (Específico))	–100	Talento de Influencia	Rival (Culto (Específico))
Maestría Criptológica	700	Habilidad Maestra	—
Maestría en Conocimiento de la Disformidad	800	Habilidad Maestra	—
Protocolo (Capitanes Contratados)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Culto (Específico))	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Organización Reincidente (Específica))	500	Talento de Influencia	Em 30
Revolucionario	700	Talento de Influencia	—

Juez

"¡Usted está obligado por la Lex Imperialis! ¡Entréguese en nombre del Emperador o le destruiremos por su voluntad!"

–Juez Gordon Titus, durante la purga de la Zona Interior 13 de Solomon.

La ley del Imperio es dura y absoluta. Debe serlo, ya que es el único baluarte entre las masas de la humanidad y un descenso seguro al caos y la destrucción. Para hacer cumplir esas leyes—sacadas del Libro del Juicio, conocido como la Lex Imperialis—el Imperio confía en la fuerza del Adeptus Arbites. Las leyes del Imperio en su conjunto son la jurisdicción de los Arbites. Ellos son la policía del Imperio, así como la mirada vigilante para que las autoridades locales y los gobernadores planetarios mantengan su lealtad al gran Imperio. Dentro del Adeptus Arbites, están los Arbitradores—el brazo militar y las fuerzas de combate utilizadas para aplastar rebeliones y similares—y los Jueces. Los Jueces son los señores de la justicia que tienen grandes poderes y amplia influencia dentro de su autoridad, apenas inferior a la de un Inquisidor Imperial. Los Jueces tienen el poder de hacer cumplir la ley y de juzgar a aquellos que la rompen.

Un Juez debe ser capaz de emitir un juicio justo tan hábilmente como imparte justicia, y aunque la Lex Imperialis es uniformemente severa en sus sentencias, también es justa. Por cada crimen hay un castigo, establecido tras milenios de resoluciones, decisiones legales, y precedentes. En algún momento de su carrera, si no al principio, todos los Jueces peregrinan a Terra y al gran Salón del Juicio para estudiar en el vasto laberinto de leyes y decretos que rigen los dispersos mundos del Imperio. Aunque existen cogitadores portátiles que contienen una parte de la Lex Imperialis relevante para la autoridad del Juez—adecuados para problemas simples de prioridad y delitos en el Adeptus Terra—es necesario un proceso más largo cuando se trata de delitos más atroces y elaborados. Aunque el Libro del Juicio es extenso, no es una ciencia exacta, y encontrar la respuesta puede llevar años, incluso décadas o siglos en casos particularmente complejos. Muchos casos aplican leyes contradictorias que darían lugar a resultados distintos para los acusados. En el santuario interior del Salón del Juicio, los Jueces pasan mucho tiempo inmersos en esta realidad hasta que están realmente listos para emitir un juicio adecuado para aquellos que están bajo la justicia del Emperador. Muchos Jueces nunca terminan, una vida de deliberación e investigación pasa al siguiente Juez, y al siguiente, y así sucesivamente durante años, aunque el acusado muriera hace mucho—pero aun se debe tomar una decisión, y encontrar justicia para los inciertos descendientes de aquellos indirectamente asociados al acusado original.

Esto no quiere decir que un Juez sea ajeno a la violencia y el derramamiento de sangre. Por contra, la Lex Imperialis dicta que un Juez debe estar dispuesto a ejecutar su juicio así como a pronunciarlo. A veces, este juicio consiste en flagelaciones públicas, el exilio a un mundo prisión, la condena a una legión penal, o incluso una ejecución pública. Muy a menudo, el juicio dictado se resume en una ejecución mediante un disparo de una pistola bólter. Para los crímenes más atroces y extensos, el castigo implica el despliegue de una inflexible y brutal fuerza de Arbitradores. Cuando realmente se quebranta la Pax Imperialis, el poderío militar de los ejércitos del Emperador puede entrar en juego, tal es el poder y la influencia de los Jueces—aliados del Imperio.

Por su parte, los Jueces son los agentes más dispuestos de la Inquisición. Ellos ven el trabajo para los Sagrados Ordos como una extensión de sus viejos deberes, llevando justicia a villanos, criminales y herejes. También suelen mantener contacto con sus antiguos compañeros, y pueden recurrir a los recursos de los Arbitradores, así como a los de la Inquisición. A diferencia de otros Agentes del Trono, los Jueces suelen mantener sus deberes para con el Adeptus Arbites mientras acompañan a un Inquisidor Puritano, su trabajo hace que sea beneficioso para ambos. Esta combinación de investigador y militar es lo que hace a los Jueces tan atractivos para la Inquisición. Por eso tienen un lugar dentro de los Ordos como Agentes del Trono de gran valor.

Sin embargo, los Jueces tienden a ser bastante severos e inflexibles cuando se trata de la Ley Imperial. Esto puede llegar a ser un problema cuando una investigación requiere ser algo flexible con esas reglas. Se exige que los Jueces sean obstinados e incorruptibles, y a menudo son reacios a pasar por alto algún incumplimiento de la ley (o romperla ellos mismos) para llevar a cabo una mayor investigación. También pueden no estar dispuestos a trabajar con Agentes del Trono de los bajos fondos del Imperio.

Por estas razones, los Jueces suelen trabajar con Inquisidores y Agentes del Trono con una mentalidad más Puritana.

EQUIPO, HABILIDADES Y TALENTOS INICIALES

Equipo: Escopeta de combate de la mejor calidad con cartuchos Verdugo, pistola bólter de calidad normal, blindaje de caparazón Arbites de calidad normal, maza de energía, distintivo del cargo, distintivo Arbites.

Rasgos Ascendidos

Cuando escoges el camino del Juez, automáticamente ganas el Rasgo Autoridad Imperial. También debes elegir otro Rasgo de la lista siguiente.

Autoridad Imperial

Para quienes viven en un mundo Imperial, la obediencia no es una virtud, sino un medio de supervivencia. La obediencia absoluta e incondicional a la autoridad Imperial se ha inculcado en la mayoría de ciudadanos Imperiales desde su nacimiento, así como las consecuencias de no hacerlo. Un Juez puede dar órdenes que los ciudadanos Imperiales están condicionados a obedecer. Si esto ocurre durante un combate, cuenta como una acción libre que el Juez puede llevar a cabo una vez por turno. Cuando el Juez emite la orden, un número de objetivos igual a su Bonificación por Voluntad deben hacer una **Prueba Fácil (+30) de Voluntad** o cumplir la orden. Los objetivos deben ser ciudadanos Imperiales, capaces de escuchar y entender la orden, y esta debe ser sencilla (capaz de cumplirla durante un solo turno). Algunas órdenes pueden ser "alto", "cúbranse", o "¡detengan a ese hombre!" Además, el Juez debe llevar algo que le identifique como Arbites (esto podría ser un distintivo, una maza de energía con el símbolo Arbites, etc.). El DJ puede decidir que ciertos objetivos (sectarios o curtidos delincuentes) son inmunes a esa habilidad. Si el Juez lleva un conjunto completo de Arbites (blindaje de Caparazón Arbites y distintivo Arbites) y el objetivo puede verlo dictando la orden (esto puede ser una imagen en una pantalla), La prueba se convierte en una Prueba Moderada (+0). Si el Juez tiene el Talento Autoritario, puede afectar a tantos objetivos como su Bonificación por Voluntad x10.

Elige Uno…

Martillo de Herejes

Muchos jueces se especializan contra una amenaza en particular, aprendiendo todo lo que puedan acerca de sus adversarios para ser más hábiles al llevarlos ante la justicia. Los herejes son un enemigo común y representan un peligro constante para la ley y el orden. El Juez gana un bonificador de +20 a las Pruebas de Intimidar e Interrogación contra los herejes. Además, los herejes que también sean Ciudadanos Imperiales sufren un -10 adicional contra el poder Autoridad Imperial. Depende del DJ decidir exactamente qué enemigos cuentan como herejes.

Maestro de Mutantes

Hay un gran numero de mutantes en varios mundos Imperiales, donde son usados como mano de obra barata y abundante. Sin embargo, como cualquier otro Juez te diría, los mutantes no dan nada más que problemas. El Juez gana un bonificador de +20 a las Pruebas de Intimidar e Interrogación contra los mutantes. Además, los mutantes que también sean Ciudadanos Imperiales sufren un -10 adicional contra el poder Autoridad Imperial.

Mejoras de Características del Juez

Característica	Heroico	Maestro
Habilidad de Armas	1.500	2.000
Habilidad de Proyectiles	1.000	1.500
Fuerza	3.000	3.500
Resistencia	1.000	1.500
Agilidad	3.000	3.500
Inteligencia	1.000	1.500
Percepción	1.500	2.000
Voluntad	1.500	2.000
Empatía	1.500	2.000

Rango 9 Mejoras del Juez

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Buena Reputación (Adeptus Arbites)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Adeptus Arbites)
Buena Reputación (Agentes de la Ley)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Agentes de la Ley)
Buscar +20	700	Habilidad	Buscar +10
Dotado (Interrogación)	700	Talento	—
Habilidad con Armas Básicas	400	Talento de Prestigio	—
Habilidad con Pistolas	400	Talento de Prestigio	—
Lenguaje Secreto (Agente del Trono)	500	Habilidad	—
Mando +20	700	Habilidad	Mando +10
Protocolo (Adeptus Arbites)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Agentes de la Ley)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Clase Obrera)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Habitantes de Mundos Colmena)	700	Talento de Influencia	Em 30
Rival (Bajos Fondos)	–100	Talento de Influencia	—

Rango 10 Mejoras del Juez

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Abiertamente Monodominante	400	Talento de Influencia	—
Buena Reputación (Habitantes de Mundos Colmena)	400	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Habitantes de Mundos Colmena)
Dotado (Escrutinio)	700	Talento	—
Dotado (Intimidar)	700	Talento	—
Dotado (Mando)	700	Talento	—
Esquivar +20	700	Habilidad	Esquivar +10
Fortaleza Indomable	400	Talento de Prestigio	R 40, Vol 40
Habilidad con Armas Cuerpo a Cuerpo	500	Talento de Prestigio	—
Maestría en Carisma	400	Habilidad Maestra	—
Maestría en Conducir	500	Habilidad Maestra	—
Maestría en Investigación	400	Habilidad Maestra	—
Maestría en Observación	400	Habilidad Maestra	—
Protocolo (Clase Media)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Gobierno)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Inquisición)	700	Talento de Influencia	Em 30
Rival (Organización Reincidente (Específica))	–100	Talento de Influencia	—

Rango 11 Mejoras del Juez

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Buena Reputación (Clase Media)	800	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Clase Media)
Buena Reputación (Gobierno)	800	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Gobierno)
Buena Reputación (Inquisición)	800	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Inquisición)
Dotado (Buscar)	700	Talento	—
Liderazgo Heroico	400	Talento de Prestigio	Em 30, Vol 30, Mando
Maestría Atlética	500	Habilidad Maestra	—
Maestría en Saber Popular	400	Habilidad Maestra	—
Observación Piadosa	500	Talento de Influencia	—
Pistolero Santo	500	Talento de Prestigio	HP 40, Ag 40, Entren. con Pistolas (Cualquiera)
Protocolo (Administratum)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Bajos Fondos)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Nobleza)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Planeta (Específico))	700	Talento de Influencia	Em 30
Revolucionario	400	Talento de Influencia	—
Rival (Culto (Específico))	–100	Talento de Influencia	—
Robusto	700	Talento	—

Rango 12 Mejoras del Juez

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Buena Reputación (Nobleza)	400	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Nobleza)
Enemigo (Bajos Fondos)	–200	Talento de Influencia	Rival (Bajos Fondos)
Enemigo (Organización Reincidente (Específica))	–200	Talento de Influencia	Rival (Organización Reincidente (Específica))
Guerrero Desarmado	500	Talento	HA 35, Ag 35
Intelecto Condicionado	500	Talento de Prestigio	Int 40
Maestría en Sigilo	500	Habilidad Maestra	—
Observado Desde lo Alto	400	Talento de Influencia	—
Protocolo (Culto (Específico))	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Eclesiarquía)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (FDP)	700	Talento de Influencia	Em 30
Rival (Organización Reincidente (Específica))	–100	Talento de Influencia	—
Robusto	700	Talento	—
Tirador Sin Igual	400	Talento de Prestigio	HP 40
Tormenta de Golpes	400	Talento de Prestigio	HA 35, Ag 40

Rango 13 Mejoras del Juez

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Alma de Piedra	400	Talento de Prestigio	Vol 40
Belicista	400	Talento de Influencia	—
Buena Reputación (FDP)	400	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (FDP)
Buena Reputación (Planeta (Específico))	400	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Planeta (Específico))
Conciliador	400	Talento de Influencia	—
Maestría Actuando en las Sombras	500	Habilidad Maestra	—
Maestro Desarmado	500	Talento	HA 45, Ag 40, Guerrero Desarmado
Protocolo (Académicos)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Guardia Imperial)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Militares)	700	Talento de Influencia	Em 30
Rival (Nobleza)	–200	Talento de Influencia	—
Robusto	700	Talento	—

Rango 14 Mejoras del Juez

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Buena Reputación (Académicos)	400	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Académicos)
Espada Danzante	600	Talento de Prestigio	HA 40, Ag 40, Acrobacias, Entrenamiento con Armas Cuerpo a Cuerpo (Cualquiera)
Habilidad con Armas Pesadas	500	Talento de Prestigio	—
Maestría Académica	500	Habilidad Maestra	—
Maestría Criptológica	600	Habilidad Maestra	—
Maestría Desarmado Ascendida	500	Talento de Influencia	HA 45, Ag 45
Miembro de la Cábala Tiranista	500	Talento de Influencia	—
Protocolo (Capitanes Contratados)	700	Talento de Influencia	Em 30
Reacciones Aumentadas	500	Talento de Prestigio	Ag 40, Per 40
Rival (Capitanes Contratados)	–200	Talento de Influencia	—
Robusto	700	Talento	—

Rango 15 Mejoras del Juez

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Buena Reputación (Capitanes Contratados)	400	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Capitanes Contratados)
Digno de la Élite Calixiana	500	Talento de Influencia	—
Enemigo (Culto (Específico))	–200	Talento de Influencia	Rival (Culto (Específico))
Enemigo (Nobleza)	–400	Talento de Influencia	Rival (Nobleza)
Enemigo (Organización Reincidente (Específica))	–200	Talento de Influencia	Rival (Organización Reincidente (Específica))
Protocolo (Adepta Sororitas)	700	Talento de Influencia	Em 30
Rival (Culto (Específico))	–100	Talento de Influencia	—
Rival (Organización Reincidente (Específica))	–100	Talento de Influencia	—
Robusto	700	Talento	—
Sentido del Combate	700	Talento	Per 40
Señor de las Sombras	500	Talento de Influencia	—

Rango 16 Mejoras del Juez

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Apreciado por el Lord Sector	700	Talento de Influencia	—
Buena Reputación (Adepta Sororitas)	400	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Adepta Sororitas)
Enemigo (Capitanes Contratados)	–200	Talento de Influencia	Rival (Capitanes Contratados)
Enemigo (Organización Reincidente (Específica))	–200	Talento de Influencia	Rival (Organización Reincidente (Específica))
Maestría en Saber Prohibido	700	Habilidad Maestra	—
Protocolo (Planeta (Específico))	400	Talento de Influencia	Em 30
Rival (Comerciante Independiente)	–200	Talento de Influencia	—
Rival (Organización Reincidente (Específica))	–100	Talento de Influencia	—

Magos

"Me he cansado de esta carne con la que nací, curiosamente disgustado por su propia naturaleza. Anhelo sólo el frío y limpio acero y silicio, con el que podría convertirme en uno con la Sagrada Máquina. No espero que lo entiendas, tú que te aferras a tu carne como si fuera inmortal, buscando solo preservarla, protegerla. Un día, verás la locura de tus actos, y entonces no me cabe duda que vendrás a mí y rogarás pidiendo mi ayuda para salvarte…"

–Magos Deruss, manteniendo una conversación cortés con un heredero menor de la Casa de Persis

Un Magos es un miembro del Culto Mechanicus que ha servido al Dios Máquina tanto tiempo y con tanto ahínco que la mayor parte de su cuerpo es ahora parte de la sagrada máquina. Durante décadas, incluso siglos de servicio, los miembros y órganos del Magos han sido sustituidos, uno por uno, por versiones cibernéticas mejoradas que nunca se debilitan, nunca se fatigan, y nunca flaquean con la edad. Cuanto mayor es el camino recorrido, mayor parte de máquina tiene el Magos. Los más ancianos Magos no conservan nada, salvo un pequeño núcleo de materia gris enterrado en lo más profundo de una masa de cables, puertos y rejillas, bajo una corteza blindada.

Un sirviente del Omnissiah va más allá en su Búsqueda del Conocimiento, no sólo altera su aspecto físico. Así como su cuerpo es reconstruido, también cambia su mente. La Búsqueda del Conocimiento expone a los Magos a todo tipo de tecnologías alienígenas y doctrinas esotéricas, muchas de las cuales amenazan la cordura del individuo al exponerlo a la naturaleza de la realidad. Muchos siguen exclusivamente estas líneas de investigación, a veces durante décadas en un pequeño y apartado laboratorio, estudiando un pedazo de tecnología de una civilización perdida hace mucho tiempo. El resultado es que existe toda una clase dentro del Adeptus Mechanicus que para un extraño parecerían trabajar en todo tipo de herejías. Sin embargo, estas 'herejías' no se extienden, lo que tal vez ocurriría en otra institución. Si un Tecnosacerdote del Adeptus Ministorum buscase activamente textos demoníacos por ejemplo, sería de esperar que fuese contaminado, y que el cáncer de la herejía se extendiese a corto plazo, condenando a cientos a la hoguera. Rara vez es así entre los Magos, estos sujetos están tan lejos de lo humano y tan sobrenaturalmente decididos que las ideas de herejía y conocimiento prohibido están completamente por debajo de ellos. Se acercan a los misterios del universo con una indiferencia objetiva totalmente apropiada para su vocación, sus mejoradas mentes-máquina prácticamente pueden detectar y filtrar los resonantes ecos de la voces de xenos fallecidos hace mucho tiempo.

Los individuos que persiguen la misma linea de investigación dentro de la gran Búsqueda del Conocimiento a veces se unen, formando facciones dentro del Adeptus Mechanicus. Indiscutibles maestros de hazañas tecnológicas, un Magos a menudo es conocido por su especialidad particular. Entre estos títulos se encuentran Magos Technicus, Magos Metallurgicus, Magos Alchemys, Magos Physic, Magos Biologis, Magos Ordinatos, y muchos más.

Además de su búsqueda de tecnología esotérica, el Magos es capaz de comunicarse con la gran voluntad que es el Omnissiah. Se dice que a medida que el cuerpo y la mente del siervo se vuelven más mecánicos, su comunión con el Dios Máquina se vuelve más fuerte. Ellos cuidan de los Altares Máquina en los Mundos Forja, cada uno está interconectado con el resto de manera que forman una red galáctica a través del cual la voluntad de la Omnissiah y todo el conocimiento sin adulterar del Culto Mechanicus se transmite. A medida que se despojan de sus debilidades heredadas biológicamente y se vuelven uno con la máquina, el Magos se vuelve una parte cada vez mayor de la forma total del conocimiento definitivo. Eventualmente, al final de su Búsqueda del Conocimiento, el Magos se despoja de su último vestigio de humanidad, cargando el contenido de su cortex cerebral, y puede que su propia alma, por medio del Altar Máquina, y así volviéndose uno con el Omnissiah.

Pero hasta ese momento, el Magos continúa su búsqueda, dondequiera que le lleve. Muchos acaban sirviendo a Inquisidores en su búsqueda, si los intereses de ambos coinciden, aunque sea por corto tiempo. Un Inquisidor ve a un Magos como un poderoso miembro del séquito, capaz de descubrir y explotar el conocimiento que a otros volvería locos.

EQUIPO, HABILIDADES Y TALENTOS INICIALES

Talentos: Protocolo (Adeptus Mechanicus) (Talento de Influencia).
Equipo: Servoarmadura de calidad normal o blindaje de caparazón de la mejor calidad, hacha omnisiana o maza de energía, rifle infernal de la mejor calidad o bólter de calidad normal con mira láser, dos implantes biónicos o miembros cibernéticos a su elección de la mejor calidad, distintivo del cargo, auspex, combiherramienta, vocotransmisor.

Rasgos Ascendidos

Cuando escoges el camino del Magos, automáticamente ganas el Rasgo Alma de Hierro. También debes elegir otro Rasgo de la lista siguiente.

Alma de Hierro

Los siervos del Omnissiah renuncian a su humanidad para abrazar la gloria del dios máquina. Esto es especialmente cierto para la mayoría de Magos que sólo recuerdan vagamente cuando las preocupaciones de los mortales plagaban su mente. Todas las Pruebas de Habilidad de Interacción utilizadas contra un Magos sufren un penalizador de -30. Los Magos deben elegir un Saber Popular, Saber Académico, Saber Prohibido, o una Habilidad de Oficio como su área de especialidad. El Magos gana un grado de éxito adicional en sus Pruebas de esa Habilidad con éxito, y un +10 adicional en las Pruebas Enfrentadas de Competencia Tecnológica y la Habilidad elegida.

Elige Uno…

Tecno-Armero

Todos los Magos se convierten en maestros de los espíritus máquina y el sagrado funcionamiento de la tecnología. Muchos, sin embargo, se especializan en aprender las sagradas y secretas complejidades de dispositivos específicos, como armas de fuego. Durante un combate, el Magos puede mejorar su arma o buscar puntos débiles en la armadura de un oponente, aumentando su letalidad. Una vez por sesión de juego, un arma empuñada por el Magos de categoría láser, fusión, plasma, conmoción, o energía (se puede incluir la categoría Exótica a discreción del DJ) aumenta su Daño y Penetración tanto como su Bonificación por Inteligencia durante un Asalto.

Traficante de Armaduras

Las mejores armaduras y los escudos más resistentes son todos productos de los seguidores del dios máquina, basados en antiguos y legendarios diseños del glorioso pasado de los hombres. Con años de entrenamiento, un Magos puede aprender a mejorar estas protecciones, o usarlas en su forma óptima. El Magos aumenta en +2 los Puntos de Blindaje de la armadura que lleva en las localizaciones que cubre mientras dedique al menos una hora cada día para bendecirla y prepararla. Este bonificador se aplica sólo a las armaduras usadas por el Magos.

Tecno-Hojalatero

No todos los Magos se centran en la guerra. Algunos aprenden el funcionamiento de otros tipos de maquinaria. Un Magos puede mejorar la eficacia de una pieza de tecnología, aumentando sus funciones o su potencia. Una vez al día como una Acción Completa, el Magos puede mejorar una pieza de tecnología que no sea un arma ni un dispositivo de protección. Esto, como efecto, aumenta sus funciones en un 50% ya sea el alcance de la señal que pueda transmitir o la cantidad de elementos que pueda fabricar. Esta mejora dura una escena o un encuentro (esta cantidad de tiempo podrá ser aumentada a discreción del DJ). El DJ siempre tiene la última palabra en los efectos exactos de la mejora de esa pieza de tecnología.

Mejoras de Características del Magos

Característica	Heroico	Maestro
Habilidad de Armas	3.000	3.500
Habilidad de Proyectiles	1.000	1.500
Fuerza	1.500	2.000
Resistencia	1.000	1.500
Agilidad	3.000	3.500
Inteligencia	1.000	1.500
Percepción	1.000	1.500
Voluntad	1.500	2.000
Empatía	N/A	N/A

Rango 9 Mejoras del Magos

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Entrenamiento con Arma Exótica (Elige Una)	500	Talento	—
La Carne Es Débil 1	500	Talento	Implantes Mechanicus
Lenguaje Secreto (Agente del Trono)	500	Habilidad	—
Llamada del Hierro	500	Talento de Prestigio	Implantes Mechanicus
Maestría en Conducir	500	Habilidad Maestra	—
Maestría en Conocimiento Tecnológico	500	Habilidad Maestra	—
Oficio (Cualquiera) +10	500	Habilidad	—
Protocolo (Adeptus Mechanicus)	500	Talento de Influencia	Em 30
Rival (Culto (Específico))	–100	Talento de Influencia	—
Robusto (x3)	500	Talento	—

Rango 10 Mejoras del Magos

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Buena Reputación (Adeptus Mechanicus)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Adeptus Mechanicus)
Empatía con el Espíritu Máquina	500	Talento de Prestigio	Int 30, Em 30, Implantes Mechanicus
Entrenamiento con Arma Pesada (Elige Una)	500	Talento	—
Habilidad con Armas Básicas	500	Talento de Prestigio	—
La Carne Es Débil 2	500	Talento	La Carne Es Débil 1
Mecanizado	1.000	Talento	Implantes Mechanicus
Oficio (Cualquiera) +20	500	Habilidad	Oficio (Cualquiera) +10
Protocolo (Académicos)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Clase Obrera)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Planeta (Específico))	700	Talento de Influencia	Em 30
Rival (Eclesiarquía)	–300	Talento de Influencia	—
Robisto (x3)	500	Talento	—

Rango 11 Mejoras del Magos

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Aliado del Departamento Munitorum	500	Talento de Influencia	—
Conciliador	500	Talento de Influencia	—
Electro Iluminación	500	Talento de Prestigio	Implantes Mechanicus
Enemigo (Culto (Específico))	–200	Talento de Influencia	Rival (Culto (Específico))
La Carne Es Débil 3	500	Talento	La Carne Es Débil 2
Maestría en Observación	700	Habilidad Maestra	—
Protocolo (Agentes de la Ley)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Armada Imperial)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (FDP)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Gobierno)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Habitantes de Mundos Colmena)	700	Talento de Influencia	Em 30
Rival (Adepta Sororitas)	–300	Talento de Influencia	—
Voz del Omnissiah	500	Talento de Prestigio	Implantes Mechanicus

Rango 12 Mejoras del Magos

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Alma de Piedra	500	Talento de Prestigio	Vol 40
Belicista	500	Talento de Influencia	—
Buena Reputación (Académicos)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Académicos)
Buena Reputación (Agentes de la Ley)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Agentes de la Ley)
Buena Reputación (Clase Obrera)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Clase Obrera)
Buena Reputación (Habitantes de Mundos Colmena)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Habitantes de Mundos Colmena)
Buena Reputación (Planeta (Específico))	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Planeta (Específico))
Enemigo (Eclesiarquía)	–300	Talento de Influencia	Rival (Eclesiarquía)
Estructura Biónica Mejorada	1.000	Talento	Mecanizado
Favorecido por el Destino	700	Talento	—
Intelecto Condicionado	500	Talento de Prestigio	Int 40
La Carne Es Débil 4	500	Talento	La Carne Es Débil 3
Maestría en Saber Prohibido	500	Habilidad Maestra	—
Protección Mental	500	Talento de Prestigio	Vol 50
Protocolo (Adeptus Arbites)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Adeptus Titanicus)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Administratum)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Guardia Imperial)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Organización Reincidente (Específica))	800	Talento de Influencia	Em 30

Rango 13 Mejoras del Magos

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Buena Reputación (Armada Imperial)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Armada Imperial)
Buena Reputación (FDP)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (FDP)
Buena Reputación (Gobierno)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Gobierno)
Ejemplar de Metal	1.000	Talento de Prestigio	Implantes Mechanicus
Enemigo (Adepta Sororitas)	–300	Talento de Influencia	Rival (Adepta Sororitas)
Habilidad con Armas Cuerpo a Cuerpo	500	Talento de Prestigio	—
Maestría en Pilotar	500	Habilidad Maestra	—
Protocolo (Adeptus Astartes)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Astropatas)	700	Talento de Influencia	Em 30

Rango 14 Mejoras del Magos

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Buena Reputación (Adeptus Arbites)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Adeptus Arbites)
Buena Reputación (Adeptus Titanicus)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Adeptus Titanicus)
Buena Reputación (Administratum)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Administratum)
Buena Reputación (Guardia Imperial)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Guardia Imperial)
Enérgico	1.000	Rasgo	Ejemplar de Metal
Habilidad con Armas Pesadas	1.000	Talento de Prestigio	—
Levitación Gravitatoria	500	Talento de Prestigio	Implantes Mechanicus
Protocolo (Culto (Específico))	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Inquisición)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Nacidos en el Vacío)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Navegantes)	700	Talento de Influencia	Em 30
Revolucionario	500	Talento de Influencia	—

Rango 15 Mejoras del Magos

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Buena Reputación (Adeptus Astartes)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Adeptus Astartes)
Buena Reputación (Astrópatas)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Astrópatas)
Buena Reputación (Organización Reincidente (Específica))	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Organización Reincidente (Específica))
Inteligencia Antinatural (x2)	1.000	Rasgo	—
Maestría Criptológica	500	Habilidad Maestra	—
Miembro de la Cábala Tiranista	800	Talento de Influencia	—
Placas Blindadas	1.000	Rasgo	Rasgo Máquina
Protocolo (Capitanes Contratados)	700	Talento de Influencia	Em 30
Pureza de la Máquina	500	Talento de Prestigio	Implantes Mechanicus
Resistencia Antinatural (x2)	2.000	Rasgo	Ejemplar de Metal

Rango 16 Mejoras del Magos

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Buena Reputación (Culto (Específico))	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Culto (Específico))
Buena Reputación (Inquisición)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Inquisición)
Buena Reputación (Nacidos en el Vacío)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Nacidos en el Vacío)
Buena Reputación (Navegantes)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Navegantes)
Fortaleza Indomable	500	Talento de Prestigio	R 40, Vol 40
Fuerza Antinatural (x2)	2.000	Rasgo	Ejemplar de Metal
Juramento de Vínculo con los Ángeles de la Muerte	800	Talento de Influencia	—
Levitador (6)	2.000	Rasgo	Levitación Gravitatoria
Observado Desde lo Alto	800	Talento de Influencia	—
Protocolo (Comerciantes Independientes)	700	Talento de Influencia	Em 30
Purga Mnemónica	500	Otros Talentos	Int 45, Vol 45

Psíquico Primaris

"Desafíame, Y yo dividiré y abriré tus pensamientos y cauterizaré tu alma."

–Psíquico Primaris Haddrin Malfumme

Hay muchos destinos esperando a un psíquico en el Imperio del Hombre. La mayoría están condenados desde que nacen—demasiado inestables o corruptos para confiar en ellos—son reunidos por las Naves Negras y enviados a la Sagrada Terra. Allí, son consumidos por el Emperador para prolongar su vida, o usados para la alimentación del Astronomicon. Otros son formados por el Adeptus Astropathica, y unos pocos demuestran la aptitud para ser enviados la Inquisición para su formación.

Sin embargo, no todos los psíquicos son iguales en poder. Los que muestran tanto el poder como aptitud para su control se envían a la Scholastica Psykana. Ahí son formados para servir al Imperio con sus habilidades, a fin de pagar su deuda por nacer con una conexión innata al temido Inmaterium. Aquellos que sobreviven a la formación se vuelven Psíquicos Autorizados, y con tiempo, pueden desarrollar sus habilidades hasta el punto donde son considerados Primaris.

Como Psíquicos Autorizados, los Psíquicos Primaris (también conocidos como psíquicos mayores) son promovidos por la Scholastica Psykana a multitud de Adeptus Terra del Imperio. Por ejemplo, aquellos que muestran habilidades en las artes de la adivinación y telepatía a menudo terminan trabajando en el Administratum, donde sus poderes pueden mejorar la actividad de la burocracia general del Imperio. Otros psíquicos más combativos y destructivos son enviados a servir como psíquicos de combate a la Guardia Imperial. Y, por supuesto, un número considerable son arrastrados a servir en las filas de la Inquisición como Agentes del Trono.

Para los Inquisidores dispuestos a confiar en ellos, los Psíquicos Primaris proporcionan habilidades más allá de las poseídas por otros Agentes del Trono. Un Psíquico Primaris puede reducir una habitación llena de enemigos a cenizas, conocer los pensamientos de un sospechoso sin que pronuncie una palabra, incluso proyectar su conciencia al éter para dar caza a los enemigos del Imperio.

Sin embargo, esas increíbles habilidades tienen un precio. Como cualquier psíquico, el Psíquico Primaris vive con la amenaza constante de ser consumido por su propio poder. La disformidad se esconde en el fondo del subconsciente del psíquico esperando el momento cuando se extralimite y pueda deslizarse a través de una abertura. Para ayudar combatir esto, la Scholástica Psykana proporciona al Psíquico Primaris diversos mecanismos de seguridad. Algunos son tangibles; complejos microcircuitos neuro-activos que pueden ser construidos sobre una capucha o collar injertado en el Psíquico Primaris, y de la Scholástica en Calixis incluso se conocen algunos dispositivos incrustados en el cráneo del psíquico. Estos sistemas pueden ayudar a expulsar la energía residual de la disformidad o aliviar lo peor de una sobrecarga psíquica. Después de todo, los Psíquicos Primaris se consideran un recurso muy valioso por sus maestros, y son dignos de una gran cantidad de gastos para su conservación.

Por supuesto, hay ciertas situaciones donde hasta los psíquicos más poderosos y resistentes pueden ser presa de la influencia corrupta del Inmaterium. Estas situaciones pueden dar lugar a fenómenos terribles, posesiones, o algo peor. En esas situaciones, la única esperanza del psíquico es confiar en que su condicionamiento mental le permita quitarse la vida, en lugar de convertirse en el medio no sólo de su propia destrucción, sino la de sus compañeros, amigos y un gran número de inocentes.

EQUIPO, HABILIDADES Y TALENTOS INICIALES

Equipo: arma psíquica de calidad normal o arma de energía de la mejor calidad, pistola bólter o pistola infernal, blindaje de malla de la mejor calidad, foco psíquico, distintivo del cargo, microcomunicador.

Rasgos Ascendidos

Cuando escoges el camino del Psíquico Primaris, ganas automáticamente el Rasgo Seguridad de la Scholastica Psykana. También debes elegir otro Rasgo de la lista siguiente.

Seguridad de la Scholastica Psykana

Se han injertado quirúrgicamente protecciones y microcircuitos psico-activos en el Psíquico Primaris, otorgándole un tipo de defensa contra las predicaciones de la disformidad. Cuando el Psíquico Primaris hace una tirada en la Tabla de Peligro de la Disformidad (pero no en la Tabla de Fenómenos Psíquicos), puede modificar el resultado en 1d5 (sumando o restando). Además, si el Psíquico Primaris saca un resultado en la Tabla de Peligros de la Disformidad que siempre resulte en posesión, debe hacer una **Prueba Moderada (+0) de Voluntad**. El éxito significa que se activa su condicionamiento, y se suicida con cualquier arma que tenga a mano (o con su Puñal de Muerte Piadosa). El psíquico puede sacrificar un Punto de Destino para evitar la muerte, si lo hace, no sufre ninguno de los efectos de su tirada de Peligros de la Disformidad.

Elige Uno…

Soldado Psíquico

Muchos Psíquicos Primaris terminan en las filas de la Guardia Imperial, sirviendo como oficiales de alto rango. Sin embargo, esta posición no les protege combatir, y normalmente se los ve en primera línea, donde deben aprender a usar sus poderes de manera rápida y sin piedad. Una vez por combate, el Psíquico Primaris puede usar un poder psíquico que normalmente requeriría una Acción Completa o Media Acción como una Acción Libre. Aún puede usar un único poder psíquico en su turno.

Núcleo No Contaminado

Algunos Psíquicos Primaris pueden crear un entorno de calma a su alrededor dentro de la disformidad, calmando las furiosas energías que deben ser canalizadas para usar sus poderes. Estos individuos son casi imposibles de contener, perturbar, o anular por completo su uso de brujería de la disformidad. Una vez por turno, el Psíquico Primaris puede ignorar el efecto de una fuente que afecte a sus posibilidades de invocar peligros de la disformidad o a sus tiradas en la tabla de peligros de la disformidad (incluidos los fenómenos psíquicos). Si le afectan múltiples fuentes de disrupción, el Psíquico elige cual ignorar al principio de su turno. Tenga en cuenta que esta capacidad no evita bloqueos a sus poderes psíquicos, como Intocables, sino solo aquello que los perturba y los hace más inestables.

Un Fantasma en la Disformidad

Es útil para el Imperio, sobre todo para la Inquisición, tener Psíquicos que puedan moverse sin ser detectados ni dejar rastro. Esos hombres y mujeres son temidos incluso por otros Psíquicos, pues sin duda esta oscura capacidad sólo puede conducir al mal. Una vez por sesión de juego, el Psíquico puede no dejar rastro cuando utilice poderes psíquicos y puede elegir que sus poderes no tengan efectos visuales o auditivos (a menos que sean necesarios para el poder). En todos los demás aspectos, sus poderes funcionan como de costumbre. A discreción del DJ, se puede decidir que algunos poderes son tan potentes o destructivos que no pueden ser ocultados por esta habilidad.

Mejoras de Características del Psíquico Primaris

Característica	Heroico	Maestro
Habilidad de Armas	3.000	3.500
Habilidad de Proyectiles	1.500	2.000
Fuerza	1.500	2.000
Resistencia	1.500	2.000
Agilidad	3.000	3.500
Inteligencia	1.000	1.500
Percepción	1.000	1.500
Voluntad	1.000	1.500
Empatía	3.000	3.500

Rango 9 Mejoras del Psíquico Primaris

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Entrenamiento con Arma Exótica (Elegir Una)	500	Talento	—
Esquivar +20	700	Habilidad	Esquivar +10
Habilidad con Armas Cuerpo a Cuerpo	400	Talento de Prestigio	—
Lenguaje Secreto (Agente del Trono)	500	Habilidad	—
Maestría en Conocimiento de la Disformidad	400	Habilidad Maestra	—
Poder Psíquico Ascendido	1.000	Talento	Factor Psíquico 1+
Protocolo (Astrópatas)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Inquisición)	700	Talento de Influencia	Em 30
Revolucionario	800	Talento de Influencia	—
Rival (Adepta Sororitas)	–200	Talento de Influencia	—
Rival (Eclesiarquía)	–200	Talento de Influencia	—

Rango 10 Mejoras del Psíquico Primaris

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Agente Inactivo	800	Talento de Influencia	—
Buena Reputación (Astrópatas)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Astrópatas)
Buena Reputación (Inquisición)	400	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Inquisición)
Enemigo (Adepta Soróritas)	–400	Talento de Influencia	Rival (Adepta Sororitas)
Factor Psíquico +1	800	Talento	Factor Psíquico 1+
Habilidad con Pistolas	400	Talento de Prestigio	—
Intelecto Condicionado	500	Talento de Prestigio	Int 40
Maestría en Saber Prohibido	400	Habilidad Maestra	—
Protocolo (Administratum)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Navegantes)	700	Talento de Influencia	Em 30
Rival (Culto (Específico))	–200	Talento de Influencia	—
Robusto†	700	Talento	—

†Puedes seleccionar este Talento hasta dos veces en este Rango

Rango 11 Mejoras del Psíquico Primaris

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Alma de Piedra	400	Talento de Prestigio	Vol 40
Buena Reputación (Administratum)	400	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Administratum)
Buena Reputación (Navegantes)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Navegantes)
Enemigo (Eclesiarquía)	–400	Talento de Influencia	Rival (Eclesiarquía)
Maestría en Observación	400	Habilidad Maestra	—
Miembro de la Cábala Tiranista	400	Talento de Influencia	—
Poder Psíquico Ascendido	1.000	Talento	Factor Psíquico 1+
Protocolo (Académicos)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Culto (Específico))	700	Talento de Influencia	Em 30
Rival (Bajos Fondos)	–200	Talento de Influencia	—
Rival (Organización Reincidente (Específica))	–200	Talento de Influencia	—

Rango 12 Mejoras del Psíquico Primaris

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Agente Inactivo	700	Talento de Influencia	—
Buena Reputación (Académicos)	400	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Académicos)
Cultista Encubierto	700	Talento de Influencia	—
Cultista Encubierto	700	Talento de Influencia	—
Enemigo (Culto (Específico))	–300	Talento de Influencia	Rival (Culto (Específico))
Factor Psíquico +1	800	Talento	Factor Psíquico 1+
Maestría en Decadencia	500	Habilidad Maestra	—
Maestría en Investigación	500	Habilidad Maestra	—
Observación Piadosa	800	Talento de Influencia	—
Protocolo (Clase Media)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Gobierno)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Guardia Imperial)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Militares)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Nacidos en el Vacío)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Nobleza)	700	Talento de Influencia	Em 30
Rival (Clase Media)	–200	Talento de Influencia	—
Robusto	800	Talento	—

Rango 13 Mejoras del Psíquico Primaris

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Aliado del Departamento Munitorum	400	Talento de Influencia	—
Buena Reputación (Militares)	800	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Académicos)
Buena Reputación (Nobleza)	800	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Nobleza)
Enemigo (Organización Reincidente (Específica))	–300	Talento de Influencia	Rival (Organización Reincidente (Específica))
Maestría Académica	500	Habilidad Maestra	—
Poder Psíquico Ascendido	1.500	Talento	Factor Psíquico 1+
Reacciones Aumentadas	500	Talento de Prestigio	Ag 40, Per 40
Rival (Culto (Específico))	–200	Talento de Influencia	—

Rango 14 Mejoras del Psíquico Primaris

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Agente Inactivo	700	Talento de Influencia	—
Buena Reputación (Gobierno)	400	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Gobierno)
Buena Reputación (Nacidos en el Vacío)	400	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Nacidos en el Vacío)
Enemigo (Adeptus Arbites)	–300	Talento de Influencia	Rival (Adeptus Arbites)
Enemigo (Agentes de la Ley)	–300	Talento de Influencia	Rival (Agentes de la Ley)
Factor Psíquico +1	800	Talento	Factor Psíquico 1+
Protocolo (Adeptus Arbites)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Armada Imperial)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Culto (Específico))	700	Talento de Influencia	Em 30
Señor de los Dominios	400	Talento de Influencia	—
Tormenta de Golpes	400	Talento de Prestigio	HA 35, Ag 40
Voluntad Antinatural (x2)	1.000	Rasgo	—

Rango 15 Mejoras del Psíquico Primaris

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Buena Reputación (Armada Imperial)	400	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Armada Imperial)
Cultista Encubierto	700	Talento de Influencia	—
Digno de la Elite Calixiana	500	Talento de Influencia	—
Enemigo (Gobierno)	–300	Talento de Influencia	Rival (Gobierno)
Espada Danzante	500	Talento de Prestigio	HA 40, Ag 40, Acrobacias, Entrenamiento con Armas Cuerpo a Cuerpo (Cualquiera)
Poder Psíquico Ascendido	1.500	Talento	Factor Psíquico 1+
Protocolo (Capitanes Contratados)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Comerciantes Independientes)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (FDP)	700	Talento de Influencia	Em 30
Rival (Culto (Específico))	–200	Talento de Influencia	—

Rango 16 Mejoras del Psíquico Primaris

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Agente Inactivo	700	Talento de Influencia	—
Buena Reputación (Capitanes Contratados)	400	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Capitanes Contratados)
Buena Reputación (Comerciantes Independientes)	400	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Comerciantes Independientes)
Buena Reputación (FDP)	400	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (FDP)
Enemigo (Adeptus Astartes)	–500	Talento de Influencia	Rival (Adeptus Astartes)
Enemigo (Culto (Específico))	–300	Talento de Influencia	Rival (Culto (Específico))
Enemigo (Oficio Asesinorum)	–500	Talento de Influencia	Rival (Oficio Asesinorum)
Factor Psíquico +1	500	Talento	Factor Psíquico 1+
Fortaleza Indomable	600	Talento de Prestigio	R 40, Vol 40
Liderazgo Heroico	500	Talento de Prestigio	Em 30, Vol 30, Mando
Rival (Organización Reincidente (Específica))	–200	Talento de Influencia	—
Voluntad Antinatural (x3)	2.000	Rasgo	Voluntad Antinatural (x2)

Sabio

"Por supuesto que puedo localizar al tío abuelo de Duke tres veces eliminado, solo tengo que conducir una meta-sonda alfa-omega del Depósito de San Capeline. Sin embargo tendrá que ser un escaneo silencioso, no quiero que esos data-centinelas contrarrastreen mi patrón de cogitador. Eso puede doler… sucedió una vez durante una misión en Malfi, estuve inconsciente por tres días, o eso me han dicho… tuve los más extraños sueños… ¿Le he dicho que puedo localizar al pariente de Duke para usted? Todo lo que necesito es…"

–Adepto Gatasis (presuntamente muerto)

Muchos Inquisidores reúnen un verdadero ejército de estudiosos y escribas en el transcurso de sus deberes, cada uno contribuye con su propio conocimiento y especialidad que de otra forma no estaría al alcance del Inquisidor. Mientras cumple sus funciones sirviendo junto a otros Acólitos, un Adepto ve cosas que nunca podría imaginar, y aprende secretos que condenarían a otros a una limpieza mental. Al terminar estas tareas, al Inquisidor se le presenta un enigma—borrar los recuerdos del Adepto y devolverlo (posiblemente como un idiota babeante) a sus antiguos amos, o introducirlo de lleno en los secretos de la Inquisición. Tales son sus habilidades mentales que los capacitan para descubrir y descifrar cualquier enigma que encuentren, que obliga a muchos Inquisidores a reclutarlos para no exponer por accidente secretos que desean mantener ocultos.

Los Sabios (conocidos también como Eruditos, Calculus Logi, o Lexmecánicos) son Adeptos que han ido más allá de su vocación. Aunque muchos mantienen vínculos con su vida anterior que pueden usar en el transcurso de sus tareas, se han convertido en miembros del personal de un Inquisidor. Otros sirven a la Inquisición en su conjunto, encerrados en lugares como el Tricorne hasta que son llamados para servir al séquito de un Inquisidor que necesite de sus servicios. Debido a su gran e involuntaria sed de conocimiento, la mayoría de Inquisidores prefieren usar sus propios Sabios, de mayor confianza, y que estos repositorios andantes de conocimiento condenado permanezcan cerca en todo momento.

La razón de que los Sabios sean usados por un Inquisidor es que no hay ningún secreto tan oculto, archivo tan sellado, ni misterio tan impenetrable cuya verdad no puedan revelar. Los Sabios están totalmente dedicados a la investigación de cada hecho pasado, no importa cuan oscuro parezca. Ellos se dedican al descubrimiento de trivialidades mucho más allá de las capacidades de un Hombre normal, lo que suele reconocer que esta dotado, o maldito, por algún tipo de inclinación genética, no muy diferente de lo que permite a un Navegante guiar una nave a través de la Disformidad. Un Sabio es capaz de penetrar en archivos de cualquier sistema máquina, navegar por estratos de datos milenarios, acceder a archivos largo tiempo sellados, y desbloquear cifrados supuestamente impenetrables.

A menudo recae en el Inquisidor sacar conclusiones a partir de la información obtenida por el Sabio, pero un supervisor habilidoso permite a sus data-sabuesos cierta libertad. El Sabio podría pasar horas sumergido en un mundo invisible de datos, conduciendo meta-sondas hacia archivos antiguos. Muchos se enfrascan tanto que deben ser vigilados para no descuidar sus necesidades y funciones corporales. Algunos incluso sucumben a lo que se ha descrito como una serie de memo-virus que los llevan a adquirir más y más información sin valor en una búsqueda sin fin para intentar reconstruir las verdades ocultas del universo.

Los Sabios veteranos con el tiempo advierten que su cabeza se encuentra llena del conocimiento que han adquirido y que se niegan a olvidar. La mente del hombre parece capaz de absorber una asombrosa cantidad de información, y pocos usan el potencial otorgado por el Emperador hasta su límite. Algunos Sabios, sin embargo, se ven abrumados por la cantidad de conocimiento acumulado. Ellos logran mejorar sus habilidades mediante implantes cerebrales del Adeptus Mechanicus, sacrificando parte de su humanidad por capacidad de memoria adicional. Otros pasan por un proceso por el cual los recuerdos que consideran superficiales son eliminados, dejando solamente los obtenidos durante el transcurso de sus deberes. La memoria de tales individuos se vuelve más inestable con cada proceso, siendo capaces de recordar los detalles de cada misión que han emprendido pero viéndose incapaces de recordar lo ocurrido entre ellas.

Los Sabios dedicados a una misión a menudo se encuentran con que sus compañeros deben protegerlos de todo tipo de peligros. A menudo, un simple análisis se convierte en un estudio completo, pero el Sabio permanece totalmente inconsciente de sus propios compañeros agentes luchando contra oleada tras otra de enemigos mientras él procesa la información a la que accede. A menudo los Sabios parecen tener poco sentido de la autoconservación y su avidez por datos en bruto los hace siempre continuar sin importar

los riesgos para ellos o para sus compañeros. A pesar del riesgo, muchos Inquisidores encuentran los servicios de un Sabio totalmente necesarios en la misión de exponer las actividades de los enemigos del Imperio.

EQUIPO, HABILIDADES Y TALENTOS INICIALES

Talentos: Protocolo (Académicos) (Talento de Influencia).
Equipo: Pistola infernal de la mejor calidad o pistola de proyectil sólido a tu elección, blindaje antifragmentación y un implante cibernético a tu elección de la mejor calidad, conexión cerebral, autopluma, distintivo del cargo, placa de datos, microcomunicador.

Rasgos Ascendidos

Cuando escoges el camino del Sabio, automáticamente ganas el Rasgo El Conocimiento es Poder. También debes elegir otro Rasgo de la lista siguiente.

El Conocimiento es Poder

La mente de un Sabio es una cosa increíble, siempre trabajando, siempre en movimiento, considerando un sinfín de posibilidades y resultados. Una vez por sesión de juego, un Sabio puede superar automáticamente una Prueba de Inteligencia o Prueba de Habilidad basada en Inteligencia. Este éxito es considerado un éxito normal y no otorga grados adicionales de éxito.

Elige Uno…

Aprendizaje Enciclopédico

Los Sabios acumulan una inmensa cantidad de conocimiento durante su vida y aprenden mucho más sobre el universo de lo que nadie tiene derecho a saber. Casi todos los Sabios se centran en un único área de habilidad y se convierten en enciclopedias de conocimiento exhaustivo sobre ese tema. El Sabio puede elegir una única habilidad de Saber Academico, Popular o Prohibido (no una Habilidad Maestra) para dominarla. A partir de ahora, todas las pruebas de esta habilidad tienen éxito de forma automática. Si se requieren grados de éxito, se considera que ha sacado un 01.

Desconocido y No Identificado

La inmensa cantidad de datos que un Sabio reúne durante sus estudios hace posible que sepa un poco sobre casi cualquier cosa. El Sabio puede usar todas las habilidades de Saber Académico, Popular y Prohibido como Habilidades Básicas. Además, el Sabio puede utilizar este rasgo puede realizar una prueba de habilidad de Saber (con la habilidad de Saber de su elección) para aprender sobre cosas para las que no existe habilidad de Saber, pero el DJ decide cuanto se puede aprender usando esta habilidad. El Sabio gana un grado de éxito más en todas las Prueba de Habilidad de Investigación exitosas.

Impasible

En sus estudios, un Sabio a menudo descubre cosas que podrían destruir las mentes de los hombres mortales. Por esta razón, muchos sabios se convierten en expertos en 'leer sin leer' y deducen el conocimiento de los textos sin mirar en detalle los escritos. El Sabio no gana Puntos de Locura o de Corrupción por fuentes indirectas, como la lectura de libros o textos similares. El DJ, por supuesto, aún puede decidir que algunos tomos son demasiado horribles o cercanos a la disformidad y tienen efecto sobre el Sabio.

Mejoras de Características del Sabio

Característica	Heroico	Maestro
Habilidad de Armas	1.500	2.000
Habilidad de Proyectiles	1.500	2.000
Fuerza	1.500	2.000
Resistencia	1.500	2.000
Agilidad	3.000	3.500
Inteligencia	1.000	1.500
Percepción	1.000	1.500
Voluntad	1.000	1.500
Empatía	3.000	3.500

Rango 9 Mejoras del Sabio

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Amplia Correspondencia	500	Talento de Influencia	—
Entrenamiento con Arma Exótica (Elige Una)	500	Talento	—
Formación de Combate	800	Talento	Int 40
Intelecto Condicionado	500	Talento de Prestigio	Int 40
Inteligencia Antinatural (x2)	1.000	Rasgo	—
Lenguaje Secreto (Agente del Trono)	500	Habilidad	—
Maestría en Saber Popular	500	Habilidad Maestra	—
Maestría Lingüística	500	Habilidad Maestra	—
Políglota	500	Talento	Int 40, Em 30
Protocolo (Gobierno)	500	Talento de Influencia	Em 30
Robusto	500	Talento	—

Rango 10 Mejoras del Sabio

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Conocimiento Infundido	700	Talento	Int 40
Favorecido por el Destino	1.000	Talento	—
Habilidad con Pistolas	500	Talento de Prestigio	—
Maestría Académica	500	Habilidad Maestra	—
Maestría en Comercio	500	Habilidad Maestra	—
Maestría en Saber Prohibido	500	Habilidad Maestra	—
Protección Mental	1.000	Talento de Prestigio	Vol 50
Protocolo (Administratum)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Militares)	700	Talento de Influencia	Em 30
Robusto	500	Talento	—

Rango 11 Mejoras del Sabio

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Alma de Piedra	1.000	Talento de Prestigio	Vol 40
Buena Reputación (Gobierno)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Gobierno)
Favorecido por el Destino	1.000	Talento	—
Maestría Criptológica	500	Habilidad Maestra	—
Maestría en Conducir	700	Habilidad Maestra	—
Observación Piadosa	700	Talento de Influencia	—
Protocolo (Adeptus Mechanicus)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Agentes de la Ley)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (FDP)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Planeta (Específico))	700	Talento de Influencia	Em 30

Rango 12 Mejoras del Sabio

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Buena Reputación (Administratum)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Administratum)
Buena Reputación (Militares)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Militares)
Favorecido por el Destino	1.000	Talento	—
Habilidad con Armas Básicas	800	Talento de Prestigio	—
Maestría en Conocimiento Tecnológico	500	Habilidad Maestra	—
Protocolo (Adeptus Arbites)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Armada Imperial)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Astrópatas)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Guardia Imperial)	700	Talento de Influencia	Em 30
Purga Mnemónica	500	Otros Talentos	Int 45, Vol 45

Rango 13 Mejoras del Sabio

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Buena Reputación (Adeptus Mechanicus)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Adeptus Mechanicus)
Buena Reputación (Agentes de la Ley)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Agentes de la Ley)
Buena Reputación (Clase Media)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Clase Media)
Buena Reputación (FDP)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (FDP)
Buena Reputación (Planeta (Específico))	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Planeta (Específico))
Protocolo (Adeptus Astartes)	800	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Eclesiarquía)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Inquisición)	500	Talento de Influencia	Em 30
Señor de las Sombras	700	Talento de Influencia	—
Señor de los Dominios	800	Talento de Influencia	—

Rango 14 Mejoras del Sabio

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Aliado del Departamento Munitorum	700	Talento de Influencia	—
Buena Reputación (Adeptus Arbites)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Adeptus Arbites)
Buena Reputación (Armada Imperial)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Armada Imperial)
Buena Reputación (Astrópatas)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Astrópatas)
Buena Reputación (Guardia Imperial)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Guardia Imperial)
Favorecido por el Destino	700	Talento	—
Protocolo (Adepta Sororitas)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Nacidos en el Vacío)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Nobleza)	700	Talento de Influencia	Em 30
Revolucionario	700	Talento de Influencia	—
Rival (Eclesiarquía)	–200	Talento de Influencia	—

Rango 15 Mejoras del Sabio

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Buena Reputación (Adeptus Astartes)	800	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Adeptus Arbites)
Buena Reputación (Eclesiarquía)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Eclesiarquía)
Buena Reputación (Inquisición)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Inquisición)
Digno de la Elite Calixiana	700	Talento de Influencia	—
Inteligencia Antinatural (x3)	2.000	Rasgo	Inteligencia Antinatural (x2)
Maestría en Observación	500	Habilidad Maestra	—
Miembro de la Cábala Tiranista	800	Talento de Influencia	—
Protocolo (Capitanes Contratados)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Culto (Específico))	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Navegantes)	700	Talento de Influencia	Em 30
Rival (Administratum)	–100	Talento de Influencia	—

Rango 16 Mejoras del Sabio

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Apreciado por el Lord Sector	700	Talento de Influencia	—
Buena Reputación (Adepta Sororitas)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Adepta Sororitas)
Buena Reputación (Nacidos en el Vacío)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Nacidos en el Vacío)
Buena Reputación (Nobleza)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Nobleza)
Enemigo (Eclesiarquía)	–200	Talento de Influencia	Rival (Eclesiarquía)
Favorecido por el Destino	1.000	Talento	—
Inteligencia Antinatural (x4)	3.000	Rasgo	Inteligencia Antinatural (x3)
Observado Desde lo Alto	700	Talento de Influencia	—
Protocolo (Adeptus Titanicus)	800	Talento de Influencia	Em 30
Rival (Académicos)	–100	Talento de Influencia	—
Rival (Inquisición)	–200	Talento de Influencia	—

Soldado de Asalto

"Valkyrie Beta, comience la inserción a baja altura, elevación de cincuenta metros. Escuadra Primus, prepárense para un salto de bajo nivel. ¡El último en tocar tierra lleva mi mochila!"

–Sargento Marcus Blaine, realizando su desembarco nº 100.

Desdeñados por la Guardia Imperial media—quienes les llaman 'Chicos Gloriosos' y 'Soldados de Juguete', los Soldados de Asalto son la élite de la Guardia Imperial. Equipados con un blindaje pesado de caparazón y más equipo especializado, y armados con Rifles Infernales perforantes, un único equipo de Soldados de Asalto puede ser más peligroso que una compañía entera de la Guardia Imperial.

La mayoría de Soldados de Asalto son hijos de funcionarios Imperiales de alto rango—comandantes de la Guardia Imperial y la Armada Imperial, Administratum o Adeptus Arbites—que han caído en la batalla. Estos huérfanos son llevados a uno de los orfanatos de la Schola Progenium dispersos por la galaxia, donde son criados. Allí, les dan una consumada educación, que consiste en un régimen de constante oración, estudio y ejercicio físico. También se les enseña a amar al Emperador, inculcando en ellos una lealtad absoluta y una deuda que deben compensar al Imperio que ha invertido tanto esfuerzo en su crianza.

Al cumplir la mayoría de edad, quienes demuestran el talento y habilidad adecuados son guiados por exhaustivos regímenes de entrenamiento. Pocos completan su formación, y algunos no sobreviven. Quienes lo hacen se convierten en Soldados de Asalto Imperiales.

Los Soldados de Asalto son los operativos especiales de la Guardia Imperial, situados entre regimientos de la Guardia para mejorar sus formaciones de batalla estándar. Son entrenados y equipados para casi cualquier misión, sabotajes, descensos aéreos, asaltos frontales y operaciones encubiertas tras las líneas enemigas.

Esta versatilidad es la que hace a los Soldados de Asalto tan atractivos para la Inquisición. Los Sagrados Ordos no tienen mantienen ejércitos permanentes. No obstante, los Inquisidores a veces necesitan soldados profesionales durante sus operaciones. Cuando esto ocurre, pueden solicitar Compañías de Soldados de Asalto de entre escuadras de la Guardia Imperial, que sirven con el Inquisidor durante la investigación. Algunos de los Inquisidores con una actitud más militante pueden desarrollar un entendimiento con una escuadra particular de Soldados de Asalto, y mantenerlos bajo su servicio durante un período prolongado de tiempo. Y a veces, un Inquisidor queda tan impresionado por un Soldado de Asalto particular que le agrega a su séquito permanentemente.

El entrenamiento de un Soldado de Asalto hace que sea poco utilizado en investigaciones y operaciones más sutiles. Su educación en la Schola Progenium ha omitido deliberadamente el estudio esotérico, antiguo, o de secretos y conocimiento prohibido para preservar su pureza mental. Aún así, los Soldados de Asalto son valiosos para cualquier séquito de Agentes del Trono. Cuando hay que ejecutar operaciones tácticas armadas contra alienígenas, mutantes y herejes, pocos miembros del séquito de un Inquisidor están mejor preparados. Ya sea liderando el asalto a un culto de la subcolmena, un descenso aéreo contra xenos, o a los Agentes del Trono en la vorágine del combate, un Soldado de Asalto es siempre un experto.

Equipo, Habilidades y Talentos Iniciales

Equipo: Caparazón de Soldado de Asalto de buena calidad, Rifle y Pistola Infernal de buena calidad, 3 granadas de fragmentación, 3 granadas perforantes, distintivo del cargo, *Manual del Soldado Imperial Ejemplar* (Edición Calixis).

Rasgos Ascendidos

Cuando escoges el camino del Soldado de Asalto, automáticamente ganas el Rasgo Entrenamiento en Operaciones Especiales. También debes elegir otro Rasgo de la lista siguiente.

Entrenamiento en Operaciones Especiales

Los Soldados de Asalto entrenan su habilidad con casi cualquier arma y equipo militar del Imperio. En cualquier caso, son especialmente hábiles con sus propias armas y equipo; armas de fuego del tipo infernal y blindaje de caparazón. Cuando un Soldado de Asalto dispara un Rifle o Pistola Infernal, estas armas ganan la Propiedad Desgarradora como resultado de la práctica constante con estas armas. Además, cuando un Soldado de Asalto lleva un conjunto de blindaje Imperial de caparazón no se tiene en cuenta el peso de la armadura al calcular los límites de peso (ver página 215 del Libro Básico de Dark Heresy).

Los Soldados de Asalto son aptos en el uso y mantenimiento de su blindaje de caparazón—por tanto, el blindaje de caparazón de un Soldado de Asalto siempre cuenta como un nivel superior de calidad. Por ejemplo, un Soldado de Asalto que vista una armadura de caparazón normal tiene los beneficios de llevar una armadura de caparazón de buena calidad.

Elige Uno...

Especialista: Líder de Operaciones

Todos los Soldados de Asalto son entrenados para usar su iniciativa y ser agresivos durante una batalla. Los Soldados con especial talento son seleccionados para ser líderes de operaciones y se los da formación y habilidad complementaria para dirigir a las tropas en la batalla. Una vez por combate, el Soldado de Asalto puede, como una Acción Completa, dirigir a los aliados que alcance su voz (esto incluye a los que puedan oírle a través de transmisores o por medios psíquicos), con un éxito en una **Prueba Moderada (+0) de Mando**. Aquellos bajo su mando ganan un +2 a su Iniciativa y pueden repetir Pruebas fallidas de Habilidad de Proyectiles (al usar armas personales, no las de un vehículo u otra fuente externa) durante ese turno.

Especialista: Descenso Aéreo

Los Soldados de Asalto usan una gran variedad de vehículos para llevarlos a la batalla y para utilizar una vez allí. Los Soldados de Asalto son especialmente hábiles en las entradas y salidas aéreas usando transportes Valkyrie de asalto. El Soldado de Asalto gana un +10 a cualquier Prueba de Habilidad realizada para conducir o pilotar un vehículo militar terrestre, bípode, aerodeslizador, o volador. Si usa una Mochila Antigravedad supera automáticamente cualquier prueba para abrirla manualmente.

Especialista: Reconocimiento

Los Soldados de Asalto se suelen usan como tropas de reconocimiento y asalto encubierto (otra razón por las que están tan bien vistos por la Inquisición). A veces, compañías enteras de Soldados de Asalto reciben formación especializada en el arte del sigilo y la infiltración. El Soldado de Asalto gana un +10 a los controles de Esconderse y Movimiento Silencioso, y un +2 a la Iniciativa. Pero el blindaje de caparazón es el más pesado que pueden usar mientras mantienen estos bonificadores. En términos de juego, un blindaje con más de 7 PB niega estos beneficios.

Mejoras de Características del Soldado de Asalto

Característica	Heroico	Maestro
Habilidad de Armas	1.000	1.500
Habilidad de Proyectiles	1.000	1.500
Fuerza	1.000	1.500
Resistencia	1.500	2.000
Agilidad	1.500	2.000
Inteligencia	3.000	3.500
Percepción	1.500	2.000
Voluntad	3.000	3.500
Empatía	3.000	3.500

Rango 9 Mejoras del Soldado de Asalto

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Ataque Veloz	700	Talento	HA 35
Competencia Química +10	700	Habilidad	Competencia Química
Entrenamiento con Arma Exótica (Elige Una)	500	Talento	—
Esconderse +10	700	Habilidad	Esconderse
Habilidad con Armas Básicas	500	Talento de Prestigio	—
Habilidad con Pistolas	500	Talento de Prestigio	—
Imperturbable	500	Talento	Vol 30, Resistencia (Poderes Psíquicos)
Interrogación +10	700	Habilidad	Interrogación
Intimidar +10	700	Habilidad	Intimidar
Lenguaje (Agente del Trono)	500	Habilidad	—
Maestría Atlética	500	Habilidad Maestra	—
Maestría en Maniobras	500	Habilidad Maestra	—
Mando +10	700	Habilidad	Mando
Movimiento Silencioso +10	700	Habilidad	Movimiento Silencioso
Perspicacia +10	700	Habilidad	Perspicacia
Protocolo (Guardia Imperial)	700	Talento de Influencia	Em 30
Robusto	700	Talento	—

Rango 10 Mejoras del Soldado de Asalto

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Ataque Relámpago	700	Talento	Ataque Veloz
Buena Reputación (Guardia Imperial)	400	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Guardia Imperial)
Competencia Química +20	700	Habilidad	Competencia Química +10
Esconderse +20	700	Habilidad	Esconderse +10
Habilidad con Armas Cuerpo a Cuerpo	700	Talento de Prestigio	—
Habilidad con Armas Pesadas	700	Talento de Prestigio	—
Interrogación +20	700	Habilidad	Interrogación +10
Intimidar +20	700	Habilidad	Intimidar +10
Maestría en Conducir	400	Habilidad Maestra	—
Mando +20	700	Habilidad	Mando +10
Movimiento Silencioso +20	700	Habilidad	Movimiento Silencioso +10
Perspicacia +20	700	Habilidad	Perspicacia +10
Robusto	700	Talento	—
Tirador Sin Igual	700	Talento de Prestigio	HP 40

Rango 11 Mejoras del Soldado de Asalto

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Berserker	700	Talento de Prestigio	HA 50, F 40
Dotado (Intimidar)	700	Talento	—
Dotado (Mando)	700	Talento	—
Fortaleza Indomable	700	Talento de Prestigio	R 40, Vol 40
Maestría en Conocimiento Tecnológico	700	Habilidad Maestra	—
Maestría en Sigilo	400	Habilidad Maestra	—
Protocolo (FDP)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Habitantes de Mundos Letales)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Habitantes de Mundos Salvajes)	700	Talento de Influencia	Em 30
Rival (Agentes de la Ley)	–200	Talento de Influencia	—
Robusto	700	Talento	—

Rango 12 Mejoras del Soldado de Asalto

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Alma de Piedra	600	Talento de Prestigio	Vol 40
Buena Reputación (FDP)	400	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (FDP)
Buena Reputación (Habitantes de Mundos Letales)	400	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Habitantes de Mundos Letales)
Golpe Mortal	500	Talento de Prestigio	HA 50, F 40
Guerrero Desarmado	500	Talento	HA 35, Ag 35
Maestría en Observación	400	Habilidad Maestra	—
Maestría en Pilotar	400	Habilidad Maestra	—
Protocolo (Armada Imperial)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Militares)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Nacidos en el Vacío)	700	Talento de Influencia	Em 30
Robusto	700	Talento	—
Tormenta de Golpes	500	Talento de Prestigio	HA 35, Ag 40

Rango 13 Mejoras del Soldado de Asalto

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Buena Reputación (Habitantes de Mundos Salvajes)	400	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Habitantes de Mundos Salvajes)
Buena Reputación (Militares)	400	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Militares)
Formación de Combate	700	Talento	Int 40
Guardián	500	Talento	Ag 40
Guerrero de Renombre	1.000	Talento de Influencia	—
Liderazgo Heroico	600	Talento de Prestigio	Em 30, Vol 30, Mando
Maestría Decadente	500	Habilidad Maestra	—
Protocolo (Inquisición)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Planeta (Específico))	700	Talento de Influencia	Em 30
Rival (Culto (Específico))	–200	Talento de Influencia	—
Rival (Organización Reincidente (Específica))	–200	Talento de Influencia	—
Rival (Planeta (Específico))	–300	Talento de Influencia	—
Robusto	700	Talento	—
Selección de Objetivo	500	Talento	HP 50

Rango 14 Mejoras del Soldado de Asalto

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Buena Reputación (Armada Imperial)	400	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Armada Imperial)
Buena Reputación (Inquisición)	400	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Inquisición)
Buena Reputación (Nacidos en el Vacío)	400	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Nacidos en el Vacío)
Enemigo (Organización Reincidente (Específica))	–300	Talento de Influencia	Rival (Organización Reincidente (Específica))
Maestría en Saber Popular	500	Habilidad Maestra	—
Maestro Desarmado	700	Talento	HA 45, Ag 40, Guerrero Desarmado
Pistolero Santo	500	Talento de Prestigio	HP 40, Ag 40, Entren. con Pistolas (Cualquiera)
Protocolo (Adeptus Arbites)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Adeptus Mechanicus)	700	Talento de Influencia	Em 30
Robusto	700	Talento	—

Rango 15 Mejoras del Soldado de Asalto

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Enemigo (Culto (Específico))	–400	Talento de Influencia	Rival (Culto (Específico))
Enemigo (Planeta (Específico))	–500	Talento de Influencia	Rival (Planeta (Específico))
Entrenamiento con Arma Exótica (Elige Una)	500	Talento	—
Maestría Desarmado Ascendida	600	Talento de Prestigio	HA 45, Ag 45
Maestría en Investigación	600	Habilidad Maestra	—
Miembro de la Cábala Tiranista	700	Talento de Influencia	—
Odio Trascendental	600	Talento de Prestigio	Em 30
Protocolo (Adepta Sororitas)	700	Talento de Influencia	Em 30
Rival (Culto (Específico))	–200	Talento de Influencia	—
Robusto (x3)	500	Talento	—

Rango 16 Mejoras del Soldado de Asalto

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Buena Reputación (Adepta Sororitas)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Adepta Sororitas)
Buena Reputación (Adeptus Arbites)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Adeptus Arbites)
Enemigo (Culto (Específico))	–400	Talento de Influencia	Rival (Culto (Específico))
Favorecido por el Destino	1.000	Talento	—
Observado Desde lo Alto	500	Talento de Influencia	—
Protocolo (Adeptus Astartes)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Adeptus Titanicus)	500	Talento de Influencia	Em 30
Rival (Organización Reincidente (Específica))	–200	Talento de Influencia	—

Inquisidor

He venido a enderezar lo que está torcido, a limpiar lo que es impuro, a juzgar quien es culpable, a castigar a quien ha pecado. Estas cosas yo las hago en nombre del Santísimo Dios Emperador de la Humanidad, y las hago con orgullo.

–La 'Misiva a los Condenados', emitida por Lady Garielle del Ordo Hereticus a través de un vocotransmisor a escala planetaria, a su llegada a Fenksworld.

Los Inquisidores tienen la más terrible de todas las misiones sagradas y acceso a los más crueles secretos. Su deber es caminar entre la Humanidad, proteger el Imperio de amenazas tan oscuras que un hombre común se convertiría en una ruina gimoteante ante su descripción. Muchas veces, la Humanidad debe protegerse de sí misma, ya que el Hombre escarba en lo prohibido en su eterna búsqueda de poder o inmortalidad. Los Inquisidores deben juzgar a los demás seres humanos y estar preparados para arrojar un millón de almas al fuego purificador para que billones puedan ser salvadas. Tal es el peso del deber que recae sobre los hombros de los agentes de los Sagrados Ordos de la Inquisición del Emperador.

Entre los abundantes billones de Hombres, sólo el más singular de los individuos demuestra ser digno de convertirse en un Inquisidor. Nadie puede decir cuántos Inquisidores hay en el Imperio, pero lo cierto es que los pocos que llevan el título son individuos que poseen una devoción al Imperio y una voluntad de protegerlo que no tiene comparación entre la anónimas masas de la Humanidad. Los objetos que suelen llevar son en sí mismos una señal de que el individuo tiene el peso del destino sobre sus hombros. Para ser juzgados dignos de entrar en los círculos externos de la Inquisición, deben haber demostrado un gran potencial. Para sobrevivir como Acólito durante el servicio a un Maestro, el individuo debe mostrar una dedicación absoluta y una prodigiosa habilidad. Para que se le conceda el Sello Inquisitorial, el individuo debe ser juzgado capaz de soportar el terrible peso del cargo y capaz de aprobar la solución final que permita al Imperio perdurar en el universo a pesar del exterminio de la propia humanidad.

Los Inquisidores se mantienen firmes aun en solitario contra los terrores de la galaxia. Cada uno es investido con la autoridad para condenar a todo un mundo a los fuegos del Exterminatus, y es ante su propia conciencia ante quien debe responder. Aunque comparten muchas cualidades, no hay dos Inquisidores exactamente iguales. Durante décadas e incluso siglos de servicio, cada uno desarrolla un método único, personal, y enfocado a sus deberes de Inquisidor. Algunos se vuelven intolerantes y condenan rápidamente, viendo herejía en las almas de cada enemigo y en cada sombra. Otros se refugian en esas mismas sombras, organizando grandes redes de agentes desde lejos y sin revelar nunca su rostro a quien los sirven. Muchos Inquisidores se vuelven sumamente peculiares, testimonio de que muy pocos pueden enfrentarse a los horrores que podrían esclavizar a la Humanidad y salir indemnes.

A pesar del peso que sólo ellos afrontan, pocos Inquisidores realizan sus funciones en soledad. Muchos utilizan aliados y siervos; individuos que poseen habilidades de utilidad para ejercer las funciones del Inquisidor. Algunos mantienen sólo pequeñas comitivas de siervos de confianza, mientras que otros poseen pequeños ejércitos privados.

Sea cual sea su enfoque individual hacia sus funciones, todos los Inquisidores están dedicados por completo a su misión. Ellos tienen la voluntad para hacer frente a los horrores innombrables del universo y permanecer firmes en su dedicación a la supervivencia de la Humanidad. Sin embargo, esta mentalidad singular trae consigo lo que es a la vez la mayor fortaleza de la Inquisición y su mayor debilidad. Cada Inquisidor debe proseguir su misión como mejor le parezca, sin dejar una piedra sin levantar en la justa caza de la herejía y la desviación. Nadie está por encima del escrutinio de un Inquisidor, ni siquiera otro Inquisidor. Nada está por encima de su interrogatorio, ni siquiera archivos sellados por una orden del más alto nivel. Muchos Inquisidores siguen líneas de investigación que al final hacen que se enfrenten a sus compañeros y los condenen como herejes. Tal es el peso de la responsabilidad que cada Inquisidor debe soportar.

Sea cual sea la investigación que lidere, el Inquisidor persigue a los enemigos del Imperio hasta su último aliento. Puede enfrentarse solo al mutante supremo en pútridas alcantarillas estigias. Pueden liderar un grupo de guerreros contra un culto que se ha infiltrado en un gobierno planetario. Pueden liderar a un regimiento completo de la Guardia Imperial adscrito a su mando. Pueden estar sobre el puente de una nave de batalla de la Armada Imperial observando desapasionadamente como un mundo arde bajo su orden. El poder de la Inquisición es total, y la dedicación de la Inquisidor es terrible de contemplar.

EQUIPO, HABILIDADES Y TALENTOS INICIALES

Talentos: Protocolo (Inquisición) (Talento de Influencia)
Equipo: Pistola automática de la mejor calidad o pistola bólter de la mejor calidad, espada de energía de calidad normal o espada sierra de la mejor calidad, Insignia Inquisitorial, un arma digital a tu elección, microcomunicador.

Rasgos Ascendidos

Cuando escoges el camino del Inquisidor, automáticamente ganas el Rasgo Voluntad Indomable de la Inquisición. También debes elegir otro Rasgo de la lista siguiente.

Voluntad Indomable de la Inquisición

Para convertirse en un Inquisidor se debe tener una fuerza de voluntad más allá de lo normal, capaz de enfrentar a los peores temores del hombre y permanecer impasible. Nadie que lleve la insignia lo hace sin la voluntad necesaria. Una vez por sesión de juego, el Inquisidor puede superar automáticamente una prueba de Voluntad (esto también incluye pruebas de habilidad basadas en Voluntad y poderes psíquicos). Si los grados de éxito son un factor, se considera que el Inquisidor ha sacado un 01 en esta prueba. Esta habilidad puede usarse antes o después de que el personaje realice la Prueba de Voluntad, y puede usarse sin tener en cuenta cualquier otro modificador que se aplique a la Prueba.

Elige Uno…

La Convicción es la Fuerza

Cuando un Inquisidor recibe su insignia, suele tener ya mucha experiencia al servicio de la Inquisición y haciendo frente a sus enemigos. Para muchos, esto los fortalece contra los horrores que deben enfrentar y protege sus mentes de hierro contra todo lo que los males del universo puedan lanzar contra ellos. A partir de ahora, el Inquisidor reduce todos los Puntos de Locura que gane a la mitad (redondeando hacia abajo).

El Don del Psíquico

Varios Inquisidores están dotados psíquicamente, sus poderosas voluntades y profundo conocimiento de la disformidad les apoya en el camino de los psíquicos. Debes ser psíquico para seleccionar este rasgo. Puedes seleccionar el Talento Poder Psíquico Menor como una Mejora de Élite por 500xp, el Talento Poder Psíquico Mayor como una Mejora de Élite por 750xp, o el Talento Poder Psíquico Ascendido como una Mejora de Élite por 2.000xp. También puedes aumentar tu Factor Psíquico actual en +1 como una Mejora de Élite por 1.500xp. El coste de xp del Talento Poder Psíquico Ascendido se puede reducir de la forma normal (ver página 125).

La Pureza es la Única Defensa

Ser un Inquisidor significa tener una visión poco común del gran alma del Emperador. Esto afecta a los hombres de diferentes maneras, o bien reafirma su fe, o bien la destruye. Aquellos que permanecen fieles al camino del Emperador, sin embargo, tienen un poderoso escudo contra la oscuridad de la disformidad y los susurros insidiosos de sus habitantes. A partir de ahora, el Inquisidor reduce todos los puntos de Corrupción que gane a la mitad (redondeando hacia abajo).

Mejoras de Características del Inquisidor

Característica	Heroico	Maestro
Habilidad de Armas	1.500	2.000
Habilidad de Proyectiles	1.500	2.000
Fuerza	3.000	3.500
Resistencia	3.000	3.500
Agilidad	1.500	2.000
Inteligencia	1.000	1.500
Percepción	1.000	1.500
Voluntad	1.000	1.500
Empatía	1.000	1.500

Rango 9 Mejoras del Inquisidor (Continúa en la siguiente página)

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Favorecido por el Destino	700	Talento	—
Habilidad con Armas Básicas	500	Talento de Prestigio	—
Lenguaje Secreto (Agente del Trono)	500	Habilidad	—
Maestría en Carisma	700	Habilidad Maestra	—
Maestría en Conducir	500	Habilidad Maestra	—
Maestría en Investigación	700	Habilidad Maestra	—

Rango 9 Mejoras del Inquisidor, Continuación

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Maestría en Saber Prohibido	700	Habilidad Maestra	—
Protocolo (Bajos Fondos)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Capitanes Contratados)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (FDP)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Gobierno)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Habitantes de Mundos Colmena)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Habitantes de Mundos Salvajes)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Inquisición)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Militares)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Navegantes)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Nobleza)	500	Talento de Influencia	Em 30
Red de Acólitos	700	Talento de Influencia	—
Rival (Organización Reincidente (Específica))	700	Talento de Influencia	—
Voluntad Antinatural (x2)	1.000	Rasgo	—

Rango 10 Mejoras del Inquisidor

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Amplia Correspondencia	700	Talento de Influencia	—
Enemigo (Organización Reincidente (Específica))	–200	Talento de Influencia	Rival (Organización Reincidente (Específica))
Habilidad con Pistolas	500	Talento de Prestigio	—
Liderazgo Heroico	700	Talento de Prestigio	Em 30, Vol 30, Mando
Maestría en Observación	700	Habilidad Maestra	—
Maestría en Saber Popular	500	Habilidad Maestra	—
Maestría en Sigilo	700	Habilidad Maestra	—
Maestría Lingüística	700	Habilidad Maestra	—
Protección Mental	700	Talento de Prestigio	Vol 50
Protocolo (Académicos)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Administratum)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Agentes de la Ley)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Armada Imperial)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Clase Media)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Clase Obrera)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Eclesiarquía)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Guardia Imperial)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Planeta (Específico))	500	Talento de Influencia	Em 30
Rival (Bajos Fondos)	–200	Talento de Influencia	—
Rival (Culto (Específico))	–200	Talento de Influencia	—

Rango 11 Mejoras del Inquisidor (Continúa en la siguiente página)

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Buena Reputación (FDP)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (FDP)
Buena Reputación (Gobierno)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Gobierno)
Buena Reputación (Habitantes de Mundos Colmena)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Habitantes de Mundos Colmena)
Buena Reputación (Habitantes de Mundos Salvajes)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Habitantes de Mundos Salvajes)
Buena Reputación (Militares)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Militares)
Fortaleza Indomable	700	Talento de Prestigio	R 40, Vol 40
Habilidad con Armas Cuerpo a Cuerpo	500	Talento de Influencia	—
Maestría Académica	700	Habilidad Maestra	—
Maestría Actuando en las Sombras	700	Habilidad Maestra	—
Observación Piadosa	700	Talento de Influencia	—
Protocolo (Adeptus Arbites)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Astrópatas)	500	Talento de Influencia	Em 30

Rango 11 Mejoras del Inquisidor, Continuación

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Protocolo (Habitantes de Mundos Letales)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Nacidos en el Vacío)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Peregrinos)	500	Talento de Influencia	Em 30
Rival (Eclesiarquía)	–100	Talento de Influencia	—
Señor de las Sombras	700	Talento de Influencia	—
Señor de los Dominios	700	Talento de Influencia	—
Tirador Sin Igual	500	Talento de Influencia	HP 40

Rango 12 Mejoras del Inquisidor

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Agente Inactivo	700	Talento de Influencia	—
Buena Reputación (Académicos)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Académicos)
Buena Reputación (Administratum)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Administratum)
Buena Reputación (Agentes de la Ley)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Agentes de la Ley)
Buena Reputación (Armada Imperial)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Armada Imperial)
Buena Reputación (Clase Media)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Clase Media)
Buena Reputación (Clase Obrera)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Clase Obrera)
Buena Reputación (Eclesiarquía)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Eclesiarquía)
Buena Reputación (Guardia Imperial)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Guardia Imperial)
Buena Reputación (Inquisición)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Inquisición)
Buena Reputación (Planeta (Específico))	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Planeta (Específico))
Conciliador	700	Talento de Influencia	—
Guerrero de Renombre	700	Talento de Influencia	—
Maestría Criptológica	700	Habilidad Maestra	—
Maestría en Maniobras	700	Habilidad Maestra	—
Revolucionario	700	Talento de Influencia	—
Rival (Agentes de la Ley)	–100	Talento de Influencia	—
Rival (Facción Inquisitorial Específica)	–300	Talento de Influencia	—
Rival (Inquisidor Específico)	–300	Talento de Influencia	—

Rango 13 Mejoras del Inquisidor

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Belicista	700	Talento de Influencia	—
Buena Reputación (Adeptus Arbites)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Adeptus Arbites)
Buena Reputación (Astrópatas)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Astrópatas)
Buena Reputación (Habitantes de Mundos Letales)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Habitantes de Mundos Letales)
Buena Reputación (Nacidos en el Vacío)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Nacidos en el Vacío)
Buena Reputación (Peregrinos)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Peregrinos)
Cultista Encubierto	700	Talento de Influencia	—
Digno de la Elite Calixiana	700	Talento de Influencia	—
Enemigo (Eclesiarquía)	–200	Talento de Influencia	Rival (Eclesiarquía)
Enemigo (Facción Inquisitorial Específica)	–300	Talento de Influencia	Rival (Facción Inquisitorial Específica)
Enemigo (Inquisidor Específico)	–300	Talento de Influencia	Rival (Inquisidor Específico)
Entrenamiento con Arma Exótica (Elige Una)	500	Talento	—
Maestría en Conocimiento de la Disformidad	800	Habilidad Maestra	—
Maestría en Conocimiento Tecnológico	800	Habilidad Maestra	—
Miembro de la Cábala Tiranista	800	Talento de Influencia	—
Protocolo (Adeptus Astartes)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Adeptus Mechanicus)	700	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Culto (Específico))	500	Talento de Influencia	Em 30
Rival (Adeptus Arbites)	500	Talento de Influencia	—
Rival (Administratum)	500	Talento de Influencia	—

Rango 14 Mejoras del Inquisidor

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Alma de Piedra	700	Talento de Prestigio	Vol 40
Apreciado por el Lord Sector	800	Talento de Influencia	—
Buena Reputación (Bajos Fondos)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Bajos Fondos)
Buena Reputación (Capitanes Contratados)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Capitanes Contratados)
Buena Reputación (Navegantes)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Navegantes)
Buena Reputación (Nobleza)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Nobleza)
Delator	700	Talento de Influencia	—
Enemigo (Agentes de la Ley)	–100	Talento de Influencia	Rival (Agentes de la Ley)
Intelecto Condicionado	700	Talento de Prestigio	Int 40
Protocolo (Adepta Sororitas)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Comerciantes Independientes)	500	Talento de Influencia	Em 30
Protocolo (Organización Reincidente (Específica))	500	Talento de Influencia	Em 30
Rito de Protección	800	Otros Talentos	Vol 40
Rival (Adepta Sororitas)	–200	Talento de Influencia	—
Rival (Adeptus Astartes)	–300	Talento de Influencia	—
Rival (Astrópatas)	–100	Talento de Influencia	—
Rival (Navegantes)	–100	Talento de Influencia	—
Xantita Comprometido	700	Talento de Influencia	—

Rango 15 Mejoras del Inquisidor

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Abiertamente Monodominante	700	Talento de Influencia	—
Buena Reputación (Adeptus Astartes)	800	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Adeptus Astartes)
Buena Reputación (Adeptus Mechanicus)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Adeptus Mechanicus)
Buena Reputación (Culto (Específico))	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Culto (Específico))
Enemigo (Adeptus Arbites)	–200	Talento de Influencia	Rival (Adeptus Arbites)
Enemigo (Administratum)	–200	Talento de Influencia	Rival (Administratum)
Enemigo (Navegantes)	–100	Talento de Influencia	Rival (Navegantes)
Fe Pura	700	Talento de Fe	—
Juramento de Vínculo con los Ángeles de la Muerte	800	Talento de Influencia	—
Odio Trascendental	700	Talento de Prestigio	Em 30
Protocolo (Oficio Asesinorum)	800	Talento de Influencia	Em 30
Rival (Adeptus Mechanicus)	–200	Talento de Influencia	—
Rival (Capitanes Contratados)	–100	Talento de Influencia	—

Rango 16 Mejoras del Inquisidor

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Buena Reputación (Adepta Sororitas)	700	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Adepta Sororitas)
Buena Reputación (Comerciantes Independientes)	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Comerciantes Independientes)
Buena Reputación (Organización Reincidente (Específica))	500	Talento de Influencia	Em 50, Protocolo (Organización Reincidente (Específica))
Enemigo (Adepta Sororitas)	–200	Talento de Influencia	Rival (Adepta Sororitas)
Enemigo (Adeptus Astartes)	–300	Talento de Influencia	Rival (Adeptus Astartes)
Enemigo (Astrópatas)	–100	Talento de Influencia	Rival (Astrópatas)
Enemigo (Navegantes)	–100	Talento de Influencia	Rival (Navegantes)
Observado Desde lo Alto	800	Talento de Influencia	—
Purga Mnemónica	800	Otros Talentos	Int 45, Vol 45
Purgar al Impuro	700	Talento de Fe	Fe Pura
Rival (Comerciantes Independientes)	–200	Talento de Influencia	—
Rival (Inquisición)	–200	Talento de Influencia	—
Rival (Oficio Asesinorum)	–200	Talento de Influencia	—
Tormenta de Golpes	800	Talento de Prestigio	HA 35, Ag 40
Voluntad Antinatural (x3)	2.000	Rasgo	Voluntad Antinatural (x2)

Habilidades y Talentos Ascendidos

Habilidades Maestras

•

Talentos de Prestigio

•

Talentos de Influencia

•

Otros Talentos Ascendidos

Capítulo IV: Habilidades y Talentos Ascendidos

"Para los antiguos, una mente capaz de relacionar todo su contenido se consideraba una imposibilidad que resultaría en el terror y la locura. Como alguien que ha logrado este ascenso a lo imposible, puedo decir que los antiguos estaban equivocados; porque no siento terror y puedo asegurar que estoy muy cuerdo."

–de los textos incompletos del Buscador de Brujas Morndark

Los elegidos que ascienden por los senderos del fuego y la muerte para servir como Inquisidores o sus colaboradores cercanos están dotados con habilidades y conocimiento que han adquirido durante peligros y aventuras. Experimentar el poder y los recursos de la Inquisición abre posibilidades de aprendizaje y progreso aún mayores. Al conocimiento adquirido por el sabio venerable, la posibilidad de la hipnotransferencia y deducción condicionada pueden abrir nuevos niveles de logros intelectuales, mientras que al guerrero habilidoso, el grabado mental y la formación por los mejores tutores pueden aumentar sus habilidades a un nivel aterrador. No es sólo el conocimiento y la habilidad con la espada y el bólter lo que diferencia a los aliados del Imperio; también es su influencia sobre la maquinaria que gira bajo la superficie del Imperio, y cómo eligen ejercer tal influencia, lo que los hace más que seguidores y siervos del Dios-Emperador. Este capitulo muestra cómo tales conocimientos y habilidades pueden estar relacionados con personajes ascendidos de **Dark Heresy**.

EL PROPÓSITO DE LAS HABILIDADES Y LOS TALENTOS ASCENDIDOS

El propósito de las Habilidades y Talentos de este capitulo es dar a los personajes ascendidos capacidades que reflejen el estatus y posición que han obtenido. Estas aptitudes son deliberadamente poderosas y se aproximan a las cualidades de muchas aptitudes menores que se pueden adquirir por separado. Son las capacidades de los verdaderos señores y maestros del Imperio en sus caminos elegidos. También se pretende reducir el número de entradas en una hoja de personajes y recordatorios o referencias por un jugador. La intención es que los personajes tengan menos habilidades, más potentes, con un mayor rango de aplicación que los personajes creados a partir del Libro Básico y otros suplementos de **Dark Heresy**.

Habilidades Maestras

"El conocimiento es poder: el poder más allá de las armas de fuego, espadas y ejércitos. Es poder porque en el reino de la ignorancia convierte a aquellos que lo poseen en los señores de todo."

–Corwanius Tare

Las Habilidades Maestras representan el dominio de un personaje sobre un área de actividad que contiene múltiples habilidades individuales. Las Habilidades Maestras sustituyen varias habilidades individuales, o habilidades con varios grupos de habilidad, en una única Habilidad Maestra. Eso da al personaje un bonificador a todas las habilidades sustituidas. Las Habilidades Maestras pueden usarse con ciertas características según el tipo de prueba de habilidad que use. Los Talentos Maestros también permiten a un personaje poder tener una especialidad concreta dentro de una Habilidad Maestra.

Ejemplo

Un personaje puede tener las habilidades Acrobacias, Trepar, Contorsionismo, Esquivar, y Nadar, todas en diferentes grados. Sin embargo, cuando adquiere Maestría Atlética puede borrar estas habilidades individuales de su hoja de personaje y utilizar el bonificador otorgado por Maestría en Atléticas en todas las pruebas de habilidad que habrían sido cubiertas por estas habilidades individuales.

USAR HABILIDADES MAESTRAS

Las Habilidades Maestras se usan en las pruebas de habilidad igual que en la página 182 del Libro Básico de **Dark Heresy**. Una Habilidad Maestra concede un bonificador de +20 a las pruebas de habilidad que abarca. Una Habilidad Maestra se aplica a todas las circunstancias cubiertas por las habilidades que sustituye, y también se puede aplicar a otras circunstancias que el DJ considere oportuno. De esta forma, las habilidades sustituidas por una Habilidad Maestra son guías para el tipo de situaciones donde la Maestría en Habilidades pueda aplicarse.

Características

Las habilidades tienen una característica asociada que se específica para su uso con esa habilidad. Sin embargo, las Habilidades Maestras no tienen una característica específica; pueden usarse para realizar pruebas de habilidad con diversas características según lo que el personaje intente hacer. En el caso de actividades cubiertas por una habilidad absorbida y sustituida por una Habilidad Maestra se usa la característica asociada con el uso normal de la habilidad que se debería usar. Sin embargo, si un jugador usa una Habilidad Maestra para algo no cubierto por habilidades que han sido reemplazadas entonces el DJ debe especificar qué característica se usa para la prueba de habilidad.

Ejemplo

Un personaje quiere Esquivar un golpe que lo ha alcanzado. Posee Maestría Atlética, que sustituye su habilidad de Esquivar y realiza una prueba usando Agilidad (la característica asociada a Esquivar) y aplica el bonificador de +20 otorgado por Maestría Atlética.

Descripción de Habilidades

Las habilidades suelen tener una descripción que dice a los jugadores y Director de Juego para qué tipo de actividades se usan (ver pág. 96 del Libro Básico de **Dark Heresy** para más detalles). Las Habilidades Maestras no tienen una única descripción; pueden sustituir varias habilidades con diferentes descripciones y por tanto pueden ser usadas como habilidades de combate, destreza, interacción, investigación, movimiento u operador, según el tipo de tarea para la que se use.

Especialidades

Incluso tras conseguir una Habilidad Maestra, es posible mejorar la destreza en un campo particular. Esto es una especialidad, y se puede adquirir para cualquier habilidad que sustituye una Habilidad Maestra. Cuando un personaje supera una prueba de habilidad para la que posee una especialidad, cuenta como superada con un grado más de éxito.

Adquirir Especialidades: Las especialidades son áreas cubiertas por las habilidades que sustituye una Habilidad Maestra. Por tanto, un personaje con Maestría Atlética puede tener una especialidad en Trepar si adquiere la Habilidad Trepar de nuevo. Sin embargo, el coste de esta especialidad es sólo 100xp. Un personaje puede tener tantas especialidades en una Habilidad Maestra como habilidades sustituye esa Habilidad Maestra.

Ejemplo

Por ejemplo, si un personaje tuviera Maestría Atlética y una especialidad en Trepar, podría hacer las pruebas de trepar con un bonificador de +20. Y si tuviese éxito, contaría como si superase la prueba con un grado adicional de éxito.

Dotado, y Otras Reglas que Afectan a las Habilidades

Hay varias reglas que pueden afectar las pruebas de habilidad, como el Talento Dotado. Estas reglas no cambian con el uso de Habilidades Maestras y se aplican sólo al uso específico de su habilidad dentro de la Habilidad Maestra.

Ejemplo

Si un personaje tiene el Talento Dotado (Acrobacias) y Maestría Atlética, recibe el bonificador de +10 al realizar acrobacias. El bonificador de +20 de Maestría Atlética se combina con el +10 del Talento Dotado (Acrobacias) para otorgar al personaje un total de +30 a sus pruebas de habilidad para realizar acrobacias.

Los Límites de las Habilidades Maestras

Las Habilidades Maestras tienen límites. Aunque sus aplicaciones son muy amplias, no son universales. Siempre hay cosas que incluso un maestro en un campo particular no es capaz de hacer. Esto es especialmente importante para Habilidades Maestras que sustituyen muchos grupos de habilidades. En estos casos, se asume que la Habilidad Maestra no permite el acceso a áreas no especificadas en su conjunto original de habilidades.

Ejemplo

Si un personaje tiene Maestría Lingüística; habla y escribe Gótico Clásico, Dialecto Colmena, Gótico Vulgar, Dialecto Naval y Dialecto Tribal, pero no tiene la misma maestría para la lengua Eldar.

ADQUIRIR HABILIDADES MAESTRAS

Las Habilidades Maestras pueden adquirirse de dos maneras: mediante la compra con puntos de experiencia desde un Rango o como una mejora de élite, o dominando las Habilidades a las que sustituye la Habilidad Maestra.

Adquirir Habilidades Maestras: Las Habilidades Maestras están disponibles como mejoras en las carreras de este libro (ver páginas 49-98, Capítulo II: Carreras Ascendidas).

Sustituir Habilidades Existentes: si un personaje ha adquirido todas las habilidades que se indican como sustituidas por una Habilidad Maestra con +20, gana la Habilidad Maestra sin ningún coste. Elimina las habilidades individuales de la hoja de personaje y cámbialas por la Habilidad Maestra.

Maestría Académica

Sustituye: Lógica, Saber Académico (Todos)

La Maestría Académica representa el dominio total de todas las ramas de conocimiento académico.

Maestría Actuando en las Sombras

Sustituye: Disfraz, Engañar, Seguridad, Trucos de Manos

Actuar en las Sombras implica aptitudes que existen en un mundo de mentiras, falsas identidades y secretos. Esta maestría hace del personaje un experto en este mundo de sombras y mentiras.

Maestría Atlética

Sustituye: Acrobacias, Contorsionismo, Esquivar, Nadar, Trepar

La Maestría Atlética refleja un control absoluto del personaje sobre su movimiento, fuerza y coordinación.

Maestría en Carisma

Sustituye: Carisma, Charlatanería, Mando

La Maestría en Carisma representa una habilidad sin igual para influenciar a otros a través de la personalidad, la oratoria, la habilidad lingüística, y la adulación.

Tabla 4-1: Habilidades Maestras

Habilidad Maestra	Sustituye
Maestría Académica	Lógica, Saber Académico (Todos)
Maestría Actuando en las Sombras	Disfraz, Engañar, Seguridad, Trucos de Manos
Maestría Atlética	Acrobacias, Contorsionismo, Esquivar, Nadar, Trepar
Maestría en Carisma	Carisma, Charlatanería, Mando
Maestría en Comercio	Negociar, Oficio (Mercader), Tasar
Maestría en Conducir	Conducir (Todos)
Maestría en Conocimiento de la Disformidad	Invocación, Psinisciencia, Saber Prohibido (Disformidad)
Maestría en Conocimiento Tecnológico	Competencia Química, Competencia Tecnológica, Demolición, Medicae
Maestría Criptológica	Código (Todos), Lenguaje Secreto (Todos)
Maestría en Decadencia	Actuar (Todos), Aguante, Jugar
Maestría en Investigación	Indagar, Interrogación, Intimidar
Maestría Lingüística	Hablar Idioma (Dialecto Nave, Dialecto Tribal, Gótico Clásico, Gótico Vulgar), Leer/Escribir, Leer Labios
Maestría en Maniobras	Navegación (Superficie), Rastrear, Supervivencia, Trato Animal
Maestría en Observación	Buscar, Escrutinio, Perspicacia
Maestría en Pilotar	Navegación (Estelar), Pilotar (Todos)
Maestría en Saber Popular	Saber Popular (Todos)
Maestría en Saber Prohibido	Saber Prohibido (Todos)
Maestría en Sigilo	Esconderse, Movimiento Silencioso, Seguimiento

Maestría en Comercio

Sustituye: Negociar, Oficio (Mercader), Tasar

La Maestría en Comercio es la maestría sobre todo tipo de transacciones comerciales y estimación de valores.

Maestría en Conducir

Sustituye: Conducir (Todos los grupos)

Un personaje con Maestría en Conducir puede manejar todo tipo de vehículos con igual habilidad.

Maestría en Conocimiento de la Disformidad

Sustituye: Invocación, Psinisciencia, Saber Prohibido (Disformidad)

Maestría en Conocimiento de la Disformidad es la maestría de la percepción de la disformidad y la forma de invocar su poder.

Maestría en Conocimiento Tecnológico

Sustituye: Competencia Química, Competencia Tecnológica, Demolición, Medicina
Esta Maestría es el dominio de todo conocimiento sobre máquinas y su espíritu, la biología, y la alquimia de los medicamentos.

Maestría Criptológica

Sustituye: Código (Todos), Lengua Secreta (Todos)
Un personaje con Maestría Criptológica es un experto en todo tipo de comunicaciones secretas y es capaz de descifrar códigos y crear complejos lenguajes cifrados.

Maestría en Decadencia

Sustituye: Actuar (Todas), Aguante, Jugar
La Maestría en Decadencia refleja la capacidad para asimilar todo tipo de productos tóxicos y deleitarse en el juego y el abandono.

Maestría en Investigación

Sustituye: Indagar, Interrogación, Intimidar
Maestría en Investigación es el dominio de todas las habilidades usadas para dirigir una investigación así como también reunir información de testigos o sospechosos.

Maestría Lingüística

Sustituye: Hablar Idioma (Dialecto Nave, Dialecto Tribal, Gótico Clásico, Gótico Vulgar), Leer/escribir, Leer Labios
Un personaje con Maestría Lingüística domina el Gótico Clásico y Vulgar y puede descifrar todas sus posibles variaciones.

Maestría en Maniobras

Sustituye: Navegación (Superficie), Rastrear, Supervivencia, Trato Animal
Maestría en Maniobras son las habilidades necesarias para sobrevivir en zonas salvajes o lejos de la civilización.

Maestría en Observación

Sustituye: Buscar, Escrutinio, Perspicacia
La Maestría en Observación representa una gran habilidad para percibir todos los detalles en cada situación.

Maestría en Pilotar

Sustituye: Navegación (Estelar), Pilotar (Todos)
Un Personaje con Maestría en Pilotar controla todo tipo de vehículos aéreos y espaciales con una increíble habilidad.

Maestría en Saber Popular

Sustituye: Saber Popular (Todos)
La Maestría en Saber Popular refleja un profundo conocimiento del Imperio y quienes habitan en su interior.

Maestría en Saber Prohibido

Sustituye: Saber Prohibido (Todos)
Maestría en Saber Prohibido representa el extenso conocimiento de un personaje sobre cosas que sería mejor no conocer; desde los recursos y métodos de los alienígenas hasta los misterios de la disformidad y el poder de los demonios.

Maestría en Sigilo

Sustituye: Esconderse, Movimiento Silencioso, Seguimiento
Un personaje con Maestría en Sigilo se mueve como un fantasma, sin ser visto ni oído por quien él quiere.

NUEVAS HABILIDADES

Código (Agente del Trono)

Se usa para comunicar un código privado y preconcebido entre ciertos agentes de la Inquisición. Tenga en cuenta que estos códigos son exclusivos de cada Ordos dentro de la Inquisición.

Nota: Este grupo de habilidades simplemente sustituye y actualiza Código (Acólito).

Saber Prohibido (Oficio Asesinorum)

Conocimiento secreto sobre el Oficio Asesinorum, los Templos del Asesino, su equipo, estilos y métodos de actuación específicos.

Lenguaje Secreto (Agente del Trono)

Una serie preconcebida de frases y gestos codificados inteligibles sólo para un Agente del Trono. Tenga en cuenta que cada grupo de Agentes del Trono tiene una única versión de este lenguaje.

Nota: Este grupo de habilidades simplemente sustituye y actualiza Lenguaje Secreto (Acólito).

Creando Otras Habilidades Maestras

Las habilidades maestras que presentamos aquí cubren todas las habilidades del Libro Básico de **Dark Heresy** y se pueden usar sin ningún tipo de intervención del DJ. Una Habilidad Maestra está formada por un grupo de habilidades unidas por un tema o uso común. Si el DJ y los jugadores desean crear una habilidad maestra nueva o alternativa solo tienen que seleccionar las competencias que la habilidad abarca y una justificación de por qué pueden agruparse. Lo mejor es que las habilidades agrupadas se basen en un área de conocimiento que se represente por partes, o que representen una mayor capacidad compuesta de varias habilidades.

Talentos de Prestigio

"Sí, sí, por supuesto que hay otros que dicen ser los mejores pistoleros que Armetálica ha producido jamás. En el caso de mi amiga, realmente lo es, un hecho que todos ustedes están a punto de presenciar."

–Inquisidor Kaede frente a los magi del Rostro Reflejado

Los Talentos de Prestigio son la coronación del éxito en un campo particular. Combinan los efectos de una serie de Talentos comunes y suelen otorgar un beneficio adicional. Los Talentos de Prestigio tienen requisitos que un personaje debe cumplir para obtener el Talento y usar sus capacidades al igual que otros Talentos de **Dark Heresy** (ver páginas 110-122 en el **Capitulo IV: Talentos** del Libro Básico de **Dark Heresy**). Un Talento de Prestigio también puede nombrar varios Talentos que sustituye. Si el personaje gana un Talento de Prestigio y tiene cualquiera de los talentos que se muestran como sustituidos, éstos se borran de la hoja de personaje. El Talento de Prestigio cuenta como todos los Talentos originales a efectos de requisitos previos para otros Talentos, Rasgos o Reglas.

ADQUIRIR TALENTOS DE PRESTIGIO

Los Talentos de Prestigio pueden ser obtenidos por los personajes de dos formas: mediante puntos de experiencia en un rango o como mejora de élite, o adquiriendo todos los Talentos a los que sustituye el Talento de Prestigio.

Adquirir Talentos de Prestigio: Los Talentos de Prestigio están disponibles como mejoras en las carreras mencionadas en este libro (ver páginas 49-98 del Capitulo II: Carreras Ascendidas). Estas mejoras cuestan cierta cantidad de experiencia para adquirirse. La cantidad de experiencia que cuestan estas mejoras no se reduce si el personaje ya tiene uno o más de los Talentos que sustituye el Talento de Prestigio (ver más abajo).

Sustituir Talentos Existentes: Si un personaje ha adquirido todos los Talentos a los que sustituye un Talento de Prestigio, entonces puede intercambiar estos Talentos por el Talento de Prestigio sin ningún coste de experiencia. Por ejemplo, si un personaje consigue los Talentos Ambidiestro, Combate con dos armas, Disparo Doble, Disparos Independientes y Pistolero Consumado, podría intercambiarlos todos por el Talento de Prestigio Pistolero Santo sin gastar experiencia.

Alma de Piedra

Requisitos: Voluntad 40

Sustituye: Armadura de Desprecio, Coraje, Devoción Demencial, Fe Inquebrantable, Impávido, Resistencia (Miedo)

El alma del personaje es fría e insensible como una piedra. Lo que aterrorizaría a los demás no es nada para él y las garras corruptas de la disformidad no encuentran forma de afectarlo.

Tabla 4-2: Talentos de Prestigio

Talento de Prestigio	Requisitos	Sustituye
Alma de Piedra	Vol 40	Armadura de Desprecio, Coraje, Devoción Demencial, Fe Inquebrantable, Impávido, Resistencia (Miedo)
Berserker	HA 50, F 40	Asalto Rabioso, Carga Frenética, Furia Asesina, Furia de Combate
Ejemplar de Metal	Implantes Mechanicus	La Carne es Débil, Mecanizado, Estructura Biónica Mejorada, Uso de Mecadendrita (Todos)
Electro Iluminación	Implantes Mechanicus (Inductores de Electrotatuajes/Bobina de Potencia)	Rayo de Lumen, Recarga de Lumen, Reserva de Energía, Descarga de Lumen
Elegancia Incuestionable	Ag 50, Esquivar	Blanco Difícil, Desviar Proyectil, Evasivo
Empatía con el Espíritu Máquina	Int 30, Em 30, Implantes Mechanicus	Bendecir Armas, Parloteo Binario, Toque Mecánico, Uso de Electroinjerto
Espada Danzante	HA 40, Ag 40, Acrobacias, Entren. con Armas Cuerpo a Cuerpo (Cualquiera)	Contraataque, Danza Asesina, Maestro de Esgrima, Maestría en Combate, Muro de Acero
Fortaleza Indomable	R 40, Vol 40	Difícil de Matar, Duro de Pelar, Mandíbula de Hierro, Recio, Resistencia (Calor, Frío, Venenos)
Golpe Mortal	HA 50, F 40	Ataque Lacerante, Golpe Certero, Golpe Infalible, Golpe Mortífero
Habilidad con Armas Arrojadizas	—	Entrenamiento con Armas Arrojadizas (Todos)
Habilidad con Armas Básicas	—	Entrenamiento con Armas Básicas (Todos)
Habilidad con Armas Cuerpo a Cuerpo	—	Entrenamiento con Armas Cuerpo a Cuerpo (Todos)
Habilidad con Armas Pesadas	—	Entrenamiento con Armas Pesadas (Todos)
Habilidad con Pistolas	—	Entrenamiento con Pistolas (Todos)
Intelecto Condicionado	Int 40	Memoria Fotográfica, Predicción
Levitación Gravitatoria	Implantes Mechanicus	Levitación Magnética, Suspensión Magnética
Liderazgo Heroico	Em 30, Vol 30, Mando	Autoritario, Disciplina Férrea, En las Puertas del Infierno, Orador Experto
Llamada del Hierro	Implantes Mechanicus	Atracción Férrica, Invocación Férrica
Maestría Desarmado Ascendida	HA 45, Ag 45	Desarmar, Guerrero Desarmado, Pelea Callejera, Sometimiento
Odio Trascendental	Em 30	Inspirar Ira, Letanía de Odio, Odio (Todos)
Pistolero Santo	HP 40, Ag 40, Entrenamiento con Pistolas (Cualquiera)	Ambidiestro, Combate con Dos Armas (Proyectiles), Disparo Doble, Disparos Independientes, Pistolero Consumado
Protección Mental	Vol 50	Fortaleza Mental, Imperturbable, Resistencia (Poderes Psíquicos)
Pureza de la Máquina	Implantes Mechanicus	Estabilizadores Sanguíneos, Eunuco, Ortopraxis, Potenciadores Sanguíneos, Rito de Pureza Mental
Reacciones Aumentadas	Ag 40, Per 40	Desenfundado Rápido, Paranoia, Reacción Rápida, Recarga Rápida, Reflejos Rápidos, Resorte, Sentido del Combate, Sueño Ligero
Tirador Sin Igual	HP 40	Disparo Infalible, Tirador de Élite, Tirador de Primera, Tirador Excepcional, Tiro Certero
Tormenta de Golpes	HA 35, Ag 40	Ataque Relámpago, Ataque Veloz, Ambidiestro, Combate con Dos Armas (Cuerpo a Cuerpo), Golpe Doble
Voz del Omnissiah	Implantes Mechanicus	Imitador, Realimentación Estridente, Rito del Miedo, Rito del Pavor, Voz Inquietante

El personaje es inmune a los efectos del miedo, el acobardamiento y la intimidación, y nunca gana puntos de locura por ver sangre, muerte o violencia, o cualquier tipo de horror mundano. Siempre que el personaje gane puntos de corrupción, reduce la cantidad ganada en 5. Además, puede realizar una Prueba de Voluntad como una Acción Libre para ignorar los efectos de la corrupción acumulada durante 1 minuto.

Berserker

Requisitos: Habilidad de Armas 50, Fuerza 40

Sustituye: Asalto Rabioso, Carga Frenética, Furia Asesina, Furia de Combate

El personaje lucha con una furia desenfrenada que sólo la muerte de todos aquellos que se le oponen puede saciar.

Cuando el personaje realiza una maniobra de carga, gana +20 a Habilidad de Armas en vez del +10 habitual y puede entrar en Furia Asesina como una acción libre. En ese estado, el personaje obtiene un +10 a Habilidad de Armas, Fuerza, Resistencia y Voluntad, pero sufre un -20 a Habilidad de

Proyectiles e Inteligencia. Además, el personaje debe atacar al enemigo más cercano en combate cuerpo a cuerpo si puede. Si el personaje no está combatiendo, se debe mover hacia el enemigo y atacarle si puede. Mientras dure la Furia Asesina, el personaje es inmune al miedo, acobardamiento, aturdimiento, los efectos de la fatiga y no se podrá retirar o huir, pero puede Parar y Esquivar. El personaje seguirá en Furia Asesina durante el resto del combate. Cada vez que el personaje golpee a un oponente usando la Maniobra de Ataque Total, puede gastar su reacción para hacer un ataque extra (este ataque extra conserva los bonificadores o penalizadores del ataque original).

Ejemplar de Metal

Requisitos: Implantes Mechanicus
Sustituye: La Carne es Débil, Estructura Biónica Mejorada, Mecanizado, Uso de Mecadendrita (Arma, Medicae, Herramienta, Manipulador, Óptica)
Protegido por mecadendritas prensiles que portan cuchillas, herramientas y armas, el Tecnosacerdote ha sobrepasado la débil forma humana y ahora es un ejemplo de la fuerza de la máquina. El Tecnosacerdote ha sido mejorado hasta el punto donde su cuerpo es una poderosa estructura de metal impulsada por pistones y servomecanismos en lugar de por músculos.

Este Talento intercambia completamente sus beneficios con aquellos de los talentos que sustituye (incluidos los incrementos de Características de Mecanizado y el aumento de Blindaje de La Carne Es Débil). Los Talentos sustituidos por Ejemplar de Metal nunca más pueden ser adquiridos por el personaje. La Fuerza y Resistencia del personaje se incrementan en +10 cada uno, y su Agilidad y Empatía se reducen en -5. El personaje pesa tres veces más que una persona normal de su tamaño, ya no puede nadar, y tiene los Rasgos Estabilización Automática y Máquina (7) (ver las páginas 329 y 330 del Libro Básico de **Dark Heresy**). El Tecnosacerdote puede usar cualquier tipo de mecadendrita y cualquier Mecadendrita con arma que posea, y puede afianzar una única pistola o arma de combate cuerpo a cuerpo de la cual tenga el Talento de Entrenamiento con Arma correspondiente, en lugar de la pistola láser compacta habitual.

Electro Iluminación

Requisitos: Implantes Mechanicus
Sustituye: Rayo de Lumen, Recarga de Lumen, Reserva de Energía, Descarga de Lumen
El Tecnosacerdote ha dominado la electricidad que fluye a través de sus componentes biológicos y mecánicos, lo que le permite usarla como un arma mortal o para alimentar los hambrientos circuitos de las máquinas.

El Tecnosacerdote puede destruir a sus enemigos con electricidad realizando un ataque a distancia (requiere una prueba de Habilidad de Proyectiles) contra un solo objetivo a 10 metros, ignorando los modificadores por distancia (se aplica el bonificador por apuntar, pero no el de Corto alcance o A Quemarropa). El Tecnosacerdote también puede realizar una descarga mortal contra un oponente en combate ya sea con un ataque cuerpo a cuerpo, o apresándolo para realizar la descarga (este Talento se puede combinar con la maniobra de presa). El ataque causa 1d10+Bonificación por Voluntad daño de Energía, tiene una Penetración igual a la Bonificación por Voluntad y tiene la Propiedad Conmocionadora. El Tecnosacerdote puede elegir gastar heridas para aumentar el Daño y la Penetración del ataque en un punto por cada herida. Si la pérdida de heridas causa daño crítico al Tecnosacerdote, cuenta como Daño de Energía.

Con un éxito en una Prueba de Resistencia, el Tecnosacerdote puede usar su campo bioeléctrico para recargar o potenciar una maquinaria. Esto lleva un minuto de meditación, ritual y salmos para activarlo. La dificultad de la prueba de Resistencia varía según la naturaleza de la tecnología, de esta forma:

Dificultad	Ejemplo
Ordinaria (+10)	Batería Química, Guante Incandescente
Moderada (+0)	Batería Láser, Placa de Datos, Calentador Personal
Complicada (–10)	Batería Sobrecargada, Unidad de Aire Acondicionado, Servo Cráneo
Difícil (–20)	Batería de Vehículo Terrestre, Batería de Cañón Láser, Servidor
Muy Difícil (–30)	Prensa Industrial, Máquina de Cogitador, Tecnología Xenos

A criterio del DJ, puede haber razones para que algún elemento de tecnología no pueda ser activado con este talento.

Elegancia Incuestionable

Requisitos: Agilidad 50, Esquivar
Sustituye: Blanco Difícil, Desviar Proyectil, Evasivo
El personaje reacciona a los ataques de una manera tan rápida y fluida que parece bailar entre las espadas y pistolas, mientras las balas cruzan el aire y se aparta del peligro.

El personaje tiene una Reacción adicional por asalto que sólo puede utilizar para Esquivar, lo que le permite realizar dos Esquivas en un turno. Tenga en cuenta que solo puede usar una Esquiva por ataque. El personaje puede gastar una reacción para bloquear un ataque a distancia desde el aire con un arma cuerpo a cuerpo, siempre y cuando el ataque sea con un arma Primitiva o Arrojadiza. Si el personaje falla al bloquear el ataque en el aire, también pueden tratar de esquivarlo, siempre y cuando aún tenga una reacción. Además, cuando el personaje realiza una carga o corre, todos los rivales sufren una penalización de -20 a pruebas de Habilidad de Proyectiles realizadas para atacarlo con un arma a distancia. Este penalizador se mantiene hasta el comienzo de su siguiente turno.

Empatía con el Espíritu Máquina

Requisitos: Inteligencia 30, Empatía 30, Implantes Mechanicus
Sustituye: Bendecir Armas, Parloteo Binario, Toque Mecánico, Uso de Electroinjerto
El personaje puede estrechar lazos con los espíritus de dispositivos y máquinas; consiguiendo información de ellos, calmando su ira, y persuadiéndolos para que obedezcan sus órdenes.

El personaje obtiene +10 a cualquier intento de ordenar, programar o consultar servidores, dispositivos semiconscientes, depósitos de datos y sistemas parecidos, y gana un +10 adicional a las pruebas de Saber Popular, Indagar o Competencia Tecnológica mientras esté conectado a una máquina. El personaje puede desencasquillar un arma como Media Acción. También puede restaurar temporalmente una máquina estropeada superando una **Prueba Moderada (+0) de Empatía**. Como una Acción Completa, el personaje puede desencasquillar dentro de un radio de 10 metros tantas armas como su Bonificación por Inteligencia superando una **Prueba Moderada (+0) de Inteligencia**. A esta cantidad se le añade el número de grados de éxito.

Espada Danzante

Requisitos: Habilidad de Armas 40, Agilidad 40, Acrobacias, Entrenamiento con Arma Cuerpo a Cuerpo (Cualquiera)
Sustituye: Contrataaque, Danza Asesina, Maestro de Esgrima, Maestría en Combate, Muro de Acero
El personaje combate con una gracia atlética y mortal, saltando sobre sus oponentes, desviando golpes, posicionándose y matando con cortes rápidos y precisos.

Al atacar con espada o un cuchillo de cualquier tipo, incluyendo sierra y energía, el personaje puede repetir un ataque fallido una vez por asalto y puede realizar una Parada adicional por asalto. Esto le da al personaje una segunda Reacción que sólo puede utilizar para parar, lo que le permite realizar dos Paradas en un turno. Tenga en cuenta que solo puede usar una Parada por ataque. Cuando el personaje detiene con éxito un ataque del oponente, puede realizar de inmediato un ataque contra ese oponente con el arma que utilizó para Parar. Este ataque tiene un penalizador de -10 a la prueba.

Los oponentes que luchen contra el personaje cuerpo a cuerpo no ganan bonificadores por superarlo en número.

Después de un ataque cuerpo a cuerpo, el personaje puede realizar una prueba de Acrobacias para moverse la mitad de su movimiento normal. Esto es una Acción Libre y el oponente no puede usar el ataque gratuito habitual para un personaje que Huye (ver página 192 del Libro Básico de **Dark Heresy**).

Fortaleza Indomable

Requisitos: Resistencia 40, Voluntad 40
Sustituye: Difícil de Matar, Duro de Pelar, Mandibula de Hierro, Recio, Resistencia (Calor, Frío, Venenos)
La inquebrantable voluntad del personaje, combinada con su constitución férrea, le permite ignorar lesiones que podrían lisiar a otros.

El personaje gana +10 en pruebas de Resistencia para resistir los efectos del calor, frío, venenos, asfixia, vacío (ver página 210 del Libro Básico de **Dark Heresy**), evitar perder una extremidad rota (ver página 211 del Libro Básico de **Dark Heresy**) y resistir daño crítico. Cuando el personaje sufre daño crítico, reduce a la mitad el resultado (redondeando hacia arriba). Además, cuando el personaje sufre desangramiento, puede tirar dos veces para evitar la muerte. A efecto de recuperación de daños sus heridas se consideran Heridas Leves, y cuando es aturdido, puede hacer una **Prueba Normal (+10) de Resistencia** para anular su efecto.

Golpe Mortal

Requisitos: Habilidad de Armas 50, Fuerza 40
Sustituye: Ataque Lacerante, Golpe Certero, Golpe Infalible, Golpe Mortífero
El personaje puede matar de un solo e inmensamente poderoso golpe contra los puntos más vulnerables del enemigo.

El personaje añade +2 a todo el daño que cause cuerpo a cuerpo. Además, cuando el personaje haga daño crítico a un oponente con un arma cuerpo a cuerpo, le hace 4 puntos de daño adicionales. El personaje puede elegir la localización afectada por un ataque cuerpo a cuerpo realizado con éxito, ésta será automáticamente la localización golpeada.

Habilidad con Armas Arrojadizas

Sustituye: Entrenamiento con Armas Arrojadizas (Conmoción, Energía, Primitivas, Sierra)
El personaje puede usar cualquier arma arrojadiza, excepto las exóticas, sin penalizador.

Habilidad con Armas Básicas

Sustituye: Entrenamiento con Armas Básicas (Bólter, Fusión, Lanzadores, Lanzallamas, Láser, Plasma, Primitivas, PS)
El personaje puede usar cualquier arma básica, excepto las exóticas, sin penalizador.

Habilidad con Armas Cuerpo a Cuerpo

Sustituye: Entrenamiento con Armas Cuerpo a Cuerpo (Conmoción, Energía, Primitivas, Sierra)
El personaje puede usar cualquier arma cuerpo a cuerpo, excepto las exóticas, sin penalizador.

Habilidad con Armas Pesadas

Sustituye: Entrenamiento con Armas Pesadas (Bólter, Fusión, Lanzadores, Lanzallamas, Láser, Plasma, Primitivas, PS)
El personaje puede usar cualquier arma pesada, excepto las exóticas, sin penalizador.

Habilidad con Pistolas

Sustituye: Entrenamiento con Pistolas (Bólter, Fusión, Lanzadores, Lanzallamas, Láser, Plasma, Primitivas, PS)
El personaje puede usar cualquier pistola, excepto las exóticas, sin penalizador.

Fe Pura

Para más Información acerca de Fe Pura y otros Talentos relacionados, ver las páginas 50 y 51 del **Manual del Inquisidor**.

Intelecto Condicionado

Requisitos: Inteligencia 40
Sustituye: Memoria Fotográfica, Predicción
Gastando diez minutos para estudiar o analizar un problema el personaje obtiene +10 a su siguiente prueba de Inteligencia. Si el personaje tiene éxito, cuenta como un grado adicional de éxito. El personaje también puede recordar automáticamente cualquier dato que sea factible que pudiera haber aprendido en el pasado. Al tratar de recordar los hechos más detallados u oscuros, como el diseño exacto de la escena de un crimen o de una página que leyó en un grimorio antiguo hace cinco años, el personaje debe hacer una Prueba de Inteligencia.

Levitación Gravitatoria

Requisitos: Implantes Mechanicus (Bobina de Potencia)
Sustituye: Levitación Magnética, Suspensión Magnética
El personaje ha dominado los secretos de la generación de campos Anti-Gravitatorios. Levita sobre el suelo e incluso se puede elevarse a flotar en el aire desafiando la gravedad.

El personaje puede flotar, a voluntad, de 20 a 30 centímetros sobre el suelo, y se puede mover con normalidad mientras lo hace. Puede activar y desactivar este efecto a voluntad como una Acción Libre. Si el personaje se cae no sufre daños siempre y cuando active este rito antes de alcanzar tierra. Una vez cada 6 horas, el personaje puede gastar Media Acción para ganar el Rasgo Volador (3), que puede mantener durante un número de minutos igual a la Bonificación por Resistencia del personaje.

Liderazgo Heroico

Requisitos: Empatía 30, Voluntad 30, Mando
Sustituye: Autoritario, Disciplina Férrea, En las Puertas del Infierno, Orador Experto
La presencia del personaje, sus obras y palabras inspiran a aquellos a su alrededor para enfrentar la oscuridad sin miedo y a realizar acciones que igualen a las de los héroes del Imperio.

Mediante una Prueba de Mando, el personaje puede afectar a 1d10 x Bonificación por Empatía objetivos amistosos. Todos los afectados por la Prueba de Mando son 'inspirados' por su Liderazgo. El personaje puede intentar que objetivos neutrales le obedezcan aplicando un -10 a la Prueba de Mando. Mientras le puedan ver, sus seguidores y los 'inspirados' por su liderazgo son inmunes al miedo, al acobardamiento y pueden repetir las Pruebas de Voluntad fallidas. Hay que tener en cuenta que este Talento puede afectar a aquellos sobre quien normalmente no tendría autoridad formal. En este caso son sus palabras inspiradoras y sus actos los que motivan a quienes le rodean, sin importar su rango o estatus. Además, todas las Pruebas de Empatía y Pruebas de Habilidad basadas en Empatía pueden afectar a 10 veces el número normal de personas.

Llamada del Hierro

Requisitos: Implantes Mechanicus
Sustituye: Atracción Férrica, Invocación Férrica
El personaje puede levantar o mover objetos metálicos de hasta 2 kilos por cada punto de Bonificación por Voluntad a una distancia de 40m. Puede mover los objetos lentamente hasta esa distancia, pero no puede hacer ataques con ellos. Una vez deja de controlar el objeto, este cae al suelo. Por otra parte, el personaje puede atraer instantáneamente los objetos de metal hacia él. El personaje debe hacer una prueba de Voluntad y gastar Media Acción para activar este Talento, y puede finalizarla como una Acción Libre.

Maestría Desarmado Ascendida

Requisitos: Habilidad de Armas 45, Agilidad 45
Sustituye: Desarmar, Guerrero Desarmado, Pelea Callejera, Sometimiento
El personaje ha dominado las técnicas del combate sin armas de modo que es letal, tanto con armas como sin ellas, capaz de golpear con la fuerza de un martillo, derribar a sus oponentes de un buen golpe, o arrebatarle el arma a un enemigo de sus manos a voluntad.

Los ataques desarmados del personaje causan 1d10+BF (I) puntos de daño y ya no tienen la Propiedad Primitiva. Si el personaje causa daño crítico al atacar desarmado, con un arma improvisada o un cuchillo, entonces causa 4 puntos adicionales. Como Acción Libre, el personaje puede declarar que está intentando derribar a un oponente antes de realizar la Prueba de Habilidad de Armas. Si causa al menos 1 punto de daño, el daño se ignora y el oponente debe superar una Prueba de Resistencia o será aturdido tantos asaltos como la Bonificación por Fuerza del personaje. Cuando se enfrenta a un oponente que tiene un arma cuerpo a cuerpo, el personaje puede usar una Acción Completa

para intentar desarmar a su oponente mediante una Prueba Enfrentada de Habilidad de Armas. Si el oponente pierde, se le cae el arma. Si el personaje consigue 3+ grados de éxito, no sólo desarma al oponente, sino que le arrebata su arma.

Odio Trascendental

Requisitos: Empatía 30
Sustituye: Inspirar Ira, Letanía de Odio, Odio (Todos)
El odio del personaje hacia sus enemigos es tan profundo que ha trascendido los grupos individuales y se proyecta contra quienes se le oponen.

El personaje puede declarar cualquier enemigo como un enemigo odiado y ganar un +10 a todas las Pruebas de Habilidad de Armas para atacarlo. Como una Acción Completa, el personaje puede realizar una **Prueba Rutinaria (+20) de Carisma** para extender los efectos de su Talento de Odio a quienes le rodean. Una prueba exitosa afecta a 2 aliados por cada punto de Bonificación por Empatía del personaje concediendoles un +10 a las Pruebas de Habilidad de Armas al luchar contra ese enemigo. Los efectos duran todo el encuentro. Además, este Talento otorga al personaje un +20 a Pruebas de Interacción al inspirar odio o ira, y le permite afectar al doble de individuos al hacer eso. Este Talento es combinable con Orador Experto para aumentar aún más el número de oyentes afectados.

Pistolero Santo

Requisitos: Habilidad de Proyectiles 40, Agilidad 40, Entrenamiento con Pistolas (Cualquiera)
Sustituye: Ambidiestro, Combate con Dos Armas (Proyectiles), Disparo Doble, Disparos Independientes, Pistolero Consumado
El personaje es un pistolero de aterradora habilidad; en sus manos las pistolas parecen tener voluntad propia, una voluntad que sólo pretende llevar a la muerte a los vivos.

Al combatir con dos pistolas puede disparar ambas sin penalizador. Usando una Acción de Combate con Múltiples Ataques puede disparar ambas pistolas al mismo objetivo, realizando una única Prueba de Habilidad de Proyectiles, o disparar a dos objetivos diferentes mediante dos Pruebas de Habilidad de Proyectiles.

Protección Mental

Requisitos: Voluntad 50
Sustituye: Fortaleza Mental, Imperturbable, Resistencia (Poderes Psíquicos)
Ya sea mediante palabras de protección subconscientes, o por pura fuerza de voluntad, el personaje está blindado contra la brujería y los poderes de la disformidad. Tan fuertes son las defensas del personaje, que si un psíquico posara su mirada sobre el personaje la reacción podría matarlo.

El personaje tiene +10 en todas las pruebas para resistir efectos de poderes psíquicos o la disformidad (incluso habilidades y conjuros demoníacos) y puede repetir pruebas fallidas de Voluntad para resistir poderes psíquicos que afecten a su mente. Además, al ser objetivo de un ataque psíquico de cualquier tipo (incluyendo ataques físicos directos con telequinesis), puede forzar al psíquico atacante a hacer una Prueba de Voluntad. En caso de fallar, el psíquico sufre 1d10 puntos de daño más 1 adicional por cada punto de Bonificación por Voluntad del personaje. Este daño se considera Daño de Impacto, dirigido a la cabeza (en concreto, a la cara). El psíquico atacante reduce este daño tanto como su Bonificación por Voluntad pero ignora su blindaje y Bonificación por Resistencia.

Pureza de la Máquina

Requisitos: Implantes Mechanicus
Sustituye: Estabilizadores Sanguíneos, Eunuco, Ortopraxis, Potenciadores Sanguíneos, Rito de Pureza Mental
El personaje ha sido liberado de sus deseos carnales y debilidad física restantes. La tecnología bendita filtra la sangre del personaje, haciéndolo inmune a sus susurros y mitigando su vulnerabilidad, mientras que los circuitos de su cráneo cubren sus pensamientos bajo capas de oración binaria.

A efectos de curación, sus heridas se consideran Heridas Leves. Además, el personaje se cura a un ritmo mayor, elimina 2 puntos de daño cada día. Una vez cada 12 horas, el personaje puede realizar una Prueba de Competencia Tecnológica. Con un éxito, puede eliminar 1d5 puntos de daño más 1 por cada grado de éxito. Este proceso de regeneración tarda diez minutos de meditación, ritual y salmos para ser activado.

El personaje obtiene +20 a las Pruebas de Voluntad para resistir intimidación, interrogatorio y control mental. Es inmune al Miedo y Acobardamiento, los intentos de Seducción contra él fallan de forma automática, y la dificultad de las Pruebas de Carisma hechas contra él aumentan en dos grados (una Prueba Moderada (+0) pasa a ser Difícil (-20) y así sucesivamente).

Al adquirir este Talento, el personaje gana 1d5 Puntos de Locura. El DJ debe eliminar cualquier Trastorno Mental que ya no sea relevante para la psicología-máquina del personaje, y sustituirlos por otros nuevos de gravedad similar.

Reacciones Aumentadas

Requisitos: Agilidad 40, Percepción 40
Sustituye: Desenfundado Rápido, Paranoia, Reacción Rápida, Recarga Rápida, Reflejos Rápidos, Resorte, Sentido del Combate, Sueño Ligero
El personaje está continuamente en sintonía con el peligro y reacciona más rápido que la vista cuando está bajo presión.

El personaje tiene un +2 a la iniciativa y puede añadir o el doble de su Bonificación por Agilidad, o su Bonificación por Agilidad y por Percepción. Cuando es sorprendido o emboscado, puede hacer una Prueba de Agilidad para actuar con normalidad. Siempre se considera que está despierto al realizar pruebas de Perspicacia. Además, el DJ puede hacer en secreto una Prueba de Percepción por si el personaje percibe amenazas ocultas. Preparar Arma/Objeto y Levantarse son Acciones Libres para el personaje, y reduce el tiempo de recarga a la mitad (redondeando hacia abajo)—Media Acción de recarga se convierte en una Acción Libre, una Acción Completa de recarga es Media Acción y así sucesivamente.

Tirador Sin Igual

Requisitos: Habilidad de Proyectiles 40
Sustituye: Disparo Infalible, Tirador de Élite, Tirador de Primera, Tirador Excepcional, Tiro Certero
La puntería del personaje está tan desarrollada que es capaz de matar a un objetivo distante de un solo disparo.

El personaje añade +2 al daño causado con armas a distancia, y al causar daño crítico con ellas provoca otros 4 puntos de daño. El personaje no sufre penalizador por disparar a distancia larga o extrema, y cuando realiza un disparo localizado no sufre el penalizador normal de -20.

Tormenta de Golpes

Requisitos: Habilidad de Armas 35, Agilidad 40
Sustituye: Ataque Relámpago, Ataque Veloz, Ambidiestro, Combate con Dos Armas (Cuerpo a Cuerpo), Golpe Doble
El personaje se convierte en una tormenta de violencia y muerte en batalla, golpeando a sus enemigos con una furia implacable.

Como Acción Completa, el personaje puede hacer tres ataques cuerpo a cuerpo. Si tiene un arma en cada mano puede hacer cuatro ataques cuerpo a cuerpo como Acción Completa, eligiendo cuantos ataques realiza con cada arma. Estos ataques no sufren ningún penalizador. Cuando lleva dos armas cuerpo a cuerpo y realiza una Acción Completa para realizar ataques múltiples, el personaje puede intercambiar dos ataques por un solo ataque simultaneo con ambas armas haciendo una única Prueba de Habilidad de Armas. Con un éxito, el objetivo es golpeado con ambas armas. La armadura del objetivo se aplica normalmente, pero la Bonificación por Resistencia sólo se cuenta una vez contra el daño combinado de los golpes. Una única Prueba de Esquiva o Parada exitosa evita ambos golpes. Los otros dos ataques se pueden hacer normalmente, ya sea por separado o intercambiándolos de nuevo por uno simultáneo con ambas armas.

Voz del Omnissiah

Requisitos: Implantes Mechanicus
Sustituye: Imitador, Realimentación Estridente, Rito de Miedo, Rito de Pavor, Voz Inquietante
El personaje tiene control total sobre su vox de forma que sus implantes pueden producir código binario, imitar otras voces, o convertir su propia voz en una cacofonía distorsionada.

Puede producir una voz aterradora que otorga +10 a las Pruebas de Intimidar o Interrogación. Esto es una acción libre.

Para imitar otras voces el personaje debe haber escuchado esa voz al menos diez minutos para estudiarla correctamente. El personaje también debe entender su idioma y ser de la misma raza (un ser humano no puede copiar convincentemente a un Orko). Los oyentes deben hacer una Prueba Complicada (–10) de Escrutinio para percibir el engaño.

Como Acción Completa, el personaje puede hacer que toda criatura a 50 metros realice una Prueba de Voluntad o pierda Media Acción de su siguiente turno y tenga un penalizador de -10 a su siguiente prueba. Los enemigos consideran que el personaje tiene el Rasgo Miedo 1 durante dos minutos, durante los cuales no puede hablar, pero puede actuar normalmente.

Talentos de Influencia

Ah, ya veo que usted piensa llevar este asunto hasta el Arbitrador Mayor ¿Cierto? Oh, pero me temo que Lord Gorman y yo tenemos un entendimiento mutuo de considerable importancia. Usted ya me entiende, estoy seguro.

–Palabras de la Inquisidora Rathbone enfrentándose al Gran Arbitrador Drusil

Los talentos de influencia representan las relaciones de los personajes y su influencia con otras organizaciones dentro del Imperio. Mediante la adopción de Talentos como el de Protocolo sobre un arquetipo Imperial particular, o situándose deliberadamente en oposición a facciones específicas usando Talentos de influencia negativos, los personajes pueden construir su propio lugar dentro de los engranajes siempre en movimiento del poder Imperial. Los Talentos en esta sección funcionan junto con los sistemas presentes en la sección de Influencia y Adquisición (ver Influencia Sutil en la página 18 del **Capitulo I: Reglas Adicionales** para más detalles), aunque algunos también tienen un efecto en las interacciones inmediatas del personaje.

Influencia Positiva y Negativa

Los Talentos que modifican la Influencia pueden tener un efecto positivo o negativo al ejercer tu influencia sobre un grupo u organización en particular. Los Talentos de influencia positivos y negativos son mejoras para Personajes Ascendidos (ver **Capitulo III: El Camino a la Ascensión**), los Talentos de influencia positivos cuestan experiencia y los negativos conceden cierta cantidad de experiencia para gastar en otras mejoras como recompensa. Los Talentos de influencia negativos pueden representar un enemigo, o una percepción negativa del personaje por parte de una organización concreta. Los Talentos de efecto positivo pueden representar una buena reputación, premios o el honor que un personaje se ha ganado.

Contaminado por Asociación

El que un personaje tenga una relación negativa o tenga mala fama con un grupo específico provoca un efecto negativo en los intentos de su grupo para utilizar su Influencia. Esto se debe a que la relación negativa del personaje contamina a todos sus compañeros por asociación. El grupo puede, por supuesto, intentar utilizar su influencia sutilmente para mitigar estos efectos, pero siempre será más difícil (ver página 18 de la sección de Influencia y Adquisición del **Capitulo I: Reglas Adicionales** para más detalles).

Tabla 4-3: Organizaciones y Facciones

Organización	Descripción
Administratum	La burocracia del Imperio que administra los dominios del Dios Emperador de la humanidad.
Adeptus Arbites	Los guardianes de la ley Imperial y agentes de la ley y lealtad al Trono Dorado.
Adeptus Astartes	Los ángeles de la muerte con servoarmadura y genéticamente mejorados, específicos por Capítulo.
Adeptus Mechanicus	Los Tecnosacerdotes que son los guardianes de la Tecnología, y fabricantes de máquinas, específicos por Mundo Forja.
Adepta Sororitas	Las órdenes sagradas de mujeres o Hermanas de Batalla, específicas por Convento.
Adeptus Titanicus	Legiones de Titanes cuyas máquinas de guerra sacuden planetas a su paso, específicos por Legión.
Agentes de la Ley	Los guardianes de las leyes locales impuestas por el decreto de los gobernadores del sector o subsector planetario, específicos por planeta, sector o subsector.
Armada Imperial	Las fuerzas de buques de guerra que defienden los mundos del Imperio, llevan sus tropas al campo de batalla y libran las guerras en la oscuridad de las estrellas, específicos por flota.
Astrópatas	Los telépatas que están vinculados al alma del Emperador y que unifican el Imperio a través de sus comunicaciones telepáticas.
Capitanes Contratados	Los maestros de las naves espaciales que viajan a través de los límites del Imperio.
Comerciantes Independientes	Poseedor de un salvoconducto que le permite viajar más allá de las fronteras del Imperio de forma ilimitada, específicos por dinastía de Comerciante Independiente.
Culto (Específico)	Uno de los numerosos cultos del credo Imperial, fe herética o adoración al Caos.
Eclesiarquía	Los guardianes de la fe en la divinidad del Emperador.
FDP	Las fuerzas militares que defienden los planetas contra invasores, específica por planeta o sistema.
Gobierno	Los ordenados medios de gobierno dentro de una determinada parte del Imperio, específicos por planeta, sector o subsector.
Guardia Imperial	Los vastos ejércitos de hombre y mujeres del Imperio.
Inquisición	Los reservados defensores de los dominios del Emperador, específicos por Ordo o facción.
Navegantes	Los mutantes cuyas habilidades permiten a las naves viajar a través de la disformidad, específicos por casa (ej. Modar, Reshar, Rey'a'Nor, Banetek, Gazmati, y Term'L).
Oficio Asesinorum	Los secretos portadores de muerte, específicos por Templo (ej. Callidus, Culexus, Eversor, o Vindicare).
Organización Reincidente (Específica)	Una organización criminal de las muchas que existen en los sombríos rincones del Imperio.
Schola Progenium	Las escuelas que enseñan a los huérfanos de los siervos Imperiales que han dado su vida al servicio del Emperador.
Scholastica Psykana	La organización que entrena y autoriza a los Psíquicos Imperiales.

Creando el Mapa de Influencia

Adquiriendo Talentos de influencia positivos y negativos, un personaje está creando un conjunto de disposiciones favorables y desfavorables que se relacionan con otros poderes que operan a través del Imperio. Combinando juntos los rasgos de influencia de todo el grupo, puedes construir un mapa del estado en que se encuentra la influencia del Inquisidor y sus aliados cercanos; dónde es fuerte, dónde es neutral, y dónde se detiene o se encuentra en complicaciones, rivalidad o enemistad.

Organizaciones y Facciones

El Imperio es una compleja máquina formada por muchas divisiones y sub-divisiones de responsabilidad, autoridad y poder. Además de los muchos niveles de organización dentro del Imperio, hay incontables más que existen fuera de la arquitectura oficial de poder, o existen sólo dentro de lugares específicos del Imperio. Aquí se incluye una lista de algunas de las organizaciones usadas en las descripciones de los Talentos siguientes.

Organizaciones del Adeptus Terra

Las organizaciones del Adeptus Terra son una parte establecida de la autoridad Imperial y por lo tanto abarcan toda la galaxia, trascendiendo las diferencias locales del gobierno, la sociedad, y la costumbre. Cuando se usa la Influencia, que una organización sea o no parte del Adeptus Terra puede tener relevancia. Para mayor claridad, las siguientes organizaciones son del Adeptus Terra y todas las demás no son del Adeptus Terra. Tenga en cuenta que hay otras, pero es poco probable que se encuentre con ellas en una partida de **Dark Heresy**, si esto ocurre es responsabilidad del DJ hacer que su condición esté clara.

Organizaciones del Adeptus Terra: Adeptus Administratum, Adeptus Arbites, Adeptus Astartes, Adeptus Astra Telepathica, Adeptus Astronomica, Adeptus Custodes, Adeptus Mechanicus, Adeptus Ministorum, Adepta Sororitas, Adeptus Titanicus, Armada Imperial, Comandantes Imperiales, Departamento Munitorum, Gobernadores Planetarios, Guardia Imperial, Inquisición, Navis Nobilite, Oficio Asesinorum, Schola Progenium, Scholastica Psykana.

Tabla 4-4: Grupos Sociales

Organización	Descripción
Académicos	Los sabios, eruditos y archiveros que se ocultan en bibliotecas y bóvedas de datos por todo el Imperio.
Bajos Fondos	Aquellos que están asociados, o son parte de un grupo de delincuentes y reincidentes.
Clase Media	Aquellos que tienen una profesión y no un deber como mano de obra; comerciantes, copistas, médicos, técnicos y adeptos pueden ser considerados típicos de este grupo social.
Clase Obrera	Aquellos que trabajan en gran número en la industria, agricultura, y demás oficios manuales.
Habitantes de Mundos Colmena	Aquellos nacidos en una ajetreada colmena urbana.
Habitantes de Mundos Letales	Aquellos nacidos y criados en los mundos cuyos entornos son hostiles hacia la vida y en los que la presencia humana es casi un milagro.
Habitantes de Mundos Salvajes	Aquellos provenientes de mundos que han retornado a un estado de salvajismo primitivo.
Militares	Aquellos cuyo ocupación es la guerra.
Nacidos en el Vacío	Aquellos que no han nacido en un planeta, sino en una nave o estación espacial.
Nobleza	La élite de la alta alcurnia del Imperio.
Peregrinos	Aquellos que viajan entre las estrellas tras recibir la llamada de la fe.
Planeta (Específico)	Aquellos que han nacido y se han criado en un planeta, o han estado allí un tiempo significativo.

Grupos Sociales

Además de las incontables organizaciones que existen en el Imperio, su población se encuentra estratificada; dividida o unida por amplios grupos sociales con diferentes puntos de vista y cultura comunes. La afinidad de un personaje con uno de estos grupos sociales representa su comprensión de ese grupo, sus conexiones con él, y su posición en relación con aquellos que pertenecen a ese grupo. Igual que muchas organizaciones superan las existentes dentro del Imperio, también los diferentes grupos sociales penetran en cada organización de los dominios del Dios-Emperador de la Humanidad. Los presentados aquí son una selección de los grupos sociales más fáciles de identificar en el Imperio, aunque hay muchos más que el DJ y los jugadores deben sentirse libres para crear y detallar como sea necesario.

AMIGOS Y ENEMIGOS

Los Talentos que aparecen en esta sección representan la amplia relación entre un personaje y una organización o grupo social en particular, tanto positiva como negativa. Los Talentos en esta sección aparecen en otros libros de **Dark Heresy**, pero han sido modificados aquí para acomodarlos al uso de Influencia y para permitir un mayor alcance de asociación e influencia abierto a los Personajes Ascendidos. Por tanto, los Talentos de esta sección sustituyen los Talentos existentes con el mismo nombre, a fin de usar el sistema de Influencia descrito en el Capítulo I.

Buena reputación

Requisitos: Empatía 50, Protocolo (ese grupo)
Grupos: Académicos, Adeptus Arbites, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Adepta Sororitas, Adeptus Titanicus, Administratum, Agentes de la Ley, Armada Imperial, Astrópatas, Bajos Fondos, Capitanes Contratados, Clase Media, Clase Obrera, Comerciantes Independientes, Culto, Eclesiarquía, FDP, Gobierno, Guardia Imperial, Habit. Mundos Colmena, Habit. Mundos Letales, Habit. Mundos Salvajes, Inquisición, Militares, Nacidos en el Vacío, Navegantes, Nobleza, Oficio Asesinorum, Organización Reincidente, Peregrinos, Planeta.
Eres respetado dentro de un grupo social u organización. Ganas +10 a las Pruebas de Empatía al tratar con ese grupo. El Talento se acumula con Protocolo, para un total de +20. El bonificador se aplica también a las pruebas de Influencia. El DJ puede conceder este Talento si es apropiado para la aventura.

Enemigo

Grupos: Académicos, Adeptus Arbites, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Adepta Sororitas, Adeptus Titanicus, Administratum, Agentes de la Ley, Armada Imperial, Astrópatas, Bajos Fondos, Capitanes Contratados, Clase Media, Clase Obrera, Comerciantes Independientes, Culto, Eclesiarquía, FDP, Gobierno, Guardia Imperial, Habit. Mundos Colmena, Habit. Mundos Letales, Habit. Mundos Salvajes, Inquisición, Militares, Nacidos en el Vacío, Navegantes, Nobleza, Oficio Asesinorum, Organización Reincidente, Peregrinos, Planeta.
Eres despreciado por un grupo social u organización. Sufres -10 a las Pruebas de Empatía al tratar con ese grupo. El Talento se acumula con Rival, para un total de -20.

El DJ puede conceder este Talento si es apropiado para la aventura. El Talento puede eliminarse con una Mejora de Élite y la aprobación del DJ, si el Acólito se ha redimido con ese grupo.

Protocolo

Requisitos: Empatía 30
Grupos: Académicos, Adeptus Arbites, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Adepta Sororitas, Adeptus Titanicus, Administratum, Agentes de la Ley, Armada Imperial, Astrópatas, Bajos Fondos, Capitanes Contratados, Clase Media, Clase Obrera, Comerciantes Independientes, Culto, Eclesiarquía, FDP, Gobierno, Guardia Imperial, Habit. Mundos Colmena, Habit. Mundos Letales, Habit. Mundos Salvajes, Inquisición, Militares, Nacidos en el Vacío, Navegantes, Nobleza, Oficio Asesinorum, Organización Reincidente, Peregrinos, Planeta.
Sabes como tratar con un grupo social u organización. Ganas +10 a las Pruebas de Empatía al tratar con ese grupo. El DJ puede conceder este Talento si es apropiado para la aventura.

El Balance de la Influencia del Inquisidor Glavius Wroth

Glavius Wroth es un firme Amalatiano que se ha construido una reputación como defensor pragmático pero firme del orden y la estabilidad Imperial. Además de echar una mano personalmente en muchas de sus operaciones, también mantiene una amplia esfera de influencia que se equilibra con el hecho de que tiene tantos enemigos como aliados; no pocos de los cuales son una serie de poderosos Inquisidores dentro del Cónclave Calixiano.

Aliados Cercanos: Wroth tiene vínculos muy estrechos con el Adeptus Arbites y ha cultivado aliados clave dentro de sus rangos superiores incluyendo a Kae Drusil de la Divisio Immoralis, y el Alguacil Mayor Gorman, el miembro más antiguo del Arbites en el sector. También tiene una estrecha amistad con el General Kasir, comandante de las fuerzas Imperiales en Tranch. Entre las filas de la Eclesiarquía, Wroth ha formado una serie de relaciones útiles de las cuales el jefe es el Diácono Príamo. El Alto Prefecto Momulus, supervisor del Administratum del Alcance Golgenna, ha sido uno de los más estrechos aliados e informantes de Wroth en la política interna de la burocracia Imperial en el sector.

Personas y Organizaciones Bien Dispuestas: Wroth tiene un gran respeto hacia el Gran Inquisidor Caidin, un cumplido que el Gran Inquisidor suele devolver en reconocimiento a la eficacia de Wroth como un baluarte contra la inestabilidad. Aunque es un secreto, Wroth se cartea con el misterioso Inquisidor Marr, una relación de la que ambos se han beneficiado.

Conflicto de Intereses: Wroth ve al Lord Sector Marius Hax como un fanático paranoico y un riesgo a largo plazo para la estabilidad del sector; una opinión que Wroth no ha logrado ocultar a los aliados del Lord Sector dentro de la Inquisición. En varias ocasiones Wroth se ha enfrentado con la presuntuosa policía militar del Lord Sector, el Comisariado del Cálice, y no hay una buena relación entre el Inquisidor y los 'sabuesos de Hax'. Wroth desconfía de la función y la intención de la Cábala Tiranista, y sus relaciones con la mayoría de los miembros de la Cábala son tensas en el mejor de los casos. Sus denuncias y persecución de dos Inquisidores extremistas lo ponen en conflicto con todos los Inquisidores extremistas.

Enemigos: Aunque Wroth no lo sabe, el Gran Inquisidor Anton Zerbe, coordinador de la Cábala Tiranista, es un enemigo que incluso ahora se mueve contra él. Las sospechas de Wroth respecto a la Cábala Tiranista, y la información que ha reunido sobre el secreto Collegium Tenebrae dentro de la Cábala lo han convertido en una amenaza intolerable para los planes de Zerbe.

Rival

Grupos: Académicos, Adeptus Arbites, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Adepta Sororitas, Adeptus Titanicus, Administratum, Agentes de la Ley, Armada Imperial, Astrópatas, Bajos Fondos, Capitanes Contratados, Clase Media, Clase Obrera, Comerciantes Independientes, Culto, Eclesiarquía, FDP, Gobierno, Guardia Imperial, Habit. Mundos Colmena, Habit. Mundos Letales, Habit. Mundos Salvajes, Inquisición, Militares, Nacidos en el Vacío, Navegantes, Nobleza, Oficio Asesinorum, Organización Reincidente, Peregrinos, Planeta.
Representa una competencia agresiva y cierta animosidad con un grupo social u organización. Sufres un -10 a las pruebas de Empatía al tratar con ese grupo.

El DJ puede conceder este Talento si es apropiado para la aventura. El Talento puede eliminarse con una Mejora de Élite y la aprobación del DJ, si el Acólito se ha redimido con ese grupo.

REPUTACIÓN Y PODER

Los Talentos de esta sección muestran cómo los logros y honores de un personaje pueden afectar a su influencia dentro del Imperio, y tratan de a dar a los personajes diversas formas de usar la influencia del séquito. Como tales, pretenden ser usadas con la sección de Influencia y Adquisición en las páginas 13–18. Utilizándolas, un personaje puede construir un tipo particular de reputación y forma de operar que abre ciertas posibilidades para usar la influencia así como cierra otras. Por ejemplo, tener una reputación de belicista puede hacer más fácil la aplicación de influencia a aquellos de mentes más manipulables, pero puede tener el efecto contrario en aquellos que tienen un enfoque más sutil y matizado de las amenazas que enfrenta el Imperio.

Tabla 4-5: Talentos de Reputación y Poder

Talento	Carreras que Pueden Seleccionar el Talento
Abiertamente Monodominante†	Inquisidor, Juez
Agente Inactivo	Desperado, Inquisidor, Interrogador, Psíquico Primaris
Aliado del Departamento Munitorum	Hierofante, Magos, Psíquico Primaris, Sabio
Amplia Correspondencia	Hierofante, Inquisidor, Juez, Sabio
Apreciado por el Lord Sector	Hierofante, Inquisidor, Juez, Sabio
Belicista	Hierofante, Inquisidor, Juez, Magos
Conciliador	Hierofante, Inquisidor, Juez, Magos
Cultista Encubierto	Asesino del Culto a la Muerte, Desperado, Hierofante, Inquisidor, Interrogador, Psíquico Primaris
Delator	Inquisidor
Digno de la Elite Calixiana	Asesino del Culto a la Muerte, Hierofante, Inquisidor, Interrogador, Juez, Sabio, Psíquico Primaris
Guerrero de Renombre	Inquisidor, Interrogador, Soldado de Asalto
Juramento de Vínculo con los Ángeles de la Muerte	Inquisidor, Magos
Miembro de la Cábala Tiranista†	Todos
Observación Piadosa	Hierofante, Inquisidor, Interrogador, Juez, Psíquico Primaris, Sabio
Observado Desde lo Alto	Todos
Red de Acólitos	Inquisidor
Revolucionario†	Hierofante, Inquisidor, Interrogador, Juez, Magos, Sabio, Psíquico Primaris
Señor del Crimen	Asesino del Culto a la Muerte, Desperado
Señor de los Dominios	Hierofante, Inquisidor, Interrogador, Sabio, Psíquico Primaris
Señor de las Sombras	Desperado, Inquisidor, Juez, Sabio
Voz de las Masas	Hierofante, Desperado
Xantita Comprometido†	Inquisidor

†Seleccionar este Talento significa que el jugador no puede poseer ninguna otra opción con este indicador.

Que Hacen Estos Talentos

Los Talentos de esta sección conceden a los personajes ventaja al usar la influencia de ciertas maneras, por lo general permitiéndolos repetir Pruebas de Influencia al hacer algo donde el Talento pueda aplicarse. Por contra, algunos Talentos pueden inhibir el uso de la influencia en algunas circunstancias, ya sea obligando a repetir una Prueba exitosa, o evitando que la influencia se use de forma concreta. Algunos pueden permitir usos de la influencia solo para personajes con ese Talento.

Repetir Tiradas

Muchos de estos Talentos o permiten a los jugadores repetir tiradas o los fuerzan a repetir tiradas de Pruebas de Influencia con éxito. Si dos Talentos conceden una repetición de tirada bajo la misma circunstancia, sólo se aplica una vez. Si dos Talentos se aplican a una Prueba de Influencia en la cual uno permite repetir una tirada fallida y otra fuerza a repetir tirada con éxito, los Talentos se cancelan y no se repite, sea éxito o fracaso.

Adquiriendo Ofensas, Honor y Reconocimiento

Los Talentos de esta sección están disponibles como mejoras para las carreras y paquetes que aparecen en este libro. Al adquirirlos, un personaje introduce efectos para reflejar como se ve la evolución de su influencia en el Sector Calixis. Sin embargo, animamos a los DJs a recompensar con estos Talentos la interpretación y las acciones de los jugadores. Si, por ejemplo, un personaje ascendido gasta una gran cantidad de tiempo en los actos obviamente piadosos, otorgarles el Talento Observación Piadosa es a la vez una recompensa por comprometerse con el juego de rol y refuerza esa parte de la conducta del personaje en el futuro. A los DJs y a los jugadores también se les anima a modificar e inventar talentos que afecten a la influencia de acuerdo a las circunstancias de su campaña o del personaje.

Restricción de Carreras

Todos los Talentos en esta sección tienen una restricción de carreras que nombra la carrera que un personaje tiene que tener para adquirir ese Talento. Esta restricción pretende limitar los Talentos que un personaje puede adquirir en base a aquellos que razonablemente pueda adquirir a través de sus acciones. Los DJs deben sentirse libres para eliminar o cambiar estas restricciones para satisfacer las necesidades de la campaña.

Abiertamente Monodominante

Carrera: Inquisidor, Juez

El personaje es un fanático puritano del credo Monodominante que anuncia sus creencias con una apasionada retórica y una historia de hechos empapados en sangre y fuego. Estos puritanos agitadores son vistos por muchos de sus compañeros, en el mejor de los casos, faltos de sutileza, y en el peor de ellos, cortos de vista y peligrosos. Para otros con sus mismas creencias grandilocuentes

e intolerantes, es un brillante ejemplo de lo que un verdadero siervo del Dios-Emperador debe ser, y muchos pueden usar su reputación con un gran efecto cuando trata con aquellos con una mentalidad similar. La intolerancia de los Monodominantes hacia los psíquicos y mutantes de todo tipo los pone en conflicto con el Adeptus Astra Telepathica, la Navis Nobilite, y también con otros miembros de la Inquisición.
Efecto: El personaje y su grupo sufren un -50 al usar la influencia sutilmente (en lugar del -30 habitual) y debe repetir cualquier prueba exitosa al tratar con Astrópatas, psíquicos, Navegantes, e Inquisidores Radicales. Sin embargo, puede repetir pruebas fallidas al tratar de influir sobre Individuos u organizaciones que compartan gran parte de su intolerancia hacia todo tipo de desviación, herejía y mutación. En el Sector Calixis, el culto de la Redención Roja es de esas organizaciones.

Agente Inactivo

Carrera: Desperado, Inquisidor, Interrogador, Psíquico Primaris
El personaje retiene un agente inactivo en una organización de aliados o enemigos. La verdadera identidad de estos agentes puede estar oculta, incluso de si mismos, ya sea mediante manipulación psíquica o tan solo podrían ser maestros de la infiltración y el engaño. Esos agentes pasan años labrando su camino hacia el núcleo de una organización. Una vez introducidos, esperan hasta ser activados. La mayoría de agentes inactivos sólo son usados por un tiempo muy limitado una vez se activan, y sólo se usan en caso de mayor necesidad.
Efecto: Situar un agente inactivo dentro de una organización reduce permanentemente la influencia de los Agentes del Trono en -5. Cuando intenta usar su influencia para manipular o controlar sutilmente a otros, el personaje puede declarar que quiere activar un agente inactivo. El uso de este Talento debe ser declarado antes de realizar la Prueba de Influencia. Una vez declarado el uso del agente inactivo, se supera la prueba de forma automática con 1d5 grados de éxito. Una vez los efectos de la prueba se resuelven, el agente inactivo es agotado y no puede usarse de nuevo. Sin embargo, el Agente del Trono podría reducir la Influencia del grupo en -5 para crear otro agente inactivo en otra organización.

Aliado del Departamento Munitorum

Carrera: Hierofante, Magos, Psíquico Primaris, Sabio
El personaje es un estrecho colaborador del Departamento Munitorum, el brazo militar del Adeptus Administratum que es responsable de la recopilación y distribución de todos los aspectos de los recursos consumidos por las fuerzas armadas del Imperio. El personaje puede estar estrechamente involucrado en el suministro de hombres o material al Munitorum, o incluso mantener una posición de importancia dentro del Departamento, por lo que tiene estrechas relaciones con altos cargos dentro de sus filas. Tales conexiones son de gran utilidad para asegurar los suministros de armamento, equipo y asistencia militar.
Efecto: El personaje puede repetir las pruebas de influencia fallidas cuando intenta solicitar equipo o tropas de la Guardia Imperial, la Armada Imperial, o una FDP.

Amplia Correspondencia

Carrera: Hierofante, Inquisidor, Juez, Sabio
El personaje se comunica regularmente, y conoce a incontables personas con quien comparte información, rumores e ideas. Esta correspondencia pueden ser mensajes astropáticos encriptados por y para Prefectos del Administratum, cartas en pergamino selladas y llevadas en mano del escritor al lector mediante mensajeros de confianza, o grabaciones guardadas en placas de datos llevadas por intermediarios. Tal correspondencia saca a la luz todo tipo de información, alguna de gran importancia, otra aparentemente trivial, pero toda es de una riqueza incalculable para alguien que sabe cuándo y cómo utilizarla.
Efecto: El personaje puede usar su influencia para intentar reunir información sobre cualquier tema desde cualquier fuente dentro del Imperio, aunque siempre debe hacerlo utilizando influencia sutil. Además, el DJ y el jugador deben crear mutuamente los corresponsales cercanos que regularmente se comunican con el personaje. El número máximo de estos corresponsales cercanos es igual a la Bonificación por Empatía del personaje. Cada corresponsal debe ser un individuo cuya posición dentro del Imperio y cuyo nombre deben haber sido acordados previamente. El personaje puede pedir un 'favor especial' a estos corresponsales, lo que le permite usar su influencia sutil sobre la organización de la que el corresponsal es parte sin el penalizador habitual. Sin embargo, si el personaje falla la prueba de Influencia por tres grados o más, después de haber pedido un 'favor especial', el corresponsal termina con la comunicación y se pierde. Se recomienda que el jugador y el DJ de vez en cuando describan la correspondencia entre personaje y corresponsales como aporte para la interpretación del personaje.

Apreciado por el Lord Sector

Carrera: Hierofante, Inquisidor, Juez, Sabio
El personaje es capaz de ejercer su influencia sobre uno de los hombres más poderosos del Sector Calixis: El Lord Sector Marius Hax, el Comandante Imperial que gobierna el Sector en nombre del Dios-Emperador de la Humanidad. La influencia del personaje sobre Hax puede ser porque es un confidente fiel o uno de sus consejeros, o tal vez pueda haber corrompido miembros de su círculo íntimo. Tener la capacidad de manipular a alguien tan poderoso es un arma de poder sin precedentes; su uso puede provocar cambios más allá del alcance del personaje. Manipular a una persona como Marius Hax es una empresa peligrosa, el Lord Sector es paranoico, inteligente, y su cólera es formidable. Hacer el menor movimiento en falso al intentar manipularle es potencialmente mortal.
Efecto: El personaje puede intentar manipular sutilmente al Gobernador del Sector para ejercer su influencia y alcanzar sus fines. Tal manipulación requiere una prueba de la Influencia con un -20 (por usar influencia sutil) para manipular a Marius Hax y utilizar su influencia. No es una prueba enfrentada. Si la prueba falla por dos grados o más, entonces el Talento se pierde de forma permanente y no puede adquirirse de nuevo. Si la prueba falla por cuatro grados o más, el Talento se pierde y el Lord Sector Marius Hax se convierte en enemigo personal del grupo. Si la prueba tiene éxito, entonces el personaje puede usar de inmediato un valor de Influencia de 130 para una única prueba de Influencia de cualquier tipo.

Belicista

Carrera: Hierofante, Inquisidor, Juez, Magos
El personaje es un notorio belicista que fomenta la violencia y no cesa en su apoyo a romper cualquier amenaza con hierro y fuego. Con tal reputación el personaje puede ganar muchos aliados entre los organismos de la guerra dentro del Imperio. Sin embargo, También puede alejar a otros que tienen una filosofía más sutil y conciliadora de ayudarlo.
Efecto: El personaje puede repetir Pruebas de Influencia fallidas cuando trata abiertamente de solicitar armas y fuerza militar. Sin embargo, sufre un -20 para las Pruebas de Influencia cuando trata de usar su influencia de cualquier otra forma.

Conciliador

Carrera: Hierofante, Inquisidor, Juez, Magos
El personaje tiene cierta reputación por intentar la conciliación y unidad entre las diferentes facciones, divisiones y organizaciones que existen en el Imperio. Esta reputación permite al personaje acceder a equipo y ayuda desde el interior de las organizaciones que son los pilares centrales del orden Imperial. Muchos Inquisidores de convicción Amalatiana y sus compañeros de más confianza tienen esta reputación.
Efecto: Este Talento otorga al personaje la opción de repetir una Prueba de Influencia fallida cuando intenta solicitar o encargar equipo o servicios del Adeptus Administratum, Guardia Imperial, Eclesiarquía o Adeptus Mechanicus. Este Talento sólo puede usarse cuando la influencia del séquito está siendo utilizada abiertamente, no se puede utilizar cuando se usa la influencia sutilmente.

Cultista Encubierto

Carrera: Asesino del Culto a la Muerte, Desperado, Hierofante, Inquisidor, Interrogador, Psíquico Primaris
El personaje es en secreto un miembro del círculo interno de una secta. Con su identidad oculta, el personaje puede manipular el funcionamiento y las actividades de la secta desde dentro, usándola como arma contra otros enemigos o como parte de una conspiración mayor. Puede ser una secta del Credo Imperial, una más siniestra que sigue creencias heréticas, o incluso una dedicada a la adoración de los demonios y Dioses Oscuros del Caos. En este último caso el personaje pisa un terreno peligroso, por un lado la ira de los herejes a los que manipula, y por otro el ser descubierto y condenado por sus compañeros.
Efecto: El jugador y el DJ deben acordar un culto específico que el personaje está manipulando desde dentro. Algunos podrían ser la Redención Roja, la Multitud Pálida, La Hermandad de la Oscuridad Cornuda, u otras que se encuentren activas en la campaña que se está jugando (para ideas de posibles cultos y detalles de sus actividades ver **Discípulos de los Dioses Oscuros**). El personaje sólo puede influenciar sutilmente al culto, pero no sufre ningún penalizador. Cuando trata de manipular al culto, si falla la Prueba de Influencia por cuatro grados o más, su identidad y su papel han sido descubiertos por el culto, o por otros fuera de él (como otros miembros de la Inquisición). El DJ debe decidir quién, y una consecuencia apropiada para ello.

Delator

Carrera: Inquisidor
El personaje ha denunciado las acciones de uno o más de sus compañeros, llamándolos impuros a ojos del Emperador, y citando pruebas de sus crímenes. Esa denuncia puede hacer que algunos dentro de la Inquisición vean a los personajes como inquebrantables sirvientes de la justicia, mientras que a otros les pueden parecer traidores. No todas las denuncias terminan con la condena del denunciado; si no es así, al hacer una denuncia sin fundamento, el otro Inquisidor pone su juicio en duda y se convierte en un enemigo que nunca lo perdonará.
Efecto: El personaje y el DJ deben acordar quien fue objetivo de la denuncia y si ésta se sostuvo a ojos de sus compañeros Inquisitoriales. Si se sostuvo, el personaje puede repetir Pruebas de Influencia que impliquen su uso directo dentro de la Inquisición y sus vasallos asociados. El DJ debe, en ocasiones, imponer un penalizador de -20 a las Pruebas de Influencia del mismo tipo para representar la reputación negativa que incluso una denuncia exitosa puede causar en las filas de la Inquisición. Si la denuncia no se sostuvo, el personaje debe repetir las pruebas exitosas al usar directamente su influencia dentro de la Inquisición. Cualquier jugador que adquiera este Talento también adquiere al menos un enemigo obstinado e implacable en la Inquisición, que debe ser manejado por el DJ.

Digno de la Élite Calixiana

Carrera: Asesino del Culto a la Muerte, Hierofante, Inquisidor, Interrogador, Juez, Psíquico Primaris, Sabio
El personaje se mueve en los ambientes sociales más refinados del sector, y es bienvenido en compañía de los más ricos y poderosos

como un igual. Tal asociación da al personaje una influencia sin precedentes sobre la nobleza. Sin embargo, como ocurre con quienes se mueven entre la alta alcurnia, el personaje ha atraído enemigos y venganza como una llama atrae a los insectos.
Efecto: El personaje puede repetir Pruebas de Influencia que realice sobre nobles u otras personas de estatus similar (como comerciantes ricos). Sin embargo, también tiene varios enemigos que le han jurado venganza por algún insulto o desprecio, ya sea real o imaginario. El personaje tiene un número de enemigos igual a la influencia del grupo, dividido por diez, redondeando hacia arriba. A medida que aumenta la influencia del grupo, el personaje obtiene nuevos enemigos entre la nobleza. Cada enemigo trabaja activamente contra el personaje para minarlo, frustrar sus propósitos, o asesinarlo. Cada enemigo debe ser identificado por el DJ, aunque sus identidades pueden ser desconocidas para el personaje. Cada enemigo tiene una influencia igual a la que tenía el séquito en el momento de obtener ese enemigo -10. Por lo que a medida que aumente la influencia del grupo, el personaje se irá creando enemigos cada vez más y más poderosos entre la élite del sector.

Guerrero de Renombre

Carrera: Inquisidor, Interrogador, Soldado de Asalto
El personaje es un guerrero famoso por su habilidad y valentía, y de cuyos hechos se habla con respeto entre sus compañeros. Como héroe, puede usar su fama como herramienta para manipular a quienes lo idolatran o se impresionan por su reputación. Desde persuadir a oficiales de la Guardia Imperial para cambiar sus planes, hasta conseguir acceso a los registros de la Flota de Batalla de Calixis, la fama de un guerrero conseguida con sangre puede abrir muchas puertas lejos de la batalla.
Efecto: El personaje puede repetir pruebas fallidas cuando usa abiertamente su influencia para manipular o controlar miembros de la Guardia Imperial, la Armada Imperial, o las FDP.

Juramento de Vínculo con los Ángeles de la Muerte

Carrera: Inquisidor, Magos
El personaje tiene un enlace de honor con uno de los Capítulos del Adeptus Astartes, un vínculo creado por deudas de respeto y sangre, y sellado con juramentos solemnes. Este lazo es algo muy raro, incluso en las filas de la Inquisición y es una de las mayores expresiones de poder militar que un individuo puede poseer. El vínculo no lleva consigo ni respeto ni sumisión al Inquisidor, esto afecta al corazón y al alma de un Marine Espacial: su orgullo y honor. Al invocar el vínculo del juramento, un Inquisidor puede llamar al poder de los Marines Espaciales con una petición familiar, y recibir su ayuda con mayor rapidez y seguridad que los Inquisidores más conocidos bajo la petición de una Sección Maestra citando sólo la autoridad de los Sagrados Ordos. Tal vínculo puede, sin embargo, inhibir su trato con otros Capítulos de Marines Espaciales, que pueden ver el vínculo del personaje como una oposición a actuar junto a alguien tan relacionado con un solo Capítulo.
Efecto: El DJ y el jugador deben estar de acuerdo con el Capítulo específico de Marines Espaciales a quien el Inquisidor está vinculando el juramento. Cuando solicite ayuda de este Capítulo, el personaje trata cualquier penalizador superior a Muy Raro (-30) como si fuera Muy Raro (-30) (ver **Tabla 1-5 Modificadores de Disponibilidad** en el **Capítulo I: Reglas Adicionales**), y puede repetir las pruebas de Influencia fallidas que implican a la sección específica, incluyendo pruebas para las solicitudes. Si el personaje usa su influencia con cualquier otro Capítulo de Marines Espaciales que no sea con el que tiene el vínculo jurado, sufre un penalizador de -20 a todas sus pruebas de Influencia.

Miembro de la Cábala Tiranista

Carrera: Cualquiera
El personaje es un miembro de la Cábala Tiranista y ha sido marcado con un electrotatuaje con la forma de un cáliz estrellado que es la marca de los Espectralianos. El personaje es un miembro reconocido de la Cábala cuyo principal interés es el significado de la Profecía de Oscuridad y la Estrella Tirana. Como uno de ellos, tiene acceso a los recursos del Gran Inquisidor Zerbe en el Bastión Serpentis en la luna Scintillana de Lachesis, que incluye grandes depósitos de conocimiento, células, laboratorios, objetos peligrosos y armamento. También le es posible pedir ayuda a otros Espectralianos, e incluso puede intentar movilizar la voluntad colectiva de la Cábala para un fin concreto. Sin embargo, mucho depende del estatus del personaje dentro de la Cábala Tiranista y la disposición de sus otros miembros dispares. Gran parte de la información y recursos más valiosos son acaparados por el círculo íntimo de Zerbe y son desconocidos e inaccesibles para muchos miembros de la Cábala.
Efecto: El personaje puede acceder al Bastión Serpentis sin usar su Influencia. También puede repetir las pruebas de Influencia fallidas al tratar de influir sobre otros miembros de la Cábala Tiranista, o para solicitar equipo o servicios de los recursos reunidos por la Cábala para el uso de sus miembros.

Observación Piadosa

Carrera: Hierofante, Inquisidor, Interrogador, Juez, Psíquico Primaris, Sabio
El personaje muestra una gran devoción al Credo Imperial, y su intensa fe en el Emperador es bien conocida por sus compañeros y otros. El personaje tiene un aire de gravedad y resolución santa, incluso citando obras sagradas para ilustrar su punto de vista, y viste con ropas tejidas con escrituras sagradas y siempre buscando consejo mediante la oración. Tal reputación devota lo hace un aliado natural de la Eclesiarquía y de aquellos que están más estrechamente vinculados al Credo Imperial.
Efecto: El personaje puede repetir las Pruebas de Influencia fallidas al tratar abiertamente con miembros de la Eclesiarquía.

Observado Desde lo Alto

Carrera: Cualquiera
El personaje ha sido marcado con la grandeza por poderes que han observado el progreso de su carrera con gran interés. Cuando el personaje tiene éxito, la atención de sus superiores se confirma, y su poder y prestigio se ven reforzados por aquellos bajo cuyo ojo se encuentra. Quienes velan por el personaje

pueden ser observadores secretos de los que el personaje es totalmente inconsciente, o pueden ser poderosos mentores de entre los rangos más altos de la organización a la que sirve.
Efecto: Cuando se gana Influencia por completar una aventura con éxito, el grupo obtiene +1 a la Influencia total del grupo.

Red de Acólitos

Carrera: Inquisidor
El personaje mantiene una o más células de acólitos que llevan a cabo misiones para él, y pueden actuar como sus apoderados y agentes cuando no está presente. Estos acólitos son sirvientes con talento que cumplen peligrosas misiones e investigaciones a voluntad de su Inquisidor, a veces por su propia cuenta y con poca intervención directa de su maestro. El número de células de acólitos que un Inquisidor mantiene aparte de su séquito personal varía tanto como la naturaleza de cada Inquisidor. Algunos mantienen amplias redes de decenas de acólitos trabajando solos o en células, otros mantienen una sola célula cuidadosamente elegida. La ventaja de mantener una red de acólitos es que un Inquisidor puede abordar muchas tareas sin estar físicamente presente y puede recurrir a un equipo de agentes fieles y experimentados que le son leales.
Efectos: Cuando el personaje gana este Talento, debe reducir su Influencia en -5 por cada célula de acólitos que establezca. Esta pérdida representa el coste y recursos necesarios para establecer una red de acólitos. El personaje puede gastar más puntos de Influencia en cualquier momento para crear nuevas células de Acólitos o para sustituir una perdida o destruida. El personaje puede usar sus redes de acólitos de dos formas: para cumplir misiones específicas, o como un recurso al que recurrir.
Misiones: Para establecer una célula de acólitos en una misión, el personaje sólo necesita declarar el objetivo de la misión. El DJ decide entonces, en secreto, si la misión tiene éxito y en qué medida; si desea hacerlo al azar, realiza una prueba utilizando la influencia del personaje modificada a su antojo según la dificultad de la misión. Si el Inquisidor no actúa directamente en la misión sufre un penalizador de -20 a esta prueba.
Recursos Personales: El personaje puede intentar solicitar personas con una habilidad particular de entre los acólitos que mantiene para acompañarlo en persona. Esto se hace del mismo modo que solicitar personal utilizando Influencia, pero no se aplican penalizadores, y el personaje solo puede solicitar 1 acólito cada vez. Esto significa que tiene que realizar una prueba por cada acólito que desea solicitar de esta forma.

Revolucionario

Carrera: Hierofante, Inquisidor, Interrogador, Juez, Magos, Psíquico Primaris, Sabio
El personaje cree en filosofías peligrosas que apoyan cambios en el organismo del Imperio. Estos puntos de vista, incluso si no son evidentes, hacen que desconfíen de él las fuerzas conservadoras que preservan el Imperio. Estos individuos, sin embargo, a menudo cultivan contactos y relaciones con las mentes más brillantes del Imperio y sus aliados pueden encontrarse en sitios inesperados, tanto altos como bajos.
Efecto: El personaje debe repetir las pruebas de Influencia con éxito al influir abiertamente en el Administratum, la Eclesiarquía, el Adeptus Arbites o los Inquisidores puritanos que siguen la filosofía Amalatiana. Sin embargo, puede elegir varias de organizaciones donde tendrá camaradas con un espíritu progresista similar. El número de organizaciones que puede elegir el personaje es igual a su Bonificación por Empatía. Cuando use la influencia sutilmente en esas organizaciones, el personaje puede repetir las pruebas fallidas de Influencia y no puede ser obligado a repetir las pruebas exitosas de Influencia cuando la use sutilmente en las organizaciones especificadas.

Señor de los Dominios

Carrera: Hierofante, Inquisidor, Interrogador, Sabio, Psíquico Primaris
El personaje mantiene territorios en algún planeta dentro del Sector Calixis. Pueden ser desde grandes estados mantenidos por sirvientes armados, a un oasis de tranquilidad en un placentero mundo distante. Estos terrenos son bases de operaciones para el personaje y sus camaradas, así como fortalezas de intercepción y lugares donde hacer y almacenar cosas privadas. Éstas, sin embargo, consumen muchas riquezas; miles de sirvientes, materiales y suministros junto con guardias y seguridad, sin los cuales dichas propiedades podrían no tener valor alguno para un sirviente de la Inquisición.
Efecto: Cuando un personaje adquiere el Talento debe especificar cuantas propiedades son y donde están situadas en el Sector Calixis. Por cada propiedad, la influencia del grupo se reduce de forma permanente en la cantidad indicada en la columna de Influencia en la Tabla 4-6: Guía de Dominios. Una vez creado, el dominio cuenta como una organización bajo el control del personaje, con un valor de Influencia igual a la cantidad mostrada en la tabla.

Tabla 4-6: Guía de Dominios

Dominio	Influencia	Propiedades
Santuario Oculto	3	Pequeños edificios o cuarteles secretos para aquellos fuera del grupo.
Refugio Aislado	5	Edificios medianos como un deposito o torre en un lugar aislado.
Mansión Fortificada	10	Gran edificio con varias salas, amplia seguridad, guardias, biblioteca, mazmorras y otras instalaciones.
Gran Estado	15	Un gran área de tierra, o volumen de colmena cerrado y vigilado, con varios edificios separados y una gran mansión principal con lujosas habitaciones.

La tabla anterior es sólo una guía del coste y la naturaleza de los dominios y los DJs pueden modificarla si lo consideran adecuado para las necesidades de su campaña. Los jugadores y el DJ pueden acordar los detalles sobre sus posesiones (nombres, diseño, etc.) aunque también puede haber detalles poco precisos. También se recomienda que el jugador que adquiera este Talento discuta su elección con el grupo.

Si un jugador desea usar un recurso que está vinculado a uno de sus dominios, como guardias, entonces el DJ puede juzgar lo disponible que está desde el dominio o puede decidir al azar si un dominio tiene un recurso disponible para el uso de sus amos. Para decidir si un dominio tiene un objeto particular, el personaje hace una prueba de recursos usando la Influencia del dominio. Por ejemplo, si un personaje pensó que podría tener un libro en particular sobre historia arcaica en la Biblioteca de su Gran Estado, haría una prueba de recursos usando la Influencia del estado (15). Si supera la prueba, el libro se encuentra en la biblioteca. Si falla, el libro no se encuentra en la biblioteca o ha sido encontrado.

Señor de las Sombras

Carrera: Desperado, Inquisidor, Juez, Sabio
El personaje vive en un mundo de secretos y mentiras donde es uno de los maestros de lo oculto y lo invisible. Usando espías, engaños y manipulación sutil de incomparables matices logra sus fines sin que sus enemigos se den cuenta de quien les ha atacado y sus aliados nunca sepan quién los ayudó. Tales señores de las sombras son los verdaderos maestros de lo oculto y las guerras secretas que azotan el corazón del Imperio.
Efecto: El personaje sólo sufre un penalización de -10 al usar la influencia sutil. Además El personaje nunca pierde influencia por no pasar una prueba de influencia por cuatro o más grados cuando está utilizando su influencia sutil (ver Disminución Debida al Uso Excesivo en la página 15).

Señor del Crimen

Carrera: Asesino del Culto a la Muerte o Desperado
El personaje es una figura respetada y temida entre las organizaciones criminales del sector Calixis. Sus asociaciones Inquisitoriales no son conocidas por sus socios criminales, o bien los rumores sobre su poder entre las fuerzas de gobierno del sector sólo ayudan a aumentar su misterio. La asociación del personaje con un Inquisidor y su Séquito puede ser extremadamente útil para adquirir información y otros tipos de ayuda, pero también hace que tratar con los guardianes de las leyes Imperiales o del sector sea extremadamente difícil.
Efecto: Este Talento permite al personaje repetir las Pruebas de Influencia fallidas al tratar con los bajos fondos, organizaciones reincidentes, y escoria como bandas colmena, gremios de asesinos y traficantes. Sin embargo, este Talento no se puede usar abiertamente ante la autoridad Inquisitorial o Imperial. La asociación del personaje con el séquito Inquisitorial hace que las Pruebas de Influencia exitosas para influir sobre el Adeptus Arbites o sobre Agentes de la Ley se deban repetir, a menos que se use la influencia sutilmente.

Voz de las Masas

Carrera: Desperado, Hierofante
El personaje ha cultivado una gran y popular reputación como alguien que simpatiza con los que están fuera de las esferas del poder Imperial directo. Tal reputación puede haber sido adquirida por sermones sobre la importancia de todos los fieles súbditos del Dios-Emperador, o puede ser que él haya adquirido

Traitor Excomunicatus

Hay un Talento de Reputación y Poder que los jugadores no pueden adquirir por su cuenta. Ese Talento nombra al Inquisidor y a su Séquito Traitor Excomunicatus, y este estatus denota un cambio significativo en la situación del grupo con respecto a la Inquisición, ser Traitor Excomunicatus es ser un enemigo de la Inquisición y el Imperio en su conjunto, y por tanto, ¡No es algo para tomarse a la ligera! El DJ debe considerar cuidadosamente si este Talento debe ser otorgado a un Agente del Trono—en la mayoría de los casos, tan sólo se dicta ese juicio después de una evidencia importante y profunda y de un debate entre los Ordos. Dejar este estado bajo el control de DJ asegura que va a ser consciente de las circunstancias y las consecuencias para su campaña de **Dark Heresy**.

Traitor Excomunicatus (Talento de Reputación y Poder)

Carrera: Cualquiera, pero con extensión a todos los miembros del séquito del Inquisidor
El personaje ha sido juzgado por sus iguales por haber traicionado los ideales que juro obligarse a respetar, por haber roto la antigua confianza del Dios-Emperador de la Humanidad, y por haberse convertido en enemigo de aquellos que una vez lo llamaron hermano y estuvieron de su lado. Ser nombrado Traitor Excomunicatus en la práctica significa que el Inquisidor y su Séquito no pueden mantener su lugar entre sus iguales sin perder sus vidas. Tampoco tendrán acceso a muchos de los recursos de los que antes disfrutaban y serán perseguidos por el resto de sus días por otros Inquisidores. Este estatus exiliado y condenado, sin embargo, está lejos de ser el fin del poder de un Inquisidor. Usando compañeros simpatizantes y aliados dentro de la Inquisición, aún puede lograr mucho. En varios mundos, es de poca o ninguna importancia para otras autoridades Imperiales confirmar el estatus de un Inquisidor, y muy pocos se atreverían a hacerlo en cualquier caso.
Efecto: El personaje, y por extensión todo el séquito, no pueden usar su influencia dentro de la Inquisición, aunque pueden seguir haciéndolo sutilmente. En cualquier circunstancia en que el jugador use abiertamente su autoridad Inquisitorial con los miembros de las organizaciones Imperiales, existe la posibilidad de que otros miembros de la Inquisición se enteren de ello y vengan a atrapar al personaje. La probabilidad debe ser determinada por el DJ, pero en la mayoría de los casos puede ser considerada como igual a la influencia de la organización o persona a la que el personaje estaba tratando de influir. Por ejemplo, si un oficial Imperial tuviera una influencia de 45, el DJ tiraría 1d100. Si el resultado es igual o menor a 45, entonces el personaje excomulgado pronto encontrará a otros Inquisidores y a sus Acólitos o Agentes de Trono tras ellos con intenciones violentas.

reputación como alguien que ha apoyado a las facciones locales más débiles contra el poder de las grandes organizaciones del Imperio. No importa cuál sea su origen, tal reputación tiene un gran peso entre los que están fuera o por debajo de los pilares de hierro de la autoridad imperial.
Efecto: Cuando el personaje usa su influencia, abierta o sutil, con una organización o individuo que no sea del Adeptus Terra, puede repetir cualquier Prueba de Influencia fallida.

Xantita Comprometido

Carrera: Inquisidor
En la Inquisición, el personaje es visto como un extremista que abraza la doctrina Xantita del uso de las armas de los enemigos contra ellos. Esto puede formarse a través de hechos, rumores, o una declaración abierta. Ser visto como un Xantita es muy peligroso; tal vez de todas las facciones extremistas, los Xantitas sean los más propensos a la reprobación de sus compañeros.
Efecto: Este Talento otorga al personaje la capacidad de requisar objetos de naturaleza prohibida y peligrosa ejerciendo su influencia sobre otros Xantitas. También puede repetir las Pruebas de Influencia fallidas cuando intenta ejercer cualquier tipo de influencia sobre otros Xantitas o cualquiera de sus siervos. Sin embargo, los personajes son tan extremistas que cualquier intento de utilizar la influencia abiertamente sobre Inquisidores puritanos, o sus sirvientes, falla automáticamente.

Otros Talentos Ascendidos

"No te entretengas contemplando tu propia grandeza; es como la ceniza y tu orgullo es tan frágil como un hueso blanqueado por el sol. Piensa en cambio sólo en la luz de Él sobre la Tierra, que ilumina vida y muerte, ascenso y caída, y es para siempre eterno en su grandeza"

–De *Reflexiones de la Pureza*, dictado por el Archidiácono Procurador Príamo

Los Talentos presentados en esta sección muestran nuevos Talentos usados por personajes creados usando este libro. Estos representan opciones y capacidades que no reflejan los Talentos de Prestigio u otros talentos de **Dark Heresy**.

Conocimiento Infundido

Requisitos: Inteligencia 40
El Agente del Trono ha sido infundido con una gran riqueza de saber y conocimiento, ya sea a través de técnicas intelectuales de castigo o mediante métodos arcanos mantenidos en secreto por los guardianes de la tecnología y el conocimiento. El Agente del Trono trata todas las Habilidades de Saber Popular y Académico como Habilidades Básicas. Este Talento también proporciona un +10 a las pruebas de Saber Popular o Académico que ya posea.

Tabla 4-7: Otros Talentos Ascendidos

Talento	Requisitos	Beneficio
Conocimiento Infundido	Int 40	Trata Saber Popular y Saber Académico como Habilidades Básicas.
Disparo Perfecto	Asesino Vindicare, HP 60	El Asesino Vindicare puede Apuntar después de eliminar a un objetivo.
El Emperador Protege	Fe Pura	Gasta un Punto de Destino para inspirar audacia y heroísmo.
Estructura Biónica Mejorada	Mecanizado	El personaje adquiere el Rasgo Estabilización Automática.
Favorecido por el Destino	—	El personaje gana un Punto de Destino.
Formación de Combate	Int 40	Usa el Bonificador de Inteligencia para calcular la Iniciativa.
Guardián	Ag 40	Cambia la localización con un aliado.
Guerrero Desarmado	HA 35, Ag 35	Hace 1d10–3+BF con ataques sin armas.
La Carne es Débil	Implantes Mechanicus	El personaje adquiere el Rasgo Máquina.
Maestro Desarmado	HA 45, Ag 40, Guerrero Desarmado	El personaje puede protegerse de las experiencias mentales corruptas y dañinas.
Mecanizado	Implantes Mechanicus	El personaje ha mejorado sus mejoras Mechanicus.
Poder Psíquico Ascendido	Factor Psíquico 1+	El personaje adquiere un Poder Psíquico Ascendido.
Políglota	Int 40, Em 30	El personaje tiene una habilidad innata con los idiomas.
Purga Mnemónica	Int 45, Vol 45	El personaje puede eliminar recuerdos.
Rito de Protección	Vol 40	El personaje puede protegerse de las experiencias mentales corruptas y dañinas.
Selección de Objetivo	HP 50	El personaje puede disparar en combate cuerpo a cuerpo sin penalizador.
Sentido del Combate	Per 40	Usa el Bonificador de Per en lugar de Ag para calcular la Iniciativa.

Disparo Perfecto

Requisitos: Asesino Vindicare, HP 60
Los Asesinos Vindicare son famosos por su inigualable habilidad como francotiradores—acaban con un objetivo e inmediatamente apuntan al siguiente. Si el personaje elimina a un objetivo con un arma Exitus, puede usar una reacción para Apuntar a otro objetivo (como si utilizase Media Acción para Apuntar).

El Emperador Protege

Requisitos: Fe Pura
El poder del Emperador fluye a través del Explorador, protegiendo a los fieles y envalentonando su heroísmo al enfrentarse a cosas terribles.

Gastando un Punto de Destino, el personaje se puede otorgar a sí mismo y a tantos aliados como su Bonificación por Voluntad inmunidad a los efectos del Miedo y Acobardamiento. Además, todas las acciones a distancia o cuerpo a cuerpo contra el personaje y los aliados especificados obtienen un –10. Estos beneficios se mantienen durante todo el encuentro.

Sacrificando un Punto de Destino, el personaje permite a un aliado (nunca a sí mismo) resistir los efectos de cualquier ataque, haciendo que el aliado salga indemne como por un milagro. El Punto de Destino debe ser sacrificado una vez que el ataque ha afectado, pero antes de calcular el Daño.

Estructura Biónica Mejorada

Requisitos: Mecanizado
El cuerpo del Agente del Trono está afianzado mediante una giro-matriz guiada por un sistema de selección vinculado al espíritu-máquina. El personaje gana el Rasgo Estabilización Automática (ver página 329 de **Dark Heresy**).

Favorecido por el Destino

Requisitos: Ninguno
El Agente del Trono ha sido especialmente bendecido por la Gracia del Emperador, o tal vez simplemente está destinado a la grandeza. El Agente del Trono gana permanentemente 1 Punto de Destino.

Formación de Combate

Requisitos: Inteligencia 40
El Agente del Trono ha preparado a sus compañeros, planificando sus acciones contra todo tipo de contingencias. Antes de calcular la iniciativa, los otros miembros del grupo pueden elegir usar la Bonificación por Inteligencia del personaje para todas las iniciativas en vez de las propias.

Guardián

Requisitos: Agilidad 40
Años de servicio como guardaespaldas permiten al Agente del Trono ponerse en la línea de fuego, o recibir un ataque asesino para proteger a otro. Puede sacrificar todas sus acciones de el siguiente Asalto para cambiar de lugar con un aliado a menos de 2 metros (siempre y cuando no haya ningún obstáculo en el camino). Esto puede hacerse en cualquier momento, incluso si interrumpes otra acción. El personaje se convierte en el blanco de los ataques dirigidos anteriormente al aliado. Este Talento no se puede usar más de una vez por combate.

Guerrero Desarmado

Requisitos: Habilidad de Armas 35, Agilidad 35
Debido al amplio entrenamiento en el combate desarmado, los ataques sin armas del Agente del Trono causan 1d10–3+BF (I) de daño en lugar de 1D5–3. Por su avanzado entrenamiento contra enemigos armados y desarmados, nunca cuenta como Desarmado, como se define en la página 199 del Libro Básico de Dark Heresy, al realizar ataques contra oponentes armados. Los ataques del personaje aún tienen la Propiedad Primitiva.

La Carne es Débil

Requisitos: Implantes Mechanicus
El cuerpo del Agente del Trono ha sufrido un reemplazo biónico significativo hasta el punto en que es más máquina que hombre.
Este Talento otorga al Agente del Trono el Rasgo Máquina (ver la página 365 del Libro Básico de **Dark Heresy**) con tantos Puntos de Blindaje como la cantidad de veces que ha adquirido este Talento. El Agente del Trono puede adquirir este Talento varias veces, de acuerdo con las Mejoras de su Carrera. En este caso, tenga en cuenta el número de veces que se ha adquirido este Talento, como con La Carne es Débil 3.

Maestro Desarmado

Requisitos: Habilidad de Armas 45, Agilidad 40, Guerrero Desarmado
El Agente del Trono ha desarrollado una maestría inigualable de las técnicas de combate desarmado. Sus ataques sin armas causan 1d10+BF (I) de Daño y sus ataques ya no tienen la Propiedad Primitiva.

Mecanizado

Requisitos: Implantes Mechanicus
El Agente del Trono ha vuelto a las guarderías de los Mechanicus lo que lo acercará aún más a la más santa de las formas, añadiendo implantes mecánicos a sus mejoras existentes. La Fuerza y Resistencia del Agente del Trono aumentan en +10, y su Agilidad y Empatía se reducen en –5. Su peso aumenta a tres veces más que el de una persona normal, y ya no puede mantenerse a flote o nadar en agua o líquidos similares. El personaje puede montar un único arma de tipo pistola o cuerpo a cuerpo en cualquier Mecadendrita Arma que posea. Aún debe poseer el Talento adecuado para utilizar el arma montada.

Poder Psíquico Ascendido

Requisitos: Factor Psíquico 1+
El Agente del Trono puede seleccionar un Poder Psíquico Ascendido. Tiene la capacidad de usar el Rango 1 de ese

Poder sin ningún coste adicional de experiencia. En cualquier momento más adelante en su carrera puede adquirir el uso de los Rangos 2 y 3 gastando la Experiencia indicada en cada rango. Para más información sobre Poderes Psíquicos Ascendidos ver la página 124. Tenga en cuenta que adquirir esta mejora permite al personaje acceder a un conjunto de rangos dentro de un Poder Psíquico Ascendido. Comprar rangos adicionales para un Poder Psíquico Ascendido al que el personaje tiene acceso no requiere de adquirir más Mejoras de sus Tablas de Mejoras de Carrera Ascendida—el personaje puede gastar el coste requerido de xp y adquirir rangos adicionales de ese Poder Psíquico Ascendido en cualquier momento.

Políglota

Requisitos: Inteligencia 40, Empatía 30
El Agente del Trono tiene una habilidad innata para entender el significado de otros idiomas y hacerse entender con esta comprensión intuitiva. Trata todos los idiomas como Habilidades Básicas. Esto no es lo mismo que un verdadero conocimiento del idioma, y las pruebas usando este Talento sufren un -10 debido a la naturaleza simplista de la traducción.

Purga Mnemónica

Requisitos: Inteligencia 45, Voluntad 45
El personaje ha sido condicionado y entrenado para ser capaz de borrar deliberadamente sus recuerdos. Esta capacidad puede usarse para evitar que se extraiga información peligrosa del personaje mediante tortura o violación psíquica de su mente. También podría usarse para protegerse de la locura o el toque corruptor del Caos al eliminar los recuerdos pasados.

Para usar este Talento, el personaje debe especificar un recuerdo que quiera eliminar. El personaje debe hacer una prueba de Voluntad, modificada por el DJ según el tamaño aproximado del recuerdo usando las directrices de la Tabla 4-8: Modificadores y Tiempo Requerido para la Purga de Memoria.

Tabla 4-8: Modificadores y Tiempo Requerido para la Purga de Memoria

Tamaño	Modificador	Tiempo
Un instante	+30	5 minutos
Unos segundos	+20	10 minutos
Unos minutos	+10	15 minutos
Una hora	+0	Media hora
Un día	–10	Una hora
Un año	–20	Un día
Varios años	–30	Un día por año de recuerdos

Si supera la prueba, el recuerdo se elimina. El personaje ya no puede recordarlo, y no es accesible mediante efectos que permitan el acceso a recuerdos ajenos. Además, todos los puntos de Locura adquiridos durante el transcurso del recuerdo eliminado se pierden, junto con los trastornos adquiridos. La mitad de los Puntos de Corrupción adquiridos (redondeando hacia arriba) durante ese tiempo también se pierden. Si el personaje falla la prueba, el recuerdo no se borra y gana un punto Locura por cada nivel de fracaso hasta un máximo de cinco.

El personaje también necesita de un tiempo continuado para purgar un recuerdo. El tiempo aproximado para purgar recuerdos de diferente duración se muestra en la Tabla 4-8: Modificadores y Tiempo Requerido para la Purga de Memoria. Si el personaje es interrumpido durante este tiempo falla de forma automática y gana 1d5 puntos de locura.

Rito de Protección

Requisitos: Voluntad 40
El personaje es capaz de entrar deliberadamente un estado de inconsciencia en el cual puede actuar, pero sin recordar nada tras un cierto tiempo. Esta habilidad se les enseña a los agentes de la Inquisición como Rito de Protección y se usa cuando se enfrentan a cosas cuyo simple recuerdo destruiría la mente y el alma incluso del operativo más duro. Cuando comienza una fase peligrosa de la misión, el personaje prepara su mente para que después de que se haya completado no tenga recuerdo alguno de los horrores que ha enfrentado. Así, mediante el Rito, se puede enfrentar al horror y, si sobrevive, no será afectado en su mente y alma.

Para usar este talento el personaje debe superar una **Prueba Ordinaria (+10) de Voluntad** y especificar cuánto tiempo desea que dure el Rito de Protección. Si la prueba falla, el personaje no obtiene los beneficios del Rito de Protección y no puede intentar volver a usarlo hasta 24 horas después. El tiempo de duración del Rito de Protección no puede ser mayor de un día, pero puede ser expresado en términos tales como "hasta que hayamos limpiado las Catacumbas del Templo". Si se supera la prueba, el personaje puede actuar con normalidad, pero al final de la hora indicada olvida todo lo ocurrido desde que comenzó el Rito de Protección. La Locura adquirida durante este tiempo y los efectos de cualquier shock, trauma o trastorno mental resultante se pierden. También, la corrupción adquirida durante este tiempo se reduce a la mitad.

Selección de Objetivo

Requisitos: Habilidad de Proyectiles 50
La mirada del personaje marca a su víctima, y ni siquiera la confusión del combate cerrado lo distrae. El personaje puede disparar hacia un combate cuerpo a cuerpo sin penalizador.

Sentido del Combate

Requisitos: Percepción 40
El Agente del Trono posee la habilidad de reconocer de forma consciente las advertencias de su subconsciente, y reaccionar ante ellas con sus sentidos sobrenaturalmente perfeccionados, dándole una ventaja que la mera velocidad no puede igualar. Puede usar su Bonificación por Percepción en lugar de su Bonificación por Agilidad al calcular la Iniciativa.

Poderes Psíquicos Ascendidos

Manifestando Poderes Psíquicos

•

Ascendencia Psíquica

•

Nuevos Poderes Psíquicos

Capítulo V: Poderes Psíquicos Ascendidos

"Conté veinte mil almas unidas por el servicio. Hombres, mujeres y niños. Jóvenes y ancianos. Enfermos y sanos. Sentí su dolor y noté sus cadenas como si estuvieran en mi propio cuerpo. Pero yo no soy quién para tomar esa decisión, para separar los que pueden vivir de los que deben morir. Yo soy un guardián del Adeptus. Almas como éstas yo las llevo a la mesa del Emperador."

–de la confesión de un Adepto desconocido

Ser un psíquico autorizado y aprobado en el Imperio significa ser parte de unos pocos elegidos. La inmensa mayoría de psíquicos en el Imperio se consideran demasiado inestables para entrenarlos y muy débiles para resistir la corrupción que la disformidad puede arrojar sobre sus mentes indefensas. Estos desgraciados son llevados en las Naves Negras de la Inquisición y a la Sagrada Terra. Allí son sacrificados en enormes cantidades, sea para potenciar el Astronomicón, el faro que guía las naves del Imperio a través de la disformidad, o para mantener la existencia del Dios-Emperador.

La Scholasica Psykana es la organización que entrena a los psíquicos del Adeptus Astra Telepathica. La tarea suprema de la Scholastica Psykana es asegurar la protección de la Humanidad contra los psíquicos que usan mal sus dones. Por tanto, todos los psíquicos son recogidos por las infames Naves Negras de la Inquisición y puestos a prueba en la Sagrada Terra para descartar aquellos de voluntad débil, locos, e inadecuados de los demás. Aquellos que sobreviven a estas pruebas son separados de acuerdo a las necesidades del Adeptus Terra. Algunos psíquicos están destinados a ser cedidos al Adeptus Astronomica y consumidos por el luminoso poder del Astronomicón, el faro que brilla en la disformidad y que permite a los Navegantes encontrar un camino a través del inmaterium. Psíquicos más poderosos se someten al ritual de Vínculo del Alma, con sus ojos quemados tras unirse a las filas de los Astrópatas cuyas comunicaciones psíquicas mantienen el Imperio unido. De entre los psíquicos más fuertes, muy pocos son seleccionados como adecuados para el entrenamiento avanzado de batalla, y están condicionados a usar sus extrañas habilidades para abatir a los enemigos del Emperador en los fuegos de la guerra.

La Scholastica Psykana y la Inquisición

Dentro del Sector Calixis, la Scholastica Psykana y la Inquisición tienen una comprensible y estrecha relación. La razón de esto es simple—para cumplir con sus deberes, la Inquisición necesita un suministro constante de los más dotados, fieles y disciplinados psíquicos que entrene la Scholastica.

A veces, estos psíquicos son identificados mientras aún están entrenando en Terra, y son reclamados por un inquisidor en el mismo momento de su graduación en la Scholastica. Otras veces, la Scholastica detecta de un psíquico autorizado que parece tener un talento inusual, y transmite esta información. Por supuesto, siempre es posible que la propia Inquisición vaya tras un posible candidato y lo introduzca a sus filas, y sólo después informe a la Scholastica Psykana de sus acciones.

Es mucho más raro, aunque no imposible, que un alto cargo de la Inquisición (incluso un Inquisidor) manifieste una capacidad psíquica latente. El curso de acción más común dentro del Sector Calixis es enviar a estas personas a la Scholastica Psykana para entrenar sus nuevas habilidades. Normalmente, ese individuo sería enviado a la Sagrada Terra. Sin embargo, en algunas circunstancias únicas, Inquisidores y Agentes del Trono lo cambian para ser juzgados "sobre la marcha" debido a su elevada posición. En cualquier caso, el individuo debe someterse a los ritos de autorización y un extenuante entrenamiento para convertirse en un psíquico sancionado. Sin embargo, puede tomar consuelo en un hecho. Su tiempo al servicio de la Inquisición le deja la esperanza de que su fuerte carácter sirva para que sus posibilidades de ser sacrificado al Emperador sean relativamente pequeñas.

Manifestando Poderes Psíquicos

Ser psíquico Imperial significa juguetear constantemente con la locura, la muerte, y cosas peores. Para potenciar sus habilidades sobrenaturales, los psíquicos utilizan el poder ilimitado del Inmaterium. Sin embargo, la disformidad es el anatema de la humanidad, lleno de depredadores e inteligencias malignas. Si un psíquico utilizase demasiado poder de la disformidad, correría el riesgo de atraer la desagradable atención de sus habitantes.

Si un psíquico sobrevive el tiempo suficiente para ser elevado al rango de Primaris, aprende a ocultar su presencia de la disformidad. Un psíquico puede limitar o bloquear sus poderes, reduciendo la energía de la disformidad que circula por su mente. De ese modo, limita el enorme poder de sus habilidades. Sin embargo, la presencia del psíquico no destaca entre las mareas caóticas y cambiantes de la disformidad.

Por supuesto, a veces la precaución debe ser abandonada en circunstancias graves. Del mismo modo que el psíquico puede moderar el poder que usa de la disformidad, puede superar sus límites y reunir tanto poder como su psique pueda contener, y más. Esto se conoce como 'sobrecarga', y los resultados y consecuencias pueden ser realmente impresionantes.

Cuando un psíquico desea usar un poder psíquico, tiene la opción de usarlo a un nivel controlado, un nivel normal, o sobrecargado. Esto es, además de las reglas de "Uso de la Capacidad Psíquica" que se encuentran en la página 161 del Libro Básico de **Dark Heresy**. Un psíquico puede intentar manifestar cualquiera de sus poderes psíquicos en cualquiera de estos tres niveles, a menos que el poder especifique lo contrario (incluidos los Poderes Menores, Mayores y Ascendidos).

Al usar poderes psíquicos se tiran varios d10 según el Factor Psíquico, después se añade su Bonificación por Voluntad, y el resultado final debe igualar o superar el Umbral psíquico del poder. Si un psíquico quiere usar su poder a un nivel controlado, sólo podrá tirar tantos d10 como la mitad de su Factor Psíquico (redondeando hacia arriba) o menos. Sin embargo, no invoca Fenómenos Psíquicos, sin importar cuántos 9s saque.

Si un psíquico quiere usar su poder a un nivel normal, puede tirar tantos d10 como su Factor Psíquico o menos. Si el psíquico hace esto, los Fenómenos Psíquicos se manifiestan normalmente como se describe en la página 161 del Libro Básico de **Dark Heresy**, tirando una vez en la Tabla de Fenómenos Psíquicos por cada resultado de 9.

Ejemplo

Scarus Vane es un Psíquico Primaris con una Voluntad de 51 y un Factor Psíquico de 6. Él quiere manifestar el Poder Ascendido Mi Voluntad, Conocida; que tiene un Umbral de 20. Si opta por ir a lo seguro y manifestar este poder a un nivel controlado (lo que le permite evitar los fenómenos psíquicos aún sacando un 9), puede tirar sólo hasta tres d10 (igual a la mitad de su Factor Psíquico de 6). Sin embargo, esto significa que los dados tienen que sumar un resultado de 15, posible, pero de ninguna manera seguro.

En su lugar, Scarus decide usar su poder a un nivel normal, lanza cinco dados (menos que su Factor Psíquico de 6, pero más de los que podría usar a nivel controlado). Sus resultados son 9, 0, 1, 3, y 4. Él manifiesta el poder con un resultado combinado de 32 (sumando su Bonificación por Voluntad), e incluso alcanza dos niveles de Derrame. Sin embargo, también sacó un 9, por lo que deberá realizar una tirada en la tabla de Fenómenos Psíquicos.

Sin embargo, si un psíquico desea aumentar su poder, debe tirar tantos dados como su Factor Psíquico más tres dados adicionales. Cuando un psíquico fuerza el uso de un poder psíquico invoca automáticamente Fenómenos Psíquicos y debe tirar en la tabla de Fenómenos Psíquicos. Además, añade +5 a su resultado por cada 9 que haya sacado al usar el poder. Si sus tiradas resultan en Peligros de la Disformidad, el psíquico no suma el 5 a sus tiradas de Peligros de la Disformidad.

Tabla 5-1: Niveles de Poder

Nivel	Poder	Consecuencias
Controlado	Dados igual a la mitad del Factor Psíquico o menos	No puede invocar Fenómenos Psíquicos
Normal	Dados igual al Factor Psíquico o menos	Invoca Fenómenos Psíquicos por cada resultado de 9 en un dado.
Sobrecargado	Dados igual al Factor Psíquico +3	Automáticamente invoca un Fenómeno Psíquico y añade +5 a la tirada por cada 9 en un dado.

Evolucion Psíquica

Para Psíquicos Primaris y otros psíquicos de habilidad y formación similar, el concepto de disciplinas psíquicas comienza a tener menos importancia. En lugar de limitar sus poderes a un área de especialización, estos psíquicos suelen concentrarse en perfeccionar su dominio sobre varias habilidades individuales, aprendiendo a manipularlas con gran habilidad. Así, el psíquico permite de buen grado que falle su entendimiento de algunas habilidades, pero lo que sacrifican en amplitud, lo compensan con profundidad.

Además de las restricciones de carreras para adquirir un Poder Ascendido, el psíquico debe tener al menos Rango 9. Aprender un Poder Ascendido cuesta una cantidad considerable de experiencia. Sin embargo, el psíquico puede reducir la cantidad que debe gastar para acceder a un Poder Ascendido (mediante el Talento Poder Psíquico Ascendido) intercambiando algunos de sus poderes psíquicos Mayores y Menores actuales. Cuando un psíquico intercambia un Poder, renuncia a su capacidad de usarlo, como si nunca lo hubiera tenido. Sin embargo, por cada Poder Psíquico Menor que intercambie al adquirir un Poder Ascendido, reduce el coste del Poder Psíquico Ascendido o el Talento en 100 xp. Por cada Poder Psíquico Mayor , reduce el coste en 500 xp. Un psíquico puede intercambiar tantos Poderes Mayores o Menores como quiera, sin embargo, no puede reducir el coste de un Poder Psíquico o Talento por debajo de 500xp.

Tenga en cuenta que la experiencia adquirida 'intercambiando' poderes psíquicos está pensada para usarse al adquirir nuevos Poderes Psíquicos Ascendidos y para nada más. El DJ puede, a su elección, decidir que los xp ganados de intercambiar poderes psíquicos puedan ser usados para otros fines.

Ejemplo

Scarus Vane quiere adquirir el Talento Poder Psíquico Ascendido para obtener acceso al Poder Ascendido Tormenta Furiosa. Normalmente, él debería gastar 1.500xp para hacerlo, pero Vane solo tiene 1.000xp. Sin embargo, Vane está dispuesto a intercambiar algunos de sus poderes más débiles para reducir el coste del Talento. Intercambia el Poder Mayor Rayo de Fuerza (ya que espera hacer mucho más daño con Arco Relámpago), reduciendo su coste en 500xp. Entonces, Vane aprovecha para intercambiar también varios Poderes Menores que rara vez usa, Ruido de Fondo, Ajar, Espasmo, Reminiscencia, y Convocar Criatura. Esto reduce el coste del Poder Ascendido en otros 500xp, es decir, Vane puede adquirir Tormenta Furiosa, y aun así conservar 500 puntos de experiencia sobrantes.

Cuando un psíquico aprende un Poder Ascendido, puede usar el Rango 1 de ese Poder. Para acceder al Rango 2 o 3, debe gastar experiencia igual a la cantidad que figura junto a cada Rango. Un psíquico sólo puede desbloquear Rangos en un Poder Ascendido que ya ha adquirido. Sin embargo, una vez que el Poder ha sido adquirido, es capaz de desbloquear esos Rangos del mismo modo que cualquier otra mejora. No hay requisitos de nivel para desbloquear rangos.

Ejemplo

Scarus Vane acaba de adquirir el Poder Ascendido Tormenta Furiosa. Ahora mismo sólo puede usar la habilidad de Rango 1, Arco Relámpago. Después de adquirir este poder ascendido, gana otros 500xp y ahora tiene un total de 1.000xp. Esto es suficiente para desbloquear la habilidad de Rango 2 de Tormenta Furiosa, Campo Relámpago, que cuesta 1.000xp. Vane lo hace, y ahora puede usar las habilidades de Rango 1 y 2 de Tormenta Furiosa.

Adquiriendo Poderes Ascendidos

Algunos jugadores pueden preguntarse cómo funciona en el juego 'intercambiar' poderes psíquicos, o piensan que esto no encaja con la forma en que imaginan a su psíquico. Después de todo, ¿por qué debería el psíquico 'olvidar' un poder como Ajar a cambio de un poder como Voluntad Desatada?

Intercambiar poderes psíquicos no es obligatorio. Si quiere, un jugador puede pagar el coste completo de xp de un Poder Psíquico Ascendido. La opción de 'intercambiar' se da para que los jugadores puedan desprenderse de poderes que ya no usan. En el rango 9, un Psíquico Sancionado tiene docenas de poderes Menores y Mayores, muchos de los cuales ya no usará al tener acceso a Poderes Ascendidos. Los Intercambios se pueden justificar pensando que un psíquico ha perfeccionado sus habilidades, o simplemente que ya no usa sus poderes más 'débiles' que representan los Poderes Menores. Además, los psíquicos no son brujos, sus poderes son innatos e instintivos hasta cierto punto. Los Psíquicos deben practicar con sus poderes, y es posible para un psíquico olvidar cómo usar un poder psíquico después de largos períodos de desuso.

Los jugadores pueden notar que algunos Rangos cuestan más Experiencia que otros, y algunos Rangos cuestan menos que adquirir el Talento Poder Psíquico Ascendido. Esto es así para que haya un equilibrio mecánico entre los poderes.

¿Cual es el Nombre del Poder?

El lector puede notar que algunos rangos tienen nombres similares a poderes ya existentes, a pesar de que sus capacidades son diferentes. Esto es así porque, a diferencia de la brujería, la verdadera energía psíquica es una habilidad innata, concentrada y afectada por quienes la dirigen. Por tanto, los poderes psíquicos son a veces diferentes de manera sutil pero vital.

Todo esto no marca ninguna diferencia para el ciudadano Imperial medio, por supuesto. Para ellos, una habilidad que imbuye las manos de un psíquico con un poder brillante y le permite destrozar mamparas de adamantina es igual que las demás. Las variaciones sutiles no son importantes.

Reglas Especiales de Poderes Psíquicos Ascendidos

Ataque a Distancia: Ciertos Poderes Ascendidos se clasifican como ataques a distancia. El psíquico no necesita usar su Habilidad de Proyectiles para atacar al objetivo a menos que el poder diga lo contrario, si alcanza el Umbral del Poder, el objetivo (u objetivos) son afectados de inmediato. Estos Poderes Ascendidos siempre golpean el cuerpo del objetivo, y el objetivo puede tener más Puntos de Blindaje por cobertura. El psíquico puede aumentar el Umbral del Poder en 4 para golpear la localización de su elección, en lugar del cuerpo.

El objetivo puede usar una reacción de Esquiva para evitar el ataque. Si el Poder genera múltiples ataques, el número de éxitos en la Esquiva es igual a la cantidad de ataques que puede evitar el objetivo, y el psíquico puede dividir esos ataques entre objetivos a 10 metros el uno del otro. Si afecta a un objetivo en combate cuerpo a cuerpo, un ataque a distancia solo tiene un 25% de posibilidades de alcanzar al oponente u oponentes objetivo.

Voluntad Antinatural y Poderes Ascendidos

En Ascension, es posible para los psíquicos obtener el Rasgo Voluntad Antinatural. El DJ debe ser consciente del impacto de Voluntad Antinatural en los poderes psíquicos. A menudo, solo los Psíquicos de alto rango poseen Voluntad Antinatural, lo que significa que los personajes con este Rasgo serán considerados extremadamente poderosos y peligrosos por sus compañeros.

Tabla 5-2: Poderes Psíquicos Ascendidos

Nombre	Coste	Umbral	Concentración	Mantenimiento	Alcance
Tormenta Furiosa					
Arco Relámpago	†	16	Media Acción	No	30m
Campo Relámpago	1.000xp	21	Acción Completa	Si	Propio
Tormenta de Ralámpagos	1.000xp	30	Acción Completa	No	20m
Vorágine de Destrucción					
Puño Divino de Malleus	†	17	Media Acción	Si	Propio
Encolerizar	1.000xp	19	Acción Libre	No	10m
Sangre Hirviente	2.000xp	27	Acción Completa	No	4m
Voluntad Desatada					
Mi Voluntad, Conocida	†	20	Acción Completa	Si	10m
Mi Voluntad, Obedecida	600xp	22	Media Acción	Si	20m
Mi Voluntad, Manifestada	1.200xp	30	2 Acciones Completas	Si	Propio
Apocalipsis Ardiente					
Velo Ardiente	†	16	Media Acción	Si	Propio
Conflagración	1.000xp	24	Acción Completa	No	20m
Inferno	1.500xp	32	Acción Completa	Si	20m
Perdición de los Demonios					
Destierro	†	18	Acción Completa	No	5m
Santuario	500xp	21	Media Acción	Si	Propio
Palabra del Emperador	1.000xp	25	Acción Completa	No	30m
Ruina de Brujas					
Su Voluntad se Cumplirá	†	20	Acción Completa	No	20m
Martillo de Brujas	1.000xp	22	Media Acción	No	24m
Purgatus	1.000xp	24	Acción Completa	No	36m
Psicoquinesis					
Alzar	†	14	Media Acción	Si/No	30m
Barrera	500xp	22	Acción Completa	Si	Propio
Tempestad	1.000xp	30	Acción Completa	Si	100m
Manipulación Temporal					
Precognición	†	18	Acción Libre	No	Propio
Zona de Estasis	1.000xp	24	Acción Libre	No	20m
Salto en el Tiempo	1.500xp	36	Acción Libre	No	15m

†El primer rango de un poder particular es otorgado adquiriendo el Talento Poder Psíquico Ascendido. Para acceder a más de un Poder Psíquico Ascendido, el personaje debe adquirir el Talento Poder Psíquico Ascendido de nuevo, una vez por cada Talento Poder Psíquico Ascendido al que desea tener acceso.

Ataque en Área: Ciertos poderes Ascendidos causan daño a cualquier cosa en una amplia área. Los ataques no se pueden esquivar, y la cobertura no ofrece protección contra ellos. Afectan a cualquier cosa o persona atrapada en la explosión. El tamaño de la zona afectada se detalla en el poder.

Límite de Manifestación: Un psíquico sólo puede intentar manifestar un Poder Ascendido por turno (aunque puede mantener otros).

Mantener Poderes Ascendidos: Mantener poderes psíquicos ascendidos funciona de manera similar a mantener otros poderes psíquicos. Por cada 10 asaltos que un psíquico mantenga un poder psíquico, debe hacer una Tirada de Poder igual o superior a su umbral para seguir manteniéndolo. Si ese poder mantenido tenía un Derrame del cual el psíquico se beneficiaba, el psíquico no necesita alcanzar el umbral de Derrame esta segunda vez, sólo debe alcanzar el Umbral básico del poder. Además, esta Tirada de Poder se lleva a cabo como una acción libre en el inicio del turno del psíquico, y el psíquico no puede manifestar Fenómenos Psíquicos con ella.

Si el psíquico queda inconsciente o es asesinado, los poderes que está manteniendo finalizan al instante.

Las reglas para mantener múltiples poderes psíquicos se encuentran en la página 164 del Libro Básico de **Dark Heresy**.

Tormenta Furiosa

El psíquico se centra en convocar relámpagos de la disformidad para abatir a sus enemigos o envolverse en un campo protector de electricidad. Quienes dominan la habilidad de manipular esta energía etérea son muy apreciados por la Guardia Imperial.

Rango 1: Arco Relámpago

Umbral: 16
Concentración: Media Acción
Mantenimiento: No
Alcance: 30 metros
El psíquico canaliza la disformidad en energía eléctrica que crepita por sus dedos, incinerando a sus enemigos. El psíquico lanza una serie de relámpagos igual a su Bonificación por Voluntad a sus objetivos. Cada relámpago se trata como un ataque a distancia que causa 1d10+10 (E) de daño, con una Penetración de 3 y la Propiedad Conmocionador.
Derrame: Por cada 5 puntos que el psíquico supere el umbral, puede lanzar un relámpago adicional o aumentar el alcance del poder en 5 metros.

Rango 2: Campo Relámpago

Coste: 1.000xp
Umbral: 21
Concentración: Acción Completa
Mantenimiento: Sí
Alcance: Propio
El psíquico se rodea de un endemoniado, chispeante nimbo de electricidad, desafiando a sus enemigos a atacarlo. Siempre que un oponente golpee al psíquico en cuerpo a cuerpo, recibe inmediatamente 1d10+BV (E) de daño con la Propiedad Conmocionador. Si el psíquico es golpeado por un arma con la Propiedad Conmocionador mientras manifiesta este poder, supera automáticamente la Prueba de Resistencia para ver si se queda aturdido.
Derrame: Nada.

Rango 3: Campo Relámpago

Coste: 1.000xp
Umbral: 30
Concentración: Acción Completa
Mantenimiento: No
Alcance: 20 metros
Con el aire cargado y el hedor del ozono, el psíquico se introduce en la disformidad y extrae una ráfaga de relámpagos etéreos. Rayos en todas las direcciones, golpeando a quién el psíquico decide. Cada oponente que decida el psíquico dentro del alcance del poder es objetivo de un ataque a distancia que causa 2d10+10 (E) puntos de daño con una Penetración de 5 y con la Propiedad Conmocionador.
Derrame: Por cada 2 puntos en que el psíquico supere el umbral, puede ampliar el alcance de Tormenta de Relámpagos en 1 metro.

VORÁGINE DE DESTRUCTION

El psíquico se deleita en el caos frenético del cuerpo a cuerpo, usando sus poderes para transformarse en un berserker imparable y asesino.

Rango 1: Puño Divino de Malleus

Umbral: 17
Concentración: Media Acción
Mantenimiento: Sí
Alcance: Propio
Las manos del psíquico brillan con poder espiritual, ya que están imbuidas con una fuerza terrible. El psíquico es incapaz de blandir ningún tipo de arma, pero no las necesita, ya que sus dedos pueden arrancar blindaje acorazado, y sus puños pueden hacer añicos la ceramita. Las manos del psíquico cuentan como armas cuerpo a cuerpo—se considera que el psíquico está armado—que causan 2d10 (I) de Daño más el doble de la Bonificación por Fuerza del psíquico. Este daño no es primitivo, y el psíquico puede parar ataques cuerpo a cuerpo. Las manos del psíquico cuentan con la Propiedad Campo de Energía. Si el psíquico no lo tiene, gana el Talento Combate con Dos Armas (Cuerpo a Cuerpo), con lo que puede hacer un ataque con cada mano. Estos siguen las reglas para combatir con dos armas.
Derrame: Por cada 5 puntos en que el psíquico supere el umbral, puede aumentar el Daño o la Penetración de los ataques de su Puño Divino en 1.

Rango 2: Encolerizar

Coste: 1.000xp
Umbral: 19
Concentración: Acción Libre
Mantenimiento: No
Alcance: 10 metros
El psíquico se sumerge en la mente de sus oponentes, aplastando por un momento su psique con una rabia inexpresiva y asesina. El pensamiento racional, el sentido, incluso la destreza con las armas se pierden en un abrumador deseo de matar a la fuente de su odio repentino. El oponente debe hacer una prueba de enfrentada de Voluntad con el psíquico. Si fracasa, en el siguiente turno deja caer cualquier arma a distancia e intenta entrar en combate cuerpo a cuerpo con el psíquico. El objetivo dirige los ataques cuerpo a cuerpo solo contra el psíquico usando cualquier arma cuerpo a cuerpo que tenga, pero sufre un –30 a su Habilidad con Armas. Este efecto dura solo un turno.
Derrame: Por cada 7 puntos que el psíquico supere el umbral puede afectar a un objetivo adicional, u obtener un grado adicional de éxito (o un grado menos de fallo) en la Prueba enfrentada de Voluntad. Cuando afecta a varios objetivos, el psíquico hace la prueba de Voluntad una vez y la compara con todas las pruebas de sus oponentes.

Rango 3: Sangre Hirviente

Coste: 2.000xp
Umbral: 27
Concentración: Acción Completa
Mantenimiento: No
Alcance: 4 metros
El frenesí de destrucción del psíquico arde en su alma. Con un pensamiento, escapa de él y calienta la sangre de sus oponentes hasta la ebullición, cociéndolos de dentro afuera. El psíquico debe hacer una **Prueba Ordinaria (+0) Voluntad**. Si la supera, significa que los enemigos dentro del alcance del psíquico sufren 1d10 heridas ignorando blindaje y Resistencia. Por cada grado de éxito adicional, cada enemigo sufre 1d10 heridas adicionales. Sobra decir que este poder no funciona en máquinas, u otros objetivos que no tengan sangre o algún otro líquido dentro de ellos. Cada vez que un Psíquico use este poder, sufre un nivel de Fatiga.
Derrame: Por cada 5 puntos que el psíquico supere el umbral, puede obtener un grado adicional de éxito (o un grado menos de fracaso) en su Prueba de Voluntad.

VOLUNTAD DESATADA

La mente del psíquico ha crecido en potencia hasta que es demasiado poderosa como para permanecer dentro de su cráneo. En la cúspide de su poder, su mente vaga libre, sin ser retenida por la carne, leyendo los pensamientos de otros a su antojo, y friendo sus sinapsis donde se encuentren.

Rango 1: Mi Voluntad, Conocida

Umbral: 20
Concentración: Acción Completa
Mantenimiento: Sí
Alcance: 10 metros
La conciencia del psíquico emana como un manto, bañando el ambiente a su alrededor con su consciencia. Todos los presentes tienen una extraña sensación, como de delicados dedos buscando en sus cráneos. A menos que estén aislados de sus sentidos de algún mondo, el psíquico conoce la ubicación de toda criatura dentro del alcance del poder, igual que sus pensamientos superficiales. Aunque esto no es suficiente para husmear en sus secretos más profundos, el psíquico sabe las intenciones y planes inmediatos de los individuos. Durante un combate, esto le otorga al psíquico un +10 a sus Pruebas de Habilidad de Proyectiles, Habilidad de Armas, Esquivar y Parar mientras el poder esté activo—después de todo, conoce las intenciones de su enemigo antes de que actúe.

El psíquico puede alcanzar las mentes de sus aliados para avisarles de peligros y guiar sus ataques. También puede hacer una **Prueba Complicada (–10) de Voluntad** y usar Media Acción para compartir el bonificador con otro aliado a su alcance. Si falla la prueba, el psíquico aún mantiene sus bonificadores.
Saber los actuales pensamientos de una persona también puede ser muy útil en otras situaciones que no son de combate.
Derrame: Por cada 5 puntos que el psíquico supere el umbral, puede extender el alcance del poder en 5 metros o afectar a un aliado adicional.

Rango 2: Mi Voluntad, Obedecida

Coste: 600xp
Umbral: 22
Concentración: Media Acción
Mantenimiento: Sí
Alcance: 20 metros
El psíquico proyecta su conciencia dentro de otro, luchando por el objetivo como si llevara su carne. El psíquico puede seleccionar un objetivo humano en el que proyectarse. El objetivo debe ser consciente de la intención del psíquico y aceptarlo.
Si el objetivo acepta esta intervención, el psíquico puede ocupar su mente sin dificultad. Mientras el poder se encuentre activo, puede controlar eficientemente al poseído como si fuera su propio cuerpo. Su cuerpo entra en trance mientras el poder se encuentra activo, aunque el psíquico es consciente de ello y de lo que está sucediendo a su alrededor.

Mientras ocupa al poseído, el psíquico manipula sus acciones, usando el cuerpo del objetivo en vez del suyo. No tiene acceso a los conocimientos y recuerdos del objetivo, solo a sus pensamientos superficiales. En combate, sin embargo, puede acceder al entrenamiento de combate que tuviese el objetivo. Esto significa que el psíquico puede utilizar la Habilidad de Armas y Proyectiles, Fuerza, Resistencia, Agilidad, y Percepción del objetivo, las habilidades relacionadas con esas Características, y cualquier Talento relacionado con el combate (si hay duda sobre qué Talentos son de combate, el DJ decide). Para otras Habilidades, Talentos y Características, usa las suyas.

El psíquico también puede manifestar poderes mientras está ocupa a otro. En todo caso, el alcance se mide a partir de la posesión, no del cuerpo del psíquico. Por cada diez minutos que el psíquico mantenga este poder, sufre un nivel de fatiga. (Este tiempo puede ser aumentado o disminuido a discreción del DJ). Si el poseído es asesinado mientras el psíquico está manteniendo este poder, el psíquico recibe 2d10 heridas ignorando blindaje y Resistencia. Si el objetivo cuenta con un foco psíquico, el alcance de este poder se convierte en 20 kilómetros por el Factor Psíquico aplicado a este poder.
Derrame: Por cada 2 puntos por el cual el psíquico supere el umbral, se puede aumentar el rango de 20 metros.

Rango 3: Mi Voluntad Manifestada

Coste: 1.200xp
Umbral: 30
Concentración: 2 Acciones Completas
Mantenimiento: Sí
Alcance: Propio
La psique del psíquico deja su prisión carnal, vagando libre como un ser invisible de energía etérea. En este estado, el psíquico es casi invulnerable a las amenazas mundanas, y puede viajar grandes distancias, dejando su cuerpo atrás.

Cuando manifiesta este poder, el cuerpo del psíquico se desploma, y aparenta estar en un coma profundo. El psíquico se vuelve un ser etéreo de luz y energía crepitante con el rasgo Incorpóreo. También es invisible para los no-psíquicos, aunque criaturas con Factor Psíquico lo percibe normalmente, y los dispositivos mecánicos perciben extraños 'fantasmas auspex' o 'anomalías visuales'. La nueva forma del psíquico tiene un movimiento igual a su Bonificación por Voluntad, aunque superar una **Prueba Moderada (+0) de Voluntad** le permite cuadruplicar su velocidad durante 10 Asaltos. El psíquico puede utilizar otros poderes bajo esta forma. En este estado, el psíquico percibe el mundo de manera diferente—seres u objetos psico-activos relucen con una luz brillante mientras que los entornos más mundanos parecen apagados y grises.

A diferencia de seres Incorpóreos normales, en este estado, el psíquico puede atacar objetivos no Incorpóreos con Factor Psíquico, y ellos también pueden atacarlo. Ambos pueden realizar ataques cuerpo a cuerpo usando su Voluntad en lugar de su Habilidad de Armas, y causan 1d10+BV de daño, ignorando blindaje y Resistencia.

Si el cuerpo del psíquico muere mientras se encuentra en este estado, el psíquico muere. Si el psíquico quiere regresar a su cuerpo, debe ir hasta él y gastar Media Acción para volver. El psíquico puede regresar a su cuerpo inmediatamente desde cualquier lugar, pero si lo hace, recibe 2d10 heridas, ignorando blindaje y Resistencia.
Derrame: Nada

APOCALIPSIS ARDIENTE

El alma del psíquico arde con la intensidad de un infierno apenas contenido. Los Piroquinéticos son raros, y quienes son capaces de controlar sus habilidades para evitar la inmolación son más raros todavía. Los pocos que pueden hacerlo, a menudo se centran en su 'fuego interno' excluyendo otras disciplinas y habilidades—obsesionados con la destrucción que pueden crear.

Rango 1: Velo Ardiente

Umbral: 16
Concentración: Media Acción
Mantenimiento: Sí
Alcance: Propio
Si el piroquinético desea sobrevivir a los holocaustos que crea, tiene que aprender a resistir sus llamas. Los psíquicos poderosos pueden convocar llamas de la nada, envolviéndose en un fuego rugiente que nunca los consume.

Aunque el psíquico está cubierto de fuego, sus ropas, armas y equipo están sanos y salvos. Mientras mantiene el Velo Ardiente, el psíquico es inmune a las armas Lanzallamas, el fuego que lo rodea parece atraer las llamas a su interior, lo que hace que arda con aún más intensidad. El psíquico también recibe la mitad de daño por armas láser, plasma, fusión y cualquier Poder Psíquico que use llamas y fuego (a excepción de Holocausto). Cualquier ataque cuerpo a cuerpo hecho por el psíquico (a excepción de armas de energía) obliga al objetivo a superar una Prueba de Agilidad para no incendiarse. Igualmente, cualquiera que ataque cuerpo a cuerpo contra el psíquico debe superar una Prueba de Agilidad para no incendiarse.
Aunque estas habilidades son impresionantes, el verdadero propósito del Velo Ardiente es dejar que el psíquico se pierda en las llamas, y al hacerlo, obtenga un mayor control sobre ellas. Mientras mantiene el Velo Ardiente, el psíquico no sufre penalizador al umbral para manifestar otros poderes psíquicos relacionados con el fuego o la piromancia.
Derrame: Nada.

Rango 2: Conflagración

Coste: 1.000xp
Umbral: 24
Concentración: Acción Completa
Mantenimiento: No
Alcance: 20 metros
El aire que rodea al psíquico está lleno de ceniza y brasas flotando en un viento invisible. La atmósfera se calienta, quemando a los ojos y la garganta. Con un pensamiento, el psíquico puede mandar a las brasas envolver a un individuo en llamas.

Este poder cobre el área al alcance del psíquico con calor, ceniza y brasas. Objetos fácilmente inflamables, como papel o prometium, se prenden. (Aunque la concentración es una Acción Completa, estos efectos pueden perdurar.) Más allá de eso, Conflagración tiene dos efectos posibles.

La primera opción es que el psíquico seleccione tantos objetivos como su Bonificación por Voluntad o menos que estén al alcance del poder. Cada objetivo recibe 2d10 (E) de daño, con una Penetración de 4 (aunque no es un ataque a distancia, el objetivo puede Esquivar). Si el objetivo recibe daño, debe superar una Prueba de Agilidad para no incendiarse.

La segunda opción es que el psíquico puede cubrir el área con cenizas y humo asfixiante. El área se considera que está en oscuridad (aunque el psíquico puede ver a través de ella sin problemas), y todos dentro del área de efecto deben superar una **Prueba Moderada (+0) de Resistencia** o sufrir de Asfixia. La nube durará 1d10 asaltos.
Derrame: Por cada 5 puntos que el psíquico supere el umbral, puede seleccionar un objetivo adicional. También, por cada 10 puntos que supere el umbral, puede duplicar el alcance del poder.

Rango 3: Inferno

Coste: 1.500xp
Umbral: 32
Concentración: Acción Completa
Mantenimiento: Sí
Alcance: 20 metros
Los piroquinéticos más poderosos pueden destruir incluso pueblos enteros al invocar un verdadero infierno. El fuego acaba con todo, arrasando con lo que encuentra. Pero lo más aterrador de este poder no es la facilidad con la que un piroquinético puede invocarlo, sino lo difícil que es extinguirlo.

Cuando un psíquico manifiesta Infierno, el fuego surge desde él en todas direcciones, incendiando todo a su paso. Cualquier cosa al alcance del poder recibe 1d10 veces la Bonificación por Voluntad del psíquico en Daño de Energía, y está de inmediato en llamas. (A discreción del DJ, blindaje pesado de ceramita o piscinas profundas con agua pueden proteger de este poder.) Por cada asalto que se mantenga, el alcance del poder aumenta en 10 metros, aquellos dentro del alcance del psíquico sufren de nuevo el daño descrito arriba, y están en llamas si no lo estaban antes.

Este poder es agotador para el psíquico. Cada turno tras el primero que el psíquico mantenga el poder, debe superar una **Prueba Moderada (+0) de Resistencia** o sufre un nivel de fatiga. Esta prueba aumenta su dificultad en un grado por cada asalto que siga mantenidolo. Para terminar con el poder, el psíquico debe superar una **Prueba Moderada (+0) de Voluntad** o seguirá manteniendo el poder. Si el psíquico no puede mantener el control sobre Inferno y se desmaya, es consumido y sufre el mismo daño que sus víctimas. Este daño se produce después de que pierda el conocimiento, y es una excepción a las reglas sobre mantener poderes psíquicos (véase la página 164 del Libro Básico de **Dark Heresy**).
Derrame: Nada.

Perdición de los Demonios

Los Inquisidores y psíquicos Cazadores de Demonios del Ordo Malleus aprenden como orientar sus prodigiosos poderes mentales a la destrucción de sus adversarios de la disformidad.

Rango 1: Destierro

Umbral: 18
Concentración: Acción Completa
Mantenimiento: No
Alcance: 5 metros
El psíquico concentra sus poderes mentales en los lazos que atan al demonio al inmaterium, rompiéndolos con su voluntad indomable. Este poder sólo puede ser usado contra una criatura con el Rasgo Demoníaco o Inestabilidad de la Disformidad. El psíquico hace una Prueba Enfrentada de Voluntad contra su objetivo. Por cada grado de victoria para el psíquico, el objetivo sufre 1d10 de daño ignorando blindaje y Resistencia. Si el psíquico gana por cinco o más grados, el demonio vuelve gritando a la disformidad—cuenta como destruido.
Derrame: Por cada 5 puntos que el psíquico supere el umbral, puede ampliar el alcance del poder en 5 metros o imponer un penalización de –10 a Prueba de Voluntad del objetivo.

Rango 2: Santuario

Coste: 500xp
Umbral: 21
Concentración: Media Acción
Mantenimiento: Sí
Alcance: Propio
La gloria del Dios-Emperador es canalizada a través del psíquico, provocando que quienes iban a atacarle a él y a quienes están con él se acobarden ante el terrible resplandor. Mientras el poder está activo, cualquiera que quiera atacar al psíquico a distancia o acercarse a menos de 3 metros de él, debe superar una **Prueba Moderada (+0) de Voluntad** o perderá su turno. Además, los ataques con el Rasgo Arma de Disformidad que golpeen al psíquico no ignoran blindaje y causan la mitad de daño.

Si el psíquico realiza algún ataque a distancia, el poder termina inmediatamente.
Derrame: Por cada 4 puntos que el psíquico supere el umbral, puede extender los beneficios de Santuario a un aliado que se encuentre a 3 metros de él. Si el aliado realiza un ataque a distancia o se mueve a más de 3 metros del psíquico, pierde los beneficios de Santuario y no los puede recuperar a menos que vuelva a manifestar el poder.

Rango 3: Palabra del Emperador

Coste: 1.000xp
Umbral: 25
Concentración: Acción Completa
Mantenimiento: No
Alcance: 30 metros
La fe del psíquico en el poder del emperador es tan fuerte que domina las mentes y voluntades de Demonios y no creyentes. Sus liturgias y cantos sagrados aplastan sus débiles mentes. El psíquico puede escoger tantos objetivos como su Bonificación por Voluntad. Cada uno realiza una **Prueba Difícil (–20) de Voluntad**. Si fallan la prueba, perderán su siguiente turno. Si la fallan por 4 grados o más, reciben 2d10 de daño ignorando blindaje y Resistencia mientras las sagradas palabras del Credo Imperial azotan sus mentes y hacen sangrar sus oídos.
Si un objetivo falla esta primera prueba, debe superar una **Prueba Moderada (+0) de Voluntad** en el siguiente turno para poder actuar o perderá también este turno. Esto continúa hasta que se supera una Prueba de Voluntad o termina el Combate.

Este poder no tiene efecto contra un firme y verdadero creyente del Credo Imperial (el DJ debe determinar quién es considerado como tal).
Derrame: Por cada 10 puntos que el psíquico supere el umbral, puede aumentar la dificultad de las Pruebas de Voluntad en un grado.

RUINA DE BRUJAS

Aunque los buscadores de brujas del Ordo Hereticus aborrecen a los brujos y psíquicos no autorizados, muchos de ellos no se oponen a usar las habilidades psíquicas para lograr sus metas. Muchos afirman que sus poderes son un regalo del Emperador, y por tanto su uso es aceptable. Otros, simplemente, reconocen que el fin siempre justifica los medios.

Rango 1: Su Voluntad se Cumplirá

Umbral: 20
Concentración: Acción Completa
Mantenimiento: No
Alcance: 12 metros
La mente del psíquico alcanza las de sus amigos y aliados. Envalentonados por su voluntad indomable, se convierten en manifestaciones furiosas de la justicia del Emperador.

El psíquico puede seleccionar tantos aliados, sin los Rasgos Máquina o Bestial, igual a su Bonificación por Voluntad. Cada aliado debe hacer de inmediato una Acción de Ataque Normal (a distancia o cuerpo a cuerpo) contra un objetivo a elección del psíquico. Cada individuo afectado tiene todavía un turno completo durante su siguiente turno.
Derrame: Por cada 4 puntos que el psíquico supere el umbral, puede seleccionar un aliado adicional.

Rango 2: Martillo de Brujas

Coste: 1.000xp
Umbral: 22
Concentración: Media Acción
Mantenimiento: No
Alcance: 24 metros
El psíquico alcanza los lazos que conectan a un psíquico con su fuente de poder, la disformidad. Con un golpe rápido, dificulta el control del psíquico sobre esas cuerdas, invitando a los peligros de la disformidad.

El psíquico selecciona un objetivo con Factor Psíquico dentro del alcance del poder. El objetivo no puede usar poderes psíquicos durante su siguiente turno, y debe hacer una **Prueba Difícil (–20) de Voluntad**. Si falla, debe tirar de inmediato en la tabla de Fenómenos Psíquicos.
Derrame: Por cada 2 puntos que el psíquico supera el umbral, puede obligar a su objetivo a aumentar en +10 sus tiradas en la Tabla Fenómenos Psíquicos y Peligros de la Disformidad. Además, por cada 6 puntos que el psíquico supera el umbral, puede aumentar la dificultad de la Prueba de Voluntad del objetivo en un grado.

Rango 3: Purgatus

Coste: 1.000xp
Umbral: 24
Concentración: Acción Completa
Mantenimiento: No
Alcance: 36 metros
La siniestra mirada del psíquico atrapa a un hereje en su visión, su potente voluntad desollando su desafortunada mente hasta que ese una cáscara vacía. Este es el destino de aquellos que desafían el Dios-Emperador—perder su mente y su cuerpo.

El psíquico escoge un objetivo dentro del alcance del poder. El psíquico y su objetivo deben hacer de inmediato una Prueba enfrentada de Voluntad. Por cada grado de victoria para el psíquico, el objetivo recibe 1d10 de daño permanente a su Voluntad. Si esto reduce la Voluntad del objetivo a 0, el objetivo es reducido a un vegetal babeante, con su mente totalmente destruida. Si el psíquico pierde, recibe un nivel de fatiga.

Este poder no funciona contra objetivos con los Rasgos Bestial o Máquina.
Derrame: Por cada 4 puntos que el psíquico supera el umbral, puede aumentar la dificultad de la Prueba de Voluntad de su oponente en un grado.

PSICOQUINESIS

La mayoría de psíquicos son capaces de dominar la habilidad de manipular y mover objetos con la mente en algún grado. Más raros aún, sin embargo, son los verdaderos psicoquíneticos, psíquicos capaces de elevar ocho transportes de carga con un pensamiento y lanzarlos contra sus enemigos con un gesto.

Rango 1: Alzar

Umbral: 14
Concentración: Media Acción
Mantenimiento: Varía
Alcance: 30 metros
El más básico de los poderes psicoquinéticos es la capacidad para mover objetos con la mente, y es una capacidad que se puede usar de muchas maneras. Cuando se manifiesta este poder, el psíquico debe elegir uno de los siguientes efectos:
Mover: El psíquico puede levantar y mover cualquier objeto al alcance del poder que pese menos de 50Kg x la Bonificación por Voluntad del psíquico. El psíquico puede mover el objeto hasta su Bonificación por Voluntad en metros cada asalto como Media Acción. Esta versión del poder puede ser mantenida para mover el objeto durante varios asaltos seguidos.
Lanzar: El psíquico impulsa con su mente un objeto cercano que pese menos de 10Kg x su Bonificación por Voluntad, y lo arroja contra su objetivo. Es un ataque a distancia para el cual se debe hacer una Prueba de Habilidad de Proyectiles. Si impacta, causa 2d10 (I) de daño, más 2 puntos por cada cinco kilos de peso. Para que este poder funcione, debe haber un elemento disponible para impulsar, y en función de lo que sea, el DJ puede determinar que cause más daño u otros efectos.
Levitar: El psíquico gana el Rasgo Volador (X), donde X es su Bonificación por Voluntad. Esta versión del poder puede mantenerse, y debe ser mantenida si el psíquico quiere volar durante varios asaltos.
Derrame: Los efectos de derrame varían dependiendo del modo en que se usa este poder.
Mover: Por cada 5 puntos que el psíquico supera el umbral, puede aumentar el peso movido en 50Kg, o la velocidad a la que se mueve el objeto en 1 metro por asalto.
Lanzar: Por cada 2 puntos que el psíquico supera el umbral, aumenta el daño causado por los proyectiles arrojados en 1. Por cada 10 puntos que el psíquico supera el umbral, puede arrojar un proyectil adicional al mismo u otro objetivo, (se debe realizar una prueba de Habilidad de Proyectiles para cada proyectil).
Levitar: Por cada 4 puntos que el psíquico supera el umbral, aumenta su valor de Volador en 1.

Rango 2: Barrera

Coste: 500xp
Umbral: 22
Concentración: Acción Completa
Mantenimiento: Sí
Alcance: Propio
La mente del psíquico es tan ágil que es capaz de apartar proyectiles con un pensamiento, haciendo que se desvíen inofensivamente lejos de él. El psíquico se vuelve inmune al daño de armas Primitivas y PS (o cualquier otra arma que dependa de proyectiles sólidos para hacer daño, las armas de agujas o los lanzarredes serían dos ejemplos). Las armas Bólter, Lanzador, Láser, Plasma y Fusión, (u otras armas basadas en calor intenso o energía, además de fuerza cinética) causan la mitad del daño. Los Lanzallamas hacen su daño normal.
Derrame: Nada.

Rango 3: Tempestad

Coste: 1.000xp
Umbral: 30
Concentración: Acción Completa
Mantenimiento: Sí
Alcance: 100 metros
Los psicoquinéticos más poderosos pueden agitar el aire a su alrededor, creando vórtices de viento y escombros. Aunque es arduo mantener este poder, el daño que puede hacer es realmente devastador.

El psíquico esencialmente invoca una tormenta psíquica. Él ocupa el centro de la tormenta, y alrededor suyo hasta el límite del alcance del poder, hay fuertes vientos, heladas, y puede que lluvia o incluso granizo. Cualquier objeto no sujeto de cinco kilos o menos es arrastrado por el viento, y los remolinos de escombros, lluvia y polvo reducen la visibilidad a 1d10 metros (tira solo al manifestar el poder)—la visibilidad del psíquico no se ve afectada. Todas las Pruebas de Habilidad de Proyectiles sufren un penalizador de –20. Los atrapados en la tormenta deben superar una **Prueba Moderada (+0) de Resistencia** o sólo podrán usar Media Acción cada asalto.

Los siguientes asaltos, el psíquico podrá usar Media Acción y hacer una Prueba de Voluntad para centrar brevemente sus pensamientos sobre un área concreta, enviando un aluvión de escombros cortantes hacia allí. Este ataque a distancia causa 1d10 (A) de daño a todos los objetivos a 2 metros del punto específico, más 1d10 de daño adicional por cada grado de éxito. Este ataque siempre golpea el Cuerpo de los objetivos.

Por cada asalto después del primero que el psíquico mantiene este poder, debe hacer una **Prueba Ordinaria (+10) de Resistencia** o sufrirá un nivel de fatiga.
Derrame: Por cada 5 puntos que el psíquico supera el umbral, puede causar 1d10 de daño adicional con ataques exitosos. Además, por cada 10 puntos que el psíquico supera el umbral, puede aumentar el alcance de la Tempestad en 100 metros.

MANIPULACIÓN TEMPORAL

Es bien conocido que la disformidad puede tener efecto sobre el paso del tiempo. Es un fenómeno experimentado por capitanes de naves espaciales que han viajado por corto tiempo en el Inmaterium, sólo para llegar a su destino y descubrir que han pasado siglos en el resto de la galaxia.

Aún menos conocidos y comprendidos son los pocos psíquicos que usan este aspecto de la disformidad para utilizar el tiempo para sus propios fines. La sabiduría convencional de los representantes Calixianos de la Scholastica Psykana sostiene que tales psíquicos tan solo 'aceleran' o 'ralentizan' las percepciones de sí mismos y otros, en vez de manipular realmente el tiempo. Tal vez también vean destellos de eventos futuros, otorgándoles más posibilidades de éxito en ciertas acciones, pero no más.

Sus argumentos no son convincentes, sin embargo, la mayor parte del Cónclave Calixiano lo acepta—tal vez porque las potenciales ramificaciones de las otras alternativas son demasiado terribles de imaginar.

Rango 1: Precognición

Umbral: 18
Concentración: Acción Libre
Mantenimiento: No
Alcance: Propio
Un aspecto de la manipulación temporal que con frecuencia manifiestan los psíquicos es la capacidad de la precognición—la capacidad de ver la miríada de posibilidades del futuro. Incluso los psíquicos más fuertes sólo pueden ver las posibilidades de los siguientes momentos de su vida, e incluso entonces, sólo por un breve instante. Sin embargo, eso suele ser suficiente.

En un combate, la precognición se puede usar en cualquier momento del turno del psíquico, y dura hasta el comienzo de su siguiente turno. Tras manifestar el poder, el psíquico puede repetir las Pruebas fallidas de Habilidad de Armas, Habilidad de Proyectiles, Esquivar y Parar (su atisbo del futuro le muestra cual de sus acciones será un éxito y cuál no lo será).

Fuera del combate, este poder puede usarse de forma similar, permitiendo al psíquico determinar si sus acciones tendrán éxito o no antes de emprenderlas. Sin embargo, como este poder sólo permite al psíquico ver algunos instantes del futuro, cada manifestación sólo le permite determinar el éxito de una acción que haría en unos seis segundos. Por ejemplo, el psíquico sabía si introducir un código de acceso en una puerta de seguridad desactivaría una alarma o no, pero no puede predecir cómo reaccionará un sospechoso durante el transcurso de un interrogatorio.
Derrame: Por cada 8 puntos que el psíquico supera el umbral, puede extender los efectos de Precognición un asalto adicional en combate, o un período adicional de seis segundos fuera de combate.

Rango 2: Zona de Estasis

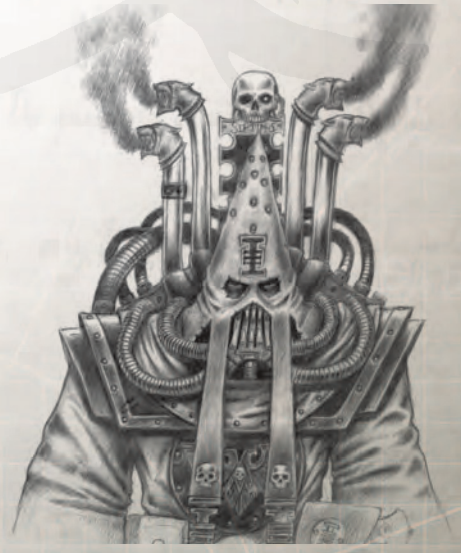
Coste: 1.000xp
Umbral: 24
Concentración: Acción Libre
Mantenimiento: No
Alcance: 20 metros
El psíquico crea un área esférica en la cual el tiempo parece detenerse, dejando su interior perfectamente congelado en el tiempo. Cuando termina el efecto, los ocupantes no se dan cuenta de que ha pasado el tiempo. El psíquico elige un área esférica de unos tres metros de diámetro, que esté totalmente dentro del alcance del poder. Cualquier cosa totalmente dentro del área está congelada en el tiempo, y no puede hablar, moverse, ni hacer nada. A su vez, sin embargo, no puede ser dañada o afectada de ningún modo. Cualquier cosa fuera de la zona de estasis no puede entrar o pasar a través del área afectada por este poder, que es tratado como una barrera invulnerable. Cualquier cosa parcialmente dentro de la barrera al manifestarse tira 1d10, con un 6+, se le considera dentro del área, con un 5–, se le considera fuera del área. La zona de estasis dura 1d5 asaltos.

Un psíquico sólo puede manifestar una zona de estasis a la vez. Si el psíquico intenta manifestar el área sobre algo que es demasiado grande para caber dentro (como una sección de un Tanque de Batalla Leman Russ), el poder no tiene efecto. En su lugar, el psíquico se considera dentro de la zona de estasis durante 1d5 asaltos, al volverse el tiempo en su contra. (El DJ debe ser algo flexible en este punto. La zona de estasis podría encerrar parte de la planta de un edificio sin problemas, aunque, técnicamente, el área no envuelve al edificio entero).
Derrame: Por cada 4 puntos que el psíquico supera el umbral, puede aumentar el tiempo de duración de la zona de estasis un asalto. Por cada 8 puntos que el psíquico supera el umbral, puede ampliar el diámetro del área por un metro.

Rango 3: Salto en el Tiempo

Coste: 1.500xp
Umbral: 36
Concentración: Acción Libre
Mantenimiento: No
Alcance: 15 metros
Los más poderosos psíquicos adeptos de las artes temporales son capaces de acelerar y frenar el paso del tiempo, para ellos mismos, sus aliados y sus enemigos. Antes de usar este poder, el psíquico debe anunciar si va a Frenar el Tiempo o Acelerar el Tiempo.
Frenar el Tiempo: El psíquico selecciona tantos objetivos dentro del alcance del poder como su Bonificación por Voluntad. Cada objetivo pierde Media Acción durante su siguiente turno.
Acelerar el Tiempo: El psíquico selecciona tantos objetivos (incluido él mismo, si lo desea) dentro del alcance del poder como su Bonificación por Voluntad. Cada objetivo (incluido el psíquico) debe hacer una **Prueba Moderada (+0) de Voluntad** al comienzo de su siguiente turno. Si falla, no ocurre nada. Si tiene éxito, sin embargo, adquieren una acción completa adicional durante su turno. Se aplican todos los límites normales para usar acciones durante un turno, excepto que pueden hacer una acción de ataque adicional con esta acción completa adicional.

Ambos poderes terminan al principio del siguiente turno del psíquico. Si el psíquico manifiesta un Fenómeno Psíquico y luego tira Peligros de la Disformidad, además de sufrir los efectos de la tirada, no puede usar ninguna acción durante los siguientes 2d5 turnos, la realidad recupera el tiempo robado con intereses.
Derrame: Por cada 4 puntos que el psíquico supera el umbral, puede extender el alcance del poder en 5 metros. Por cada 8 puntos que el psíquico supera el umbral, puede afectar a un objetivo adicional.



Arsenal Ascendido

Armas a Distancia

•

Armas Cuerpo a Cuerpo

•

Blindajes

•

Equipo

Capitulo VI: Arsenal Ascendido

"Dios-Emperador, infunde este arma con tu ira, para que pueda entregar tu justa ira a tus enemigos."

–Bendición de Batalla del Munitorum

Así como se espera que un Agente de Trono se encargue de los más terribles enemigos del Imperio, la Inquisición le proporciona un armamento y equipo a la altura. Aunque las mejores armas de un Agente del Trono son su ingenio y fortaleza mental, no puede luchar contra sus enemigos solo con determinación y sus puños. Los Agentes del Trono pueden esperar que las bóvedas del Cónclave Calixiano se abran para ellos (dentro de lo razonable, por supuesto), y pongan un variado arsenal de armas, blindajes, y equipo variado a su disposición.

Encargar objetos y armas

Aunque la mayoría de Agentes del Trono no se preocupan por posesiones mundanas, muchos de ellos personalizan su equipo en cierta medida. Esto suelen ser armas, blindaje, u otro equipo que encargado por ellos personalmente y que ha sido construido por los mejores artesanos y otros artífices. Después de todo, los Agentes del Trono no ven razones para usar nada más que lo mejor para cumplir sus obligaciones, y la influencia de su cargo les da la autoridad para hacer eso.

Encargar un objeto significa que el Agente del Trono ha pedido a un artesano que lo construya para su uso personal. Para localizar este tipo de artesanos y convencerlos de hacer el trabajo, el Agente del Trono debe hacer una Prueba de Influencia. Esta Prueba no sufre modificadores por Duración, solo por Escasez. Sólo puede encargarse un objeto mediante la Prueba, y sólo puede encargarse un objeto por sesión. A discreción del DJ, un Agente de Trono puede tener al mismo tiempo varios objetos produciéndose para él a la vez.

El objeto encargado puede ser cualquier arma, blindaje, objeto no consumible o equipamiento de origen Imperial (ni armas ni tecnología xenos) de la Mejor Calidad. Si la prueba tiene éxito, el Agente del Trono aún debe esperar a que el objeto sea creado (o restaurado o mejorado, si ese era el encargo). El tiempo es 1d5 semanas por cada grado de rareza por encima de Escaso, menos una semana por cada grado de éxito que obtenga el Agente del Trono en su Prueba

de Influencia (hasta un mínimo de una). A discreción del DJ, este período de tiempo puede alargarse o acortarse según las circunstancias dentro del juego.

El DJ también debe determinar si un objeto puede ser encargado, teniendo en cuenta las circunstancias del juego. Si un jugador quería una pistola de plasma, por ejemplo, es muy poco probable que pueda encargar una a un artesano de un mundo colmena. La tecnología para construir armas de plasma es muy rara, y por lo general sólo disponible en los mundos forja (donde los Mechanicus la guardan celosamente). El personaje tendría que viajar a un mundo forja para hacer el encargo, o (si ya tenía una pistola de plasma), podría encargar a un artesano de mundo colmena mejorar su calidad.

NUEVAS PROPIEDADES ESPECIALES DE LAS ARMAS

Consagrada

El daño causado por un arma consagrada es Daño Sagrado, que tiene ciertos efectos sobre algunas criaturas Demoníacas y de la disformidad. Todas las armas con esta propiedad especial deben ser de Buena Calidad o la Mejor Calidad.

Asalto

Un arma con la Propiedad Asalto duplica los impactos causados al objetivo. Cada grado de éxito (para Ráfaga Automática) o dos grados de éxito (para Semiautomática) según la cadencia de disparo del arma causa dos impactos en lugar de uno (incluso al disparar un solo tiro). Un arma con la Propiedad Asalto gasta munición el doble de rápido (lo que significa que si un arma Asalto dispara en semiautomático con una cadencia de fuego 2, usa 4 cartuchos de munición).

Vinculada

Un arma Vinculada representa dos armas idénticas conectadas entre sí y vinculadas para disparar al mismo tiempo, a menudo cuando se activa el gatillo o se pulsa un botón. Las armas vinculadas se construyen de este modo a fin de aumentar las posibilidades de acertar un golpe simplemente disparando más tiros al objetivo. Un arma con la Propiedad Vinculada gana un bonificador de +20 para impactar cuando dispara y usa el doble de munición. Además, el arma puede causar un impacto adicional si la tirada de ataque tiene dos o más grados de éxito. Por último, el tiempo de recarga del arma se duplica.

Tabla 6-1: Armas a Distancia

Nombre	Tipo	Alcance	CDD	Daño	Pen	Car	Recarga	Peso	Especial	Disponibilidad
Armas Láser										
Pistola Infernal	Pistola	20m	T/2/–	1d10+4 E	7	40	2 Completas	4 kg	—	Rara
Rifle Infernal	Básica	50m	T/3/–	1d10+4 E	7	30	2 Completas	6 kg	—	Rara
Armas Exóticas										
Ballesta Purgatus	Exótica	50m	T/–/–	1d10+5 I	2	5	2 Completas	6,5 kg	Fiable, Consagrada	Muy Rara
Láser Digital	Exótica	3m	T/–/–	2d5+5 E	5	1	Especial	0,1 kg	—	Extremadamente Rara
Explosivo Digital	Exótica	BFx3	T/–/–	3d10 X	5	—	—	0,1 kg	Explosión (3)	Extremadamente Rara
Pistola Ejecutor (Bólter)	Exótica	30m	T/2/–	2d10+4 X	5	16	Completa	5,5 kg	Desgarradora	Casi Única
Pistola Ejecutor (Agujas)	Exótica	30m	T/2/–	1d10+5 A	3	16	Completa	—†	Tóxica	Casi Única
Pistola Exitus	Exótica	30m	T/3/–	2d10+2 I	9	5	Completa	5 kg	Precisa	Casi Única
Rifle Exitus	Exótica	200m	T/–/–	2d10+2 I	9	10	Completa	9 kg	Precisa	Casi Única
Armas de Fusión										
Hellas Infernus	Pistola	10m	T/–/–	2d10+6 E	14	5	2 Completas	2 kg	Consagrada	Única
Armas de Plasma										
Pistola de Plasma modelo Ryza	Pistola	30m	T/2/–	1d10+6 E	6	10	3 Completas	4 kg	Sobrecalentamiento	Muy Rara
Rifle de Plasma modelo Ryza	Básica	90m	T/2/–	1d10+7 E	7	40	5 Completas	9 kg	Sobrecalentamiento	Muy Rara
Armas Bólter										
Bólter de Asalto modelo Ryza	Básica	90m	T/2/4	1d10+5 X	4	60	Completa	9 kg	Asalto, Desgarradora	Extremadamente Rara
Cañón Psíquico Malleus	Pesada	120m	T/–/5	2d10+5 X	5	40	3 Completas	20 kg	Consagrada, Desgarradora, Fiable	Extremadamente Rara

†La Pistola Ejecutor combina bólter y agujas en un solo arma, por lo que el peso que figura en la categoría bólter es el del arma completa.

Armas a Distancia

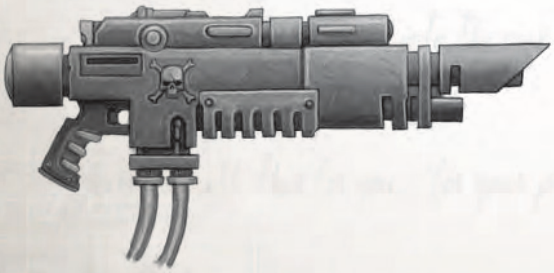
Las armerías inquisitoriales mantienen una gran colección de armamento esotérico. Muchas son armas cuerpo a cuerpo, pero también hay una gran variedad de armas de fuego (y similares). Estas van desde rifles infernales de tipo militar hasta Ballestas Purgatus hechas a mano.

Rifle Infernal y Pistola Infernal modelo Cadiano

Hay muchas versiones de las armas láser mejoradas conocidas como rifle infernal y pistola infernal, aunque como regla general este tipo de armas son más potentes que las armas láser comunes. Sus prohibitivos requisitos de fabricación, dependencia de voluminosas mochilas de energía, y naturaleza menos fiable impide que sean enviadas en masa a regimientos de la Guardia Imperial. Sin embargo, las armas infernales (o 'armas láser de gran calibre', como son conocidas) son usadas por los Soldados de Asalto de élite de la Guardia Imperial—así como Agentes del Trono—como armas poderosas.

Las Compañías de Soldados de Asalto Calixianas prefieren equipar sus fuerzas con armas infernales de modelo Cadiano. La guerra constante ha mejorado estas armas hasta el punto en que pueden perforar algo tan duro como una servoarmadura, haciéndolas muy populares en primera línea de combate.

El rifle infernal puede usarse con una Mochila de Energía (ver página 145), o unidades más pequeñas diseñadas para ser colgadas de las mochilas de campo estándar. Estas unidades más ligeras pesan 10 kg, y proporcionan al rifle infernal la munición indicada y recargas. Los rifles y pistolas infernales modelo Cadiano también están equipados con miras acopladas. Esto no cuenta para el límite de miras del arma.



Armas Digitales

Las armas digitales, aparentan ser anillos o joyas, pero en verdad son poderosas armas a distancia, ya sean arcanotecnología o de manufactura xenos. Las más comunes (si común puede usarse para describir estos maravillosos objetos) están hechos a mano por alienígenas simiescos conocidos como Jokaero. Sus creaciones están tan magníficamente construidas que incluso los Agentes del Trono de los Sagrados Ordos las utilizan.

Dos de los tipos más populares de armas digitales entre los agentes del Cónclave Calixiano son el láser digital, y los explosivos digitales. Los Láser Digitales suelen crearse en forma de anillos, y pueden usarse en combate cuerpo a cuerpo como una pistola. Los explosivos digitales se crean en forma de gran variedad de joyas, son armados aplicando presión en ciertos puntos, y luego se arrojan. Por supuesto, ambos tienen sus inconvenientes: Los láser digitales tardan un tiempo considerable en reponer sus pequeñas reservas de energía (1d5 horas después el arma puede ser disparada de nuevo), y los explosivos digitales son de un solo uso, por lo que son una cara inversión.

Pistola Ejecutor

Esta pistola combinada rara vez se ve en el espacio Imperial, a pesar de (o quizás debido a) ser usada por unos de los asesinos más peligrosos del Imperio. Los Asesinos Eversor, verdugos del Oficio Asesinorum con mascaras de cráneo, llevan estas armas además de su equipo letal de combate cerrado. El Ejecutor es un ejemplo inusual de arma combinada. En lugar de ser un arma incrustada en otra, es la perfecta unión de dos armas de fuego individuales. El Ejecutor es una pistola bólter con una pistola de agujas sobre el cañón, lo que permite a su portador elegir entre el poder destructivo del bólter, o la letalidad de las silenciosas agujas. Esta versatilidad, combinada con la exquisita artesanía de cada Pistola Ejecutor, es la que los hace una opción tan popular para uno de los asesinos aprobados por el Imperio.

El arma incorpora en su construcción lo mejor del conocimiento arcanotecnológico. Incorpora una mira bi-estabilizada, y su agarre polimórfico está genéticamente codificado para cada Asesino. Incluso si un rival fuera capaz de ganar de alguna manera el control de un Ejecutor, sería incapaz de disparar. Además, la pistola de agujas usa una neuro-toxina sintética para incapacitar a su objetivo.

Una Pistola Ejecutor puede usarse como pistola bólter o de agujas, aunque sólo puede disparar en una modalidad cada turno. El arma completa es de la Mejor Calidad. Una Pistola Ejecutor está programada para ser usada por una sola persona cuando es creada. Cambiar la programación del arma requiere acceso a las instalaciones secretas del Oficio (algo casi imposible, incluso para miembros de los Sagrados Ordos), o tener éxito en una **Prueba Infernal (–60) de Competencia Tecnológica**. Además, la toxina de la pistola de agujas es tan potente que cuando un objetivo es alcanzado, debe superar

Armas Combinadas

Las Armas Combinadas son en realidad dos armas distintas que se han unido en un solo arma de fuego. La idea es proporcionar al usuario la versatilidad de dos tipos diferentes de armas de fuego, sin necesidad de cambiarlas (por no hablar de llevar ambas) en el campo de batalla. Cada arma combinada se basa en un arma principal, a menudo pistola láser, rifle automático o Bólter. Colgado bajo el cañón del arma principal hay un arma secundaria de un solo disparo. Este arma suele ser más poderosa que el arma principal; ya que sólo dispone de un disparo. Armas de fusión, plasma, y lanzagranadas combinados son las variaciones más populares de armas combinadas (las armas combinadas suelen llamarse por el nombre de su arma secundaria). Estas armas son más comunes en la Guardia Imperial, Adepta Sororitas y Adeptus Astartes, aunque muchos Agentes del Trono más militantes prefieren usar sus armas de fuego personales.

Pueden unirse dos armas básicas o dos pistolas cualesquiera un arma combinada. Primero, selecciona el arma principal y el arma secundaria. El arma principal conserva su estadísticas—cadencia de fuego, munición, y así sucesivamente—mientras que el arma secundaria reduce su munición a uno y su cadencia de fuego se convierte en T/–/–. El peso del nuevo arma es igual al peso del arma primaria más la mitad del peso del arma secundaria. Su rareza es igual a la mayor rareza de ambas armas, más un grado adicional. El DJ tiene la última palabra sobre que armas pueden y no pueden ser combinadas.

una **Prueba Moderada (+0) de Resistencia** o sufrirá 1d10 heridas ignorando blindaje y Resistencia; el disparo no tiene por qué herir al objetivo.

Rifle Exitus

El arma oficial del Templo Vindicare, este rifle es uno de los mejores ejemplos de artesanía Imperial. Hecho a mano por un Magos Artesano del Adeptus Mechanicus, cada rifle Exitus es parte de un conjunto—tanto pistola como rifle son adaptados a su Asesino individual. Las armas Exitus contienen sofisticados espíritus-máquina y usan munición construida a partir de aleaciones especiales para penetrar casi cualquier forma de protección conocida. Todas las armas Exitus incorporan un silenciador y un selector de disparo. El rifle Exitus tiene integrada una mira telescópica. Las armas Exitus son de La Mejor Calidad. El tirador puede recargar un único cartucho como media acción (normalmente para cargar munición especial). Si el tirador tiene el talento Recarga Rápida, podrá usar una Reacción para recargar un único cartucho.

Pistola Exitus

La pistola Exitus es una obra maestra de artesanía, tan elegante como mortal. A diferencia del rifle, más grande, la pistola Exitus se considera un arma de apoyo del templo Vindicare, usada sobre todo en las raras circunstancias donde el Asesino es descubierto, acorralado, o necesita de fuego rápido. En estas circunstancias, la pistola Exitus actúa admirablemente, y varios asesinos Vindicare deben sus vidas a este arma. La Pistola Exitus tiene un silenciador integrado y es de La Mejor Calidad.

Hellax Infernus

En la oscura historia del Cónclave Calixiano, un individuo es mencionado con temor y admiración a partes iguales; Cassilda Cognos. Poco se sabe sobre esa misteriosa inquisidora, salvo que fundó la Cábala Tiranista, y murió hace tiempo. Sin embargo, su legado sigue vivo en las profundas bóvedas de datos del Bastión Serpentis, en las propias actividades de la Cábala Tiranista, y en los raros artefactos asociados con ella que han sido diseminados por todo el Sector Calixis.

El Hellax Infernus es un arma elegante y extremadamente potente. En apariencia, es una antigua pistola infernal, con un cañón largo y delgado, mango esculpido, y cargador con una llama siempre parpadeante. Sin embargo, el Infernus está construido con una extraña y arcana tecnología. Sus llamas son más calientes que las del arma de fusión más potente; con calor suficiente para incinerar el alma.

El Hellax Infernus ignora las defensas de los Campos de Fuerza y los beneficios protectores otorgados por poderes psíquicos (incluidos bonificadores a Esquivar, y poderes que reducen el daño de energía o de armas de fusión). Además, si un objetivo se ve afectado por el Hellax Infernus y sobrevive, debe hacer una **Prueba Moderada (+0) de Voluntad**. Si falla, reduce de forma permanente su Voluntad en 1d10.

El Hellax Infernus usa la munición estándar para pistola infernal, y es un arma de La Mejor Calidad.

Cañón Psíquico Malleus

Los cañones psíquicos son muy poderosos, a menudo reservados para el Ordo Malleus. Similar al Sagrado Bólter, un cañón psíquico dispara munición cargada de energía psíquica con inscripciones rituales de plata en la punta, respaldada por un raro isotopo explosivo. Cada bala bendita puede penetrar las defensas y escudos psíquicos de su objetivo, haciéndolo el arma preferida de Inquisidores que planean cazar demonios o brujos. Además, un psíquico poderoso puede imbuir los disparos con parte de su fuerza mental, llevando la ruina a su objetivo con cada disparo. Sin embargo, los cañones psíquicos son armas poco comunes,

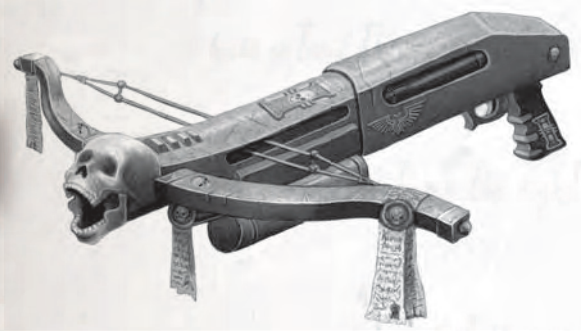
cada una hecha a mano por artesanos vigilados y santificados por el Adeptus Ministorum y los Sagrados Ordos.

El cañón psíquico ignora beneficios de protección otorgados por poderes psíquicos (incluso bonificadores a Esquivar) y el aumento de la Bonificación por Resistencia del Rasgo Demoníaco. Los cañones psíquicos Malleus tienen incorporada tecnología de Suspensión, eso se trata como si el portador poseyera el Rasgo Estabilización Automática. Por último, un individuo con Factor Psíquico puede añadir al cañón un daño adicional igual a su Factor Psíquico. Esto cuenta como un Poder Psíquico Menor con un Umbral de 10 que puede usarse como una Acción Libre. Los cañones psíquicos son armas de Buena Calidad, lo que ya se refleja en sus atributos.

Munición: Un cañón psíquico dispara proyectiles bólter hechos a mano que son Extremadamente Raros.

Ballesta Purgatus

Durante milenios, los Buscadores de Brujas han visto la humilde ballesta como un símbolo de su oficio, capaz de dirigir un grueso virote de madera tres veces bendito al corazón de un adversario demoníaco o herético. Con esto en mente, algunos Inquisidores han encargado a expertos artesanos transformar estas armas primitivas en algo mucho más mortal.



El Purgatus parece una fusión entre una pistola bólter y una ballesta, capaz de disparar más fuerte que una escopeta. Sin embargo, su munición es la verdadera maravilla; pesadas estacas de madera y plata inscritas con protecciones y runas diseñadas para interrumpir el lazo de una criatura con el Inmaterium.

Si el Purgatus causa al menos un punto de daño, la estaca se clava en el objetivo. Extraer la estaca sin la debida atención médica e instalaciones (por ejemplo, durante la batalla) cuesta una Acción Completa, y causa 1d5+1 heridas adicionales, ignorando blindaje y Resistencia.

Cada asalto que una criatura con el Rasgo Demoníaco tenga una estaca Purgatus clavada, debe hacer una Prueba de Inestabilidad de Disformidad (ver página 331 del Libro Básico de **Dark Heresy**) con un –10, incluso aunque normalmente no requiriese hacer la prueba de Inestabilidad de Disformidad. Mientras cualquier criatura con Factor Psíquico tenga una estaca Purgatus clavada, el Umbral de Poder de cualquier poder psíquico que use aumenta en 20. Las Ballestas Purgatus son de Buena Calidad, lo que ya se refleja en sus reglas.

Munición: Estacas benditas de Ballestas Purgatus que deben ser hechas a mano. Una caja de 20 tiene una Disponibilidad de Muy Rara.

Armas de Plasma Militares modelo Ryza

Las armas de plasma producidas por las fuerzas militares del Imperio en el Mundo Forja Ryza son de calidad muy superior a las creadas para los diletantes nobles, capitanes contratados, y otros 'civiles'. Las armas modelo Ryza están diseñadas para mantener grandes frascos de hidrógeno, y un sistema de contención reforzado permite disparar el arma con mayor rapidez. Quizás más importante, Ryza incorpora una configuración 'máxima' en sus armas.

La pistola de plasma modelo Ryza es apreciada entre las distintas órdenes militares del Imperio. A menudo la llevan los oficiales de medio y alto rango de la Guardia Imperial y Adeptus Astartes, aunque las pistolas de plasma Ryza son, a veces, enviadas a unidades de élite que necesitan de fuego pesado en forma portátil. Las armas de plasma modelo Ryza son raras y valiosas, y los Soldados de Asalto de la Guardia Imperial se encuentran entre las pocas fuerzas que pueden solicitarlas. Entre estas unidades son apreciadas como armas portátiles que pueden destruir oponentes blindados y vehículos ligeros por igual.

Disparando Armas de Plasma Militares

Las armas de plasma militares pueden ser disparadas en dos modos, normal o al máximo. El segundo dispara una ráfaga de plasma de mayor temperatura a una distancia mayor, haciendo mucho más daño a largas distancias. El inconveniente, sin embargo, es que el disparo de un arma de plasma en su modo máximo agota temporalmente las reservas de plasma, lo que exige un corto tiempo para recargar las reservas hasta el nivel de disparo.

La configuración de disparo de un arma de plasma militar puede cambiar entre Modo Normal y Potencia Máxima una vez por turno como Acción Libre. En Modo Normal, el arma funciona con su perfil determinado. En Potencia Máxima, el arma gana +10 metros de alcance, +1d10 de Daño, y +2 a la Penetración. Si el arma tiene la Propiedad Explosión, también gana +2 a Explosión. Sin embargo, cada disparo gasta 3 balas de munición, y hace que el arma adquiera la Propiedad Recarga. (Nota: una vez el arma ha sido disparada debe pasar el siguiente turno recargando, aunque cambie a Modo Normal).

Bolter de Asalto modelo Ryza

Las armas de asalto surgieron de experimentos de combinación de armas para lograr mayores cadencias de fuego. El Bólter de Asalto modelo Ryza enlaza dos bólters para formar un solo arma que puede destruir a la mayoría de enemigos con una sola ráfaga. Rara vez se ve fuera del Adeptus Astartes, estas armas-reliquia suelen ser cubiertas con sellos de escrituras y pureza que hablan de su antiguo origen.

Armas Cuerpo a Cuerpo

En la larga historia de la Inquisición de combates contra fuerzas maléficas, heréticas, y xenos, se ha visto que con demasiada frecuencia el arma más fiable resulta ser el simple martillo o espada, en lugar de un ruidoso arma de fuego de aspecto impresionante, dependiente de munición, y propensa al fracaso. Por supuesto, entre el arsenal de la Inquisición, pocas de sus armas cuerpo a cuerpo pueden ser llamadas 'simples'.

Maza de Energía Arbites Modelo Última

La maza de energía del Adeptus Arbites es un símbolo además de un arma, uno que está grabado en la mente de pequeños delincuentes y graves reincidentes por igual. Mientras las masas de arbitradores usan simples mazas eléctricas, los procuradores veteranos o los temidos Jueces manejan algo mucho más impresionante.

La maza de energía es un versátil arma a una mano con dos niveles de potencia. En el nivel bajo la cabeza de la maza causa una descarga eléctrica suficiente para paralizar (y a veces matar) a sus objetivos, al igual que una maza eléctrica normal. En el nivel superior sin embargo, la energía crea un campo de energía chispeante que puede partir acero, blindaje, y carne.

El usuario puede cambiar el nivel de su maza de energía una vez por turno como acción libre.

Los Doce Martillos Demonio de la Cruzada

Los Martillos Demonio son más que poderosas y legendarias armas. Cuando un Inquisidor lo maneja, está esgrimiendo el símbolo mismo del Ordo Malleus. Los Martillos Demonio son martillos grandes, a dos manos creados con raros minerales y compuestos del antiguo pasado de los hombres. Sus mangos los cubren protectores hexagrámicos y sellos de protección, mientras que sus cabezas están adornadas con el sello ardiente de la Inquisición, de donde emana un chispeante campo de energía.

Los Martillos Demonio son extremadamente raros, y concedidos sólo a los Inquisidores de mayor confianza y más respetados del Ordo Malleus. Aunque no se conocen los detalles, corre el rumor de que el número de Martillos Demonio que posee el Cónclave Calixiano es muy pequeño. Es posible que los únicos Martillos Demonio en el sector sean los conocidos como los Doce Martillos Demonio de la Cruzada; armas legendarias de las que se dice que fueron empuñadas por el Consejo de los Doce. Estos heroicos Cazadores de Demonios se dice que lucharon en la vanguardia de la Cruzada de Angevin, y sus armas son enormemente demandas entre los miembros más poderosos del Cónclave.

Tabla 6-2: Armas Cuerpo a Cuerpo

Nombre	Tipo	Alcance	Daño	Pen	Peso	Especial	Disponibilidad
Armas de Energía							
Estaca de Energía	C/C	—	1d10+7 E	5	1 kg	Consagrada, Desequilibrada, Campo de Energía	Muy Rara
Martillo Demonio	C/C	—	2d10+1 I††	8	5 kg	Aparatosa, Consagrada, Campo de Energía	Extremadamente Rara
Maza de Energía Arbites (Alta Potencia)	C/C	—	1d10+5 I	5	3 kg	Campo de Energía	Rara
Maza de Energía Arbites (Baja Potencia)	C/C	—	1d10 I	0	3 kg	Conmocionadora	Rara
Armas Primitivas							
Cuchilla Telequinética	C/C	BVx5m	1d5 A†††	2	0,5 kg	—	Muy Rara
Armas de Conmoción							
Escudo de Supresión	C/C	—	1d10 I	0	5 kg	Defensiva, Recarga, Conmocionadora	Muy Rara
Armas Exóticas							
Neuro-Guantelete	C/C	—	1d10 A	8	2,5 kg	Desgarradora, Tóxica	Muy Rara

†Los personajes que usan armas cuerpo a cuerpo añaden su Bonificación por Fuerza al Daño causado.
††Añade el doble de la Bonificación por Fuerza del usuario al Daño causado.
†††El psíquico añade su Bonificación por Voluntad en vez de su Bonificación por Fuerza al Daño causado con este arma.

Se dice que en realidad hay 13 Martillos Demonio, pero uno se perdió hace tiempo en batalla contra un archienemigo. Si esto es cierto, la persona que pudiese devolver tal arma a los Sagrados Ordos sería elogiado entre sus filas.

Cuando se usa contra una criatura con el Rasgo Demoníaco, los resultados del Martillo Demonio para activar Furia Virtuosa con cualquier tirada de daño son 8–10, en vez de los 10 naturales como normalmente.

Además, los Martillos Demonio son siempre armas de La Mejor Calidad, otorgando +10 de Pruebas de Habilidad de Armas de su portador y +1 a todas las tiradas de Daño. Ese daño se incluye en el perfil del arma.

Cuchillas Telequinéticas

Un verdadero telequinético prefiere no rebajarse a usar las armas mundanas de los no-psíquicos. En su lugar, confían en un arma infinitamente más elegante, sutil, y—bajo el control de la mente adecuada—letal.

La cuchilla telequinética parece un cuchillo de doble filo sin empuñadura. Las cuchillas son duras y finas, cada extremo afilado como una aguja, haciendo imposible a un no-psíquico usarla. Bajo las capas externas y afiladísimas de aleación, a las cuchillas telequinéticas se les incrustan materiales psicoactivos, concediendo a su usuario mayor control y precisión. Con un usuario entrenado, una nube de cuchillas telequinéticas puede volar, caer, y golpear como si tuviera voluntad propia.

Para usar la cuchilla telequinética, se debe manifestar un poder psíquico que permita alzar y mover objetos (Manos Espectrales, Arrojar Objeto, Telequinesia Básica, o Alzar). El poder se manifiesta normalmente, pero en lugar de su efecto, el usuario manipula tantas cuchillas como la mitad de su Factor Psíquico (redondeando hacia arriba). Debe mantener el poder para manipular las cuchillas durante varios turnos.

Las cuchillas flotan y vuelan por el aire. Deben permanecer a Bonificación por Voluntad x5 metros del psíquico. Sin embargo, el psíquico las puede mover a voluntad por esa zona como una Acción Libre (dentro de lo razonable. Las cuchillas no pueden atravesar objetos sólidos). Durante el turno del psíquico, puede atacar con la mitad de sus cuchillas como media acción, o con todas ellas como una acción completa (no puede realizar otros ataques si hace esto). Para atacar, debe hacer una Prueba de Habilidad de Armas por cada cuchilla. Puede atacar a varios objetivos, y sólo sufre un –10 para los disparos localizados.

Las cuchillas también son deseables por su naturaleza fácilmente ocultable. Pueden tejerse en ropa, incrustarse en equipo, o disfrazarse de otras múltiples maneras. Cualquier Prueba de Buscar hecha para descubrir una de estas cuchillas oculta tiene tres grados más de dificultad de la que tendría.

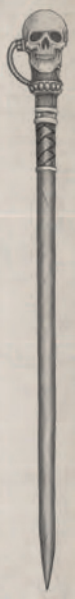
Neuro-Guantelete

Los Neuro-Guanteletes son armas sutiles, pero no por ello menos feroces. Apreciado por asesinos y torturadores, el neuro-guantelete está construido con una adamantina flexible hiper-aleada, con inyectores de neuro-toxinas instalados en cada dedo. Cada inyector es duro como el diamante e increíblemente afilado, permitiendo atravesar blindaje y carne.

Los cortes de un neuro-guantelete son muy pequeños. Sin embargo, los venenos que producen son algunas de las toxinas más potentes y atroces conocidas por el Oficio Asesinorum. Los Neuro-Guanteletes tienen la Propiedad Tóxica; si el objetivo falla su Prueba de Resistencia, además de sufrir daños normalmente, todas sus características se reducen a la mitad durante 1d5 minutos. Este efecto no es acumulativo, y no afecta a objetivos con los Rasgos Demoníaco o Máquina.

Las toxinas de los nuero-guanteletes pueden sustituirse por diferentes toxinas (entre ellas una que imita los efectos de una Granada Alucinógena).

Estacas de Energía del Buscador de Brujas Rykehuss



La Estaca de Energía es otro elemento en el arsenal del Inquisidor diseñado para ser símbolo y arma. Toma la forma de un sólido asta de un metro de frío hierro forjado, terminado en un extremo punzante. El otro extremo es el mango, que contiene un generador de campo de energía. A lo largo del asta hay miles de runas grabadas, cada una es un rezo contra el psíquico y una invocación contra la disformidad. Las estacas del Buscador de Brujas Rykehuss fueron especialmente encargadas por ese Inquisidor para ser una maldición contra el brujo y el psíquico. Actualmente ha encargado varias docenas, que por ahora han sido esparcidas por todo el Sector con su bendición, para realizar la sagrada obra del Dios-Emperador.

Si este arma golpea a un objetivo con Factor Psíquico, causa tantos d10 de daño adicional como Factor Psíquico tenga el objetivo (un objetivo con Factor Psíquico 3 recibiría 3d10 de daño adicional). Una Estaca de Energía del Buscador de Brujas Rykehuss se considera un arma de La Mejor Calidad, concediendo +10 a las Pruebas de Habilidad de Armas y +1 al daño, ya incluido en su perfil.

Escudo de Supresión modelo Hydraphur

Los Escudos de Supresión son equipo común para el Adeptus Arbites, aunque al ver su eficacia, muchas otras organizaciones e individuos han intentado obtenerlos. El escudo de represión es a la vez un baluarte y un arma, una pesada losa de ceramita tan grande como para que su portador se ponga a cubierto tras él. Cada uno tiene un visor en la parte superior, y una placa de choque en el centro del escudo. Si el portador golpea con el escudo, puede descargar la placa de choque al impactar, dando una poderosa sacudida eléctrica.

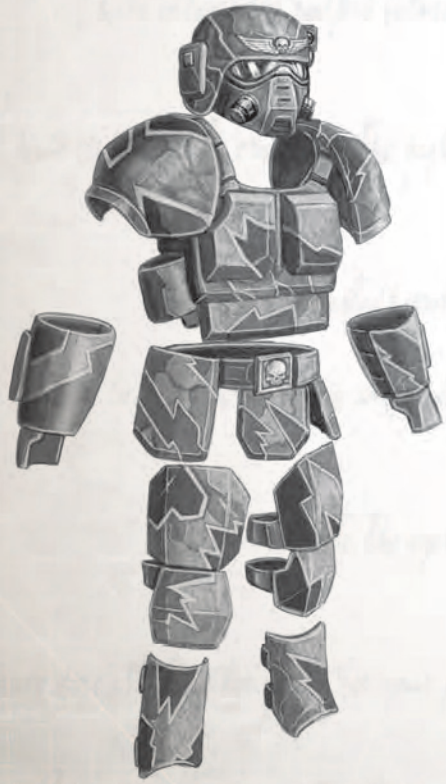
Los Escudos de Supresión tienen la Propiedad Recarga, ya que la placa de choque necesita tiempo para llenar los niveles de energía. Aún puede usarse como arma mientras está recargando, aunque en ese caso pierde la

Propiedad Conmocionador y gana la Propiedad Primitiva. Un escudo de supresión requiere una mano, y proporciona +4 PB a ese brazo y el torso del portador. Estos PB no son Primitivos ni cuando el escudo está Recargando.

Los escudos de supresión Arbites están diseñados con agarres en las esquinas superiores. Éstos permiten al personaje disparar un arma de tipo básica a una mano sin penalizador. Los escudos de supresión de Cruzado están diseñados para luchar contra los poderes maléficos y de la disformidad, y tienen inscripciones hexagrámicas de protección. Estas conceden al portador un +20 a las Pruebas hechas para resistir cualquier poder psíquico que le afecte directamente. Además, un escudo de cruzado otorga el doble de PB contra daños causados por poderes psíquicos, y ataques con la Propiedad Arma de Disformidad.

Blindajes

Los blindajes de los Agentes del Trono de la Inquisición son una variopinta colección acumulada por varias organizaciones militares del Imperio, o especialmente encargadas por poderosos Inquisidores. A veces, estos blindajes son diseñados para proteger el cuerpo y el alma del usuario.



Caparazón de Soldado de Asalto "Kasrkin" modelo Cadiano

El Departamento Munitorum del sector de Calixis adoptó hace tiempo el blindaje de caparazón modelo Cadiano para sus Soldados de Asalto, pensando que un diseño usado por uno de los mundos fortaleza más vitales del Imperio tiene una recomendación implícita. Los Soldados de Asalto son tropas de élite y versátiles, y su armadura debe ser igual de versátil.

El caparazón "Kasrkin" se diseñó para usarse como un traje completo. Cuenta con una unidad auspex integrada con pantalla de pulsera y una mochila antigravedad El casco está equipado con reciclador de aire, visor fotosensible, microcomunicador codificado, y accesorio de sujeción, ya sea para una linterna o grabadora. Todo está alimentado por una pequeña batería (equivalente en tamaño y coste a un cargador de un rifle láser) que debe sustituirse tras una semana de uso continuado.

Caparazón de Juez modelo Hydraphur

El blindaje negro mate y rojo brillante de los Arbites es tan distintivo como intimidante, y el blindaje de un Juez Arbites lo es más. La armadura de un juez está diseñada para reflejar su autoridad como manifiesta la Lex Imperialis, y para sembrar el terror entre criminales y descontentos. Comparte el mismo modelo básico que el caparazón Arbites, y además incorpora una capa de tormenta y un casco coronado por una enorme águila dorada.

El blindaje de caparazón del juez tiene un casco equipado con microcomunicador cifrado integrado, visor fotosensible de buena calidad (proporciona Visión en la Oscuridad y permite ignorar granadas de fogonazo fotónico), y un vocoamplificador (que permite al usuario amplificar su voz a niveles ensordecedores). Una pequeña linterna se puede conectar a las hombreras. Estos sistemas son alimentados por una pequeña batería (equivalente en tamaño y coste a un cargador de rifle láser) que deben ser sustituidos tras una semana de uso continuado.

Servoarmadura modelo Ignatus

Aunque no es tan duradero como las servoarmaduras usadas por el Adeptus Astartes, la Servoarmadura Ignatus está muy por encima de los modelos de blindajes vendidos a nobles diletantes y a grupos mercantiles. El blindaje Ignatus lo producen cualificados artesanos Mechanicus para el propósito expreso de equipar a los agentes de la Inquisición. Muchos Inquisidores militantes se equipan con blindaje Ignatus, protegiendo su cuerpo con ceramita igual que protegen su alma con fe.

Tabla 6-3: Blindajes

Nombre	Localizaciones Protegidas	PB	Peso	Disponibilidad
Caparazón de Soldado de Asalto "Kasrkin" modelo Cadiano	Todas	6	15 kg	Muy Rara
Caparazón de Juez modelo Hydraphur	Todas	5	15,5 kg	Muy Rara
Servoarmadura modelo Ignatus	Todas	8	65 kg	Extremadamente Rara

Igual que cualquier servoarmadura, el blindaje Ignatus consiste en una ingeniosa fusión de gruesas placas de ceramita protectora y un complejo sistema muscular movido por electricidad, compuesto de fibras que aumentan la fuerza y movimientos del usuario. Esta tecnología es tan milagrosa que quien lleve una servoarmadura puede moverse y luchar como si no soportase ningún peso, los sistemas augmeticos de su traje compensan por completo el volumen y peso del blindaje.

La Servoarmadura Ignatus ofrece los siguientes beneficios:

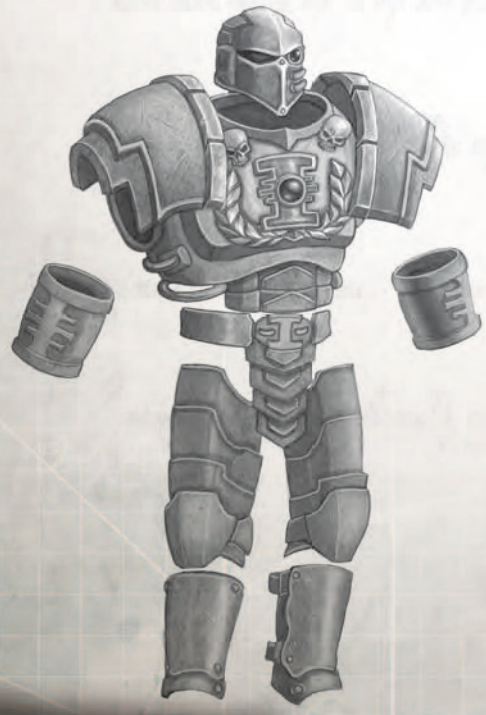
El casco contiene visor fotosensible de Buena Calidad (que proporciona el Rasgo Visión en la Oscuridad e inmunidad a granadas de fogonazo fotónico), microcomunicador, y auspex integrado. Estos dispositivos pueden controlarse hablando con el espíritu máquina del blindaje, o comunicándolo directamente mediante una conexión cerebral, MIU, o dispositivo similar.

Cuando el casco está puesto, el traje tiene un sistema de soporte vital autónomo que permite al portador ignorar atmósferas tóxicas y gases, e incluso sobrevivir bajo el agua o en el vacío. Funciona mientras el blindaje tenga energía.

Mientras el usuario lleve el traje entero (incluyendo casco), gana +20 a Fuerza y +1 a su valor de movimiento. Mientras esté usando al menos el pectoral, la mochila, y las perneras, su tamaño se incrementa un grado (ver página 332 del Libro Básico de **Dark Heresy**).

El traje tiene una mochila de energía integrada que puede durar cinco días de combate continuo (si la servoarmadura no se usa en combate, su fuente de energía puede durar mucho más tiempo). Si el blindaje se queda sin energía, se convierte en una rígida tumba, y el usuario debe hacer una **Prueba Infernal (–60) de Fuerza** solo para moverse. El espíritu máquina del casco abre los respiraderos de forma automática antes de apagarse, para que su portador no se asfixie.

Las primeras servoarmaduras son de la época de las Cruzadas del Dios-Emperador para reclamar la galaxia, y muchas se han guardado durante siglos o milenios, más como reliquias que como equipo. El blindaje Ignatus no es una excepción, y no es raro ver trajes con iconos religiosos, inscritos con runas sagradas de protección, o incrustados con sutiles sistemas defensivos.



A la Servoarmadura Ignatus suelen incrustarle Protecciones Hexagrámicas, aumentando su rareza un grado. Estas protecciones proporcionan un +20 a cualquier prueba para resistir poderes o ataques psíquicos, y dobla los PB del blindaje contra ataques psíquicos que causan daños directos. Las Armas de Disformidad (y dispositivos similares) no ignoran los PB del blindaje con Protecciones Hexagrámicas.

CAMPOS DE FUERZA

A pesar de los beneficios del blindaje personal, las situaciones no siempre permiten a un Agente del Trono usar equipo completo de combate. Además, hay una gran cantidad de armas diseñadas para atravesar incluso la servoarmadura más gruesa.

Los campos de fuerza ofrecen un nivel completamente distinto de protección. Tienen la ventaja de ser pequeños y fácilmente ocultables, y son capaces de detener los ataques más poderosos. Cada uno es también una reliquia de siglos o más de antigüedad, y son terriblemente difíciles de recrear por los Tecnosacerdotes. Por lo que sólo se conceden a los miembros más valiosos del Imperio; oficiales de la Guardia Imperial, Maestros de Capítulos del Adeptus Astartes, y altos rangos de los Sagrados Ordos.

Tabla 6-4: Campos de Fuerza

Nombre	Nivel de Protección	Peso	Disponibilidad
Campo Reflector (modelo Lathe)	30	0,5 kg	Muy Rara
Rosarius (Maccabien)	50	0,5 kg	Extremadamente Rara
Icono del Justo (Matademonios)	55	0,5 kg	Casi Única
Bloqueador Nulo (modelo Lathe)	60†	0,5 kg	Extremadamente Rara

†Protege solo contra poderes psíquicos.

Reglas de los Campos de Fuerza

Un personaje sólo puede beneficiarse de un campo de fuerza a la vez, sin importar el número de campos equipados. Cuando un personaje con un campo de fuerza activo es atacado, tira d100. Si el resultado es menor o igual al nivel de protección del campo, el ataque es anulado y no tiene ningún efecto sobre el personaje (aunque el ataque puede causar impacto en los alrededores del personaje o a personajes cercanos, como las armas con la Propiedad Explosión).

Los campos también se pueden sobrecargar. Compara el resultado del d100 en la tabla siguiente. Si el resultado es menor o igual al número de la lista, el campo está sobrecargado y deja de funcionar hasta que es recargado o reparado (lo que requiere el Talento de Recarga de Lumen o un éxito en una **Prueba Muy Difícil (–30) de Competencia Tecnológica**).

Tabla 6-5: Sobrecarga de Campos de Fuerza

Calidad del Campo	Resultado de Sobrecarga
Mala	01–15
Normal	01–10
Buena	01–05
La Mejor	01

Campo Reflector modelo Lathe

Los dispositivos de campo reflector son utilizados por personal de alto rango y agentes Imperiales de confianza de todo tipo. No menor que un cargador de pistola, dispersa la energía de un ataque por la superficie total de efecto del campo. Son visibles cuando están activos, ya que rodean al usuario con un brumoso resplandor de luz, que los hace fácilmente detectables con baja iluminación o por la noche.

Rosarius Maccabien

Más que un simple proyector de campo, un Rosarius es un icono del Credo Imperial, y suele confiarse a los más altos funcionarios de la Eclesiarquía. El Rosarius parece una estilizada cruz de adamantina u otro metal denso y duradero, con una joya o símbolo de la Eclesiarquía en el centro. Se lleva al cuello o a la cintura en un rosario de cuentas. Sin embargo, en cada uno hay un potente mecanismo de campo. El Rosarius Maccabien se llama así porque cada uno lleva una pequeña esquirla de piedra de los cimientos de ese mundo sagrado.

Un Rosarius no emite el brillo de los Campos Reflectores. Sin embargo, convierten parte de la energía en luz visible, haciendo que lancen destellos y chispas cuando son golpeados. También son un icono sagrado, lo que significa que no soportan el toque de los viles enemigos de la humanidad. Un Rosarius Eclesiárquico siempre se sobrecarga con un resultado de 20 o inferior en manos de un sirviente de los Poderes de la Ruina, demonios, extraterrestres, o herejes.

Icono del Justo, Matademonios

Al igual que un Rosarius, los Iconos del Justo son a la vez poderosos campos de fuerza y símbolos del Ordo Malleus. Se les concede a los cazadores de demonios más habilidosos del Ordo, para ayudarles en su labor. A menudo se crean con la forma del sello Inquisitorial, aunque también son populares pequeños martillos e iconografías del Dios-Emperador.

Cada Icono del Justo está bendecido con protecciones y escudos sagrados contra demonios, hasta el punto de que los poderes maléficos no soportan tocar el campo generado. Siempre que una criatura con el Rasgo Demoníaco ataca a quien lleva un Icono del Justo, el atacante sufre un –10.

Bloqueador Nulo, modelo Lathe

Estas pequeñas cajas de color negro mate no llaman la atención. Sin embargo, están construidas con cerámicas psico-inertes, y llenas de delicados circuitos que, al menos en parte, generan el mismo efecto que un intocable. Son entregados a miembros de la Inquisición para proporcionarles protección contra psíquicos y oponentes de la disformidad. Pueden llevarse alrededor del cuello o fijarse en la armadura, pero solamente pueden proteger a una persona.

Los bloqueadores nulos se comportan como cualquier otro campo, excepto que su habilidad sólo se aplica contra poderes psíquicos. Cuando el usuario se ve afectado directamente por un poder psíquico, puede hacer que su campo lo proteja. Si tiene éxito, el poder no tendrá efecto sobre él. Por supuesto, el campo es inútil contra ataques indirectos de poderes psíquicos, como lanar una gran roca con Telequinesis.

Equipo

Los Agentes del Trono tienen acceso a muchos otros extraños e incluso arcaicos dispositivos que pueden ser útiles para ellos. Estos pueden ser acumulados por la Inquisición, el Adeptus Terra, o incluso cultos y organizaciones menos conocidos.

Distintivo del Cargo

Solo los Inquisidores pueden llevar la Insignia Inquisitorial, pero el Cónclave Calixiano ha adoptado el hábito de entregar a Agentes Inquisitoriales de confianza un distintivo del cargo para identificarlos bajo la autoridad de los Sagrados Ordos. Según la necesidad de mantener el secreto y la sutileza, pueden tomar la forma de un distintivo codificado genéticamente con credenciales, un electrotatuaje ocultable en un brazo o el torso, o incluso un mensaje grabado físicamente en la mente del Agente del Trono. En cualquier caso, estos símbolos de autoridad son difíciles de falsificar y aún más de refutar.

Sea cual sea la forma del distintivo, demuestra que quien la lleva es un agente de la Santa Inquisición, con los derechos y responsabilidades que conlleva. Sin embargo, no es la Insignia de un auténtico Inquisidor. Cuando un Agente del Trono obtiene su Distintivo del Cargo, puede elegir su aspecto.

Mochila de Energía/Munición

La mochila de energía/munición está diseñada para conceder al usuario munición extra para su arma personal en misiones de larga duración (o cuando no quiera malgastar tiempo recargando). La mochila de energía se lleva como una mochila

Tabla 6-6: Equipo

Nombre	Peso	Disponibilidad
Conexión Cerebral	—	Común
Dispositivo Centinela	12 kg	Casi Única
Distintivo del Cargo	—	Casi Única
Mascara de Espía Vindicare	2 kg	Casi Única
Mochila Antigravedad	20 kg	Escasa
Mochila de Energía/Munición	15 kg	Común
Rastreador de Objetivos	—	Muy Rara
Traje de Sigilo Vindicare	5 kg	Casi Única

normal, pero tiene la mitad de espacio. La otra mitad contiene la carga de munición. Para las armas de energía, ésta es una fuente adicional de energía, los lanzallamas tienen grandes tanques de prometio, mientras que las armas de proyectil tan sólo tienen montones de munición de bólter o ametralladora. En todo caso, las cintas de munición o cables de energía conectan la carga de munición al arma del portador.

Una mochila de energía/munición sustituye la capacidad de munición normal de un arma. Muchas pistolas, armas básicas y armas pesadas portátiles pueden usarlas, sin embargo hay algunas excepciones. Por ejemplo, la munición para muchos Lanzadores es demasiado grande y difícil de manejar para suministrar mediante cintas de munición, y las armas pesadas extremadamente potentes, como el cañón láser portátil podrían agotar cualquier mochila, excepto las más grandes o avanzadas con un solo tiro. La capacidad de munición depende de la munición usada. Una mochila de energía puede conceder 300 disparos para armas Láser (excepto rifles y pistolas infernales de alta potencia, que gastan dos cargas por cada tiro), 80 disparos para armas de Fusión y de Plasma, 200 cartuchos para armas Bóltes y PS, o 60 disparos de armas Lanzallamas.

Conexión Cerebral

Las conexiones cerebrales y otros dispositivos similares son comunes en el Imperio, donde el uso de la tecnología para mejorar (o reparar) la forma humana es algo normal. Una conexión cerebral está instalada en el cráneo, y conecta con el cerebro mediante docenas de cables y electrodos. El otro extremo es el 'enchufe', que se conecta a los dispositivos.

La conexión cerebral permite conectar con dispositivos que requieren una interfaz mental directa. Muchos dispositivos electrónicos pueden modificarse para funcionar con conexiones cerebrales, lo que permite usarlos manteniendo las manos libres (normalmente auspex y otros dispositivos de detección, cogitadores o servidores extremadamente simples).

Mochila Antigravedad

Las mochilas antigravedad son el método favorito de la Guardia Imperial para desplegar tropas de élite en asaltos aéreos. Cada 'mochila' es un dispositivo que se usa del mismo modo que un paracaídas, con dos generadores antigravedad montados a los lados. Aunque estos generadores no son tan ponentes como para volar con ellos—a diferencia de las mochilas de salto—frenan el descenso hasta una velocidad segura, la mayoría de las veces. Por lo general, las reservas de energía de la mochila se agotan tras un salto, y deben recargarse antes de reutilizarse.

Las mochilas antigravedad están programadas para activarse a cierta distancia del suelo, Normalmente cientos de metros. Cuando la mochila se activa, tira 1d10. Con un resultado de 1, la activación falla. El usuario puede hacer una **Prueba Ordinaria (+10) de Agilidad** para alcanzar el interruptor de emergencia y encenderlo manualmente. Mientras se realiza esta prueba, el usuario cae 100 metros.

Una vez activada, el usuario cae al suelo con relativa lentitud, aunque es un blanco indefenso durante ese tiempo. Una mochila antigravedad necesita un mínimo de 50 metros para activarse y frenar al usuario hasta una velocidad segura.

Dispositivo Centinela

El Dispositivo Centinela es un sensor avanzado, que combina sensores de movimiento y calor, con sistemas de identificación de objetivo. Mediante los milagros de las antiguas tecnologías, el dispositivo es del tamaño de una mochila normal, aunque tiene antenas y lentes que sobresalen por encima de los hombros.

La información concedida por este increíble dispositivo no puede mostrarse en una simple pantalla. En su lugar, es cargada directamente en el cerebro del usuario mediante una conexión cerebral. Esto tiene el peligro de sobrecargar la mente del usuario con datos. Sin embargo, los que pueden dominar el Dispositivo Centinela obtienen una mayor conciencia de su entorno imposible de imitar con dispositivos Auspex corrientes, son capaces incluso de rastrear objetivos a través de objetos sólidos.

El Dispositivo Centinela debe llevarse en la espalda, y sólo podrá usarse por personas con una conexión cerebral, interfaz MIU, o un dispositivo similar que permita a la Matriz conectarse directamente al cerebro. Cuando se activa, el usuario debe hacer de inmediato una **Prueba Ordinaria (+10) de Voluntad**. Puede usar la Matriz en cualquier caso, pero fallar significa que sufre 1d5 niveles de fatiga.

El Dispositivo Centinela tiene una batería de 10 horas. Mientras esté conectado a ella, obtiene +30 a las Pruebas de Perspicacia, Sentidos Antinaturales a 50 metros, puede 'ver' en 360 grados, y detecta objetivos tras paredes, maleza, árboles y otros obstáculos. Paredes sólidas de al menos un metro de espesor (sin aperturas) bloquean el Dispositivo. El usuario puede usar el dispositivo para 'fijar' un objetivo específico como Media Acción (o puede cargar una lectura biométrica específica en el Dispositivo, en cuyo caso lo 'fija' automáticamente). La matriz puede realizar un seguimiento de ese objetivo hasta 100 metros, y siempre distingue a este objetivo.

Rastreador de Objetivos

Muy raros y reservados a las fuerzas de élite del Imperio, los rastreadores son miras que contienen cogitadores en miniatura directamente conectados con su arma. Estos aparatos bloquean su arma de fuego cuando apuntan directamente a alguien a quien reconocen como un aliado, por lo que es literalmente imposible para el usuario disparar a sus compañeros en la confusión del combate.

Un Rastreador de Objetivos puede cargar los perfiles de hasta 10 aliados (un proceso que requiere 10 minutos y una **Prueba Rutinaria (+20) de Competencia Tecnológica**). Una vez el perfil de un aliado se carga en el rastreador, el arma adjunta no puede disparar a ese aliado. Incluso si le apunta directamente, el arma tan solo no dispara. Esto significa que el usuario puede disparar en combate cuerpo a cuerpo donde participen aliados y no sufrirá penalizadores a su prueba de HP. Ningún disparo acertará a nadie cuyo perfil esté cargado en el rastreador.

Los rastreadores son miras, y sólo se puede unir una mira al arma cada vez. Cualquier arma de tipo pistola, básica, o pesada puede equiparse un Rastreador de Objetivos, mientras no tenga la Propiedad Lanzallamas, Explosión, u otras similares. Instalar un rastreador requiere algunas modificaciones en el arma, en forma de alambres, circuitos, una hora, y una **Prueba Complicada (–10) de Competencia Tecnológica**.

Mascara de Espía Vindicare

Otorgada a Asesinos Imperiales del Templo Vindicare, este sistema es increíblemente avanzado y sofisticado. Se dice que el diseño de la Máscara de Espía es poco conocido, incluso por los Tecnosacerdotes de Marte. La máscara de espía contiene cartuchos de alimento y agua concentrados para operaciones largas, y un sensor multi-canal de comunicación (vox e imagen) para el monitorear comunicaciones enemigas. Su principal característica es una visera de amplio espectro, la cual puede detectar calor y fuentes de energía a distancias enormes.

La máscara incluye integrados Auspex, magnoculares de alta calidad, visor fotosensible de buena calidad (que concede al portador el Rasgo Visión en la Oscuridad y le hace inmune contra granadas de fogonazo fotónico), pictograbador, reciclador de aire, y vocotransmisor. Además, puede repetir cualquier Prueba fallida basada en Percepción, y no considera al objetivo a un rango de distancia adicional al disparar contra un blanco protegido por Cameleonina.

Se debe señalar que el equipo de un asesino Vindicare está a menudo codificado genéticamente para esa persona y no otra, y que se necesitaría un gran esfuerzo—y una **Prueba Muy Difícil (–30) de Competencia Tecnológica y Medicae**—para ajustar la codificación genética para otro usuario.

Traje de Sigilo Vindicare

Este artículo de parece una malla negra mate, especialmente preparada para un Asesino. El Templo Vindicare tiene un pacto de larga duración con el Adeptus Mechanicus para elaborar estos exquisitos trajes, cada uno de ellos combina los materiales enlazados de la Camaleonina con una versión compleja de 'sintepiel'. Estos materiales se unen al cuerpo del asesino, mejorando sus reflejos y protegiéndolo de venenos, gases, y otros peligros del campo de batalla. Cada traje es flexible y silencioso, permitiendo al asesino moverse con toda libertad, mientras sigue manteniendo sus propiedades protectoras.

El Traje de Sigilo no puede usarse bajo otra armadura. Proporciona 3 puntos de Blindaje a todas las localizaciones e incorpora las ventajas de la sintepiel. El Traje de Sigilo concede un +10 a las Pruebas de Esquivar y a las pruebas de Resistencia contra cualquier tipo de toxina, y un +20 a las Pruebas de Esconderse y Movimiento Silencioso. El usuario puede hacer una prueba de esconderse como Media Acción en vez de una Acción Completa, y puede hacerlo incluso mientras es observado. Si el usuario permanece inmóvil, cuenta como a un rango de distancia más lejos para todos los ataques a distancia contra él. El Traje de Sigilo hace al portador invisible al Rasgo Visión en la Oscuridad, sensores infrarrojos y de supersentidos de todo tipo. Este objeto es fabricado de La Mejor Calidad.

Cabe señalar que el equipo de un Asesino Vindicare suele estar codificado genéticamente para esa persona y no otra, y se necesita un gran esfuerzo—y una **Prueba Muy difícil (–30) de Competencia Tecnológica y Medicae**—para ajustar el código genético para otro usuario.

Tabla 6-7: Munición Inusual

Nombre	Disponibilidad
Cartuchos de Escopeta de Ejecutor	Muy Rara
Balas Exitus	Casi Única
Balas de Fuego Infernal Exitus	Casi Única
Balas Rompe Escudos Exitus	Única
Balas Turbo Penetradoras Exitus	Única

MUNICIÓN INUSUAL

A continuación se muestra una selección de municiones inusuales a veces adquiridas (y usadas) por Agentes del Trono.

Cartuchos de Escopeta de Ejecutor

Estos cartuchos raros y especializados (cuyo uso suele estar limitado a los niveles superiores, tales como Jueces y miembros importantes de los Castigadores y los Mortiurgos del Adeptus Arbites) contienen sistemas de propulsión y estabilización en miniatura, lo que permite al cartucho fijar y rastrear su objetivo. Los mecanismos que logran esto son poco conocidos y muy difíciles de replicar, y por eso permanecen en el ámbito de los Magos del Munitorium que los proporcionan a los Arbites con sus armas autorizadas.

Efectos: El arma pierde la Propiedad Dispersión, pero añade +4 al Daño y +1 a Penetración. Las Pruebas de Habilidad de Proyectiles para disparos que fallen a distancia corta o normal se pueden repetir, y el valor defensivo de cualquier cobertura del objetivo se ignora. Al disparar cartuchos de Ejecutor, el arma no puede ser usada en Ráfaga Semiautomática o Automática.

Armas: Escopeta, Escopeta Corredera, Escopeta de Combate.

Munición Exitus

Toda la munición Exitus (incluyendo la especial) contiene cogitadores en miniatura con espíritus de dirección que los hacen casi imposibles de evitar. Cualquier intento de Esquivar un disparo de un rifle o pistola Exitus sufre un –20.

La munición Exitus también puede ser programada para autodestruirse. Las balas se desintegran, se consumen como destruidas por un virus, y no dejan rastro.

Munición Exitus Especial

A los Asesinos Vindicare se les suele dar un conjunto de munición especial al enviarles a una misión. Estos cartuchos inusuales son muy raros, cada uno es extremadamente difícil y tarda mucho tiempo en ser creado. Por ello, al asesino se le suele dar un solo cartucho de cada tipo. A veces se les dan en su lugar otros cartuchos especiales (como hyphosphus incendiarias).

La munición descrita a continuación sólo podrá usarse con el Rifle Exitus y la Pistola Exitus.

Balas Rompe Escudos

Estas balas son especialmente tratadas con una impronta cargada psíquicamente, y contiene un complejo circuito anti-fase que incluso el Mechanicus apenas comprende.
Efectos: La munición ignora el Rasgo Demoníaco, y cualquier protección de Poderes Psíquicos o cualquier Campo. Cuando esta bala impacta a un objetivo que usa un Poder Psíquico protector y/o un objeto con la Propiedad Campo, ese Poder Psíquico y/o Campo deja de funcionar durante 1 Asalto.

Balas de Fuego Infernal

Las balas de Fuego Infernal causan devastadores efectos sobre la materia orgánica—su núcleo se llena con un vial de ácido mutagénico. Miles de micro-agujas penetrantes inyectan al objetivo con este ácido en caso de impactar, devorando carne y metal por igual a una velocidad espantosa.
Efectos: El arma causa +1d10 de daño y puede causar Furia Virtuosa con cualquier resultado de 9 o 10 al calcular el daño. Además, el arma gana la Propiedad Desgarradora.

Balas Turbo Penetradoras

Las balas turbo penetradoras son agujas fluctuantes selladas magnéticamente con una cobertura de adamantina lanzadas a hipervelocidad. Estas balas son conocidas por poder perforar casi cualquier armadura, y la cobertura causa estragos a cualquier objetivo, a menudo por los efectos secundarios de atravesar su estructura molecular.
Efectos: El arma añade +2d10 de daño y +5 a su Penetración. Además, el arma ignora cualquier aumento de la Bonificación por Resistencia de un objetivo por el Rasgo Resistencia Antinatural (pero no ignora el Rasgo Demoníaco, ni la Bonificación por Resistencia asociada a ese rasgo).

IMPLANTES Y MEJORAS

Mecadendrita Cortador de Plasma

Los cortadores de plasma son herramientas industriales diseñadas para cortar el metal más grueso y placas de ceramita con fuego concentrado y ardiente. Los Tecnosacerdotes encuentran estos dispositivos muy útiles en el transcurso de sus tareas, y a menudo los unen a mecadendritas modificadas. En situaciones desesperadas, pueden sobrecargarse para ser usados como armas improvisadas pero mortales.

Un cortador de plasma es una mecadendrita alimentada mediante hidrógeno fotónico termo-almacenado. Puede cortar un metro de recubrimiento de adamantina de hasta 20cm de espesor por minuto (un material más fino podría cortarse más rápido). Además, un Tecnosacerdote con esta mecadendrita puede aumentar su potencia superando la tolerancia de seguridad para usarla como arma. El Tecnosacerdote puede usar la mecadendrita gastando su Reacción del asalto, o como Media Acción de Ataque en su turno (siempre y cuando la mecadendrita sólo realice un ataque por asalto). Cuando se usa para realizar un ataque, la mecadendrita tiene los atributos de una Pistola de Plasma modelo Ryza (ver página 140) con un alcance de 10 metros y sin posibilidad de disparar a Potencia Máxima.

El cortador de plasma puede operar durante 20 minutos de corte, o puede realizar 40 disparos antes de tener que recargar. Se aplica el Talento Uso de Mecadendrita (Arma) para esta mecadendrita.

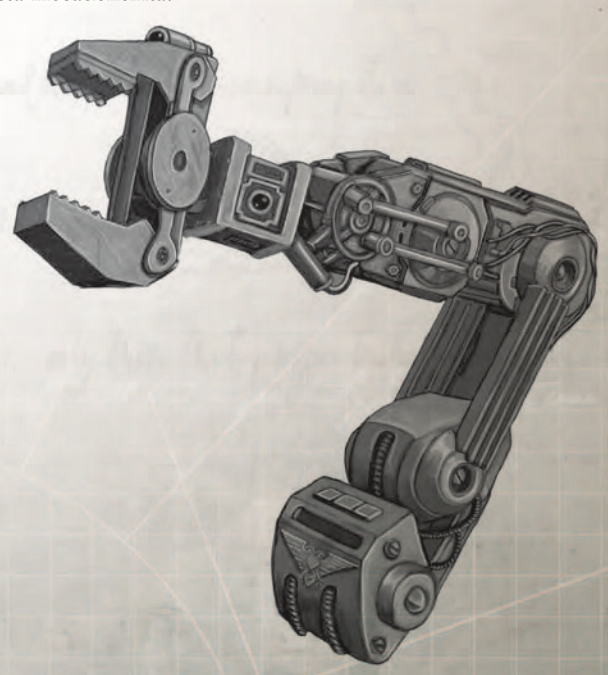
Servo Brazo

Los adeptos del Mechanicus trabajan con maquinaria pesada u otros dispositivos enormes—como los Ingenieros de la Guardia Imperial—que a menudo requieren de mover y manipular pesos muy por encima de lo que una estructura de carne podía soportar. Por lo tanto, pueden instalar servo brazos en sus cibermantos.

Los servo brazos son versiones mucho más fuertes de las mecadendritas con manipulador, y aunque ambas se montan sobre el hombro, un servo brazo construido adecuadamente cuenta con sistemas de estabilización y soporte que funcionan a través del cuerpo del Tecnosacerdote. Aunque sirven para la misma función, un Tecnosacerdote con un servo brazo (y los refuerzos y sistemas adecuados) puede levantar un lado de un Rhino para reparar un enlace de rodamiento roto.

El servo brazo es una mecadendrita anclada al hombro que se puede extender 1,5 metros. Al usarlo, el Tecnosacerdote usa el valor de Fuerza del brazo (65 con Fuerza Antinatural (x2)) en lugar del suyo propio (este valor no puede aumentar o disminuir mediante dispositivos o habilidades que afecten a la fuerza del Tecnosacerdote). El miembro está equipado con mandíbulas o pinzas para agarrar y aplastar que le permiten recoger y alzar objetos pesados o anclarse a sí mismo a un punto de anclaje como una Acción Libre. Además, el servo brazo se puede usar como arma improvisada. El Tecnosacerdote puede usar esta mecadendrita con su Reacción del asalto, o como Media Acción de Ataque durante su turno (mientras la mecadendrita sólo haga un ataque por asalto). Este ataque usa la Habilidad de Armas del Tecnosacerdote con un –10, y causa 2d10+12 (I) de Daño con Penetración 2.

Se aplica el Talento Uso de Mecadendrita (Herramienta) para esta mecadendrita.



Sirviendo a la Inquisición

La Misión Sagrada

•

Sanciones

•

Portadores del Sello

•

Facciones

•

Convertirse en un Inquisidor

•

La Insignia Inquisitorial

•

Los Ordos

•

Interacción

Capítulo VII: Sirviendo a la Inquisición

Tan grande ha sido la naturaleza calamitosa de estos tiempos, y tal es la maldad de los herejes, que no ha habido nunca nada tan claro en nuestra declaración de fe; nada que, por instigación del enemigo de la raza humana, no haya sido contaminado por algún tipo de error. Por esta causa, la santa Inquisición ha tenido especial cuidado en condenar y excomulgar los principales errores de los herejes de nuestro tiempo, y en ofrecer y enseñar la verdadera doctrina Imperial; incluso en cómo ha condenado, excomulgado, y decretado.

–Declaración del Mandato Inquisitorial, representante Inquisitorial, Senatorum Imperialis.

Durante los largos, oscuros y sangrientos milenios que el Imperio ha resistido, han existido hombres y mujeres capaces de emprender cualquier acción necesaria para asegurar la supervivencia de los Dominios del Dios-Emperador de la Humanidad. Algunos dicen que quienes llevan esta carga caminan a la sombra del propio Emperador, permaneciendo apartados, pacientes, y aun así, igual que el Salvador de la Humanidad, unieron los mundos ignorantes y dispersos del Hombre durante la Gran Cruzada. Otros creen que estos individuos vinieron después, mucho después de que la gloria de la Gran Cruzada fuera abatida por el cataclismo galáctico de la Herejía de Horus. Con toda probabilidad, la verdad está enterrada bajo el polvo de los eones, o sellada en bóvedas a las que no se permite entrar, bajo pena de muerte.

La Inquisición, o por darle uno de sus muchos títulos arcaicos, las Sagradas Órdenes de la Inquisición del Emperador, es una de las más poderosas y secretas instituciones del Imperio. A diferencia de los brazos militantes del Adeptus Terra, como la Guardia Imperial y la Armada Imperial, los Inquisidores no combaten a sus diversos enemigos aplicando el poder militar. En cambio, la Inquisición usa a personas de habilidad y devoción sin igual para encontrar signos de los actos de enemigos de la Humanidad: el enemigo interno, el enemigo externo, y el enemigo más allá. Una vez descubierto, el enemigo es erradicado de acuerdo con los métodos y el capricho del Inquisidor y de la naturaleza de la amenaza. Unos son enfrentados en combate singular, mientras que otros son convertidos por completo en polvo al declarar cruzadas, donde millones de guerreros del Imperio dan sus vidas para que miles de millones puedan vivir.

Nadie puede decir cuantos Inquisidores hay en el Imperio, ya que mientras algunos tratan sus asuntos abiertamente, otros se mueven en silencio en las sombras, y nunca revelan su verdadera identidad. Muchos mundos, de hecho muchos sectores, podrían no ser nunca visitados por un Inquisidor, al menos que sepan los gobiernos planetarios y autoridades del sector. Otros, el Sector Calixis sería un buen ejemplo, serán anfitriones de un gran número, por su ebullición de herejía, corrupción y guerra.

LA MISIÓN SAGRADA

"Me acusa de ser un loco. ¿Qué derecho tiene para juzgar qué es sensato y qué no lo es? He luchado contra sombras que ni te imaginas. He visto caras que se ríen de ti en tus pesadillas. He sentido el aliento fétido que sale de la boca del infierno mismo. He oído voces silenciosas que hacen que tu columna vertebral hormiguee de miedo. He entrado en reinos entre los mundos donde no hay tiempo o lugar. Me he enfrentado con criaturas cuya visión haría arder hasta el núcleo de tu alma. He superado horrores que congelan con la mirada y llaman al terror irracional. Me he enfrentado a la muerte cara a cara y espada con espada. He mirado a los ojos de la locura y me he encontrado con su mirada que todo lo consume. He hecho todo esto por ti; para tu protección y la garantía de un futuro para la Humanidad. Y aún me acusas de ser un loco, tu, cuya cordura nunca ha sido probada tan duramente. ¿Qué derecho tiene a llamarme hereje y blasfemo quien no ha escuchadodo el susurro de los dioses oscuros? Eres débil. Vulnerable. Humano en tu fragilidad. Yo soy fuerte, pero aún me juzgas por mis pecados, ustedes son los verdaderos pecadores. Sólo los locos tienen la fuerza suficiente para prosperar; y sólo aquellos que prosperan juzgan realmente lo que es sensato."

–Inquisidor Felroth Gelt

La misión que lleva a cabo la Inquisición tiene un gran alcance, pero está mal definida. Hay pocos límites a sus poderes, lo que significa que pueden reaccionar a las amenazas como mejor se adapte la situación en la mente del Inquisidor en el acto. Además, la Inquisición es, al menos formalmente, una organización muy plana, con pocos rangos oficiales. Todo esto es necesario para que la Inquisición pueda tomar cualquier acción necesaria para asegurar la existencia del Imperio del Hombre.

El mandato de la Inquisición no conoce límites formales y poco prácticos. Si un Inquisidor descubre una secta a los dioses proscritos entre la población de una colmena, tiene el poder para convertir toda la estructura en cenizas, si lo considera necesario. Si un Inquisidor descubriese un gobierno planetario bajo la esclavitud de xenos devora-mentes, aún estaría dentro de los límites de su autoridad instigar el sacrificio de la clase gobernante del mundo entero. El mandato de la Inquisición le permite realizar cualquier acto, no importa como de despiadado sea, para proteger el futuro de la Humanidad.

Las amenazas al Imperio son múltiples, desde las desastrosas consecuencias de desatender el control de psíquicos emergentes, hasta confraternizar con alienígenas.

Rebelión

"Manténlos hambrientos, manténlos cansados, manténlos heridos. Aliméntalos, cuídalos, ayudalos, y su agradecimiento será la traición."

–Duke Khalanak (depuesto), en el sutil arte del gobierno.

El Imperio está acosado por guerra en todos sus frentes. De forma trágica, la mayoría de la sangre derramada es humana, mientras hermanos se vuelven contra hermanos en la lucha por la supervivencia. Los disturbios civiles son suprimidos sin piedad donde aparecen; los gobiernos de muchos mundos están mal equipados para defenderse si la población toma las armas contra un régimen opresivo. Las razones de tales alzamientos son muchas y variadas, desde el hambre hasta la injusticia. Esas condiciones son normales en muchos mundos del Imperio, y así la rebelión es algo común. Estos alzamientos suelen ser dirigidos por líderes carismáticos, capaces de llegar a los corazones de miles, o millones de personas. Bajo la influencia de estos líderes, las masas se levantan, derribando los símbolos del poder opresor, y matando a quienes los han gobernado durante tanto tiempo. En poco tiempo, la anarquía prevalece, y cae la productividad del mundo. A no ser que esos líderes puedan imponer un nuevo orden, los diezmos del mundo sufren y, ya sea en un año o un siglo, la retribución del Imperio está próxima.

La respuesta de la Inquisición a una rebelión normalmente es rápida y brutal. Los instigadores son asesinados, o capturados para ser ejecutados públicamente para sofocar la rebelión. Después del evento, es probable que el Inquisidor busque respuestas sobre cómo se ha permitido que esto ocurra, y puede seguir una incansable investigación. La investigación del Inquisidor puede poner en relieve la debilidad e incompetencia de parte de la estructura de un gobierno planetario, lo que lleva a juicios y ejecuciones públicas. La culpa puede incluso estar en la cima del gobierno, siendo ejecutado el Comandante Imperial del mundo como ejemplo para quien lo sucederá.

En ocasiones, sin embargo, se puede permitir que ocurra una rebelión, o tal vez la propia Inquisición se encuentra tras los acontecimientos. Tal cosa puede ocurrir cuando un Inquisidor decide que el gobierno de un mundo debe ser sustituido, pero no tienen los recursos inmediatos para lograrlo. Quién sabe cuántos demagogos carismáticos han sido Inquisidores o sus agentes, prometiendo la liberación de los oprimidos de un gobierno corrupto y dirigiendo a las masas en la revolución.

En otras ocasiones, la rebelión puede producirse antes de que ninguna institución fuera del mundo lo sepa. El Imperio es tan vasto, y las comunicaciones tan asediadas por la naturaleza caprichosa de la astro-telepatía, que el Adeptus Terra puede no oír nada sobre el evento. Mientras los diezmos sigan viniendo, el Imperio puede no tener razón para sospechar que algo va mal. E incluso si tal evento llama la atención del Imperio en general, y posteriormente se ordena una investigación Inquisitorial, puede decidirse que no hay ninguna razón para volver al régimen anterior.

Secesión

"En verdad se dice que el Imperio es mucho más que la suma de sus partes. Sin el humilde Mundo Agrícola, el Mundo Colmena moriría de hambre. Sin el Mundo Colmena, el Mundo Forja caería en silencio. Sin el Mundo Forja, los Mundos Guarnición caerán. Sin los Mundos Guarnición, la Humanidad está perdida. Permite que un solo mundo se deslice entre tus dedos, y todo está perdido. ¿Quién es entonces el traidor? "

–Prefecto Sallanus

Mientras la rebelión describe el alzamiento de la población de un mundo contra el gobierno legítimo de ese mundo, la secesión describe la rebelión de un gobierno contra el propio Imperio. El Imperio ejerce muy poca influencia sobre la forma en que un mundo se gobierna, siempre que entreguen los diezmos y la fidelidad se mantenga, y pocos Comandantes Imperiales tienen alguna razón para soñar con la independencia del control de Terra. Sin embargo, algunos gobernadores planetarios se obsesionan tanto con su propio sentido del destino que cometen el más terrible de los crímenes—la secesión del Imperio y el mando del Adeptus Terra.

Tal crimen no puede quedar impune, cada año el Imperio pierde incontables mundos en los estragos de la guerra. Aunque siempre se están colonizando nuevos mundos, muchos caen, y lleva siglos que una colonia en un nivel de subsistencia se convierta en, por ejemplo, un mundo colmena productivo. La humanidad sólo puede prevalecer si todos los mundos están unidos contra los horrores de la galaxia. Las plagas de psíquicos sólo pueden contenerse si las Naves Negras del Adeptus Astra Telepathica pueden promulgar sus sacrificios. Un Comandante Imperial que renuncia a la fraternidad de los mundos sabe que no habrá cuartel ni piedad por parte de la Inquisición. Su descendencia es erradicada, y su nombre borrado de todos los registros.

La Inquisición mantiene una estrecha vigilancia sobre los Comandantes Imperiales si se sospecha que tienen tal ambición. Con toda probabilidad, se han infiltrado agentes en el personal del gobernador, ocupando puestos clave desde los que un intento de secesión pueda ser aplastado. Si el gobernador es una figura popular entre sus súbditos, la misión puede ser equivalente al suicidio, pues el asesino se ve obligado a escapar de un mundo entero de secesionistas hostiles. En tales casos, la Inquisición puede intentar desacreditar en vez de asesinar al gobernador, volviendo lentamente a su pueblo contra él. A continuación, pueden establecer una sustitución, apoyando la instalación de un líder más flexible y leal al Adeptus Terra.

Hay varios organismos dentro del Imperio que intentan mantener un ojo vigilante sobre esos Comandantes Imperiales que podrían traicionar sus juramentos. Las Ordenes Famulatas del Adepta Sororitas son uno de esos organismos, una de sus muchas tareas es vigilar los linajes de las familias nobles del Imperio. Si cualquier indicio de desviación genética o mancha xenos llega a los oídos de las Órdenes Famulatas, entonces el asunto es rápidamente encargado al Ordo Hereticus y una célula de ejecución es enviada. En muchas ocasiones, por ejemplo, una célula ha regresado de una misión exitosa con el cuerpo de su víctima, que, durante la autopsia, ha revelado la mutación que pretenden ocultar. Sólo la constante vigilancia de las Órdenes Famulatas y su estrecha cooperación con los Buscadores de Brujas aseguran que esas líneas de sangre contaminadas no hereden un día todo el Imperio.

Un organismo de los Ordos Calixis incluso va tan lejos como para intentar predecir o adivinar qué sirvientes del Imperio abandonarán sus juramentos. Estos son los Ocularianos, una facción única del Sector Calixis, que son totalmente absorbidos por la necesidad de controlar el futuro. Los Inquisidores Ocularianos, especialmente los del Ordo Hereticus, se sabe que han ejecutado a Comandantes Imperiales sin pruebas de haber cometido un crimen. Esta facción es tan reservada y paranoica,

Grandes Inquisidores

La Inquisición es una institución de individuos, cada uno en última instancia encargado de la defensa del Imperio. Cómo cada Inquisidor decide seguir el proceso de su misión es ante todo una cuestión de conciencia individual. Por lo tanto, todos los Inquisidores se consideran iguales. Sin embargo, algunos alcanzan el título de 'Gran Inquisidor'. Al igual que en tantos otros aspectos de la Inquisición, no parece haber ningún criterio coherente para tal título y, de hecho, un individuo que en un sector se ha ganado un gran respeto por sus compañeros no puede ser tratado como tal en otra parte. En el Sector Calixis por lo menos, el título de Gran Inquisidor se utiliza más como un término de (a veces a regañadientes) respeto, una aceptación de superioridad e indicación de que la mayor parte de los miembros de los Ordos de Calixis mantienen al Inquisidor en alguna estima. Las palabras de un Gran Inquisidor se tienen en cuenta, incluso entre sus más amargos rivales, ya que hablar en contra de tal individuo puede salir caro para los que se le oponen. El Inquisidor Silas Marr es un ejemplo. Este individuo de los Ordos de Calixis es lconsiderado un Grna Inquisidor por muchos, sin embargo, a pesar de su influencia, hay quienes se niegan a hacerlo.

que sus miembros raramente explican sus acciones—no tienen porqué hacerlo, después de todo, son portadores de la Insignia Inquisitorial. La verdad es que mediante Ætherománcia, Necromancia o cualquiera de una docena de prácticas esotéricas similares, los Ocularianos determinan qué individuo será traidor algún día. Es mucho mejor, según el razonamiento de los Ocularianos, evitar tal traición mucho antes de que pueda florecer, a pesar de las consecuencias inmediatas.

Herejía

"¡Te lo advierto, descendiente de la Humanidad! El Universo es un lugar grande y terrible y tú no eres más que una mota de polvo. ¡Pero no dejes que tu aparente insignificancia te ciegue al deber! Horrores sin límites se sientan bajo la fina capa de civilización que la humanidad ha llevado a las estrellas. Oscuros terrores secretos bailan en el límite de la percepción, monstruos ocultos que esperan y traman por su momento a la luz de las estrellas. Cada hombre, mujer y niño del Imperio lleva en sí las semillas gemelas de nuestra derrota. El gen inestable es una bestia mutante esperando entrar en erupción, el pensamiento inestable de un Evidente Hereje. El Mutante lleva su herejía en el exterior, el Traidor esconde la suya en su alma. ¡No confíes en nadie! ¡Teme a todos! Cualquiera de tus compañeros puede llevar a la marca. La Voluntad del Emperador por sí sola no te puede proteger. ¡Debes ser fuerte! ¡Debes unirte a la cruzada y tomar tu lugar en la incesante lucha!"

–Inquisitor Tannenberg, del Ordo Hereticus

Cada mundo en el Imperio mantiene sus propias tradiciones, cultura, dialectos, e idiosincrasia, e incluso las instituciones que abarcan sistemas, sectores y regiones muestran una gran divergencia. Lo qué es herejía en un mundo podría ser normal en otro, con toda clase de extravagantes tradiciones o prejuicios predominando de un mundo a otro.

La herejía, entonces, está en el ojo del observador. Sin embargo, si ese observador es un Inquisidor, un individuo con autoridad ilimitada y activos casi inagotables, entonces la consecuencia de ser declarado hereje puede ser terrible.

Tal vez la acusación más común de herejía sea la blasfemia contra el Emperador. En una galaxia donde el Emperador es venerado de tantas formas distintas como culturas planetarias hay, la blasfemia de uno u otro tipo puede encontrarse a cada paso. Los más fervientes Inquisidores ven herejía allá donde miran, pero la mayoría desarrollan un buen ojo, viendo más allá de las costumbres culturales superficiales, de los fundamentos básicos de la fe de la población. Mientras el núcleo esencial de la fe es consistente—el conocimiento de que el Emperador vive y vela por la Humanidad desde muy lejos—la divergencia masiva de los métodos de culto es considerada normal. Pero cuando los predicadores empiezan a enseñar que el Emperador ha dado la espalda a la Humanidad, suena la alarma. Cuando los demagogos dicen que el Emperador ha muerto, entonces hay que tomar medidas, para que la adoración a otros dioses que no sean el Emperador no eche raíces.

Existen muchos otros tipos de herejía, muchos relacionados con las estructuras y doctrinas que mantienen el Imperio unido como un conjunto de mundos institucionalmente autónomos. Es relativamente raro para la cultura de un mundo independiente el ser etiquetada de herética, tal es la variación entre los mundos. Aquellas instituciones que abarcan todo el Imperio, sin embargo, pueden llegar a ser conservadoras en extremo, exportando sus propias identidades culturales, costumbres, y doctrinas. La herejía dentro del Administratum por ejemplo, podría tomar la forma de un Archi-Supervisor de Documentos que trata de introducir un sistema de catálogo completamente nuevo; la herejía en el Oficio Munitorum podría tomar la forma de un Gran Oficial de Armas que decide cambiar la munición usada por los guerreros de todo un sector. Tales instituciones son muy reaccionarias, siguiendo generación tras generación de procedimiento sin atreverse a cuestionar cómo son las cosas. Estos cambios tienen lugar, pero a un ritmo lento, y siempre como consecuencia de la entropia o la ignorancia. No es raro que Agentes del Trono se involucren en herejías institucionales de las divisiones de los Adeptus Terra, pues a menudo un giro aparentemente insignificante de dogma oculta algo mucho más oscuro y más peligroso para el Imperio.

Corrupción

"La codicia y la avaricia descansan en el corazón del hombre. Ambas deben ser purgadas, ya que sólo la Fe debe residir en su interior."

En esencia, el pecado de la corrupción tiene lugar cuando un individuo, ya sea Comandante Imperial o uno de sus siervos, antepone sus propios deseos a su deber para con el Emperador. Aunque es un concepto simple, la corrupción, al igual que la herejía, es mayor a ojos del observador. Es evidente que el Imperio hierve con corrupción y egoísmo, desde los nobles cuya casa se basa en la esclavitud para mantener su posición, el príncipe mercader que cena licor refinado enviado desde años luz de distancia, mientras los mendigos calles más abajo mueren de hambre. La Inquisición no tiene el lujo de ser desviada por conceptos tales como la igualdad o los derechos. Debe mantener una visión estratégica implacable, concentrándose en los individuos y organizaciones corruptos cuyas actividades amenazan el vasto Imperio.

Comandantes Imperiales que desvían recursos de sus diezmos para engrosar sus propias arcas, líderes de milicia que retienen a sus mejores guerreros con la fundación de un nuevo regimiento de la Guardia Imperial, minería combinada que permite que la producción caiga. Estos son los delitos que, si no son detectados por los órganos de supervisión del Administratum, al final llaman la atención de la Inquisición, porque cada uno tiene una consecuencia y un efecto sobre el Imperio en su conjunto.

Muchos mantienen la Inquisición que la corrupción es un indicador claro de herejía. Renegar por completo de la luz del Emperador toma un gran esfuerzo, incluso coraje de algún tipo, pero en algunos casos el proceso podría darse en pequeños aumentos, sin que el individuo siquiera se diese cuenta. Lo que comienza como una actividad criminal sin importancia con el tiempo podría convertirse en reincidencia a gran escala. Alguien que comercia con objetos robados puede que algún día entre en posesión de objetos malditos, e incluso hallarse bajo su influjo. A veces lo que parece ser una iniciativa criminal relativamente inofensiva es, de hecho, una fachada para las actividades de sectas, rebeldes o incluso xenos infiltrados.

Los agentes de la Inquisición no pueden esperar mantener vigiladas las actividades y organizaciones criminales que florecen por todo el Imperio. En su lugar, deben permitir a los Agentes de la Ley y al Adeptus Arbites hacer su trabajo. Muchos Inquisidores mantienen redes de agentes e informadores dentro de estas, y otras organizaciones, de modo que puedan recibir pronto aviso sobre las acciones de sus enemigos.

SANCIONES

"Ilumina cada sombra, levanta todas las piedras. No dejes dudas, no tengas piedad, mantén tu mano en la ejecución de tu deber. Mostrar clemencia a aquellos que blasfeman contra el Emperador es igual que cometer tal blasfemia tú mismo."

La Inquisición tiene la misión de investigar todas estas cuestiones y muchas más. Muchos Inquisidores se vuelven expertos en una amplia gama de perfiles de misión, pero otros gravitan hacia trabajos de grupos particulares de enemigos. Estos son los Ordos, y son discutidos en profundidad más adelante, ya que los delitos de los enemigos de la Humanidad son muchos y variados. Cuando la herejía, la corrupción o cualquier otro pecado contra el emperador es descubierto, la Inquisición tiene el poder, si no la obligación, de promulgar la venganza del Imperio, para combatir la amenaza y asegurar que nunca se alzará de nuevo. La Inquisición tiene casi ilimitados actos que puede llevar a cabo en el castigo de sus enemigos, pero algunas de las sanciones más comunes se nombran a continuación.

Herejía

"Por tus actos yo te condeno. Por mi mano termino con tu maldad y entrego tu alma al juicio del Emperador."

Muchas investigaciones de un Inquisidor terminan con una ejecución, pero si se trata de una muerte limpia y misericordiosa, o una muerte tortuosa en manos de un Excoriador depende mucho de la opinión del Inquisidor y la naturaleza de los delitos del acusado. Algunos Inquisidores mantienen la opinión de que una confesión completa sin demoras otorga al penal el derecho a una muerte rápida, mientras que otros sostienen que esa muerte no tiene sentido si no viene acompañada del efecto purificador del dolor físico. La Inquisición ha inventado muchas formas terribles e ingeniosas de acabar con la vida de un criminal, desde un dispositivo rápido e indoloro que mata en un abrir y cerrar de ojos, a mecanismos que desgarran y arrancan la piel mientras lo mantienen con vida. La Inquisición ha existido durante diez mil años, quizá más, y ha tenido mucho tiempo para desarrollar los dispositivos más diabólicos imaginables.

Sea cual sea su naturaleza, la ejecución es posible que tenga lugar tras algún tipo de juicio, o al menos al dictar un veredicto. No hay un libro central de ley por el cual los agentes de la Inquisición deban actuar, en su lugar se determina la culpa y el castigo por su propio juicio. Algunos realizan juicios exhaustivos, llenos de ostentación y circunstancia, en los cuales un ejército de oficiales, escribas, secretarios, y archivistas asisten al proceso. Estos juicios pueden durar años, pero a pesar de la apariencia, es poco probable que el acusado tenga alguna posibilidad de refutar las pruebas contra él, a menos

que ocupe un rango elevado. El objetivo de este juicio no es establecer el hecho de la culpabilidad del acusado, sino para descubrirlo en toda su extensión. Decenas, o incluso cientos o miles de testigos desfilan ante el Inquisidor que lo preside, cada uno denunciando al acusado con un testimonio cada vez más ferviente, esperando sin duda no enredarse en la intrincada red de culpa e intriga a sí mismos.

Otros Inquisidores prefieren un proceso menos formal. Una vez establecida la culpa del acusado, pueden simplemente grabar el juicio y proceder a la ejecución, sin derecho de apelación o de representación. De nuevo, sólo un individuo de muy alto rango tendría alguna esperanza de apelación, siempre que no haya sido abandonado a su suerte.

La propia ejecución podría llevarse a cabo en una celda oscura sin testigos, o podría realizarse en público, ante una multitud de millones de personas forzadas a presenciar el evento. Esto varía en función del mensaje o lección que la Inquisición desea transmitir, y si desea, o no, que se aprecie su participación. A menudo, una ejecución pública de un líder rebelde conocido desalienta a sus compañeros, pero también es posible que fomente aún más la rebelión si el individuo llega a ser considerado como un mártir. A veces, el juicio o el interrogatorio del acusado provoca que muchos más rebeldes o herejes sean detenidos y ejecutados junto a él. En estos casos, miles de personas pueden arder en la pira, generaciones entras de herejes eliminadas para siempre para que ningún rastro de sus crímenes sobreviva y sea heredado por la siguiente.

Cambio de Régimen

"Uno o miles, yo los mataré a todos."

–Asesino Vindicare, nombre en clave LIIVI

Aunque cada uno de los mundos del Imperio es responsable de sus propias reglas, la Inquisición tiene el poder para efectuar un cambio de régimen cuando considere necesario. Inmediatamente tras sofocar una rebelión o ejecutar a un líder rebelde, el Adeptus Terra se asegura de que un nuevo gobierno leal sea instalado. Puede recaer sobre los agentes de la Inquisición imponer este cambio.

No hay dos mundos gobernados exactamente de la misma forma. Algunos son gobernados por consejos de ancianos, otros por familias nobles reinantes. Algunos son gobernados por la teocracia y otros aún por el más fuerte de los señores de la guerra del mundo. El Administratum tiene poco interés en los detalles, y no se preocupa por los derechos de quienes están siendo gobernados. Todo lo que importa es que una persona ocupe el cargo de Comandante Imperial, el cual confiere la regencia de un mundo. Aunque mantengan su posición, los Comandantes Imperiales tienen una enorme cantidad de poder, pero también deben soportar un peso enorme de autoridad, por el que deben ser juzgados débiles o corruptos por el Adeptus Terra, pueden encontrar que el Administratum se mueve para reemplazarlos. No es raro para el Administratum llamar a la Inquisición en estos casos, aunque puede que no sea necesario, si hay agentes de la Inquisición en activo en ese mundo en cuestión.

Un cambio de régimen puede ser causado por actividades encubiertas, denuncia explícita, o por conquista absoluta por parte de un Inquisidor liderando un ejército de la Guardia Imperial o compañía de Marines Espaciales contra el gobernador. Puede darse el caso de que el gobernador tan sólo sea depuesto, para ser sustituido por un heredero bajo el control total de la Inquisición. También puede que el organismo de gobierno al completo sea retirado—hay registros en los archivos del Palacio Tricorne que describen como cepas de virus genéticos son liberadas para acabar con los herederos de un gobernador. En algunos casos, todo el órgano de gobierno es desmantelado e incontables oficiales civiles son purgados, para ser sustituidos por una Misión Administratum durante muchos años.

Asesinato

"Un disparo a media noche, o un millón al amanecer; bisturí o maza. Ambas son herramientas igualmente eficaces. Todo depende de lo que pretendas conseguir…"

–Inquisidor Felroth Gelt

El asesinato es una herramienta usada ampliamente en todo el Imperio, desde la menor y más salvaje banda colmena a las más enrarecidas alturas del gobierno. Innumerables Comandantes Imperiales renegados, líderes rebeldes y archi-traidores han sido retirados del poder mediante una bala a alta velocidad, un cuchillo silencioso en la oscuridad, o una gota de veneno letal. Los asesinos se encuentran entre los más valorados sirvientes de la Inquisición, porque no sólo cumplen sus funciones con una eficiencia despiadada, sino que lo hacen de tal manera como para inspirar temor y lealtad a través de cada nivel de la gran máquina de autoridad del Imperio.

Una institución entera existe para servir esta terrible necesidad—el Oficio Asesinorum. Una orden secreta dividida en templos altamente especializados, el Oficio Asesinorum lleva ante la justicia a aquellos cuya misma existencia ha sido juzgada contraria al bien del Imperio. Con mucho, el más común de los objetivos son oficiales deshonestos, como Comandantes Imperiales, generales, clérigos apóstatas y Adeptos, pero el Asesinorum extiende su alcance a todos los enemigos de la humanidad, incluyendo al alienígena y al demonio.

La Inquisición mantiene vínculos antiguos con el Oficio Asesinorum, lo que le permite aprobar protocolos rituales y pedir la ayuda de los legendarios Asesinos del Templo. Cual es el Templo llamado depende de la naturaleza de la amenaza y la forma en que se debe ser ejecutada—una bala de francotirador es disparada por un asesino del Templo Vindicare, por ejemplo, mientras que el templo Callidus produce cambiaformas capaces de llevar la muerte disfrazada de cualquier cosa, desde un guardaespaldas de confianza hasta una bella concubina. Se dice que no hay nada fuera del alcance de un Asesino del Templo, pero algunos Comandantes Imperiales deshonestos y similares han invertido los recursos de mundos enteros en un vano esfuerzo por bloquear el paso de la muerte. Ninguno ha tenido éxito, pasando sus últimos días en el terror, la paranoia y la locura mientras la certeza de su muerte los consumía.

Aparte de los casi míticos Asesinos del Templo, existen muchos otros tipos. Los más comúnmente usados por un Inquisidor son los Asesinos del Culto a la Muerte. Estos asesinos rituales adoran de un modo único al Dios Emperador, venerándolo con el derramamiento de la sangre de sus enemigos. Muchos Inquisidores individuales mantienen sus propias conexiones con varios Cultos a la Muerte, asegurándose de poder pedir los servicios de asesinos letales jurados exclusivamente a ellos.

Guerra Declarada

"En la guerra, descubrimos la verdadera esencia de nosotros mismos. Sabemos lo que somos, y lo que debemos hacer por el bien de toda la Humanidad. Acepta esa verdad, conviértela en tu credo, y ningún enemigo podrá hacernos frente."

La galaxia del 41 Milenio está desgarrada por la guerra. Muchas guerras se luchan por la supervivencia de un régimen, para promulgar mezquinas disputas territoriales, o para resistir la depredación de los alienígenas. Otras son luchadas contra los renegados dentro del propio Imperio, guerras de conquista para reclamar mundos, sistemas o sectores completos de las manos de rebeldes y herejes. No es raro para la Inquisición mantener una mano en tales eventos. Puede ser que un Inquisidor haya provocado la conquista, pidiendo comandos del sector o segmentum para hacer caer los ejércitos casi inagotables del Imperio sobre los que se han alejado de la luz del Emperador. Más a menudo, el Inquisidor en cuestión permanece en las sombras, mientras Lores Militares de la Guardia Imperial o Maestros de Capítulos del Adeptus Astartes conducen sus ejércitos contra el enemigo. Algunos Inquisidores, sin embargo, adoptan una actitud más beligerante, liderando en persona a muchos millones de guerreros. Individuos tan fieros pueden llegar a ser figuras de leyenda y adoración, suplantando su papel de Inquisidores por el de héroes guerreros del Imperio.

Ir al campo de batalla es una parte esencial de la vocación de un Inquisidor. Los que acaban de ascender en particular tienden a ser agitadores que se deleitan en conducir sus fuerzas contra las fortalezas de sus enemigos. Mientras un Inquisidor crece en experiencia, también se vuelve más hábil en las artes militares y capaz de comandar ejércitos mayores. Un Inquisidor que ha servido durante varias décadas podría dejar de liderar sus fuerzas desde el frente, pero en su lugar da las ordenes desde un búnker de mando a distancia o desde el puente de un buque de guerra en órbita muy por encima del campo de batalla. Un Inquisidor con un siglo o más de servicio a sus espaldas podría ser muy hábil para comandar ejércitos enteros y llevar a cabo invasiones planetarias a gran escala. Tal es la variada naturaleza de los deberes del Inquisidor.

Exterminatus

"Por la presente firmo la sentencia de muerte de un mundo entero y entrego mil millones de almas al olvido."

Exterminatus es el último recurso en la guerra y el castigo, usado por el Imperio cuando todas las demás opciones se han agotado. Declarar Exterminatus sobre un mundo consiste en aprobar la destrucción total y absoluta de ese mundo. Es firmar la sentencia de muerte de todo ser viviente en un mundo, y convertir la superficie en una tierra maldita, hostil a la vida durante milenios. Para ganar tal destino, la población de un mundo ha sido juzgada irredimible en sus crímenes, y cada individuo culpable de la peor de las herejías.

Hay muchos tipos de Exterminatus, y muchas formas de realizarlo. Un método usa un agente biológico que descompone toda materia viva en pocas horas, liberar una increíble cantidad de oxígeno en la atmósfera actúa de forma similar. El oxígeno entonces se prende, incinerándolo todo sobre la superficie. Otro método incluye el uso de Torpedos Ciclónicos, una categoría de armas que usan diversos medios para limpiar la superficie del mundo con fuego nucleónico, plasma crudo o radiación mortal. Algunos mundos pueden ser bombardeados con virus—a veces los agentes víricos pueden ser adaptados a un código genético específico, así como a alienígenas, seres humanos mutados o simplemente rebeldes con un color de pelo predominante.

Solo pueden ordenar Exterminatus los más altos niveles de autoridad, y quien lo apruebe debe responder ante los Altos Señores de Terra. Aunque la materia prima humana es el mayor activo del Imperio, los mundos no son tan fáciles de reemplazar, y quien desperdicia estos recursos rara vez permanece en el poder el tiempo suficiente para cometer el mismo error por segunda vez. La Inquisición considera un derecho absoluto y una carga terrible que suyo sea el deber casi exclusivo de declarar Exterminatus. Aunque otros pueden solicitar esta sanción final, los Inquisidores tienen el poder de destruir mundos con una sola palabra. En la práctica, sólo el más poderoso y experimentado de los Inquisidores declara Exterminatus. Es así porque cualquiera que lo haga no sólo es responsable ante los Altos Señores, sino ante sus compañeros, cuyo criterio de si el Exterminatus fue decretado por error, es realmente severo.

Limitaciones en el Poder de la Inquisición

El mandato de la Inquisición se sitúa por encima de todas las instituciones del Imperio, con la excepción del Senatorum Imperialis—los Altos Señores de Terra. En teoría, un solo Inquisidor puede denunciar un gobierno planetario, solicitar ejércitos enteros de la Guardia Imperial y dejar el destino de la población en sus manos. En la práctica, sin embargo, la realidad es mucho más complicada.

Para empezar, la Inquisición actúa de muchas formas diferentes, de acuerdo al juicio y carácter de sus agentes. Algunas son descaradas y llamativas, otras oscuras y amenazantes. Algunos anuncian su llegada para sembrar el terror en los corazones de los enemigos del Emperador, mientras otros se mueven sigilosamente, observando desde las sombras antes de golpear.

Un Inquisidor sería idiota por ir a un mundo sospechoso de una secesión inminente e intentar arrestar al Comandante Imperial, con la población en creciente oposición. Por tanto, un Inquisidor en tal posición tiene que asegurarse de que hay suficientes recursos para combatir la insurrección, y para conseguirlo tiene que conseguir apoyo de otros organismos.

En la práctica, los Inquisidores son 'aliados del Imperio'. Aunque muchos consideran que sólo responden ante los Altos Señores de Terra y el Emperador, en realidad existe una clase de alto escalafón de siervos Imperiales, a la que pertenecen los Inquisidores, en la cual todos ejercen más o menos el mismo nivel de influencia. Aquí se incluyen Gobernadores Imperiales, Generales de la Guardia Imperial, Maestros de Capítulos de Marines Espaciales, Comerciantes Independientes, Lores Almirantes, Jueces del Adeptus Arbites, y representantes del sector del Administratum. La relación entre estos grupos a menudo hierve con una amarga rivalidad interna, e incluso en un grupo pueden librarse guerras mortíferas para ganar influencia y ventajas. Los Comandantes Imperiales, por ejemplo, participan en amargos y sangrientos enfrentamientos territoriales, y la Inquisición está lejos de ser inmune a los conflictos internos.

Con tal trasfondo de sangrienta maniobra política, ninguna institución tiene poder total sobre otra, sin importar las palabras escritas en documentos de hace diez mil años. Los poderes de un Inquisidor, en la práctica, no están definidos por el mandato de las Sagradas Órdenes de la Inquisición del Emperador. Ellos están en cambio constante según su posición dentro de las oscuras y feudales estructuras de poder de la Inquisición, además de estar sujetos a muchas influencias externas. Un Inquisidor que actúa contra un hereje, sólo para descubrir que el individuo estaba siendo apoyado por un rival, puede convertirse en objetivo de ataque. Uno que declara la purga de un mundo sin el consentimiento de sus compañeros puede verse condenado al ostracismo, sin poder recurrir a la ayuda de sus compañeros en momentos de necesidad. Estos y un millón de factores más sirven para inhibir los poderes que los Inquisidores pueden ejercer realmente cuando operan sobre el terreno.

PORTADORES DEL SELLO

Ser elegido para llevar la Insignia Inquisitorial es a la vez el mayor de los honores y la mayor de las cargas. De los incontables billones que constituyen las multitudes de la Humanidad, sólo aquellos marcados por la gracia del propio Emperador son juzgados dignos. El hombre común rara vez logra más de aquello con lo que ha nacido, sin embargo, un Inquisidor se eleva muy por encima de las circunstancias de su nacimiento, destacando entre billones para un destino que pocos pueden soñar.

Los Inquisidores disfrutan de un estatus privilegiado en la galaxia, sin embargo, están lejos de ser maestros de su propio destino. Su vida está ligada a su deber y responsabilidad. Para muchos, este estatus es una maldición, una cruz que soportar por el bien del Emperador y el futuro mismo de la Humanidad. De hecho, hay personas dentro de los Ordos Calixis dispuestas a sacrificar sus almas eternas por el bien de toda la Humanidad, como los Oblacionistas, que se entregan al Caos que podría convertirse en un arma contra ellos.

Para muchos Inquisidores, la vida es una serie de terribles revelaciones a medida que descubren verdades más y más terribles. Tras su ascensión desde Interrogador a Inquisidor, el individuo puede descubrir que todo lo que pensaba conocer era en realidad mentira. Aunque la conmoción de tal revelación es grande, no habría sido elegido para llevar el sello de no ser capaz de soportarlo. Aún más sorprendentemente, este estado puede continuar durante la carrera de un Inquisidor, de modo que una tras otra, sus verdades fundamentales demuestren ser falsas. Muchos eventualmente se vuelven locos, incapaces de sufrir el asalto implacable contra su cordura. Estos deben ser atrapados por sus compañeros, para que no se conviertan en renegados y traten de destruir todo por lo que lucha la Inquisición.

Aunque todos los Inquisidores comparten la misma misión y llevan la misma carga, son tan variados en su conducta, carácter y apariencia como los mundos de los que han salido. Algunos son ascéticos y retraídos, desdeñando el confort como ejemplo para sus subordinados y enemigos de los sacrificios hechos por

Imperios Malignos

Aquellos Comandantes Imperiales poseídos (a veces literalmente) por los peores excesos de soberbia y arrogancia pueden intentar lograr no sólo la secesión de sus propios feudos, sino fomentar tales pensamientos en sus vecinos. Esto ocurre especialmente en regiones aisladas del Imperio en general, tal vez por vastos abismos del espacio interestelar o por furiosas tormentas de disformidad. Los dirigentes de estos mundos podrían unirse bajo un solo y carismático líder, y establecer pequeños imperios estelares. Tales entidades raramente duran mucho tiempo, ya que cualquiera de los agentes de los organismos del Imperio que residen en sus mundos se alzará contra ellos o pedirá ayuda. Algunos se las arreglan para mantener una apariencia de legitimidad y estabilidad, sin embargo, la población es completamente ignorante del hecho de que sus mundos han cortado todos los lazos con la humanidad. Algunos líderes especialmente tontos llegan a manifestarse abiertamente apartados del Imperio. Estos están condenados, ya que el Imperio comienza poderosas cruzadas para reclamar ese territorio perdido, a menudo acompañado o incluso dirigido, por los agentes de las Sagradas Órdenes de la Inquisición del Emperador.

el Emperador por el bien de la Humanidad. Otros se visten con sus mejores galas para intimidar e impresionar a aquellos entre quienes se mueven. Algunos aparentan ser piadosos, mientras que otros pueden parecer irreligiosos a los ignorantes. Algunos Inquisidores son militantes mientras otros se mueven sigilosamente en las sombras o realizan investigaciones a años luz de distancia. Aquí se indican algunos ejemplos de variados tipos que pueden encontrarse entre las filas de la Inquisición.

El Militante

Entre quienes llevan la Insignia inquisitorial hay quien cree por encima de todo que la única manera de combatir a los enemigos del Imperio es quemar, desintegrar, y eliminarlos a todos donde quiera que se encuentren. Esas personas con frecuencia extienden su opinión hacia la población, de forma que una ciudad entera podría ser arrasada desde la órbita simplemente para erradicar un enclave mutante refugiado en sus alcantarillas, o que todo un muelle orbital sea estrellado porque una docena de hombres del vacío compartían la misma pesadilla profética.

Los Inquisidores militantes tienden a disparar primero y preguntar después. Muchos son tan hábiles con la espada y el bólter como cualquier soldado veterano de la Guardia Imperial. Estos tienden a emplear las tropas de forma similar, suelen reunir tanta potencia de fuego como una Escuadra de Devastadores Marines Espaciales. Así pueden crear grandes séquitos de Guardias Imperiales, conservando sus servicios de por vida como una unidad permanente, a menudo con su propio uniforme. Ellos lideran asaltos a fortalezas enemigas desde el frente, disfrutando al matar a los enemigos del Emperador. Son equipan con las mejores armas, armaduras y otros equipos creados por artífices. Muchos adquieren equipo de antiguo y gran linaje, mientras que algunos emplean armas desconocidas, únicas, o incluso de manufactura xenos.

Por contra, algunos Inquisidores de mentalidad militante son similares a lores generales, estudiando mapas estratégicos o haciendo inventarios logísticos. Ellos comandan fuerzas aliadas, supervisado misiones lejanas mediante micrófonos y cámaras. Ellos calculan sus ataques con una precisión letal y ordenan el despliegue de sus armas, Asesinos del Culto a la Muerte o bombardeo orbital, como una extensión de su propio cuerpo.

Algunos de estos Inquisidores alcanzan los más altos rangos, liderando eventualmente no sólo pequeños grupos de guerreros, sino ejércitos enteros, incluso cruzadas. La línea entre general e Inquisidor puede ser confusa, durante un tiempo al menos. Por supuesto, puede ocurrir que antiguos compañeros de ese individuo ser resientan o desaprueben su posición, y comience un conflicto totalmente nuevo.

El Investigador

Un Inquisidor debe tener una mente tan afilada como un cuchillo de energía, y un corazón tan frío como el miembro del Culto a la Muerte que lo empuña. Para muchos Inquisidores, es al seguir a su enemigo, al revisar las pruebas, y al descubrir secretos largo tiempo ocultos cuando su vocación llega a su máxima expresión. Estos son los archi-investigadores, los individuos que pueden oler un sucio secreto a medio sector de distancia. Incluso con las

más escasas pistas, tienen la extraña habilidad para dar caza a los culpables, y llevar al criminal ante la justicia.

Los Inquisidores de naturaleza investigadora se rodean de Sabios y Adeptos. Ellos emplean una amplia red de especialistas, y son capaces de usar las habilidades únicas de todos sus empleados, reunir las hebras dispares de una investigación y actuar sobre la verdad cuando es revelada. La aparición de un Inquisidor es a menudo señal de un inmisericorde y exhaustivo proceso y crea tal miedo en los corazones de los culpables de que a menudo huyen, descubriendo su culpa incluso antes de realizar una acusación. El Inquisidor investigador también puede contar con un equipo de guardias, normalmente Cruzados, para poder evitar las habilidades marciales usadas por otros de su misma clase. Sin embargo, incluso el más encorvado y envejecido Inquisidor tiene algunos trucos bajo la manga, guardados para el momento en el que deba entregar el duro juicio de la Inquisición en persona—manteniendo a su enemigo a raya, sin ningún lugar donde huir.

El Maquinador

El maquinador es un Inquisidor que mantiene la más enrevesada y compleja red de contactos y agentes imaginable, cada uno de los cuales controla con habilidad magistral así como un titiritero controla miles de marionetas con una sola mano. La identidad del maquinador con frecuencia es ocultada de aquellos a quienes controla, sus misivas e instrucciones enviadas son encriptaciones, transmisiones irrastreables, o cartas sin remitente. De hecho, los agentes del maquinador bien pueden haber estado con su maestro cara a cara sin saberlo.

El maquinador es un animal político del más alto calibre. Siempre se involucra en la enrevesada lucha de poder dentro de la Inquisición así como con las herejías del gran Imperio. Con toda probabilidad tiene muchos enemigos en ambos bandos, y hasta sus compañeros Inquisidores pueden no haberlo conocido en persona durante muchas décadas, por lo que debe ser consciente de los odios de sus rivales menores.

Tales Inquisidores conspiran para manipular a sus enemigos hasta una situación de debilidad, infiltrando agentes poco a poco en organizaciones enemigas. Así reúne las evidencias de su culpabilidad, pero eso no es más que el comienzo del plan del maquinador. Después trabaja incansablemente para debilitar el poder de su enemigo, poniendo en peligro sistemas, asesinando aliados y sirvientes, y evadiendo sus defensas.

Sin embargo, incluso el maquinador debe ir a la batalla cuando sus enemigos se alzan. Entonces, reúne un séquito con sus agentes de mayor confianza, aquellos en los que él confía por encima de todo lo demás. Sólo cuando las defensas de su enemigo están abiertas golpea, con una precisión absolutamente despiadada. Instalaciones clave son destruidas, y los siervos del enemigo asesinados. El objetivo puede ver como toda su base de poder colapsa a su alrededor, y a través del humo y los escombros aparece la forma de la maquinador, con la Insignia Inquisitorial en una mano, y la pistola bólter en la otra.

Muchos dentro de los Ordos Calixis pueden ser descritos bajo estos términos. El más grande de todos es tal vez el Inquisidor Silas Marr, quien parece estar situado en la vasta red de conspiración y poder. Quienes se entrometen en los negocios de Marr a menudo son ahuyentados, como primera medida al menos, aunque rara vez por Marr en persona. Aquellos demasiado arrogantes o ignorantes para prestar atención a esta advertencia se crean un poderoso enemigo. Muchos Inquisidores han seguido una pista, sólo para descubrir que conduce a algún asunto de Marr, y se ven obligados a abandonar la investigación para no enemistarse con este poderoso individuo. Nadie sabe, ni especula abiertamente, sobre los objetivos de la vasta red de Silas Marr.

El Pretencioso

Los Inquisidores son hombres y mujeres de inquebrantable fe en el Divino Emperador, pero algunos están tan consumidos por su fe que la manejan como un arma en sí misma. Estos agitadores a menudo confunden la idea entre predicador y Inquisidor, muchos se visten con togas como las usadas por los más altos oficiales del Adeptus Ministorum. El pretencioso es rápido para enfadarse, y más rápido aún para delatar. Él ve herejía y pecado donde quiera que mire, y se apresura en lanzar a quienes juzga culpables a las piras de la justicia. Tales Inquisidores recitan un flujo constante de invectivas sagradas, citando pasajes de textos sagrados e invocando nombres de santos y mártires con cada aliento. Ellos son excepcionalmente intimidantes, causando miedo en el infiel y horror absoluto en el hereje.

Los séquitos de este tipo de Inquisidores suelen incluir toda clase de Hierofantes, exorcistas y confesores. Sus vínculos con la Eclesiarquía pueden, además, hacer que sean acompañados por una o más Hermanas de Batalla del Adepta Sororitas, poderosas y fervientes guerreras, con una temible reputación entre los enemigos de la Fe Imperial.

Los pretenciosos son individuos poco sutiles, que tienden a pasar por alto pequeños detalles en una investigación. Esto les pone en conflicto con otros en la Inquisición. La llegada de un Inquisidor pretencioso puede arruinar años de trabajo de un agente sutil. Sin embargo, a veces los Inquisidores encubiertos siguen la estela de los pretenciosos, a menudo sin su conocimiento, observando por si alguno de sus enemigos antes desconocidos intentan huir, o se descubren de algún modo.

A pesar del enfoque brusco en la vocación del Inquisidor, el pretencioso es de los más audaces de todos los agentes de los Sagrados Ordos de la Inquisición del Emperador. Ha sabido enfrentarse a terribles enemigos armado con poco más que la palabra del Emperador, y sobrevivir. Las acciones y palabras de tales individuos pueden reunir a una población entera para deshacerse de un gobernador renegado, o alzarse en armas contra una poderosa invasión alienígena. A menudo lideran desde el frente a sus ejércitos de fieles, imbuidos de una fe ardiente en el Dios-Emperador de la Humanidad tan feroz que enciende un fervor similar en los corazones de aquellos que lo presencian.

El Judicar

El judicar es un individuo que enfoca su vocación de forma casi exactamente opuesta al investigador. Él asume la culpabilidad, y exige pruebas de lo contrario. Siendo acusador, juez y a menudo verdugo, tales individuos rara vez aceptan ninguna prueba colocada ante ellos que contradiga su opinión.

Espacio Maldito

Los Inquisidores están autorizados a ir adonde quieran en el transcurso de sus funciones. Un Inquisidor puede viajar de un extremo del Imperio al otro, e incluso más allá de sus fronteras, en el transcurso de un trabajo. Sin embargo, muchos han señalado que el Sector Calixis atrae a los agentes de la Inquisición, y de alguna forman les cautiva, casi como un insecto atrapado en ámbar. En una galaxia que bulle de conspiración y desgarrada por la guerra, muchos se han preguntado por qué el Sector Calixis debería atraer y mantener la atención de tantos Inquisidores, y por qué se ha cobrado incontables vidas. Quizás la respuesta está en la Hereticus Tenabrae, la profecía que anticipa la extinción de la humanidad, siendo su crisol el Sector Calixis. Lo cierto es que el Sector Calixis produce cultos y herejías a un ritmo alarmante, y muchos dentro de los Ordos Calixis creen que la pavorosa Estrella Tirana es sin duda responsable. Tal vez nunca se sepa la verdad hasta que sea demasiado tarde, y la galaxia arda.

Normalmente tales inquisidores viajan de mundo en mundo con gran ceremonia, rodeándose de una corte viajera completa de empleados, ayudantes, y lacayos. Al llegar, anuncian un 'tribunal penal', a menudo incautando los lugares más importantes para sus propósitos. Los cargos contra ciertos individuos son entonces expuestos, y el acusado comparece ante el tribunal. Sólo aquellos del más alto rango tienen alguna esperanza de anular los cargos, pero con toda probabilidad en ese caso ellos no habrían sido acusados en primer lugar. Volumen tras volumen de jurisprudencia es producido y añadido durante el juicio. El judicar a menudo se asegura de que los procedimientos de su tribunal han entrado en el conjunto de leyes propias del planeta, consagrando su palabra como ley para las siguientes generaciones. Algunos de estos individuos mantienen ejércitos enteros de Arbitradores bajo comisión, imponiendo su propia ley sobre aquellos obligados a sufrir sus visitas. Cuando estos recintos ambulantes llegan a un mundo, nadie es inmune al derribo de puertas en medio de la noche, las búsquedas constantes y la imposición espontánea de las leyes totalitarias.

Mundos enteros han ardido bajo el mando de tales Inquisidores, y sus nombres suelen vivir durante muchos siglos como tema de cuentos con moraleja para infundir miedo en los corazones de las multitudes.

El Idealista

Tras concederles la Insignia Inquisitorial, muchos Inquisidores se encuentran en una etapa de sus vidas en la que aún albergan una débil esperanza de que la Humanidad pueda redimirse de sus pecados y hacer retroceder la marea de oscuridad que amenaza con engullir la galaxia entera. La mayoría pronto se desengañan, por una amarga experiencia o una muerte prematura.

Los idealistas suelen ser atraídos por las diferentes escuelas de pensamiento Puritano, aunque con tiempo algunos se encuentran viajando por un camino muy diferente. Los idealistas buscan aquello en el espíritu de la Humanidad que vale la pena salvar, pero al hacerlo a menudo renuncian a lo que está por debajo de sus estándares. Ellos se embarcan en cruzadas personales para conseguir venganza sobre el criminal, y a menudo tratan de unir a otros a su causa. Tristemente, muchos se encuentran alejados de sus compañeros, varios de los cuales simplemente se han dado cuenta, y han retirado su ayuda cuando más se necesitaba. Muchos de los antiguos y más amargados Inquisidores de los Ordos Calixis parece que disfrutan al ver como esos jóvenes alborotadores llegan a la ruina. Algunos incluso han urdido algunas de esas situaciones, sólo para ofrecer una mano amiga que el individuo no tiene más remedio que aceptar. Y entonces, el joven idealista podría encontrarse como esclavo de un maestro mucho más poderoso, cuyas filosofías y tendencias partidistas están completamente en desacuerdo con las suyas.

Pese a las dificultades a las que enfrentan tales Inquisidores, a veces uno de ellos logra cosas realmente grandes. Algunos incluso alcanzan la santidad, así de puras son sus intenciones. En una galaxia tan corrupta y bárbara como la del 41 Milenio, la vida y hechos de esas personas son poco más que una breve chispa de luz en medio de una amenazante noche que lo abarca todo. Sin embargo, algunos mantienen su postura contra las fuerzas de la oscuridad, e intentan marcar la diferencia, por pequeña que sea, en la batalla por la supervivencia de la Humanidad.

FACCIONES

"El que no es Puritano en su juventud no tiene corazón, y el que sigue siendo Puritano en su madurez no tiene cerebro."

Durante los diez milenios desde que el Emperador se sentó en el Trono Dorado, su voluntad divina ha sido objeto de interpretaciones demasiado inciertas por incontables generaciones de siervos mortales. Durante siglos, diferentes interpretaciones de la palabra del Emperador han crecido en importancia o han caído en desgracia. Como es común entre los seguidores de filosofías compartidas, las facciones han aceptado apoyar sus creencias y la Inquisición es tan propenso a ello como cualquier otro grupo. Esa división puede, en la mayoría de instituciones del Imperio, estar mal vista. Pero los miembros de la Inquisición son entrenados desde el primer momento para cuestionar siempre esas creencias, y es esta naturaleza esencial la que les da las habilidades y la fuerza para lograr sus fines.

Mientras que la pertenencia a uno de los Ordos indica cuál de los muchos enemigos de la Humanidad se concentra en eliminar un Inquisidor, sus inclinaciones partidistas son una indicación de cómo hacerlo. Tomemos, por ejemplo, dos Inquisidores cazadores de demonios del Ordo Malleus. Uno podría mantener que la humanidad puede ser salvada de las bestias de la disformidad tan sólo expulsando todo vestigio de mancha del empíreo, llegando al extremo de condenar a aquellos que usan poderes psíquicos, ya que estos también son producto del reino del Caos. El punto de vista totalmente opuesto podría ser un Inquisidor que sostiene que las armas y las herramientas del Caos deben usarse contra ellos mismos, llegando incluso a utilizar artefactos malditos como espadas de demonios y amuletos contaminados. Ambos pertenecen al mismo Ordo y están igualmente dedicados a la destrucción de los habitantes de la disformidad, sin embargo, podrían igualmente oponerse entre ellos, cada uno creyendo que el otro ha sido engañado o es débil.

La increíble variedad de creencias que apoyan las diversas facciones se ha concentrado en dos escuelas principales de pensamiento opuestas. Es conveniente nombrar a los primeros de estos Puritanos, y ellos imponen la palabra de la Tradición. Ellos siguen creencias que serían familiares para la mayoría de ciudadanos Imperiales como fieros discursos de predicadores fervientes, y ellos se presentan en primer lugar como los protectores definitivos de la humanidad. En oposición casi directa a los Puritanos están los Inquisidores conocidos como Extremistas, que ven su posición dentro del Imperio como una licencia para emplear métodos que la mayoría de instituciones Imperiales consideran heréticos. Los Extremistas creen que los medios para lograr sus objetivos son secundarios a los resultados. En algunos casos esto significa el uso de conocimiento y artefactos contaminados por el Caos, o métodos reprochables que están peligrosamente cerca de traición absoluta.

Las facciones raramente existen como instituciones formales, y, en teoría al menos, los objetivos de un Inquisidor son secundarios a su misión como agente de los Sagrados Ordos de la Inquisición del Emperador. Por ejemplo, una cábala de Inquisidores que apoyan las creencias de diferentes facciones pueden cooperar en el transcurso de sus funciones, su objetivo común actúa como un vínculo que trasciende las fronteras doctrinales. En otros casos, sin embargo, un Inquisidor persigue su misión completamente dentro de los límites de sus inclinaciones partidistas, sus creencias informan de los métodos que utiliza para llevar a los enemigos del Imperio a la justicia. De hecho, el etiquetar como amigos y enemigos suele matizarse por las creencias del Inquisidor, lo que lleva a muchos Inquisidores a disputas con sus compañeros.

Es la existencia de las facciones lo que ha llevado a las guerras internas que han dividido la Inquisición durante milenios. Aunque muchos no se suscriben a más doctrina que su propia conciencia, otros creen que esta constante guerra sombría beneficia enormemente a la Inquisición, proporcionando un proceso continuo de equilibrio interno y un medio por el cual las filosofías pueden ser valoradas, para ser aceptadas o rechazadas por una forma de la selección natural.

Las creencias de las facciones tienden a ser transmitidas de maestro a discípulo, aunque es poco probable que un Inquisidor de una de las escuelas más Extremistas del pensamiento instruya a sus acólitos en cada sutileza de su doctrina, para que el alumno no sea abrumado por verdades que aún no puede soportar y denuncie a su propio maestro. Algunos sostienen que el orden natural de las cosas es que el Inquisidor recién ascendido, joven e idealista, siga las creencias Puritanas, que poco a poco demuestran ser falsas, hasta que inevitablemente se vuelve hacia los modos considerados Extremistas. Esta es una visión del mundo profundamente pesimista, pero que ha demostrado ser cierta una y otra vez durante los amargos milenios.

Incluso en las amplias definiciones de Extremista y Puritano, hay muchas y variadas diferencias, divisiones, y dogmas. Las siguientes escuelas de pensamiento son apoyadas por Inquisidores a lo largo y ancho del Imperio, mientras que muchas más existen sólo en determinadas regiones. El Sector Calixis, por ejemplo, alberga una serie de facciones propias de la zona, incluyendo el Xenos Hyrbis y Seculos Attendous.

Thorianos

"El Emperador volverá . Una vez más, su proyectil mortal será fortalecido por Su Divina Voluntad. Su gran espíritu puede ser devuelto desde el cielo y Él apartará los grilletes del Trono Dorado y marchará para terminar la Gran Cruzada y hacer que la galaxia sea de la Humanidad para siempre."

La facción Puritana Thoriana de la Inquisición toma su nombre de San Sebastian Thor. Este héroe, venerado por todo el Imperio, derrocó a Goge Vandire, el tiránico Alto Señor de Terra que sumergió a la Humanidad en la Era de la Apostasía en el 36 Milenio. Los Thorianos creen que Thor fue inspirado y movido por la luz del Emperador que ardía brillante en su interior. Para muchos Inquisidores en ese momento, era obvio que Thor fue imbuido en cierta medida con la voluntad y carisma del Emperador. Ellos creían que no era la primera vez que el Emperador actuaba de ese modo, citando héroes como los Santos Capilene y Josmane como anteriores recipientes del Emperador caminando entre su gente.

Los Thorianos creen que las heridas del Emperador a manos de Horus le permitieron romper los últimos lazos con la materia corpórea y asumir su verdadera naturaleza divina. Su espíritu habita en el vacío, viajando como un susurro en la disformidad, yendo de un lado a otro y tal vez incluso saltando en el tiempo. El dogma Thoriano sostiene que el Emperador ha manifestado su espíritu a través de sus recipientes escogidos muchas veces cuando su pueblo lo necesitaba, pero como sus cuerpos solo podían contener una mínima fracción de su poder pronto se marchitaban y morían. Ellos esperan el día en que renazca y conduzca a su pueblo hacia adelante en una segunda y última Gran Cruzada.

Para este fin, los Thorianos estudian cuidadosamente la relación entre conciencia, energía y disformidad, creyendo que si pueden manipular estas energías correctamente, podrán canalizar el espíritu del Emperador en un recipiente adecuado y resucitar al Maestro de la Humanidad. Ha habido muchos intentos de crear un cuerpo adecuado para tan importante ritual, pero hasta ahora ninguno ha tenido éxito. Los seguidores de la filosofía Thoriana recorren la galaxia en busca de los seres que llaman Avatares Divinos, individuos con poder para contener el alma del Emperador una vez más—o volverse malignos por los Poderes de la Ruina.

Aunque todos los Thorianos comparten la misma ambición de buscar estos 'Recipientes Divinos'—individuos que algún día podrían llevan el espíritu del Emperador y convertirse, por un tiempo al menos, en Avatares Divinos, existe una clara sub-facción de pensamiento Thoriano con una opinión contraria. Estos creen que ninguna forma humana es capaz, o digna, de contener el espíritu del Emperador, sostienen que el individuo se convertiría en un avatar no del Emperador, sino de algún otro poder de la disformidad. Ellos dan caza a los Recipientes Divinos, matándolos a plena vista, en lo que ellos creen que son actos de misericordia y necesidad.

Muchos Inquisidores Thorianos se encuentran en el Ordo Malleus, donde su mayor comprensión del Inmaterium les otorga una visión de cómo podría lograrse el renacimiento del Emperador. Otros pueden encontrarse en el Ordo Hereticus. Hay pocos Inquisidores en el Ordo Xenos, salvo aquellos que

creen que la manipulación de ingeniería-psíquica alienígena, como la de los Eldar, puede proporcionar información valiosa. Muchos inquisidores fomentan el crecimiento de sectas resurreccionistas por todo el Imperio, ya que aportan soldados de infantería útiles para un inquisidor cuando debe conseguir un ejército para lograr sus fines.

Los Inquisidores Thorianos a menudo reclutan a aquellos con buen ojo para la investigación en sus séquitos. Tanto Sabios capaces de investigar todas las ramas de un árbol genealógico que se remonta miles de años atrás, como Agentes de la Ley con talento para la caza son aliados útiles. Muchos también mantienen vínculos con el Adeptus Ministorum, en particular las Órdenes Famulatas del Adepta Sororitas, cuya tarea es supervisar las líneas de sangre de quienes gobiernan el Imperio. A menudo, noticias sobre un potencial Recipiente Divino vienen a través de un contacto en la Eclesiarquía, como respuesta a un aumento de la actividad religiosa en torno a las palabras de una figura desconocida hasta entonces.

Monodominantes

"Preguntas por qué debemos eliminar a los xenos. Te lo diré. La corrupción del alienígnea y la bruja debe ser exterminada para preservar la pureza de la raza humana, para que no degenere en abominación."

–Buscador de Brujas Tyrus en el Cónclave de Vena

Los Puritanos Monodominantes tienen sus raíces en una época casi perdida para los estudiosos del 41 Milenio. En el 33 Milenio, el Inquisidor Goldo escribió su texto "*Monodominación—el Derecho del Hombre a Dominar la Galaxia en el Sagrado Nombre del Emperador*. Este volumen épico se basa en la experiencia de un venerable Inquisidor al tratar con alienígenas y llega a la conclusión de que la única forma de que la humanidad pueda gobernar es que cada raza alienígena sea exterminada, dejando a los humanos como los únicos herederos de la galaxia. En el momento no recibió un gran apoyo—su visión demasiado pesimista fue vista como las últimas y amargas palabras de un devoto, pero envejecido Inquisidor. Fue siglos más tarde cuando el Inquisidor Jeriminus de Paelutia trajo a la luz el trabajo de Goldo, cuya filosofía finalmente encontró un cuerpo creciente de seguidores entre la nueva generación de jóvenes e impetuosos Inquisidores.

El objetivo de los Monodominantes es simple: la destrucción total y absoluta de todos los alienígenas, herejes, brujas y no creyentes de la galaxia. No toleran ninguna forma de comportamiento aberrante y recurren a la fuerza militar para cumplir su voluntad. Ninguna otra facción de Inquisidores recurre al uso de Exterminatus tan fácilmente, destruyendo mundos enteros en su búsqueda de la supremacía Humana en la galaxia. Como era de esperar de un grupo militante, los Monodominantes son una de las pocas facciones que están abiertos a sus creencias, extendiendo la xenofobia y la intolerancia ante ellos, incitando a poblaciones enteras a alzarse y purgarse de su maldad. Los Inquisidores que siguen este camino son despiadados e implacables y con frecuencia solo dejan devastación y masacre a su paso.

Muchos en la Inquisición ven a los Monodominantes como individuos increíblemente estrechos de miras que con frecuencia hacen más daño que bien. Sin embargo, solo un valiente Inquisidor expresa abiertamente esa opinión.

Los Monodominantes suelen ser individuos presuntuosos y fanáticos, y a menudo se rodean de personajes igualmente directos. A menudo se encuentran antiguos agentes del Adeptus Arbites en sus séquitos, ya que estas personas pueden haber visto tanta criminalidad a lo largo de sus carreras que sus corazones se hayan endurecido ante lo que les pueda presentar la galaxia. Los Hierofantes también acompañan a menudo a estos inquisidores, sus fieros sermones refuerzan la determinación del séquito para hacer lo que deben hacer.

Amalatianos

"¿Quién eres tú para creer que conoces la voluntad del Emperador? Sus planes son solo para él. Es suficiente para nosotros saber que sus grandes designios para la galaxia se desarrollan como se ha previsto, y la arrogancia colosal mostrada por aquellos que dicen actuar en su nombre, es peligrosa y equivalente a la herejía."

–Inquisidor Barzano

Para quienes señalaron su llegada, los primeros días del 41 Milenio fueron días de optimismo y esperanza, un tiempo de gran reconstrucción física y espiritual. Se decretó que se celebraría un cónclave en el Monte Amalath en el planeta Gathalamor, donde dignatarios militares, religiosos y políticos se reunirían para jurar su lealtad al Emperador. Se dice que ochocientos Maestros de Capítulos del Adeptus Astartes viajaron desde todos los rincones de la galaxia para unirse a esta renovación de fe. Tras prestar su juramento de lealtad, el Lord Solar Macharius convocó una cruzada en nombre del Emperador, dirigiendo sus fuerzas al oeste de la galaxia y comenzando una campaña en la que más de mil mundos fueron reclamados por el Maestro de la Humanidad.

En las filas de la Inquisición crecía el sentimiento de que los acontecimientos procedían según los planes del Emperador, y que el sentido de perdición que se había extendido por el Imperio durante la Plaga del Descreimiento y el Reinado de Sangre por fin había terminado. Muchos Inquisidores fueron influenciados por los numerosos oradores apasionados en Gathalamor, y juraron que ninguno amenazaría la fuerza que el Imperio estaba recuperando lentamente. Este cuerpo de Inquisidores fue conocido como Amalatianos y decretó que siempre se esforzaría por mantener el orden y destruir a aquellos que intentasen desestabilizar el Imperio. Menos preocupados por las tradicionales herejías de brujería y mutación, excepto cuando son manipuladas por sus enemigos, los Puritanos Amalatianos han intentado mantener las luchas internas y la política en las organizaciones Imperiales al mínimo, conservando el mantra original de la Inquisición 'la unión hace la fuerza'.

Por el Imperio, los Amalatianos calman situaciones inestables y evitar cambios rápidos. Ellos aseguran que los acontecimientos se desarrollan como el Emperador ha previsto y forzar el cambio en su nombre es una arrogancia suprema, ya que ¿quién puede presumir de conocer la voluntad del emperador? Es su deber sagrado proteger el Imperio de quienes tratan de sumirlo en la anarquía, y permitir que el plan sagrado del Emperador

se desarrolle en el tiempo previsto. Para lograr sus objetivos, los Amalatianos a menudo trabajan en estrecha colaboración con agentes de otras organizaciones, y sus miembros tienen buenas relaciones con organismos como el Adeptus Arbites, las Órdenes Famulatas y los Marines Espaciales.

Muchos partidarios del cambio dentro del Imperio acusan a los Amalatianos de enterrar la cabeza en la arena y confiar que los eventos ocurran como dicta el destino en lugar de actuar activamente en defensa del Imperio. Sin embargo, los Amalatianos saben que el Emperador es infalible y adivinar su plan divino para la Humanidad es conocer la voluntad de un dios. ¿Y que mortal se atrevería reclamar dicho conocimiento?

Los Amalatianos son hombres y mujeres que se enorgullecen de ser sensatos, y a menudo reúnen séquitos de compañeros de ideas similares. Ellos valoran el conocimiento aprendido de un Sabio tanto como el consejo táctico de un veterano de la Guardia Imperial, y escuchan a cada uno antes de decidir un curso de acción.

Xantita

"¿Erradicar el Caos? ¡Ja! Antes podrías también intentar erradicar tu propia sombra. No pretendas imponer la filosofía de un necio sobre la Inquisición del Emperador. Esconde tu cabeza si debes, pero mis ojos aún están abiertos."

–Extracto del sexto juicio de Inquisitor Lichenstein

Los principios que rigen la filosofía Extremista Xantita podrían describirse como heréticos en sí mismos, ya que ellos defienden el uso de Caos como herramienta para lograr los objetivos del Imperio. Conocer al enemigo es realmente valioso, pero los Xantitas van un paso más allá. Los Inquisidores de esta facción utilizan los poderes de la disformidad siempre que pueden, creyendo fervientemente que aunque el Caos nunca puede ser derrotado, puede ser aprovechado.

El Xantismo se presentó a los rangos Inquisitoriales mucho antes de que las facciones más Puritanas se unieran, y cuenta con el apoyo de algunos de los miembros más antiguos y poderosos de la Inquisición. Por esa razón, las facciones militares que se oponen a ellos raramente pueden juzgar a los Xantitas por herejía, aunque a muchos les encantaría hacerlo. La excepción más notable es el Maestro Zaranchek Xanthus, el fundador de la facción, quien testificó por su inocencia ante un jurado de compañeros Inquisidores antes de ser quemado en la hoguera. Curiosamente, uno de sus discípulos de más talento fue el Inquisidor Lethrai, resistió durante seis semanas una serie de juicios agotadores por parte de sus acusadores Monodominantes sin mostrar ningún signo de culpabilidad.

Los Xantitas de ninguna forma defienden la expansión del Caos y sus oscuras obras, sino que lo ven como una herramienta que el Imperio puede utilizar, solo que aún no ha alcanzado todo su potencial. Viajes Disformes, Astrópatas, Navegantes, Marines Espaciales Bibliotecarios, subhumanos en las filas de las fuerzas Imperiales; todos ellos llevan la marca del Caos, sin embargo apoyan las metas del Dios-Emperador, él mismo uno de los psíquicos más poderosos que jamás ha existido. Los Xantitas citan esto como ejemplo de que sin duda el Caos puede servir a la Humanidad, el único problema es en qué grado. Como resultado, los Inquisidores de esta facción suelen utilizar armas demoníacas, artefactos contaminados por el Caos, sirvientes psíquicos, huéspedes demoníacos y grimorios prohibidos en su búsqueda por entender y explotar el poder ilimitado de la disformidad. Muchos de ellos han alcanzado la maestría sobre la disciplina psíquica que han entrenado, y es raro encontrar un Xantita sin ningún tipo capacidad psíquica.

Existe una excepción a la división Extremista/Puritano. Los Horusianos, sub-secta de los Xantitas, desean crear un nuevo líder para la Humanidad, al igual que los Thorianos Puritanos. Ambos se esfuerzan para que una poderosa figura divina guíe al Imperio hacia una nueva era. Pero estos Extremistas ven el poder de Horus como una oportunidad desperdiciada; creyendo que si el poder ilimitado del Caos es aprovechado y ligado a un gran líder de los hombres, la Humanidad podría una vez más unirse y aplastar todo a su paso. Ni que decir tiene, que incluso los miembros de mentes más abiertas de la Inquisición ven a los Horusianos como extremadamente peligrosos.

Los Inquisidores Xantitas hacen un gran uso de psíquicos de todo tipo, así como de Sabios con un interés particular en el ocultismo. A menudo tienen dificultades para reclutar antiguos miembros del Adeptus Ministorum, pero ha habido ciertos casos en los que Exorcistas se han aliado con Xantitas, proporcionando a un Inquisidor protección contra cualquier tipo de enemigo que pudiera encontrarse.

Recongregadores

"Mira a tu alrededor! Tenemos que echar abajo la oxidada y antigua jaula que hemos construido para nosotros mismos y sustituirla por una torre brillante que pueda tocar las estrellas una vez más. Sin la evolución, estamos despojados de nuestra mayor fuerza."

–Inquisidor Laschia en el Simposio de Oulan.

Para los Recongregadores Extremistas, el Imperio es algo en declive y deteriorado, infestado de corrupción, y muchas de sus organizaciones en la galaxia están podridas hasta la médula. Los Inquisidores de esta facción creen que para que el Imperio regrese a su antigua gloria, los grilletes del presente deben dejarse a un lado. Una vez hecho, el Imperio se podrá forjar de nuevo, más fuerte y más puro que nunca.

La burocracia, política e inactividad son los enemigos que estos Inquisidores combaten, derribando gobiernos establecidos y cambiándolos por extremistas librepensadores.

Aunque intentan no destruir sin necesidad, los métodos de los Recongregadores han incitado rebeliones, provocado disturbios civiles, sembrado anarquía, causado revueltas, y promovido agitación política por donde quiera que vayan. Aunque prefieren permanecer en el anonimato y manipular acontecimientos desde las sombras, los Recongregadores no están por encima de las acciones extremas y se involucran en operaciones encubiertas si es necesario.

Los Recongregadores a menudo se encuentran en las filas del Ordo Hereticus, aunque en lugar de intentar desenmascarar y destruir líderes clandestinos, estos Inquisidores ayudan activamente a estos individuos para sus propios fines. Ellos trabajan para derrocar figuras corruptas o conservadoras y sustituirlas con aquellos líderes dinámicos y de mente abierta,

capaces de apartarse del status quo. Obviamente, esto está en conflicto directo con la facción Amalatiana, que considera que algunos Recongregadores no son más que demagogos. Sin que lo supieran quienes estaban implicados, más de una dinastía ha sido apoyada por un Amalatiano mientras un Recongregador trabajaba para derribarla.

Los Recongregadores suelen ser individuos oscuros y siniestros, y a menudo les acompaña un séquito de agentes igual de amenazantes. Muchos han forjado vínculos con los Cultos a la Muerte, y hacen uso de los servicios de los Asesinos del Culto a la Muerte, así como de aquellos menos fiables que están dispuestos a hacer casi cualquier cosa por la causa.

Istvanianos

"¿Tendría la Humanidad que envejecer y marchitarse, corriendo para engordar con los frutos de los recuerdos de gloria mientras sus enemigos desgarran sus frágiles extremidades? No lo creo. Con cada desafío, nos volvemos más fuertes. Mis hermanos y yo proveeremos."

–Atribuido al Inquisidor Vechorte

Los extremistas Istvanianos piensan que la evolución de la humanidad se ha ralentizado hasta casi detenerse, degenerando y creciendo más lentamente. Ellos temen que al final caerá ante sus incontables enemigos. Como resultado, extienden la lucha, el odio y la confrontación donde quiera que vayan. Ellos creen que el Imperio se volverá más fuerte a través del conflicto, solo con los supervivientes más fuertes y dignos.

Los Istvanianos toman su nombre de la masacre que comenzó el conflicto más terrible que ha visto la Humanidad, la Herejía de Horus, iniciada con el bombardeo vírico de Istvaan III. Lo que la mayoría de historiadores Imperiales ven como el peor desastre que le ha ocurrido jamás al Imperio, los Istvanianos lo proclaman como el catalizador de muchos de sus mayores logros. A pesar de su postura extrema y métodos drásticos, la historia parece reivindicar sus creencias, ya que los períodos de mayor agitación han dado pie a los avances más profundos dentro del Imperio. Con una objetividad nacida de una visión retrospectiva, claman que la Herejía eliminó a los débiles de voluntad y a los traidores del Adeptus Astartes, y al final causó la ascensión del Emperador, permitiendo al Señor de la Humanidad ascender a la divinidad. Señalan la Era de la Apostasía, cuando el Imperio fue devorado por una fiebre de blasfemia, como la causa de la reforma de la Eclesiarquía y la llegada de Sebastián Thor. Grandes avances y saltos de fe son indudablemente posibles cuando la Humanidad es puesta a prueba, y es por esta razón que los Istvanianos cultivan activamente la guerra. El modus operandi de los belicistas Istvanianos es a veces tan extremo que muchos de sus componentes militantes han superado incluso a los Monodominantes intransigentes.

Curiosamente, varios miembros respetados de la Inquisición se han mostrado recientemente a favor de la Propuesta Kiniel, una moción presentada por el infame inquisidor Istvaniano Gastus Kiniel. La propuesta tiene como objetivo obligar al servicio militar a todos los miembros de la sociedad Imperial adecuados para el reclutamiento. Dada la abundancia actual de amenazas para el futuro del Imperio, esta podría ser considerada

por los Altos Señores de Terra, y ya ha ganado un considerable apoyo en las filas de la Inquisición. Esto es testimonio de las habilidades manipuladoras de Kiniel, que ha conseguido el apoyo de muchos Inquisidores Monodominantes con el fuego y la pasión de sus sentimientos xenófobos. No hace falta decir que esta militarización de incontables millones de ciudadanos imperiales sería una gran victoria para los Istvanianos y, tal vez, incluso para la Humanidad en su conjunto.

Es posible que el séquito de un Inquisidor de mentalidad Istvaniana incluya parias de algún tipo. Asesinos de mente purgada, veteranos llevados al límite y desperados con algo que demostrar, todos siervos ideales para un Inquisidor que no busca nada menos que arrastrar a todo el Imperio hacia una guerra en la galaxia que ponga fin a todas las guerras.

EL BALANCE DEL PODER

El Imperio es una sociedad feudal que contiene más de un millón de mundos. Cada uno con su cultura y sociedad, muchos han dado lugar a una gran variedad de naciones, pueblos e identidades. Si el Imperio es tan complejo y heterogéneo, ¿qué pasa con las miles de instituciones que proporcionan supervisión a toda la galaxia? Nadie puede decir cuántas organizaciones existen para servir cada posible función del gobierno galáctico, aunque se han establecido oficinas durante milenios para investigarlo (sin éxito). Las relaciones entre estas múltiples y arcanas instituciones están contaminadas por siglos de celos y competencia, o son insostenibles por la ignorancia y la desconfianza. Algunas de estas organizaciones reclaman y ejercen la jurisdicción en una amplia gama de responsabilidades, y son casi omnipresentes por todo el Imperio. Otras tienen intereses muy reducidos, o están limitadas a un subsector o sistema y por tanto son desconocidas en cualquier otro lugar. Como consecuencia, la más simple tarea burocrática o administrativa está llena de obstáculos e ineficiencia.

Si este es el caso entre oficiales cuya tarea podría no ser más útil que registrar los libros de contabilidad de aceite de Grox de importación, ¿qué ocurre con los agentes de la Inquisición, cuya misión es la protección del propio Imperio? Alguien podría creer que tales siervos, cargados con sus prometedoras tareas permanecerían unidos contra traidores, bestias y demonios que podrían destruir la Humanidad. Todo lo contrario. La Inquisición está plagada de conflictos, desde acalorados debates entre miembros de diferentes escuelas de pensamiento entre las facciones, hasta quienes llegan a las manos, así de opuestos son sus fines. No es raro que cábalas enteras de Inquisidores se unan contra otras, invisibles, librando guerras internas desde las sombras. En varias ocasiones, la Inquisición se ha dividido en una guerra declarada, en la que incontables agentes pierden sus vidas o toman las de sus hermanos por una causa que nadie fuera la Inquisición podría entender.

Para añadir a esta situación, la Inquisición es, en general, una institución de iguales. Esencialmente no hay más que dos rangos: Inquisidor y Gran Inquisidor. Esto significa que, en teoría, la inmensa mayoría de Inquisidores son iguales, y algunos son más iguales que los otros. En la práctica, por supuesto, es diferente. La verdad es que la Inquisición es tal vez la organización individual más feudal, arcana, compleja y absolutamente esquizofrénica de todo el Imperio. En lugar de la simple organización de dos niveles que se supone que existe, la Inquisición es en realidad una red increíblemente compleja de influencia e intriga. Toda la organización está divida por facciones, Ordos y cábalas, cada una de las cuales podría superponerse con otra en un momento y ser diametralmente opuesta en el siguiente. Un único Inquisidor podría en teoría ser igual que cualquier otro, pero en realidad son su influencia y sus asociaciones lo que determina cuanto poder maneja.

La idea del balance de poder que existe dentro de la Inquisición es clave para entender cómo funciona. Como ya se ha establecido, la misión de la Inquisición es de tal importancia que su autoridad es casi ilimitada. Los Inquisidores pueden ir adonde sea, y detener a quien sea, por el bien del Imperio. Sin embargo, ese poder es realmente terrible, y si la historia ha enseñado a la Humanidad una sola lección es que el poder corrompe. ¿Cómo puede entonces una organización con poder ilimitado mantenerse pura? La respuesta se puede encontrar mediante los continuos y constantes conflictos internos. Por la propia existencia de facciones, Ordos y cábalas, toda filosofía y doctrina posible es examinada y, mediante debate o conflicto, expuesta como lo que realmente es. Durante milenios, incontables doctrinas han sido apoyadas un tiempo antes de ser denunciadas por una escuela de pensamiento opuesta. Este proceso actúa de purgante, asegurando que ninguna facción consiga un poder excesivo sobre la Inquisición, y que sólo aquella con la voluntad más fuerte y dedicada prosperará.

Las limitaciones que este proceso establece son muy reales, y totalmente dependientes del poder del Inquisidor en cuestión. Un Inquisidor cuyas creencias le han convertido en un paria potencial encuentra sus recursos limitados, mientras que uno de una postura más corriente encuentra menos obstáculos para sus planes. Un Inquisidor puede ordenar la purga de todo un planeta, pero a menos que sea apoyado por un considerable grupo de compañeros, puede ser difícil que lo logre. Algunos incluso recurren a fuentes ajenas a la Inquisición para pedir ayuda, bajo el riesgo de que puedan ser declarados parias. Un Inquisidor que se mantiene en buena posición con sus compañeros es capaz de movilizar importantes recursos y con ello alcanzar los fines de la mayor parte de la Inquisición. Así, el equilibrio interno se mantiene, por el bien de todos.

CONVERTIRSE EN INQUISIDOR

Cada Inquisidor es un individuo, por lo que no hay dos que asciendan al rango de la misma forma. Sin embargo, lo que tienen en común es que, de una manera u otra, han llamado la atención de algún Agente del Trono. Nadie pretendía convertirse en Inquisidor. De hecho, los agentes de la Inquisición provocan tal asombro y temor, que las personas más ordinarias no se atreven a opinar sobre el tema mucho tiempo, para no ser acusados de pensamientos heréticos. Incluso los criados en instituciones como la Schola Progenium—grandes casas en las que los huérfanos de los siervos Imperiales están educados para el futuro servicio—tienen poca o ninguna idea de lo que es convertirse en agente de la Inquisición.

La admisión en las filas de la Inquisición es, en esencia, sólo por invitación. Hay que ganar el favor de un Inquisidor

mediante acciones audaces y hábiles. En una galaxia desgarrada por la guerra y conflictos sin duda existen muchas oportunidades de poner a prueba tus límites y mostrar habilidades que un Inquisidor podría buscar en un discípulo. Si bien es cierto que muchos ciudadanos nunca han visto un Inquisidor, menos aún han llamado su atención, y la mayoría desean que eso no ocurra. Es muy raro que alguien con potencial para servir como Agente del Trono sea capaz de demostrarlo, por ello quienes lo hacen al final alcanzan el rango de individuos excepcionales.

Cuando un siervo potencial gana el favor de un Inquisidor puede verse envuelto en una red de intriga, a menudo sin saber la naturaleza de los acontecimientos que ocurren a su alrededor. Puede entrar en una célula de Acólitos o ser pagado por un benefactor desconocido para completar una 'sencilla misión'. El Inquisidor en cuestión puede permanecer distante, sin hacer nunca contacto directo con el individuo, pero emitiendo tareas cada vez más difíciles de llevar a cabo.

Con el tiempo, el agente potencial se une a una célula de Acólitos establecidos. Aún así, puede conocer escasos detalles acerca de su maestro, pero otros podrían servir directamente junto a un Inquisidor. Ganando el respeto de su maestro durante su período como Acólito, el agente podría un día ser convocado, para otorgarle el rango de Interrogador.

La vida de un Interrogador es una prueba terrible. Como discípulo de un Inquisidor, el Interrogador debe aprender lo que su maestro le transmite, y servirle con una lealtad sin límites. Esa lealtad suele ser ante todo hacia el maestro en lugar de hacia la Inquisición, pero algunos Interrogadores son educados en un sentido más formal en instalaciones ocultas de la Inquisición. El entrenamiento de un Interrogador puede tomar muchos años, si un maestro intenta impartir un canon completo del conocimiento. Otros maestros buscan alcanzar determinado estado mental, otros, que se ha comprendido una verdad fundamental. No hay dos Interrogadores que sirvan con un maestro el mismo tiempo, ni que compartan la misma cantidad de entrenamiento, conocimiento o sabiduría cuando se les concede la Insignia Inquisitorial.

LA INSIGNIA INQUISITORIAL

"Llevo conmigo un Sello Inquisitorial. Es un objeto pequeño, sencillo contenido en una caja ordenada de obsidiana Pluviana. Es algo modesto, relativamente liso, adornado con un único motivo y un lema simple. Sin embargo, con este pequeño objeto puedo firmar la sentencia de muerte de un mundo entero y entregar millones de almas al olvido."

Con su ascensión al rango, a cada Inquisidor se le obsequia con una Insignia Inquisitorial. En esencia, la insignia es una simple marca de rango, similar a muchas otras que llevan los siervos del Imperio, pero en realidad, es mucho más.

Los pueblos del Imperio son, por lo general, supersticiosos, pobremente educados y brutalmente oprimidos. Se les enseña desde temprana edad que el emperador está observando cada uno de sus actos y conoce cada uno de sus pensamientos. Ya seas un noble mimado, escoria de la subcolmena o un bárbaro de un mundo salvaje, estas verdades esenciales son omnipresentes. La Insignia Inquisitorial es una prueba irrefutable de que su portador ejerce la máxima autoridad, y de que la ejerce en el nombre del Emperador.

Pero eso no basta para asegurar total lealtad y obediencia en cada individuo que se encuentre su portador. El noble mimado podría ir a la capilla cada día, y creer que las leyes que afectan a las clases bajas no se aplican a ellos. La escoria de la subcolmena podría gritar juramentos al Emperador y lanzar explosivos a una patrulla de Agentes de la Ley. El salvaje podría montar la cabeza cortada de un Prefecto del Diezmo del Administratum en un templo dedicado al poderoso Dios Emperador que gobierna más allá de las estrellas.

Además de la autoridad simbólica de la insignia, el Inquisidor debe poseer una capacidad palpable para conseguir obediencia. Deben ser severos y despiadados, e irradiar un aire de confianza que exija sumisión absoluta. Los Inquisidores son de una estirpe rara, capaz de hacer frente a arrogantes Gobernadores Imperiales y reincidentes endurecidos con la misma resolución, con la palabra del Emperador en sus labios y la Insignia Inquisitorial sobre su pecho.

En el sombrío mundo de falsedad e intriga en el que operan los Inquisidores, se podría suponer que se abusa fácilmente del poder de la insignia. Se esperaría que los elementos reincidentes puedan tratar de emular a Inquisidores con el fin de socavar el poder de las organizaciones Imperiales, o que algunos herejes podrían cuestionar su autenticidad, y el derecho de su portador a hablar en el nombre del Emperador. De hecho, hay personas a lo largo de la historia que se han disfrazado como Inquisidores, y se han ganado el peor castigo que la Inquisición puede impartir. Sin embargo ¿como demostrar que el portador de una insignia es un verdadero Inquisidor?

La Inquisición se mantiene con tal miedo y pavor que muy pocos pueden afrontar el desobedecer las órdenes de un Inquisidor. Adeptos de las muchas instituciones del Imperio apenas se atreven a pensar en la Inquisición, no sea que un pensamiento perdido manifieste inclinaciones impuras. Pocos adeptos hablan abiertamente de los agentes de los Sagrados Ordos de la Inquisición del Emperador, sabiendo que se informaría de ello a un superior y podría llegar a oídos de esos agentes. Si un adepto entra en conflicto con un Inquisidor, es muy probable que tema tanto por su propia vida que alcance cualquier extremo para cumplir las demandas del Inquisidor. Incluso los más antiguos oficiales del Imperio, incluyendo Comandantes Imperiales y Gobernadores de Sector, hacen lo posible para facilitar las necesidades de un Inquisidor, para no invocar la ira de los agentes más temidos del Emperador.

Hay formas más sutiles de hacer cumplir la autoridad, sin embargo, en ocasiones un Inquisidor desea identificarse como tal, sin ocultarse ante la persona a la que se dirige. Este es el caso cuando trata con quienes se consideran iguales a un Inquisidor, aliados del Imperio. Cuando trata con Maestros de Capítulos del Adeptus Astartes, Comerciantes Independientes y Lores Militantes, un Inquisidor dispone de muchos métodos para probar su identidad. Algunos imprimen su Insignia Inquisitorial con máquinas de engramas capaces de comunicar la autoridad de su portador a cualquier cogitator, activando las rutinas-centinela latentes en el sistema receptor y confirmando su autoridad. Otros llevan tatuajes psico-activos sobre sus caras que son invisibles hasta que el Inquisidor desee que aparezcan, estos son símbolos y runas que sirven de escritura hierática que tan sólo conocen los más altos cargos de los niveles superiores de poder dentro del Imperio.

Además de estas funciones de la Insignia Inquisitorial, algunos Inquisidores han usado adaptaciones más ingeniosas, a menudo utilizando los servicios de habilidosos artesanos del Adeptus Mechanicus. Algunas insignias están bloqueadas genéticamente, por lo que sólo las pueden sujetar su propietario, cuya identidad genética es registrada. Si otro recoge la insignia, o no proporciona una muestra genética, la insignia puede administrar una dosis de veneno de contacto o incluso detonar una minúscula pero devastadora carga de fusión.

Muchas insignias contienen sondas de datos que conceden a su portador el acceso a casi cualquier cogitador del Imperio. El sistema de la insignia es capaz de abrir cualquier red, el nivel de autoridad ultra alto del Inquisidor sobrepasa cualquier puerta lógica situada para mantener alejados a los intrusos.

A pesar de las ventajas de poseer la Insignia Inquisitorial, no todos los Inquisidores la muestran abiertamente. Si participan en una misión encubierta, por ejemplo, es probable que la esconda en la ubicación más segura posible, mostrándola sólo cuando sea necesaria. Otros se comportan abiertamente como Inquisidores, aunque renuncian a usar la insignia, puede que en un esfuerzo por poner en desventaja a quien se enfrenta para que ignore sus verdaderas intenciones.

Además del poder que la insignia concede a su Inquisidor, se transmite cierta autoridad a los agentes y compañeros del Inquisidor por asociación. A quien reclama autoridad en el nombre de un Inquisidor, como un Interrogador, se le llama 'Portador del Sello'. Estos individuos no llevan literalmente la insignia de su maestro, pero pocos podrían mostrarles menos respeto que a su maestro, por esa misma razón. Para muchos no hay diferencia entre un Inquisidor y cualquiera de sus agentes, simplemente el poder invocar el poder de la Inquisición es suficiente para inspirar total obediencia.

SÉQUITOS INQUISITORIALES

Los Inquisidores son individuos realmente excepcionales, están al nivel, a menudo por encima, de los más influyentes y poderosos funcionarios del Imperio. Pero pocos actúan solos, una zona de guerra es demasiado peligrosa para que un solo hombre o mujer, incluso en su posición, actúe sin aliados. Mientras los Inquisidores embarcan células de Acólitos en misiones que consideran no estar a su nivel, cuando van al campo de batalla en persona lo hacen asistidos por un grupo, o séquito de personas de confianza cuyas destrezas y habilidades únicas complementan las suyas propias.

El número y tipo de aliados con los que se rodea un Inquisidor depende de muchos factores. Tal vez el más importante sea la misión que deben realizar. Una misión que incluye infiltración e investigación requiere una serie de habilidades diferente de aquella donde está previsto un combate. Así, algunos séquitos están compuestos por guerreros y asesinos, mientras que otros cuentan con tecno-adeptos y sabios.

Algunos Inquisidores, por la razón que sea, tienen menos posibilidades de elegir a sus aliados. Tal vez un Inquisidor recién ascendido pueda recurrir solo a un pequeño grupo de aliados, o uno más extremista tenga menos gente dispuesta a ayudarle. Muchos Inquisidores son partidarios de un grupo pequeño y permanente de aliados de confianza con habilidades equilibradas, mientras otros mantienen un gran número de siervos, eligiendo los más adecuados misión por misión.

Aunque el Inquisidor es el líder del grupo, sus miembros son a menudo tan importantes como él para el éxito o el fracaso de la misión. Un séquito efectivo es un grupo unido, cada miembro es capaz anticipar los pensamientos y acciones de los demás. Los Inquisidores rara vez se encuentran con un exceso de lo que podríamos considerar amigos en la Inquisición, los Inquisidores a menudo terminan oponiéndose entre ellos. Sin embargo, dentro de su séquito, se pueden formar relaciones, incluso amistades imposibles de otro modo.

En última instancia, el séquito 'pertenece' al Inquisidor en lugar de a la Inquisición. Sus enemigos son los enemigos de su séquito, por lo que el destino de todos los involucrados están entrelazados para siempre. Por otra parte, la mayoría de Inquisidores reúnen individuos con una perspectiva filosófica similar a la suya. Si las inclinaciones de un Inquisidor le hacen ser denunciado por sus compañeros, el mismo destino recae sobre todos sus aliados. Así, el grupo está unido por una causa común. La tragedia es que muchos séquitos colapsan si el Inquisidor pierde su vida en el cumplimiento del deber, a menudo encontrándose separados de la gran institución que es la Inquisición. Los más afortunados son capaces de recurrir a otros Inquisidores conocidos por ser aliados de su antiguo maestro, tal vez pasando a formar parte de un nuevo séquito, pero a otros les espera un final más oscuro.

LA CASTA INQUISITORIAL

Como institución, la Inquisición emplea relativamente poco personal, sobre todo en comparación con la vasta burocracia del Administratum. En cambio, la mayor parte de los esfuerzos de la Inquisición los cumplen Inquisidores individuales, o grupos de ellos. Con el tiempo, algunos grupos se vuelven más o menos formales, estableciendo sus propias tradiciones y esferas de influencia, y mientras algunos miembros se van, otros se unen. Incluso donde existen organismos muy formalizados y bien establecidos, como los Ordos Calixis, es importante recordar que estos no son controlados por un grupo central, sino por la voluntad de sus propios miembros.

En general, los Inquisidores no confían en grandes grupos de funcionarios y personal para llevar a cabo su misión, sino que utilizan sus propios recursos. Aunque grupos como los Ordos Calixis mantienen gran cantidad de personal de apoyo, muchos Inquisidores buscan sus propios aliados de confianza demostrada para llevar a cabo una tarea determinada. Mientras que varios Inquisidores trabajan solos y sin responsabilidades, otros reúnen su propia 'casta' personal.

A lo largo de su carrera, es probable que un Inquisidor acumule una gran riqueza y patrimonio personal. Hay poco que no pueda requisar por la fuerza en su posición, desde armas hasta naves estelares. La riqueza es una pequeña trivialidad para un Inquisidor, y el dinero irrelevante; mientras que otros manejan tales cosas en su nombre. Dada la naturaleza de la lucha interna entre facciones que acosa a la Inquisición, gran parte de los activos de un Inquisidor se mantienen en secreto, a veces incluso de sus aliados más cercanos, para que no se conviertan en objetivo de sus rivales.

Es común que los Inquisidores actúen en un área definida para establecer propiedades permanentes, bases de operación en las que descansar y recuperarse. Aunque la mayoría mantienen una residencia en una de las fortalezas Inquisitoriales, como el Palacio del Tricorne en Scintilla, pocos confían en la seguridad de esos lugares en caso de entrar en conflicto con un rival. En cambio, un Inquisidor emplea una red de agentes para que le consigan las instalaciones que necesite, desde las peores chozas colmena hasta la mansión más lujosa. Esas propiedades pueden ser atendidas por un personal permanente, a menudo sin conocer la verdadera naturaleza de sus funciones. Muchas casas de seguridad se mantienen durante décadas o incluso siglos, atendidas por varias generaciones de siervos, para sólo usarse una vez, cuando más se necesitan como lugar de refugio. Luego, la casa de seguridad puede olvidarse, peligrando su existencia, seguridad y secretismo en el futuro.

Algunos Inquisidores mantienen arsenales de armas y ostros equipos, algunos guardados en bóvedas de estasis bloqueadas genéticamente, otros enterrados en tierra salvaje. Si el Inquisidor entrase en posesión de objetos contaminados como armas demoníacas o tecnología xenos podría decidir esconderlas, lejos del juicio de sus compañeros, para que no sea usado como prueba de alguna herejía imaginaria.

Además de estas propiedades, muchos Inquisidores mantienen todo un clan de funcionarios y criados. Los de posición más marcial podrían acumular un pequeño ejército privado de soldados de entre las filas de la Guardia Imperial

y otros miembros de la creciente máquina militar del Imperio. Es probable que si un Inquisidor solicita los servicios de un pelotón de Soldados de Asalto de la Guardia Imperial no sienta la obligación de devolver las tropas a su mando cuando su necesidad inmediata haya pasado. Muchos conservan esos guerreros para un despliegue futuro. Tales fuerzas pueden con el tiempo desarrollar sus propias tradiciones e historias, y llevar con orgullo la heráldica de su amo. El incalculable poder del Inquisidor permite a esta fuerza ser equipada con armas y equipo de guerra imposible de conseguir para una tropa de línea convencional, provocando la envidia de sus antiguos compañeros cuando sus caminos se cruzan por casualidad.

LOS ORDOS

El Imperio se ve acosado por multitud de enemigos, desde rebeldes escondidos a simple vista, hasta el horror invisible que acecha en el vacío interestelar. Psíquicos renegados, herejes, mutantes, alienígenas y criaturas de la disformidad trabajan juntos en pos de la perdición de la humanidad. El Imperio dogmático suele clasificar cada uno de estos múltiples enemigos en una de tres categorías: enemigo interno, enemigo externo, y enemigo del más allá. Durante milenios, tres grupos mayoritarios han surgido dentro de la Inquisición, cada uno con un especial interés en la lucha contra uno de estos enemigos. Estos son los tres Ordos principales.

Los Ordos se pueden considerar ramas especializadas de la Inquisición, integrados por personas con experiencia y expertos en combatir una amenaza específica del Imperio. Mientras los Ordos difieren en su aplicación y organización desde una región del Imperio hasta la siguiente, en el Sector Calixis no están tan formalizados como las grandes instituciones del Adeptus Terra. En cambio, forman un círculo interno dentro de la intrincada estructura de los Ordos Calixis. Mantienen su propio dogma, trabajan en pro de sus propios intereses y protegen celosamente sus conocimientos duramente conseguidos.

Cada Inquisidor en el Sector Calixis es miembro de uno u otro Ordo. Es importante entender que pertenecer a un Ordo no excluye que un Inquisidor participe en asuntos relacionados con otro Ordo. No hay una demarcación formal, los Inquisidores investigan y actúan donde quieren. Aunque un Inquisidor pueda ser, por ejemplo, un Cazador de Demonios del Ordo Malleus, aún persigue xenos y mutantes con el mismo fervor. Pertenecer a un Ordo indica una afinidad especial para combatir contra un grupo determinado de enemigos, pero de ninguna forma limita los derechos del Inquisidor. De hecho, muchos Inquisidores podrían decir que definir y dividir los enemigos de la humanidad sería un error trágico, con demasiada frecuencia las líneas divisorias de enemigos se difuminan. Una plaga de mutación podría originarse por una infestación alienígena, o un aumento en el número de psíquicos nacidos en una población podría ser un efecto causado por una inminente incursión de la disformidad.

El grado en que un Inquisidor se dedica a sus deberes para con combatir al enemigo asociado a su Ordo varia, al menos por la situación general en la región. Muchos Inquisidores a lo largo del Sector Calixis, por ejemplo, se ven acosados por tantos enemigos que encuentran su atención dividida por igual entre todos ellos. Otros, en particular los Inquisidores más experimentados, se ven cada vez más atraídos por la lucha contra un enemigo específico, llevando sus investigaciones y conocimiento únicamente en esa dirección.

Pertenecer a un Ordo particular concede acceso a los recursos y bienes que sus miembros están dispuestos a compartir. Muchos son algún tipo de conocimiento secreto, oculto por los miembros de los Ordos y guardado celosamente. Debido a que el miembro de un Ordo tiene un acceso privilegiado y sin precedentes a tal conocimiento, se considera un acto de traición a dejar un Ordo y unirse a otro. Aunque los miembros del nuevo Ordo del Inquisidor pueden dar la bienvenida a su nuevo compañero, los miembros de su viejo Ordo puede que nunca confíen en él de nuevo, y gran parte del conocimiento al que tuvo acceso se cierra a él para siempre. Después de haber cambiado sus lealtades varias veces, hay algunos Inquisidores que se ven apartados por completo del sistema de los Ordos, siendo estigmatizados por sus antiguos compañeros.

Algunos Inquisidores llevan ciertos adornos que, a los iniciados al menos, les muestra su afiliación. Un Inquisidor del Ordo Malleus podría llamarse a si mismo 'Cazador de Demonios', y adornar su armadura dorada con sellos de pureza llevando textos sagrados de abjuración contra la disformidad. Los Inquisidores del Ordo Hereticus pueden parecer tanto funcionarios de la Fe Imperial como miembros de la Inquisición. Los Inquisidores cazadores de alienígenas del Ordo Xenos podrían ocuparse de su misión vistiendo un traje climático blindado, no sea que incluso la más microscópica mancha del xenos le alcance. Muchos otros, sin embargo, no llevan ninguna señal de pertenencia a un Ordo particular, manteniendo a sus enemigos ignorantes en cuanto a su verdadera identidad.

Aparte de los tres Ordos principales, existen todavía más. La mayoría son en gran medida desconocidos, incluso para otros miembros de la Inquisición. Muchos no son más que cábalas de Inquisidores aliados contra una amenaza común, mientras que otros son en esencia, sub-Ordos especializados. Un grupo, llamado a veces Ordo Sicarius, mantiene un ojo vigilante sobre los agentes del Oficio Asesinorum, para que no se repitan las devastadoras Guerras de Vindicación. Algunos miembros del Ordo Hereticus ven este grupo secreto como rivales pretenciosos, dada su propia misión de combatir al 'enemigo interno'. Otros Ordos casi desconocidos podrían estar interesados en asuntos tan esotéricos o especializados que son totalmente desconocidos para sus compañeros.

El Ordo Hereticus

"Un hereje puede ver la verdad y buscar la redención. Puede ser perdonado de su pasado y ser absuelto en la muerte. Un Traidor no puede ser perdonado. Un Traidor no puede encontrar la paz en este mundo o en el otro. No hay nada tan miserable o tan odiado en todo el mundo como un Traidor."

El Ordo Hereticus es el azote del traidor, el brujo, el mutante y el hereje. Los intereses de sus miembros están dirigidos a combatir amenazas clasificadas como surgidas del interior de la gran masa de la Humanidad; el llamado 'enemigo interno'. Esas amenazas pueden surgir de gobernadores planetarios rebeldes o del genoma traicionero de una población mutante, de psíquicos emergentes o de una doctrina espiritual intolerable. Algunos

Inquisidores del Ordo Hereticus velan por los órganos del propio Imperio, aceptando la labor de purgar departamentos que consideran un desperdicio, mientras otros examinan poblaciones enteras de un planeta en busca de signos de desviación genética. Por el particular interés del Ordo en los psíquicos, sus miembros son a menudo apodados 'Cazadores de Brujas', un término que infunde miedo en los supersticiosos pueblos del Imperio cada vez que se escucha.

Muchos Inquisidores del Ordo Hereticus mantienen estrechos vínculos con el Adeptus Ministorum. A pesar de que su aplicación varía enormemente de un mundo a otro, la Eclesiarquía proporciona cierto control sobre las masas de la Humanidad. Los predicadores sermonean a los fieles, exigiendo la confesión de sus pecados y los de sus vecinos. Exigen a sus congregaciones estar atentos contra los signos de mutación, ya que enseña que tales signos externos de impureza son un reflejo de una enfermedad espiritual más profunda que aflige el alma. Con las conexiones adecuadas, un Cazador de Brujas puede instigar una purga en una población sospechosa, limpiando su impureza antes de la mancha pueda extenderse. Algunos Inquisidores del Ordo Hereticus consideran estar muy por encima de las leyes de la Eclesiarquía, y deciden realizar purgas en las filas de la propia iglesia. Estos eventos, en el pasado causaron amargos conflictos entre los dos poderosos grupos, en los que poblaciones enteras han ardido.

Los Inquisidores más Puritanos del Ordo Hereticus suelen ser Monodominantes; individuos fervientes e intolerantes que ven condenación y pecado dondequiera que miren. Estos Cazadores de Brujas pueden ser itinerantes, moviéndose entre planetas, instigando purgas y juicios masivos que a menudo condenan a millones de personas. Algunos anuncian su llegada a un sistema, atemorizando los corazones de la población y eliminando multitud de culpables. Otros se mueven silenciosamente entre los pueblos, observando desde las sombras, al tiempo que reúnen las pruebas que condenan a incontables herejes a la hoguera. Incluso asumen identidades falsas, tal vez la de un funcionario del Adeptus Terra o del Adeptus Ministorum, y sólo se revelan como Inquisidores al final.

Como cualquier Ordo, el Ordo Hereticus tiene una buena cantidad de Extremistas. Hay muchos Cazadores de Brujas suscritos al dogma de los Recongregadores, plantando semillas de rebelión allá donde van con el fin de destruir lo que debe ser reconstruido. Para ello se infiltran en todo tipo de organizaciones, desde cultos prohibidos hasta milicia planetaria. A las sectas ilegales les animan a alzarse contra la iglesia tradicional y a las guarniciones rebeldes les convencen para negar la autoridad de sus amos. A veces, el Inquisidor y sus agentes actúan de forma encubierta, tal vez manipulando comunicados o sobornando individuos clave. En otras ocasiones, se establecen como figuras de autoridad, haciéndose pasar por un demagogo o un general independiente a fin de llevar la organización hacia su condenación. Una vez que la acción se lleva a cabo, el Imperio cumple su venganza, y la causa destructiva de los Recongregadores es fomentada.

El Ordo Hereticus está tan sujeto a las facciones como cualquier otro Ordo de la Inquisición, muchos de cuyos conflictos giran sobre la contradicción de la doctrina respecto a los psíquicos. Los predicadores suplican a sus rebaños que expulsen al psíquico y muchas culturas creen que están contaminados por la disformidad y el mal mismo. Sin embargo, los Gobernadores Imperiales están obligados a recoger a quienes muestran talento psíquico y pueden ser ofrecidos a las Naves Negras del Adeptus Astra Telepática. Aunque el Credo Imperial predica el odio y la intolerancia hacia el psíquico, el Imperio no podría funcionar sin Astrópatas y muchos otros psíquicos. Es conveniente para la Eclesiarquía reducir el asunto a términos de blanco y negro, por lo que hasta el más ignorante salvaje sabe que debe estar atento a los brujos que haya entre ellos. Al menos en teoría, los pueblos más 'civilizados' son capaces de percibir la diferencia entre el peligroso psíquico recién iniciado en sus poderes incontrolables, y quien ha viajado a la antigua Terra para enlazar su alma con el Emperador. Sin embargo, hay personas en cada nivel de la poderosa maquinaria del Imperio que avivan las llamas del odio para sus propios fines, aborreciendo al psíquico, ofendidos por que la humanidad tenga que sufrir su existencia. Incluso dentro de la Inquisición, donde muchos agentes son practicantes muy habilidosos de las artes psíquicas, hay quienes albergan tales creencias, por lo que los conflictos entre los Inquisidores del Ordo Hereticus no son raros.

Mientras muchos Inquisidores del Ordo Hereticus se mueven sin ser vistos entre las masas de la Humanidad, otros son muy visibles. Estos son tema de historias terribles, y sus propios nombres pueden sembrar el terror en los corazones de poblaciones enteras. Al anunciar su presencia, estas personas suelen inspirar una oleada de devoción y piedad para limpiar un mundo formalmente laxo, recibiendo confesiones de mutación y herejía en cantidades sin precedentes. Algunos Cazadores de Brujas convocan audiencias de meses de duración, en las que los culpables son purgados de entre los inocentes. Al terminar estas audiencias, incontables miles de individuos condenados por sus crímenes pueden arder en enormes piras. Los habitantes de los mundos saben que ser diezmados por esas audiencias puede hacer que no cumplan los tributos siguientes. Por supuesto, permitir tal cosa es un crimen, por lo que al Gobernador Imperial, y a su gente, se les hace responsables.

El Ordo Hereticus mantiene vínculos con el Adepta Sororitas, el brazo militante del Adeptus Ministorum. Las Hermanas de Batalla se encuentran a menudo en la vanguardia de la guerra contra el traidor y el hereje, y como tal, a menudo hacen causa común con los Cazadores de Brujas más puritanos. En tiempos de necesidad, el Ordo Hereticus pide a la Eclesiarquía los servicios de una Misión de Hermanas de Batalla. Podrían, por supuesto, tan solo exigir el uso de las Hermanas de Batalla, pero algunos Inquisidores se arriesgarían a echar a perder la relación entre su propia orden y la Eclesiarquía. Las Hermanas de Batalla son conocidas por su piedad y su absoluta intolerancia a los enemigos de la Humanidad, lo que es ideal para las agresiones contra bastiones mutantes y cultos prohibidos. Están armadas y equipadas con las mejores armas y armaduras que el Adeptus Ministorum puede proporcionar. Su arma principal es el lanzallamas, con el que limpian los lugares más oscuros de la mancha de la herejía, llevando la luz cegadora del Emperador al lugar más recóndito. Con la compañía de una Misión de Hermanas de Batalla, un Cazador de Brujas puede llevar el juicio del emperador al más terrible enemigo de la Humanidad.

El Ordo Xenos

"La humanidad nunca ha estado sola entre las estrellas. Siempre ha habido otras razas en el universo. No está en la naturaleza del hombre el compartir sus mundos con los alienígenas ni en la suya el compartirlos con el Hombre. Y así, siempre ha habido conflicto y guerra. Una serie interminable de guerras. Guerras de aniquilación. Guerras de genocidio. Las razas alienígenas son una abominación. Debemos luchar hasta el último aliento; sin dar cuartel, ni recibirlo. Incluso los lugares alienígenas deben ser aborrecidos y rechazados. Cualquier rastro debe ser borrado para no contaminarnos con su mancha."

–Inquisidor Grunwald, Ordo Xenos

Los Inquisidores del Ordo Xenos se dedican a derrotar la amenaza alienígena, el enemigo exterior. El Imperio es un reino disperso, poco definido, con sus millones de mundos repartidos en tres cuartas partes de una galaxia que abarca miles de millones de estrellas. Saber cuántas de esas estrellas albergan mundos en los que existe vida alienígena está más allá incluso de las más grandes mentes de la Inquisición, pero la respuesta probablemente sea 'demasiados'. Aunque muchas de estas formas de vida son primitivas o relativamente inofensivas, incontables son abiertamente hostiles a la Humanidad, negando su derecho a manifestar su dominio sobre la galaxia. Erradicar estas amenazas es el deber jurado de los llamados 'Cazadores de Alienígenas' del Ordo Xenos.

Aunque el Credo Imperial enseña que la forma humana, modelada tras la del Emperador, es perfecta en todos los sentidos, y la forma alienígena debe ser aborrecida, la actitud hacia los alienígenas varía en todo el Imperio. En algunos mundos la menor mención a vida alienígena inteligente provoca disturbios en masa o pánico, mientras en otros los comerciantes alienígenas son tolerados. Depende de la situación de ese mundo. Planetas de la periferia podrían tratar con el Imperio una vez por generación, y a veces por necesidad deben comerciar con sus vecinos no humanos. Algunas culturas, en especial aquellas con poco respeto por las leyes del Imperio, se mezclan libremente con alienígenas, y en algunas regiones apartadas existen submundos con mestizos de los desechos que la galaxia escupe.

Classified

El Ordo Chronos

Incluso entre las filas de los más sabios Inquisidores de los Ordos Calixis, pocos han oído nunca el nombre del Ordo Chronos, y menos aún tienen la menor idea en cuanto a su misión. Se cree que el Ordo surgió como resultado del estudio de los efectos de los viajes disformes y el paso del tiempo. Es de conocimiento común entre pasajeros del vacío que de vez en cuando una nave llega a su destino mucho, mucho más tarde de lo que su Navegante había previsto, la tripulación experimenta el paso de pocos meses, por ejemplo, mientras que en el plano material pasan varios siglos. Tales eventos son el tema de muchas historia horribles, pero se aceptan como uno de los riesgos de los viajes disformes. Mucho menos comunes, sin embargo, son las ocasiones en que un buque se ha visto envuelto en un fenómeno de disformidad que ha dado lugar a su expulsión del espacio disforme en un punto en el tiempo anterior al establecido. Aunque extremadamente raro, este es el tema de pesadillas para supersticiosos pasajeros del vacío del Imperio.

El Ordo Chronos, por lo que se cree, fue establecido en Jericho Reach para combatir cualquier anomalía temporal que pudieran surgir, y eventos similares. Sus miembros comenzaron a preocuparse de que los viajeros que aparecieran en su pasado pudieran de alguna manera alterar el flujo de los acontecimientos, lo que podría interferir con el destino de la Humanidad y las intenciones del Emperador. Durante varios siglos, los casos investigados del Ordo Chronos se cree que están relacionados con todo tipo de fenómenos temporales, ampliando su trabajo más allá de los originales eventos relacionados con la disformidad con otros, tal vez de naturaleza intencionada.

Y entonces, el Ordo Chronos simplemente desapareció. Nadie sabe cuántos miembros tenía el Ordo, pero parece que en un momento, cada Inquisidor vinculado a él desapareció o pasó a la clandestinidad. Cuentos susurrados han aparecido durante los siglos, algunos apuntando a la participación de facciones renegadas dentro del Adeptus Mechanicus y la búsqueda de ciertas tecnologías prohibidas para esa antigua hermandad. Cómo y por qué el Ordo Chronos desapareció, y si sus miembros pueden volver algún un día, sigue siendo objeto de leyenda entre los pocos que saben que ha existido. Algunos, según se dice, esperan ese día, vigilando eternamente contra la fatalidad que tal evento podría presagiar para el futuro de la propia Humanidad.

Los alienígenas toman muchas formas, horribles o seductoras, y constituyen diferentes amenazas. Algunos parecen inquietantemente similares a la Humanidad, como el enigmático Eldar, y como tal a menudo suponen una insidiosa amenaza para la Humanidad, sobre todo cuando los intereses de ambas razas se superponen. Muchos mundos toleran la presencia Eldar en sus fronteras, y cierta interacción. Sin embargo, los Eldar son una especie caprichosa, y han sabido reclamar mundos largo tiempo ocupados por el Imperio, exigiendo el desalojo o exterminio de la población del mundo. Incluso mundos habitados por la Humanidad antes de la Edad de Imperio han sido objetivo de guerras entre Hombres y Eldar por su posesión.

Otros alienígenas son burdos y brutales, como los bárbaros Orkos. Aunque sensitivos, los Orkos difícilmente podrían ser llamados inteligentes, pues parecen totalmente esclavos de sus nociones de guerra y destrucción. Quizá de forma única entre especies conscientes, los Orkos no tienen miedo alguno a la muerte, ni a embarcarse en los más peligrosos y destructivos actos con un abandono imprudente. No se puede razonar con una invasión Orka, aunque gobiernos planetarios desesperados lo han intentado. Algunos logran sobornar al jefe militar de una horda de Orkos, por un tiempo al menos, suministrándole armas y equipo para que la invasión tome otro rumbo. La mayoría simplemente ven como utilizan sus armas contra ellos.

Otros alienígenas son tan diferentes de la Humanidad como para ser considerados poco más que animales por los biólogos xenos del Imperio. Los Tiránidos por ejemplo, son una masa casi ilimitada de bestias babeantes, aunque es aceptado por Inquisidores con experiencia en combatir a esa raza que poseen algún tipo de guía, o inteligencia colectiva. Por si mismos, la mayoría de Tiránidos no tienen más inteligencia ni autodeterminación de un servidor monotarea, sin embargo, en gran número utilizan estrategias muy complejas.

Las especies que existen como parásitos de algún tipo son más difíciles de clasificar. Muchos viajeros del vacío en el Sector Calixis y más allá cuentan historias sobre una especie llamada 'Gusanos' o, apropiadamente, 'Gusanos Cerebrales', que van reescribiendo la identidad genética de los huéspedes infectados y así se reproducen de la forma más horrible imaginable. Otros podrían esclavizar a la humanidad, convirtiendo su presa en una especie de clase obrera sobre la que gobernar.

Aún más alienígenas tienen formas tan exóticas como para ser casi imposibles de clasificar. Algunos están basados en materiales diferentes del carbono, como los 'Estilita' basados en silicio encontrados en varios mundos más allá de la Periferia del Sector Calixis. Los bestiarios del Ordo Xenos nombran una serie de formas de vida aún más extremas, incluyendo algunas con la forma de nubes gaseosas, e incluso una descrita como un ser de energía que se alimenta de la esencia de soles.

Hay muchos tipos de Inquisidor en el Ordo Xenos, pero suelen dividirse en dos principales: los de postura defensiva contra el alienígena, y los más ofensivos. Los primeros se mueven entre la Humanidad, vigilando por cualquier señal alienígena, mientras que los últimos se adentran en la profundidad interestelar, buscando la guarida de los xenos para destruirlos antes de que hagan lo mismo a la humanidad.

Los Cazadores de Alienígenas que se mueven entre la Humanidad son expertos en discernir la mancha alienígena. Tras años de experiencia, pueden detectar patrones de comportamiento exterior entre una población infectada. Pueden diferenciar entre una reliquia pre-Imperial hecha por el hombre, y una de manufactura alienígena. Además, saben los riesgos que asume la Humanidad al tratar con muchas especies, desde manipulación genética parasitaria a esclavitud o masacre a nivel planetario. Como Inquisidores, estas personas pueden llevar a cabo libremente purgas de poblaciones que creen en peligro, o pueden moverse entre ellos sin ser vistos. Al final, el resultado es el mismo; una población contaminada está condenada, a manos de la Inquisición o de los xenos.

Los Inquisidores del Ordo Xenos de actitud más militante llevan la lucha contra el alienígena. Lideran expediciones a mundos sospechosos de albergar alienígenas para determinar el grado de amenaza de cualquier forma de vida que descubran. Si el Cazador de Alienígenas descubre una amenaza limitada puede colocar balizas centinela en órbita alrededor del mundo, que transmitan una advertencia a cualquier nave que se aproxime. Algunos mundos son declarados 'perditus', cuya entrada está prohibida bajo pena de muerte, no sea que las formas de vida sean transportadas de manera inadvertida a algún mundo del Imperio. Algunas formas de vida alienígena se consideran tan viles y peligrosas que el Inquisidor que testifique su existencia puede determinar que debe ser erradicada. En tal caso, puede convocarse Exterminatus, o, si el mundo mismo se cree valioso, la Guardia Imperial o los Marines Espaciales son movilizados para limpiarlo de la mancha alienígena.

Como se indicó antes, el Imperio se extiende por la mayor parte de la galaxia, y hay mundos, sistemas e incluso imperios alienígenas no sólo en la periferia, también en las llamadas 'Zonas Salvajes' que separan un sector de otro. Por tanto, incluso un mundo lejos de la Zona del Halo podría tener un planeta vecino gobernado por una vil raza alienígena, y verse obligado a defenderse de ataques constantes. A menudo Inquisidores del Ordo Xenos congregan las fuerzas locales contra tales enemigos, reuniendo ataques correctivos o cruzadas que llevan a purgar el espacio humano del alienígena impuro.

La división Puritano/Extremista existe en el Ordo Xenos como en el resto de la Inquisición. Los Cazadores de Alienígenas Puritanos suelen ser quienes quieren destruir cualquier vestigio de vida alienígena en la galaxia, a veces extienden su odio más allá de la vida sensible para incluir incluso formas de vida con no más inteligencia que un animal. Estas personas creen que el destino manifiesto de la Humanidad es gobernar las estrellas, y que toda forma de vida que no derive del antiguo crisol de la Sagrada Terra es abominable. Tal doctrina coincide con la del Adeptus Ministorum, por ello el Cazador de Alienígenas Puritano apenas tiene dificultad para acabar con una población en un frenesí de odio anti-xenos si es necesario. Sin embargo, la realidad en los límites del espacio humano controlado suele ser mucho más complicada, sobre todo si un mundo tiene escaso contacto con el Imperio. Convencer a las gentes de un mundo para volverse contra los alienígenas con quienes han comerciado alimentos o materias primas por generaciones puede resultar difícil en estos casos.

Muchos Inquisidores del Ordo Xenos son bastante abiertos en sus relaciones con algunas razas alienígenas. Sólo los Cazadores de Alienígenas más Puritanos considerarían un gran pecado el asociarse con especies como los Eldar por ejemplo, y los anales del Imperio contienen registros de fuerzas Humanas

y Eldar cooperando contra enemigos como Orkos o Tiránidos. Sin embargo, usar mercenarios alienígenas como el bárbaro y carnívoro Kroot es más divisivo. Muchos Gobernadores Imperiales, frente a una emergencia, han contratado mercenarios alienígenas como ayuda, sabiendo que la respuesta del Imperio podría llegar demasiado tarde. En tal caso, no es raro que un Inquisidor del Ordo Malleus practique audiencias y juicios, y examine soldados expuestos a alienígenas buscando signos de corrupción. En la mayoría de casos puede haber relativamente pocas consecuencias, pero si el Inquisidor tiene una mentalidad especialmente Puritana regimientos enteros podrían ser purgados y el gobierno planetario depuesto como castigo.

Llevando el asunto aún más allá, están los miembros Extremistas del Ordo Xenos. Éstos pueden asociarse abiertamente con todo tipo de alienígenas, algunos van tan lejos como para incluirlos en sus séquitos. Según la naturaleza del alienígena en cuestión, la reacción de otros Inquisidores podría ser severa. A finales del 977.M41, el Inquisidor Forstav asistió a un cónclave en el Palacio del Tricorne, con una escolta de tres docenas de mercenarios Kroot. La respuesta de los compañeros Inquisidores de Forstav cuando entró en el gran salón flanqueado por sus salvajes compañeros fue variada, pero un número considerable de Puritanos lo denunció en el acto. A ello le siguió el derramamiento de sangre, y varios delatores fueron asesinados. Desafortunadamente para el Inquisidor Forstav, sus guardaespaldas Kroot devoraron la carne de los muertos, algo habitual en su especie, aquello fue demasiado incluso para el más liberal de los Inquisidores que asistieron al Cónclave. Forstav se vio obligado a luchar para huir del Palacio del Tricorne, una hazaña que, sorprendentemente, logró, herido de gravedad y con una docena de guardaespaldas a su lado. Se cree que el Inquisidor Forstav está en algún lugar del Subsector Malfi, y se dice que ciertos Inquisidores presentes ese día aún le buscan.

El Ordo Xenos mantiene vínculos con una antigua institución conocida como Guardianes de la Muerte. Este grupo se compone de Marines Espaciales individuales apoyados por sus capítulos para prestar servicio en una de las secretas Fortalezas de la Guardia ubicadas estratégicamente por todo el Imperio. Desde Fortalezas de la Guardia, pequeños y habilidosos equipos de asalto realizan misiones vitales y secretas por orden de la Inquisición, contra múltiples amenazas a la humanidad. Los Guardianes de la Muerte operan bajo una serie de pactos y juramentos con los capítulos que proporcionan Hermanos de Batalla a sus filas, y las hazañas de estos guerreros audaces ganan para sus capítulos mucho honor y renombre. Ser seleccionado para servir durante un tiempo con los Guardianes de la Muerte es uno de los más grandes elogios de un Marine Espacial puede recibir, y una de las tareas más peligrosas que puede hacer.

"Los alienígenas son escoria, deben ser erradicados de nuestros mundos, purgados de la galaxia, destruidos donde sea que aparezcan. Sin embargo, en ocasiones pueden ser una herramienta útil..."

–Inquisidor Taarn

El Ordo Malleus

"No te aconsejaré contra el miedo del demonio: el Emperador sabe que no lo tienes. Pero incluso el cañón psíquico y el martillo demonio no pueden triunfar contra tal enemigo, ¿para que sirven los cartuchos bólter contra la enfermedad, el terror y la locura?

¡No, es la fe! La fe es nuestro escudo impenetrable y cuando lo enfrentamos con tal creencia, el demonio se debilita. La fe es nuestra ardiente espada y con ella eliminamos el cáncer diabólico del Caos donde lo encontremos."

–Atribuido al Gran Inquisidor Hephaestos Grudd

Los Inquisidores del Ordo Malleus han jurado defender el alma misma de la Humanidad, centrándose en derrotar a los enemigos de la Humanidad que habitan en la disformidad; el llamado 'enemigo más allá'. El conocimiento de tales seres está estrictamente prohibido, pero cada hebra de Fe Imperial advierte a sus seguidores contra lo que podría devorar el alma humana, ya sean demonios, espíritus malignos o cualquiera de un millón de otras manifestaciones. De hecho, la mayoría de los predicadores son tan ignorantes como sus rebaños. Sólo los Cazadores de Demonios del Ordo Malleus conocen la terrible verdad acerca de los demonios que acechan más allá de la madeja delgada que separa la realidad del Empíreo, y dedican sus almas a su destrucción total.

Los Inquisidores del Ordo Malleus ahondan en secretos tan terribles que su propia cordura se ve amenazada. Aprenden los nombres secretos de los Demonios, ganando poder sobre ellos, e investigan miles de blasfemas maneras en que estas viles abominaciones podrían ser invocadas y expulsadas del plano material. Un enfoque tan arduo es de suma importancia, ya que si se permite a un Demonio manifestarse, legiones enteras querrán seguirlo. En no mucho tiempo se desataría una incursión Demoníaca a gran escala, poblaciones enteras serían poseídas o morirían, y a corto plazo, se perderían planetas enteros.

Los Cazadores de Demonios del Ordo Malleus se ocupan de prevenir tales manifestaciones, y de luchar contra ellos en caso de que aún así ocurra. Por tanto, gran cantidad de sus funciones giran en torno a la persecución de aquellos que venden su alma a los Poderes de la Ruina—también llamados Dioses del Caos. Los seres malignos que acechan en la disformidad prometen conceder a aquellos lo suficientemente locos un poder casi ilimitado. El alma del hombre siempre codicia aquello que no puede tener, y servir a los Poderes de la Ruina parece ofrecer un camino rápido hacia todo el poder que un hombre puede soñar. Aunque algunos alcanzan tal poder, la gran mayoría paga un precio terrible por su locura al ver convertida su alma en el juguete eterno de las bestias de la disformidad.

El Sector Calixis y todo el Imperio están infestado por todo tipo de cultos y sectas dedicadas a la adoración de los Dioses del Caos. Así, el Imperio está al borde de la perdición, desde el momento en que estos cultos comenzaron a practicar sus viles conjuros la disformidad podría brotar de un millón de mundos y el alma del hombre podría ahogarse en el mar del Caos. Los Cazadores de Demonios del Ordo Malleus se esfuerzan por descubrir estos cultos allí donde puedan operan, y destruirlos totamente antes de que completen sus actividades.

La gran mayoría de Inquisidores del Ordo Malleus se dedican totalmente a la destrucción de toda forma Demoníaca, y podría decirse que eso coincide con la mentalidad Puritana, pero el Ordo tiene su parte Extremista. En su mayoría conformes con la filosofía Xantita, estas personas creen que el Caos puede volverse contra sí mismo. Usan artefactos creados por siervos de los Poderes de la Ruina, algunos incluso blanden Armas Demoníacas que podrían devorar el alma del portador o destruir a su enemigo. Algunos Inquisidores del Ordo Malleus van tan lejos como para practicar la brujería de sus enemigos, creando por ejemplo blasfemos Huéspedes Demoníacos—recipientes humanos poseídos voluntariamente por la esencia de un Demonio—para utilizarlos contra los de su clase.

El Ordo Malleus dentro de los Ordos Calixis, es tal vez el Ordo más dividido por luchas internas. La amargura con que las facciones opuestas se enfrentan entre sí es terrible. Incluso cuando un enfrentamiento entre un Cazador de Demonios Puritano y uno Extremista no termina en violencia, el odio entre ambos es algo palpable. Las palabras intercambiadas en la relativa seguridad de un cónclave son recordadas, y a menudo pagadas en sangre muchos años más tarde.

El Ordo Malleus dispone de uno de los cuerpos militares más poderosos del Imperio. El Capítulo de Caballeros Grises del Adeptus Astartes es una fuerza única dedicada exclusivamente a luchar contra lo Demoníaco y que responde tan solo ante el Ordo Malleus. Los Caballeros Grises son los más poderosos de todos los Marines Espaciales, cada uno un modelo de tal pureza entre todas las armas del Imperio que realmente se puede decir que ninguno de sus compañeros se ha puesto nunca al servicio del Caos. Más allá de este hecho, cada Caballero Gris es un maestro de las artes marciales y psíquicas, capaz de combatir al Demonio en los reinos físico y espiritual a la vez. El Capítulo de Caballeros Grises reside en la luna de Titán, la Fortaleza de su Capítulo está prohibida para todos, excepto para aquellos de más confianza y privilegiados. Desde esta fortaleza, y tal vez otras ocultas por el Imperio, los Caballeros Grises viajan a petición del Ordo Malleus, a bordo de las naves más rápidas que el Adeptus Mechanicus puede proporcionar, para combatir las incursiones Demoníacas donde ocurran. Sin los nobles y sacrificados actos de los Caballeros Grises, es posible que incontables mundos se hubieran perdido en los poderes de la disformidad, y las almas de miles de millones fueran esclavizadas por los voraces seres del Empíreo.

INTERACCIÓN

Los agentes de los Sagrados Ordos de la Inquisición del Emperador tienen el poder para exigir a las numerosas instituciones del Imperio lo que consideren necesario en el cumplimiento de sus funciones. Además, nadie está más allá de su autoridad, salvo tal vez los propios Altos Señores de Terra. En la práctica, sin embargo, cada Inquisidor cumple su misión de acuerdo a una combinación única de circunstancias, gran parte de las cuales ponen un límite práctico al alcance de sus órdenes a pesar de que en teoría no existe.

Además, los Inquisidores se relacionan unos con otros de diferentes maneras por todo el Imperio. En algunas regiones los Inquisidores actúan casi totalmente solos, asociándose raras veces con otros de su clase. En otras áreas los Inquisidores se agrupan en coherentes instituciones formales, que con tiempo crean sus propias tradiciones e infraestructuras. Durante milenios, incontables instituciones han sido creadas y luego destruidas, porque en última instancia el poder de la Inquisición no reside en estructuras monolíticas de poder, sino en los Inquisidores individuales y los poderes que se les ha conferido. El Sector Calixis es el hogar de una institución: los Ordos Calixis. Esta alianza de Inquisidores se ha unido en torno al sector y ciertas personas clave en los últimos milenios, y proporciona una presencia visible en una región en plena ebullición de toda clase de herejías y conflictos. A pesar de la amenazante presencia de los Ordos Calixis, los mundos individuales y muchas de las instituciones del sector siguen siendo entidades soberanas y por tanto parte del complicado sistema feudal del Imperio.

A continuación algunos detalles de cómo un Inquisidor podría interactuar con cada una de las instituciones más importantes del Sector Calixis.

Gobernadores Planetarios

Sin importar el sistema político por el cual un mundo es administrado, existe una única persona que ocupa el cargo de Comandante Imperial, o Gobernador Planetario. La mayoría de los mundos del Imperio son totalmente independientes, al menos mientras sigan pagando los diezmos, pero otros son dominios de organismos tales como el Adeptus Mechanicus, el Oficio Munitorum o incluso los Marines Espaciales del Adeptus Astartes. En ese caso, un funcionario ocupa tal rango—Magos Prime en el caso del Adeptus Mechanicus, Prefecto Supremo en el caso del Administratum, o Maestro de Capítulo o regente designado en el caso de los Marines Espaciales. El título exacto varía de un mundo a otro, pero el principio es más o menos universal.

Al actuar abiertamente en cualquier mundo del Imperio, es común que un Inquisidor vaya directamente ante el superior—el Comandante Imperial del mundo. Si el Inquisidor necesita los recursos del mundo, la mayoría dejan de lado los intermediarios y hacen sus peticiones o demandas directamente al individuo que ostenta el máximo poder en el mundo.

Dependiendo de su comportamiento, un Inquisidor podría acercarse a un Gobernador Imperial como un compañero, con una ceremonia apropiada. Él podría ser el control de atención, formulando sus peticiones y calmando el ego del gobernador con palabras melosas y demostraciones de respeto. Sin importar las palabras usadas en estos casos, ningún Inquisidor se considera a sí mismo inferior al Comandante Imperial, y tales actores están entre los más peligrosos y eficaces de los agentes de la Inquisición. Otros Inquisidores no hacen tales compromisos, haciendo caso omiso de la sensibilidad local y exigiendo en términos muy claros lo que necesita.

La mayoría de Comandantes Imperiales cumplen sin vacilar las demandas de un Inquisidor, incluso si su gente ignora el gran Imperio del que son parte, ellos son totalmente conscientes de que no son más que un mundo entre muchos y deben su poder al Adeptus Terra. Algunos gobernadores pueden sentirse heridos por los métodos de un Inquisidor, sufriendo un amargo recordatorio de las limitaciones de su autoridad. Solo un Comandante Imperial muy estúpido presentaría alguna objeción a las demandas de un Inquisidor.

Cuando el Comandante Imperial tiene algo que ocultar, las cosas se ponen interesantes. En este caso es más probable que el Inquisidor ponga a prueba al gobernador, sabiendo muy bien que tiene algo que ocultar y tal vez intentando presionarle. De este modo, un Inquisidor especialmente audaz podría revelar una rebelión que de otra manera habría llevado muchos meses de investigación desvelar, revelando ante todos la traición del Comandante Imperial.

La Guardia Imperial

Los vastos ejércitos de la Guardia Imperial son recogidos de los mejores de los diezmos de regimiento planetarios, en los cuales una décima parte de las fuerzas militares de un mundo son cedidas al Imperio cuando son exigidas. Algunos mundos pasan generaciones sin que se les exija diezmo, mientras que otros han sido casi agotados por las constantes demandas de tropas, a menudo según de la ubicación relativa del mundo a las guerras en curso. Las unidades distribuyen la autoridad entre las instituciones militares que los han entrenado, y forman parte de la gran organización que es la Guardia Imperial. Las milicias planetarias son reformadas en los regimientos de la Guardia Imperial, y a menudo las armas y el equipo local son reemplazados por modelos producidos en masa proporcionados por el Oficio Munitorum. Esos nuevos regimientos son luego enviados a tomar parte en una campaña, o a veces enviados a mundos guarnición, para proporcionar una reserva estratégica, mientras esperan su despliegue definitivo.

Pero no todos estos regimientos llegan a las guerras por las que fueron a luchar. Algunos son interceptados por un Inquisidor, requisados para servir contra un enemigo muy diferente del que pretendían combatir. Dependiendo de la misión y de su duración, puede que solo un escuadrón o pelotón sea separado para servir al Inquisidor, también puede que lo sea una compañía entera, o a veces todo el regimiento.

Como sus relaciones con los Comandantes Imperiales, cada Inquisidor trata estos asuntos de acuerdo a su propio carácter. Algunos tan solo se presentan ante el alto mando de un ejército e informan al Jefe de Batallón de sus necesidades, dejando en manos de los oficiales el entregar las unidades requeridas. Otros toman el enfoque opuesto y van directamente a la propia unidad a informarles de su nueva tarea.

De nuevo, el Jefe de Batallón debería ser un necio para negar las exigencias de un Inquisidor. Se conocen oficiales particularmente empeñados en insistir que el Inquisidor pase por los canales logísticos 'adecuados', exigiendo que cumplimentase montañas de papeleo. Estos jóvenes oficiales suelen ser apartados por un Comisario cercano antes de causar una ofensa injustificada.

Cuando la unidad es requisada, la implicación del Oficio Munitorum en el asunto no termina necesariamente. Si la unidad es apartada algún tiempo, puede ser necesario poner en su lugar una cadena de suministro y sustituir las bajas en combate. Pocos Inquisidores requieren los servicios de tales unidades el tiempo suficiente para que esto sea una preocupación grave, y quienes sobreviven a esas misiones normalmente son devueltos a la Guardia Imperial en el futuro, más o menos intactos.

Un efecto secundario de la naturaleza de los enemigos que la Inquisición suele enfrentar es la necesidad de censurar los informes sobre los detalles de su trabajo. Lo que significa que muchas tropas de la Guardia Imperial que sobrevivan al contacto enemigo pueden ser purgadas como resultado, no sea que algún indicio de corrupción sea pasado por alto. Este es el caso cuando unidades que sirven al Ordo Malleus se enfrentan a los Demoníacos siervos de los Poderes de la Ruina. Al terminar la misión, la Inquisición es capaz de bombardear sus propias tropas desde la órbita, un destino que muchos consideran una bendición, conociendo lo que pueden haber presenciado. Otras unidades tienen la suerte de que les borren la mente, aunque este es un proceso intensivo que se reserva para tropas habilidosas que el Inquisidor pretende mantener a su servicio.

No es inaudito que un Inquisidor solicite los servicios de un regimiento entero de la Guardia Imperial, y que la unidad disminuya lentamente a lo largo de sus compromisos. Lo que comenzó como una fuerza de 5.000 hombres podría, en meses, reducirse a una docena o menos de canosos veteranos, capaces de resistir los peores enemigos del Imperio que se crucen en su camino. A veces, un Guardia cubierto de cicatrices permanece del lado de un Inquisidor como último superviviente de un regimiento entero, convertido hace mucho en un siervo de confianza, o en un Acólito al servicio de la Inquisición.

A veces un Inquisidor puede dudar de la lealtad de una unidad de la Guardia Imperial, o su líder. En la inmensidad del Imperio es totalmente posible que regimientos enteros, o incluso ejércitos, simplemente desaparezcan de la batalla mediante el engaño o por error, o que fallen al cumplir órdenes emitidas a años luz de distancia. Un Inquisidor que descubre una unidad rebelde o renegada de la Guardia Imperial inevitablemente pide los servicios de otros regimientos de la Guardia Imperial para enfrentarse a los parias. Algunos Inquisidores usan tropas sacadas del mismo mundo al que pertenecían los renegados para llevarlos ante la justicia, aprovechando el deseo ferviente para expiar los pecados de sus antiguos compañeros.

La Armada Imperial

Los Inquisidores son menos propensos a hacer peticiones a la Armada Imperial que a la Guardia Imperial, no obstante, existen circunstancias en las que esto puede ocurrir.

El ejemplo más evidente es el transporte. El Imperio es un reino inmenso, y viajar entre planetas, incluso aquellos en el mismo sistema estelar, está lejos de ser común. Si un Inquisidor necesita un transporte a corto plazo, puede necesitar de solicitar los servicios de la Armada Imperial. En la mayoría de casos, es posible que la nave en cuestión sea de las más pequeñas, como una fragata, ya que las naves principales más grandes dependen de muchos soportes que rara vez son capaces de responder a una solicitud con la suficiente antelación. Una pequeña nave escolta podría estar lista tras una hora de que el Inquisidor pida sus servicios, mientras que una nave de guerra podría tardar varios días en prepararse y ponerse en marcha.

Un Inquisidor podría requisar los servicios de una nave de la Armada Imperial no solo por mera conveniencia. También podría necesitar la presencia que incluso la más pequeña de las naves puede ejercer sobre los mundos del Imperio. Incluso una fragata tiene una potencia de fuego considerable, y es capaz de usarla contra cualquier objetivo en la superficie de un mundo. Este apoyo es extremadamente útil para un séquito Inquisitorial en la superficie del planeta.

Al igual que con la Guardia Imperial, a veces una solicitud es permanente. Este podría ser el caso de Inquisidores cuyas investigaciones los llevan a muchos planetas diferentes. Los Inquisidores de los Ordos Calixis rara vez necesitan requisar naves de la Armada Imperial en estas condiciones, ya que la región ha desarrollado bastante bien las rutas comerciales, abastecidas por multitud de empresas de navegación, en las que un Inquisidor puede confiar para el transporte. Sin embargo, están los Inquisidores que prefieren mantener cierta independencia, y éstos, para disgusto de la Flota de Batalla de Calixis, utilizan naves y tripulación de esa organización.

Los comandantes de la Armada Imperial son mucho menos propensos a romper sus juramentos que sus 'embarrados' compañeros de la Guardia Imperial. Esto no indica una mayor lealtad, sino algo que las circunstancias favorecen, las naves de la Armada Imperial pueden ejecutar largas operaciones independientes, pero al final deben recargar combustible y realizar mantenimiento, y para ello utilizan los servicios de la Armada Imperial, el Adeptus Mechanicus y otros grupos. A menos que una tripulación renegada encuentre una instalación ilegal, o mantenga una imagen de lealtad hacia mundos que no los conocen, con el tiempo se quedan sin opciones. A pesar de esto, algunas naves y sus tripulantes se vuelven renegados, uniéndose a flotas de piratas y corsarios. Estos casos son tratados por la Armada Imperial, pero a menudo la Inquisición se involucra en la caza, y los renegados están condenados.

El Adeptus Ministorum

La Eclesiarquía es una institución relativamente nueva en el Imperio, formada tras los desastrosos acontecimientos de la Era de la Apostasía. Antes de eso, el Credo Imperial estaba dividido en multitud de grupos, cada uno compitiendo por la supremacía y a menudo acusando a otros de todo tipo de herejías. Después de la reforma que siguió a la Era de la Apostasía, se formó la Eclesiarquía, con una estructura de poder centralizada que pretendía asegurar que no se repitieran acontecimientos anteriores. Aunque el Credo Imperial aún existe en tantas formas como antes, al menos lo hace bajo una estructura de poder, de la que millones de sacerdotes son responsables.

Las relaciones entre la Inquisición y el Adeptus Ministorum pueden variar enormemente. La Eclesiarquía tiene celos de su papel como guía de las almas de la humanidad y representante temporal del divino Emperador. Por supuesto, la Inquisición se considera como el arbitro y juez final, y también responde sólo ante el Emperador. Sobra decir que existen muchas posibilidades de que ambas instituciones lleguen a las manos. A menudo existe una gran desconfianza mutua entre Inquisidores y oficiales de la Eclesiarquía, un estado que empeora cuando el Inquisidor tiene cualquier punto de vista diferente al abiertamente Puritano. No es sorprendente que los más Puritanos de los Inquisidores mantengan vínculos con el Adeptus Ministorum, en particular los del Ordo Hereticus.

Como se mencionó antes, la Inquisición a menudo necesita de las Hermanas de Batalla del Adepta Sororitas, pero hay otros aliados que pueden ser útiles para el Inquisidor, siempre que

demuestren una mentalidad Puritana. Los arcoflagelantes son un ejemplo. La arcoflagelación es un castigo reservado para los blasfemos más viles. El condenado es alterado quirúrgicamente como un servidor, y su mente y espíritu se someten a una limpieza ritual que destruye su personalidad y reduce al sujeto a un maníaco delirante, deseando sólo expiar sus pecados en el frenesí incontrolado de combatir a los enemigos de la Eclesiarquía. Un ejemplo aún más potente del mismo proceso es el Castigo del Penitente, una monstruosidad del tamaño de un Dreadnought de los Marines Espaciales adornada con un sello de pureza, impulsada por la culpa delirante de un pecador condenado. La Eclesiarquía crea tales construcciones como castigo para los culpables, y los usa contra sus enemigos. La Inquisición valora también estas máquinas, porque son incapaces de sentir miedo, y son totalmente prescindibles.

Los Inquisidores con una relación particularmente positiva con el Adeptus Ministorum pueden ser tan afortunados como para encontrar un aliado bajo la forma de un Hierofante. Estos piadosos y experimentados oficiales del Credo Imperial a menudo recorren su propio camino, siguiendo la llamada de su fe donde sea que pueda llevarles. Frecuentemente esto los lleva al servicio de la Inquisición, donde son capaces de luchar contra los enemigos de la fe en la línea frontal de la guerra por el alma de la Humanidad.

El Adeptus Astartes

Los Capítulos de Marines Espaciales del Adeptus Astartes son organismos totalmente autónomos, que responden, al menos en teoría, tan solo ante sí mismos en la defensa del Imperio. A pesar de su independencia, los Capítulos de Marines Espaciales dependen de muchos otros órganos del Imperio para su existencia continua, y durante milenios han creado pactos con muchos más. No menos importantes entre estos son los agentes individuales de la Inquisición.

De acuerdo a su competencia, un Inquisidor tiene autoridad para solicitar los servicios de un Capítulo de Marines Espaciales durante una misión. En la práctica, sin embargo, no existe tal poder, haciendo de los Marines Espaciales uno de los pocos organismos con los que un Inquisidor es realmente cortés al buscar ayuda. Si un Inquisidor descubre una amenaza tan grave que necesita la ayuda de los Marines Espaciales, contacta con el Maestro del Capítulo, o su representante, e intenta negociar sus servicios. A veces, un Maestro de Capítulo accede de inmediato, enviando con urgencia a los hermanos solicitados. Otras veces, sin embargo, un Maestro de Capítulo podría negarse en redondo a ayudar al Inquisidor, y no sentir ninguna obligación de explicar sus razones para hacerlo. Aparte de censurar al capítulo intransigente, cosa que no suele ocurrir, hay muy poco que un Inquisidor pueda hacer para obligar a un Capítulo de Marines Espaciales a ayudar si deciden no hacerlo.

A pesar de esta relación tan fraccionada, algunos Inquisidores han desarrollado estrechos lazos con determinados capítulos de Marines Espaciales. Otros, por supuesto, se han creado enemigos en capítulos. Muchas alianzas positivas se han formado durante siglos, por las que un capítulo determinado se compromete a prestar ayuda a un Inquisidor en caso de ser llamado. En algunos casos, tales empresas se han mantenido mucho después de la muerte del Inquisidor, heredando el compromiso un Acólito que ascendió al rango de Inquisidor. Estas relaciones dan al Inquisidor una influencia enorme tanto dentro como fuera de la Inquisición, y son muy codiciadas cuando ocurren. Aparte de los evidentes beneficios al luchar contra los enemigos de la Humanidad, pocos rivales dentro de la Inquisición se atreverían a llegar a las manos por diferencias entre facciones, sabiendo que el blanco de su ira está respaldado por los Marines Espaciales del Adeptus Astartes.

Aunque la mayoría de relaciones entre Inquisidores y el Adeptus Astartes son más o menos neutrales, ha habido ocasiones en las que un agente de la Inquisición dirige una investigación sobre asuntos de un capítulo concreto de Marines Espaciales. La razón más probable para que esto ocurra es la percepción de impureza genética por parte de un Inquisidor especialmente Puritano, a menudo del Ordo Hereticus. Otras razones por las que un Inquisidor podría vigilar un capítulo de Marines Espaciales podrían ser cuestiones de lealtad—los capítulos no están sujetos a la cadena de mando de las fuerzas militares del Imperio, y podrían retener ayuda si quisieran.

Cualquier Inquisidor que decida inmiscuirse en los asuntos del Adeptus Astartes está tomando un gran riesgo, ya que muy pocos capítulos dan la bienvenida a visitantes en sus Fortalezas Monasterio, por no hablar de los que cuestionan la lealtad del capítulo. Los que hablan en contra de los Marines Espaciales pueden verse aislados de ayuda cuando más lo necesitan, y quien los condena abiertamente puede provocar una guerra que no puede ganar, y encontrarse privado de aliados dentro de la Inquisición que quieran unirse a ellos en su postura.

El Adeptus Arbites

El Adeptus Arbites existe para mantener las leyes y códigos del Imperio. La organización mantiene centros en cada mundo con una población considerable, de los cuales los Arbitradores se ponen en marcha para imponer orden y llevar justicia a los culpables. Es responsabilidad del Comandante Imperial local el mantener un cuerpo de los llamados 'Agentes de la Ley' para imponer las leyes locales—los Arbitradores están presentes para imponer aquellas leyes que se aplican a través de todos los dominios del Hombre, y están por encima de toda autoridad local.

En este caso, el Adeptus Arbites tiene mucho en común con la Inquisición, y los organismos a menudo se unen contra un enemigo común. Demasiado a menudo las investigaciones de un Arbitrador sobre actividades delictivas localizadas convierten esos vínculos en actos mucho más terribles. Muchos Inquisidores mantienen contactos y agentes en las filas del Adeptus Arbites, que interceptan informes sobre asuntos en los que el Inquisidor podría estar interesado. En muchas ocasiones, un Inquisidor aparece, aparentemente de la nada, para ayudar al Adeptus Arbites contra enemigos que los Arbitradores tenían pocas posibilidades de derrotar solos.

Los Inquisidores a menudo solicitan los servicios del Adeptus Arbites. Los Arbitradores son profesionales y devotos siervos del Imperio, y eso los convierte en aliados ideales contra los enemigos de la Humanidad. Además, los Arbitradores suelen estar dotados con un conocimiento local que el Inquisidor rara vez puede igualar, y son capaces de localizar a figuras locales, desde aliados potenciales hasta enemigos declarados.

El Adeptus Arbites mantiene considerables e imponentes recintos fortaleza en los mundos que ocupan. Estas fortalezas están armadas y defendidas a muy alto nivel, y a veces forman un baluarte contra alzamientos rebeldes. Ya que cada recinto fortaleza tiene su propio Astrópata, los Arbitradores son capaces de avisar al Imperio de un alzamiento que podría engullir el gobierno del mundo por completo. Con demasiada frecuencia, un recinto fortaleza del Adeptus Arbites ha demostrado ser el último reducto contra la anarquía, con pocos cientos de Arbitradores manteniendo la determinación hasta que llegue ayuda exterior. A menudo, un solo Inquisidor y su séquito pueden ser la única respuesta a la petición de ayuda, pero con individuos tan poderosos y únicos como son los Inquisidores, puede que sea lo necesario para sofocar la rebelión. Tras estos incidentes, no es raro que uno o más Arbitradores se conviertan en miembros fijos del séquito de un Inquisidor, y las autoridades del recinto no ponen objeción, considerándolo el deber del Arbitrador para ayudar a la Inquisición. De hecho, tras la caída del Recinto Omega–14 en el mundo de Baraspine tras el alzamiento contra lo que los criminales llamaban 'brutalidad arbites', el Inquisidor Vallax reclutó a cada uno de los setenta Arbitradores que sobrevivieron. Esta grupo de élite entonces llevó la Ley del Emperador a cada mundo del Subsector Adrantis, castigando sin piedad a los incontables criminales.

Aunque es probable que la Inquisición encuentre un aliado dispuesto en el Adeptus Arbites, es extremadamente raro que las dos organizaciones lleguen a las manos. Los Arbitradores y Jueces son casi incorruptibles, y siempre sirven a muchos años luz de distancia de su propio mundo para nunca verse envueltos en la política local. Esto no quiere decir que ningún Arbitrador se haya apartado de Luz del Emperador, por supuesto, y los pocos que lo han hecho inevitablemente acaban cayendo en la total oscuridad. Tal fue el caso cuando Marshall Gorr del mundo fronterizo de Kudrun un día declaró que toda la población era culpable de ocultar pensamientos sediciosos, y trató de acorralar a 100.000 ciudadanos. No hace falta decir que el pueblo se rebeló y Gorr fue asesinado a manos de una turba enfurecida. Después del evento, una investigación Inquisitorial determinó que Gorr había adquirido poderes psíquicos al final de su vida, tal vez telepáticos, y perdió la cordura.

El Adeptus Astra Telepathica

El Adeptus Astra Telepathica es responsable de la actividad de las temidas Naves Negras. Estas inmensas y antiguas naves surcan las rutas espaciales del Imperio durante décadas, reuniendo en cada planeta que visitan todos los psíquicos nacidos en ese mundo. Estos son sepultados en celdas blindadas, y finalmente llevados a Terra, para ser juzgados dignos de una vida al servicio del Imperio, o una muerte en comunión con el Emperador. Muchos ni siquiera llegan a Terra, siendo juzgados por sus guardias demasiado peligrosos para seguir viviendo, incluso en las sombrías bodegas de las Naves Negras.

Debido a su misión, hay cierta interacción entre el Adeptus Astra Telepathica y los miembros del Ordo Hereticus. Una de las pocas obligaciones de los Comandantes Imperiales es dirigir regularmente purgas de psíquicos e incapacitar a aquellos que encuentran cuando llegan las Naves Negras. El Adeptus Astra Telepathica emplea todo tipo de recuentos arcanos para predecir el número de psíquicos que la población de cualquier mundo es capaz de engendrar en una sola generación, y la cantidad aumenta cada año. Por ello cuando la ofrenda de un mundo no alcanza esta predicción, el Adeptus Astra Telepathica tiene motivos para preocuparse. Si los temores de los Adeptos son lo suficientemente grandes, hacen una llamada a la Inquisición para investigarlo.

Las consecuencias de no entregar la población de psíquicos son demasiado terribles para comprenderlas, y por eso no es raro para el Adeptus suministrar Psíquicos Imperiales especializados al Inquisidor, si es necesario, para combatir la amenaza. Los cultos psíquicos son enemigos perniciosos, capaces de dominar sectores enteros de la población. Otros grupos comercian con esclavos psíquicos, drogándolos y sometiéndolos a todo tipo de traumas rituales para aprovechar la ola de locura que irradian. Otros, como figuras criminales, tratan de utilizar los dones de los psíquicos para sus propios fines. En última instancia sin embargo, tales fechorías siempre llevan al desastre. Puede que un esclavo psíquico escape y tome venganza contra todo aquel a una docena de millas, que el culto escarbe demasiado en conocimiento prohibido y sobrevenga una incursión demoníaca y la posesión en masa, que el psíquico pierda el control de sus poderes y desate la muerte y la locura. Sólo el mejor Cazador de Brujas puede esperar prevalecer contra tales enemigos, e incluso ellos piden la ayuda del Adeptus Astra Telepathica para combatir contra sus enemigos.

Además de prestar esa ayuda, los Inquisidores, al igual que todas las ramas del Imperio, dependen de los servicios de los Astrópatas para las comunicaciones a través del vacío. Estos adeptos son proporcionados a las muchas secciones del Imperio por el Adeptus Astra Telepathica, y se comprometen con la organización a la que sirven. En el caso de la Inquisición, muchos Inquisidores prefieren mantener los servicios permanentes de un Astrópata de confianza, para que sus comunicaciones puedan permanecer seguras e incorruptas por las acciones de sus rivales y enemigos.

Otra razón para los estrechos lazos entre las dos organizaciones es que un gran número de Inquisidores están dotados de poderes psíquicos, y por tanto fueron entrenados en su uso por los adeptos del Telepathica. De hecho, estos Inquisidores deben sus vidas a tales adeptos, ya que podrían haberlos juzgado indignos de vivir o demasiado débiles para controlar sus poderes, o asignados al Adeptus Astronomica. No es raro para los Inquisidores servir a bordo de las propias Naves Negras, siendo testigos de primera mano de los métodos que utiliza el Adeptus para reprimir y controlar su carga. Al llegar a un mundo, el Inquisidor es capaz de prestar su ayuda para reunir a los psíquicos, garantizar que no falta ninguno, y que el Emperador reciba lo que le corresponde.

El Adeptus Mechanicus

Los sirvientes del Dios Máquina son una clase casi autónoma entre los múltiples siervos del Emperador. Ellos se consideran ajenos a muchas de las leyes que gobiernan la mayor parte de la Humanidad, y niegan abiertamente muchas de las enseñanzas de la Eclesiarquía. Aunque esta vasta, antigua y secreta organización aparenta rechazar abiertamente las costumbres del Imperio, es omnipresente. La razón de esto es simplemente

que el Imperio no podría funcionar sin el Tecnosacerdocio de Marte—todos los logros de la Humanidad se desmoronarían tras una generación sin los Tecnosacerdotes para mantenerlos. Sin ellos, ninguna nave surcaría el vacío, ningún ejército marcharía a la guerra, ninguna materia prima sería refinada y nada mayor que una cabaña de piedra sería construido.

A veces el Adeptus Mechanicus puede ser divisivo, ya que sus miembros se preocupan poco por la sensibilidad de los demás. Ellos se dedican a una fe totalmente ajena a los seguidores del Credo Imperial, hablan en un idioma que se parece poco al Gótico o a cualquier dialecto planetario, y que parece extraño, incluso para los estándares de cultura heterogénea del Imperio. Además, las doctrinas de la fe de los Tecnosacerdotes giran en torno a la comunión con la maquina y su adoración, algo que muchas personas temerosas del Dios Emperador encuentran profundamente inquietante, o francamente detestable.

La misión de los Adeptos del Omnissiah es la Búsqueda del Conocimiento, recopilar la sabiduría perdida durante la distante Era de los Conflictos. Los Tecnosacerdotes saben que la Humanidad ha olvidado mucha más tecnología de la que se mantiene intacta, y libran una batalla constante para mantener las máquinas de las que depende la mayoría de la Humanidad. Sin embargo, es una batalla perdida, ya que el entendimiento de cada generación da paso a la superstición, y continúa el inexorable descenso a la barbarie que los siervos del Dios Máquina intentan evitar. En su esfuerzo, los Tecnosacerdotes indagan en depósitos sellados de tecnología perdida, exhuman máquinas de entre las cenizas de campos de batalla olvidados, y descifran los códigos de la propia realidad. Hay muchos dentro de la Inquisición y otras instituciones que creen que el Adeptus Mechanicus recorre una delgada línea entre deber y condenación, y combaten contra amenazas que consideran tan terribles como cualquier poseído por un alienígena o demonio.

Hay incontables registros de confrontación entre Inquisidores y miembros del Adeptus Mechanicus. Hasta la fecha, esas batallas han sido en gran medida limitadas a pequeñas escaramuzas entre amargos rivales, y rara vez ha estallado un conflicto abierto a mayor escala entre estas dos organizaciones. De hecho, la Inquisición depende de los servicios del Adeptus Mechanicus tanto como cualquier otra organización, y también suelen tomar grandes esfuerzos para asegurarse de que el conflicto personal entre Inquisidores y Tecnosacerdotes individuales no llegue a ser más dañino. A pesar de esto, muchas personas dentro de la Inquisición se ofenden por las actitudes del Adeptus Mechanicus, y muchos Tecnosacerdotes están resentidos por la intromisión de la Inquisición.

Hay ocasiones donde un Inquisidor es obligado a solicitar ayuda del Adeptus Mechanicus, tal vez al investigar una materia tan especializada que sólo un Tecnosacerdote tiene los conocimientos y habilidad necesarios. Otras veces, el Inquisidor puede necesitar las considerables fuerzas militares del Adeptus Mechanicus, tal vez bajo la forma de las poderosas Legiones Titánicas. Un Inquisidor individual que se acerque al Adeptus Mechanicus puede tener pocas posibilidades de obtener apoyo, pero con ayuda interna podría encontrarse con las puertas abiertas. Por esta y otras razones, muchos Inquisidores fomentan alianzas de beneficio mutuo con Tecnosacerdotes con los que han trabajado en el pasado, a menudo incluyéndolos entre sus empleados. Pocos en el Adeptus Mechanicus se consideran obligados a servir a tal Inquisidor, ya que su lealtad en última instancia recae en el Omnissiah. Sin embargo, la alianza puede resultar muy conveniente para ambas partes cuando la misión de la Inquisición y del Adeptus Mechanicus coinciden.

El Administratum

El Administratum es el organismo más grande del Adeptus Terra. Incontables millones de escribas, agentes, burócratas y empleados gestionan los negocios del Imperio a todos los niveles, en todos los mundos. El Administratum tiene interés en todos los aspectos del funcionamiento del Imperio, desde la recogida de diezmos hasta la distribución de recursos. Por tanto, es de esperar que un Inquisidor se cruce con alguno de estos funcionarios en el transcurso de sus funciones.

El recurso principal que el Administratum controla, y al que la Inquisición a menudo necesita acceder, es la información. Se dice que nada ocurre en el Imperio que no sea en algún momento registrado por un escriba del Administratum, catalogado, guardado, copiado por cuadruplicado, procesado en una de vastas centrales de datos de la organización y, tal vez siglos después, archivado. Cada fase de este proceso puede tardar meses, o incluso años, dependiendo de la importancia de la información. Por desgracia, quienes lo determinan lo hacen de acuerdo a su propia valoración, a menudo más preocupados por los detalles de los sistemas de recuperación de datos que por cualquier otra consideración externa. Así, una solicitud formulada incorrectamente para obtener ayuda militar podría ser devuelta a su remitente para ser completada de nuevo, mientras el planeta del remitente cae ante una invasión alienígena.

A pesar de las impactantes ineficiencias del Administratum, la Inquisición tiene un gran uso para sus recursos. La clave del éxito de la investigación que involucra al Administratum es evitar o eliminar la mayor cantidad de trámites burocráticos posibles. Esto es supuestamente lo que la Insignia Inquisitorial pretende facilitar, aunque muchos escribas entrometidos lo tratan más como una molestia que como la Espada de Damocles que en realidad representa si se interponen en el camino de un portador. Una vez tengan acceso a las vastas reservas de datos que mantiene el Administratum, un Inquisidor puede filtrar milenios de información en la búsqueda de patrones que indiquen las acciones de sus enemigos. Pocos Inquisidores tienen la capacidad o incluso el deseo de emprender tal búsqueda ellos mismos, y la mayoría utiliza las habilidades de los Sabios para extraer la información que necesitan.

Como con muchas otras organizaciones, la Inquisición ha tenido motivos para investigar organismos del Administratum. A veces, divisiones enteras han sido acusadas de ineficiencia a una escala tan enorme que un Inquisidor ha decidido ejecutar a miles de burócratas por sus crímenes contra la Humanidad. Otras veces, las actividades de una agencia o departamento se han corrompido, ocultado su traición y criminalidad. La corrupción para obtener beneficios personales, como desviar recursos a un mercado negro local, es tal vez la menor de sus preocupaciones, ya que el alcance del control del Administratum, puede llevar a que mundos enteros sean perdidos por el Imperio, cayendo en manos de sus enemigos sin un solo disparo.

Empresas Corporativas

Además de las megalíticas instituciones del Imperio, existen incontables empresas privadas, desde comerciantes independientes hasta todo el sector industrial unido. Las formas de administrar tales empresas son tan variadas como las formas de gobernar los planetas, y van desde la propiedad exclusiva hasta la inversión mutua. La más grande de estas empresas podría llamar la atención de la Inquisición, sea como fuente de ayuda, o como objetivo de una investigación.

El que los Inquisidores tengan poco respeto por la riqueza personal o por el valor de las transacciones financieras significa que ayudar a un Inquisidor puede significar literalmente el fin de una empresa mercantil. Sus posesiones son eliminadas, su personal requisado y sus recursos drenados por el simple hecho de que el Inquisidor muestre su Insignia. Sin embargo, negar tal ayuda significa declararse traidor, e invitar a un castigo inmediato y doloroso.

Sólo el mercader más confiado o estúpido entorpecería las obligaciones de un Inquisidor. Muchos han intentado negar a un Inquisidor el uso de un carguero, por ejemplo, y perdido mucho más que riqueza en el proceso. Otros han mostrado discreción ante las demandas de un Inquisidor, y han evitado quejarse, pero albergaron un amargo resentimiento durante muchos años. El más poderoso de estos mercaderes podría llegar a oponerse a los trabajos de Inquisidores específicos, por despecho o por orgullo, y al hacerlo convertirse en su enemigo.

El Submundo

La Eclesiarquía predica que el Imperio está acosado por el pecado y la criminalidad, con las almas de la Humanidad en precario equilibrio sobre un océano hirviente de condenación. Para muchos mundos esto no es una exageración. Los mundos del Imperio se rigen con tal aplastante y totalitaria crueldad que muchos se refugian en el sombrío submundo en un esfuerzo para aliviar el dolor de su existencia. El submundo da la bienvenida a esas almas perdidas con los brazos abiertos, proporcionando ayuda de todo tipo a aquellos que estén dispuestos a pagar el precio.

A los Inquisidores les importan muy poco las actividades de los reincidentes, excepto donde se convierten en algo más que en mezquina anarquía. En conjunto, estos problemas los tratan los Agentes de la Ley o, si trascienden la autoridad planetaria, el Adeptus Arbites. Sin embargo, con demasiada frecuencia una organización criminal ha acabado, a sabiendas o por ignorancia, traspasando una línea invisible y llamando la atención de un Inquisidor. Quizá una empresa que trafica con artículos de lujo para ricos resulte ser una tapadera para un comercio de reliquias alienígenas prohibidas. Un simple anillo de esclavo podría terminar proporcionando sacrificios a los Poderes de la Ruina. Como tal, muchos Inquisidores mantienen amplios contactos en los márgenes de la sociedad y más allá, individuos de naturaleza dudosa dispuestos a dar ciertos fragmentos de información a un maestro que puede que ni siquiera conozca, por un precio adecuado. Por tanto, las actividades de los bajos fondos son supervisadas desde lejos, no sea que surja algo mucho más dañino que la criminalidad.

Hay momentos en que un Inquisidor se ve obligado a hacer alianzas con determinados individuos del submundo criminal. En general, muy pocos Inquisidores Puritanos podrían permitir tal situación, aunque incluso ellos son conocidos por hacer causa común con un enemigo suficientemente peligroso, si no hay otra alternativa. Los Inquisidores de creencias más Extremistas podrían buscar aliados entre la hermandad criminal, volviéndose cada vez más aficionados a las sombras oscuras en cuyo interior existen estas personas, lejos del escrutinio de sus compañeros Inquisidores.

Protocolo de la Inquisición

El Imperio se extiende por más de un millón de mundos a través de toda la galaxia, abarcando incontables culturas, creencias y tradiciones. Incluso la poderosa Inquisición se ve afectada por el tamaño del Imperio que protege, y el protocolo para las operaciones de la Inquisición varía de Segmentum a Segmentum. Por ejemplo, en muchos sectores, un Interrogador es sólo elevado al rango de Inquisidor con el consentimiento de otros tres Inquisidores, y son elevados a Grandes Inquisidores sólo después de ser propuesto por otro de su nivel y confirmado por otros dos Grandes Inquisidores.

El Director de Juego

El Inquisidor y Su Séquito

•

Amenazas y Desafíos

•

Dirigiendo una Campaña

Capítulo VIII: El Director de Juego

"Oigo las pisadas que hacen eco en el pasillo que nunca fue recorrido. Veo la luz a través de la puerta que nunca fue abierta, y huelo el aroma de las flores que nunca florecieron. Saboreo cada una de las posibilidades del universo infinito y mi boca se llena de sangre. No hay futuro, y el pasado es una mentira."

–El Vidente Incinerado, Iocanthos 561.M41

Este capítulo trata sobre lo que el Director de Juego puede hacer para que el juego funcione. Intenta que **Dark Heresy** cobre vida en la mente de los jugadores; intenta crear aventuras emocionantes y asegurar que todos los que jueguen una partida de **Dark Heresy** se diviertan.

Ascensión lleva **Dark Heresy** a un nivel más amplio y peligroso, con mayores posibilidades para disfrutar y que también supone grandes desafíos para el Director de Juego. ¿Cómo trabajará unido el grupo de jugadores para asegurarse de que todos disfrutan el juego? ¿Cómo sacarás lo mejor de los nuevos modos de juego y las amenazas que el libro introduce en tus partidas? ¿Qué tipo de partidas quieres dirigir a largo plazo? Este capítulo aborda cada uno de estos desafíos y te ofrece consejos para aprovechar al máximo el tiempo que se jueguen partidas ascendidas de **Dark Heresy**.

El Inquisidor y su Séquito

"Estoy dispuesto a elevarte a la posición que has anhelado y soñado durante tanto tiempo. Sin embargo, soy reticente. Amigo, tu eres el mejor aprendiz que he instruido y no hay nadie en quien yo confíe más desde aquí hasta el Trono Dorado. Por eso soy reacio a imponerte la carga de nuestro alto cargo: Su brillo es una mentira y su recompensa no es más que la ceniza seca de una pira funeraria"

–Inquisidor Whitlock al Inquisidor Cydan antes de que Cydan fuese elevado a ese rango

Esta sección pretende ayudar a preparar a un grupo de jugadores que van a jugar a **Dark Heresy** en el nivel ascendido presentado en este libro. Aunque los personajes ascendidos son más poderosos que los acólitos, también están en una situación diferente: Un grupo de personajes ascendidos es conocido como "Séquito". En el juego, el Séquito consiste

en uno o más Inquisidores y sus agentes de mayor confianza y experiencia. Cada miembro del Séquito es un individuo habilidoso con su propia especialidad, y cada uno tiene un vínculo con el Inquisidor al que sirve. El Inquisidor también sirve como líder del Séquito. El Séquito también tiene un poder autoritario que puede tener gran efecto en los acontecimientos—bajo la forma de Influencia. La estructura del grupo tiene ciertos aspectos problemáticos que pueden hacer que la gente disfrute menos del juego. La mejor forma de asegurarse de que tanto el DJ como sus jugadores se diviertan es ser consciente de los posibles problemas derivados del funcionamiento de una partida ascendida de **Dark Heresy**, y afrontarlos con los jugadores como grupo, antes de desarrollar la partida.

Habla con los jugadores sobre el tipo de partida que se va a jugar, y que lo discutan entre ellos.

En este capítulo se abordan algunos de los problemas más comunes que pueden entorpecer un grupo ascendido, y se aconseja sobre cómo pueden ser evitados.

PODER Y EL INQUISIDOR

En un Séquito inquisitorial, el Inquisidor (o el Inquisidor superior si más de uno está presente) es la persona a cargo; los otros personajes trabajan para él, y su poder e influencia fluye desde el Inquisidor. En la mayoría de partidas ascendidas de **Dark Heresy**, el Inquisidor es un personaje controlado por un jugador. Esto significa que, de cara a la partida, una persona en la mesa de juego tiene poder sobre los demás personajes, está a cargo de dirigir el Séquito, y por extensión, de las elecciones que los personajes seguirán durante sus aventuras. En algunos grupos esta situación no suele causar problemas. En otros grupos, esta disposición puede tener un efecto negativo para los jugadores que no controlan al Inquisidor, el jugador que controla al Inquisidor, el Director de Juego, o cualquier combinación de las personas que participan en la partida. Por otro lado, tener el poder de un Inquisidor reside en la capacidad del jugador para liderar una partida dinámica, en la que todos los involucrados participen y todo el mundo se divierta.

No Confío en Nadie...

Es fácil que jugadores con experiencia en **Dark Heresy**, y conocimiento del trasfondo del 41 Milenio, caigan en la idea de que el Inquisidor se relaciona con su Séquito tratando a otros personajes no como siervos de confianza y compañeros, sino como objetos desechables. Si bien este es un paradigma que existe dentro de la Inquisición, no es uno que se ajuste a una agradable experiencia de rol. El Inquisidor está a cargo, pero incluso si un miembro del Séquito es la peor escoria de todo el universo, el Inquisidor tiene razones para valorarlo como un compañero cercano en su sagrada obra, y como un activo valioso en el que se ha invertido un considerable esfuerzo, y que no debe ser desperdiciado de forma estúpida.

Algunos Inquisidores PNJ no confían en nadie, no tienen confidentes cercanos, y no crean ningún lazo de amistad, pero el Inquisidor que forma parte de un Séquito en una partida de **Dark Heresy** no es como ese Inquisidor. El personaje del Inquisidor en el grupo tiene un Séquito de otros personajes con quienes trabaja estrechamente. Los jugadores que componen el resto del Séquito interpretan personajes que tienen una relación más allá del mero servicio con el Inquisidor. Ellos son, en cierta medida, valorados por el Inquisidor y tienen una relación de respeto y confianza que va más allá de emitir órdenes y obedecerlas. Este es un hecho digno de ser aclarado antes de que nadie tire los dados, y es vital que como DJ discutas este hecho con el grupo de jugadores. La mejor forma de asegurar que los jugadores llegan a la mesa de juego con la idea correcta es explicarles esto, y explicar que si uno de ellos va a controlar al Inquisidor, lo mejor es que él sea el tipo de Inquisidor que tiene sirvientes cercanos y de confianza. Esta es la premisa que compone el resto de los consejos de este capítulo.

Si los jugadores no quieren jugar con este tipo de Séquito, considera la posibilidad de que los jugadores tomen personajes ascendidos y mantengan el Inquisidor como PNJ del mismo modo que una partida normal de **Dark Heresy**. Un PNJ puede ser tan desconfiado e indiferente de los personajes como desee, evitando incomodar a los jugadores.

La Carga de Ser un Inquisidor

Uno de los mayores problemas que tiene el Inquisidor como PJ es que es fácil que la persona que lo controla no lo disfrute. Esto puede parecer inverosímil, después de todo, el Inquisidor es quien tiene el poder, el que está al mando, es para quien los demás personajes trabajan. No parece que haya forma en que nadie podría dejar de disfrutar el controlar al Inquisidor. Todo lo que hace del Inquisidor un gran personaje para jugar puede hacer que sea muy difícil de disfrutar. Los jugadores pueden esperar que la persona que controle al Inquisidor tome las decisiones, y tenga una idea de lo que está pasando en la partida. Si el jugador Inquisidor toma una decisión que tiene consecuencias negativas para el grupo pueden culparlo por ello y, finalmente, puede que no quiera tomar decisiones en caso de que sean 'malas' para el grupo. Los otros jugadores también pueden tener expectativas

Portando el Sello

La Inquisición puede ofrecer a sus sirvientes varios medios para poder ser identificados. A menudo esto ocurre bajo la forma de la Insignia, un símbolo estilizado de la "I" Inquisitorial acompañada de un cráneo. Un Inquisidor puede conceder a sus Acólitos y Agentes del Trono una insignia más pequeña llamada "sello de la Inquisición", con el que podrán demostrar su autoridad si esta es cuestionada. Aparte de la Insignia, algunos tipos más raros de esta autorización pueden adoptar la forma de un anillo heráldico, un electrotatuaje, una carta de autorización, o un pergamino iluminado. En cualquiera de sus formas, el sello de la Inquisición exige respeto, y sólo los más obstinados o decididos se atreverían a ignorarlos. Cuando un Acólito o Agente Trono muestra el emblema, es un mensaje que dice "Este individuo trabaja para un Inquisidor. Interpónte en su camino bajo tu propio riesgo". Así los sirvientes hablan con la voz de su amo para realizar los negocios de la Inquisición.

de cómo puede comportarse un Inquisidor, y si la forma en que el Inquisidor se comporta no coincide con esta expectativa, puede causar problemas en el grupo. Un Inquisidor es también un tipo particular de personaje: es competente, motivado y comprometido con su papel. Un personaje tan centrado puede ser muy diferente de personajes más despreocupados y menos serios que un jugador podría disfrutar.

Si durante la partida se producen suficientes circunstancias de las señaladas, es posible que el jugador Inquisidor se sienta aislado, limitado por como quieren los demás jugadores que sea el Inquisidor, y bajo presión para tomar las decisiones correctas en todo momento. Las siguientes secciones darán algunas sugerencias de cómo asegurarse de que estos problemas no ocurran durante la partida. Lo más importante que debe hacer el Director del Juego es asegurarse de que la persona que va a controlar al Inquisidor sepa donde se está metiendo, y tenga claro que quiere controlar ese personaje.

Dirección de Grupo

Si dentro de la partida el Inquisidor está al mando, ¿significa eso que el jugador que controla al Inquisidor también está al mando? Esta es una pregunta importante que debes considerar antes de realizar partidas ascendidas de **Dark Heresy**. Es una cuestión sobre quién lleva el rumbo del Séquito dentro de la partida. El hecho es que el personaje del Inquisidor está sin duda al mando dentro del mundo del juego. También es un hecho, sin embargo, que a menos que dirijas a un grupo muy inusual, la persona que controla al Inquisidor no es, en realidad, un investigador, líder, maestro de la política y guerrero experimentado, todo en uno. Él es, en el mundo real, uno más dentro de un grupo de jugadores en el que definitivamente no está al mando. En otras palabras, las situaciones dentro y fuera del juego son polos opuestos, pero el impacto de las decisiones tomadas por el jugador del Inquisidor no se limitan sólo al mundo del juego.

Aunque la respuesta más intuitiva es que la persona que está controlando al Inquisidor esté al mando, hay otras formas de establecer la jerarquía de poder dentro del grupo. Las comentadas aquí son: que las decisiones del personaje sean tomadas por el grupo, y que el Director de Juego dé consejos abiertamente al jugador Inquisidor dentro de lo posible durante el transcurso de la partida. En definitiva, la respuesta a la pregunta original la das tú, pero es vital que no tengas en cuenta sólo las necesidades de los ajustes de **Dark Heresy**, sino también tus necesidades y las de tus jugadores para llegar a un acuerdo que sea agradable y cómodo para todos.

Tomando Decisiones

Cómo tomar decisiones importantes es el tema central sobre cómo dirigir un Séquito Inquisitorial puede tener éxito o fracasar. Las decisiones en este contexto no son sobre si la miembro del Culto a la Muerte debería llevar activadas sus espadas o sable de energía, sino sobre lo que el Séquito va a hacer. Por ejemplo, un Séquito puede tener información de que los sirvientes de un Inquisidor renegado se han infiltrado entre los Arbites en Landunder con objetivo de liberar a un hereje atrapado en el calabozo Arbites de ese mundo. ¿El Séquito atacará y llevará a cabo una purga agresiva de los Arbites, o se infiltrarán entre los Arbites e intentarán aprender más sobre las intenciones del renegado? Este es el tipo de decisión que afecta al rumbo de la partida. Debe quedar claro para quien tome la última palabra en este tipo de decisiones. En el mundo del juego, por supuesto, el Inquisidor podría tomar su decisión o delegarla en un sirviente debido a su experiencia. En el mundo real, sin embargo, hacer que quien controle al jugador Inquisidor tome esta decisión tiene riesgos. En primer lugar, se deja a un lado la participación de los otros jugadores en la dirección de la partida que están jugando. En segundo lugar, pone mucha presión sobre el jugador Inquisidor para tomar una buena decisión.

Ejemplo de Perder la Dirección del Grupo

El Inquisidor Augustus y su Séquito de tres miembros de confianza intentan desentrañar una conspiración de la herética Corriente del Templo. Han trazado una conexión entre un conocido miembro de la Corriente del Templo y un complejo sagrado en Maccabeus Quintus. La persona que controla al Inquisidor Augustus decide seguir esta pista hasta Maccabeus Quintus, decisión definitiva ya que el grupo en conjunto tenía la misma opinión. Al llegar a Maccabeus Quintus, un ambiente de descontento comenzó a extenderse por el grupo.

La persona que controla al Inquisidor Augustus decide no usar su autoridad Inquisitorial, sino infiltrarse en el complejo sagrado para intentar descubrir algo más. Los anteriores intentos del Séquito para actuar de forma encubierta han acabado mal y a los otros jugadores no les gusta la idea de intentarlo de nuevo. Ellos quieren intentar atravesar la puerta principal; entrar con total autoridad, sellar el complejo y hacer una limpieza completa de todo su interior. Sin embargo, la persona que controla al Inquisidor Augustus considera que aunque los otros jugadores tienen ideas diferentes, sus personajes nunca cuestionarían a su maestro, y un Inquisidor nunca cambiaría su decisión. A raíz de eso el grupo pierde cohesión, la campaña pierde todo el interés para los jugadores y es abandonada.

La causa de que en este ejemplo de la vida real la dirección del grupo se rompa es que cada miembro del grupo, en especial el jugador Inquisidor, tomaba sus decisiones de una manera que no permite que todos estén satisfechos. Tampoco había un acuerdo sobre la forma de tomar las decisiones cruciales que afectan al grupo entero.

Decidiendo por Consenso entre Personajes

Una alternativa muy satisfactoria a dejar que las decisiones las tome el jugador del Inquisidor es que todos los jugadores discutan las decisiones que afectan a la dirección de la partida, y luego tomar una decisión colectiva sobre el curso de acción que el Séquito debe tomar. Si hay varios puntos de vista diferentes entre los jugadores, hacer una votación, en la que el jugador Inquisidor tiene la decisión en caso de empate. Esta discusión y decisión debe hacerse fuera de la partida, más como jugadores que discuten la situación que como personajes. Una vez que la decisión ha sido tomada, el consenso del grupo se convierte en la decisión del Inquisidor durante la partida. El único inconveniente de este método es que elimina parte de las decisiones del Inquisidor del control de su jugador.

Ejemplo de Consenso entre Personajes

Un grupo de tres personajes, que consta de la Inquisidora Malifica y sus dos compañeros, Paulos, un asesino empedernido, y un noble y hábil duelista llamado Harn, están en Caída de San Astrid intentando descubrir el origen de una plaga psíquica desatada entre la ruin población del asolado planeta. Han descubierto que un jefe del submundo llamado Vorn, está relacionado con todos los lugares en los que se desató la plaga psíquica. Sin embargo, también saben que hay una persona en libertad en las Extensiones del Naufragio que puede ser el creador de la plaga psíquica. La dirección que toma el Séquito en este momento, y cómo quieren llevar a cabo sus próximos pasos se resuelve al discutir entre los jugadores sus opciones fuera de la partida.

El jugador de Harn piensa que lo mejor es ir tras Vorn al asalto, ya que tiene ganas de que su personaje entre en combate. Al jugador de Paulos le podría gustar un asalto así, pero lo más importante es que piensa que el Séquito de Malifica ha demostrado hasta ahora abordar los problemas de una forma muy directa y brutal, y piensa que sería más acorde con este estilo solicitar alguna ayuda y entrar para destruir las armas de Vorn. La jugadora de la Inquisidora Malifica piensa en llevar a cabo investigaciones en las Extensiones del Naufragio, y tratar de encontrar creador de la plaga, pero como el grupo decidió tomar decisiones colectivas, está de acuerdo en asaltar el escondite de Vorn.

Finalmente, entre todos determinan que la decisión de la implacable Inquisidora Malifica sobre cuál es la manera más rápida de resolver la investigación es reunir a todos aquellos que podrían tener información que responda a sus preguntas. Por lo tanto, ordena a su Séquito hacer los preparativos para asaltar la ubicación conocida del jefe reincidente del submundo llamado Vorn.

Conocimiento del Personaje

Un Inquisidor con un Séquito es un líder y un guerrero curtido en la batalla contra la oscuridad. Él ha dominado grandes y terribles artes, y tiene habilidades más allá del alcance del hombre común. El jugador de un Inquisidor es casi seguro que no sea, en realidad, el mismo tipo de persona que el personaje al que está controlando. Por supuesto, el objetivo principal de un juego de rol es que un jugador asuma el papel de un personaje que sea diferente de sí mismo. Sin embargo, en el caso del Inquisidor, sus decisiones como personaje no le afectan solo a él, sino al grupo entero, y tiene que verse desde ese punto de vista. El jugador de un Inquisidor, por ejemplo, puede no saber cómo planificar una operación encubierta pero el personaje que está interpretando lo sabe (en su hoja de personaje aparece indicada 'Maestría Actuando en las Sombras').

Tu, como Director de Juego, tienes que hacer concesiones por el hecho de que un Inquisidor, por definición, sabe lo que está haciendo. Si un personaje tiene las habilidades relevantes para entender cómo hacer algo, pero el jugador no tiene una primera pista, dale algunas ideas de lo que sería razonable. Ayúdale a tomar decisiones bien informadas que apoyen al personaje que está controlando. En particular, dale algunas indicaciones de lo que un profesional experto y habilidoso podría hacer cuando tome decisiones que afecten al grupo entero. Al hacer esto, no estarás eliminando la libre elección del jugador, simplemente ayudas a los jugadores a simular la respuesta razonable de sus personajes ante los desafíos a los que se enfrentan.

Por ejemplo, el Inquisidor Barrabás es un maestro en operaciones encubiertas. El personaje es creado con habilidades y talentos específicos para poder ejecutar con efectividad sus investigaciones y acciones sin dar a conocer quienes son. Se decide que Barrabás y su Séquito irán de incógnito entre las fuerzas de la Guardia Imperial de Tranch. El jugador Inquisidor piensa que tan solo debe conseguir un transporte, sustraer algo de equipo militar, y unirse a ellos diciendo que son refuerzos. Dado el dominio de Barrabás en las operaciones encubiertas, el DJ sugiere que también podría considerar crear varias identidades militares falsas usando su influencia en el Departamento Munitorum. Si los miembros del Séquito consiguen adquirir las identidades, el equipo, y las insignias autentificadas pertinentes, podrían infiltrarse entre las filas de mando como asesores, o entre las unidades de primera línea como reemplazos. En base a esta información, el jugador que controla a Barrabás y el resto del grupo pueden tomar decisiones sabiendo que no están dirigiéndose hacia el desastre, sino que están actuando tal y como lo haría un profesional altamente cualificado.

COMO FUNCIONA EL SÉQUITO

El Séquito de un Inquisidor es un grupo de expertos que han sido reunidos por el Inquisidor para un solo propósito: ayudarlo en sus esfuerzos para proteger a la humanidad de las amenazas a las que se enfrenta. El Séquito lo forman los compañeros y sirvientes más cercanos del Inquisidor y cada uno ha sido seleccionado por sus talentos y habilidades que son útiles para el Inquisidor. Esta es la razón de existencia del Séquito, pero sin la cuidadosa guía del DJ, la realidad de controlar a un miembro de ese grupo puede ser un poco decepcionante. Esta sección trata sobre decidir cómo funciona el Séquito dentro del juego y como grupo jugadores que quieren que la experiencia sea tan divertida como sea posible.

Habla Sobre Ello

La mejor forma de evitar muchos problemas que puede sufrir un Séquito es reunir a los jugadores y que hablen sobre sus personajes, el grupo, y cómo trabajarán juntos. Es mejor tener esta conversación entre todos los jugadores antes de comenzar la partida, y preferiblemente antes de crear los personajes ascendidos. Sin importar que los personajes estén recién creados para la partida ascendida, o sean personajes que han avanzado a esta etapa desde simples acólitos, no debería haber diferencia: haz tiempo para que todo el mundo hable sobre el Séquito.

Este tipo de discusión debería estar centrada en el tipo de Inquisidor que liderará el Séquito, en su relación con sus miembros y cómo funcionan juntos como grupo. Si diriges la partida en sesiones regulares, deja a un lado una sesión completa para este debate junto con la creación de personajes, o avance al estado ascendido. Si tus sesiones de juego son de una forma distinta, intenta dedicarle al menos dos horas. Esto puede parecer un despilfarro de tiempo, pero vale la pena. Las áreas sugeridas de discusión, y cómo abordarlas, se muestran ahora.

La Naturaleza del Inquisidor

La naturaleza del Inquisidor es de vital importancia para un Séquito y el tipo de personajes que contiene. Por ejemplo, un Inquisidor reservado que prefiere trabajar en las sombras no sería adecuado para un Séquito de guerreros pretenciosos cuya primera reacción ante cualquier situación es arrojar promethium ardiendo. Pide al jugador que va a asumir el papel de Inquisidor que describa su idea del Inquisidor. Los otros jugadores deberían estar alentados a hacer preguntas sobre el inquisidor, su carácter, motivación y relación con el resto del Séquito. También puede ser útil hacer al jugador del Inquisidor las siguientes preguntas para ayudarle a prepararse. Si ningún jugador hace estas preguntas deberás hacerlas tú.

- ¿Cómo prefiere el Inquisidor realizar las operaciones?
- ¿Cómo trata el Inquisidor a su Séquito?
- ¿Por qué confía el Inquisidor en su Séquito?
- ¿Cómo trata el Inquisidor a quienes no son de su Séquito?

Si el jugador del Inquisidor está abierto a ello, podría ser útil que durante este debate los jugadores hagan sugerencias sobre la posible naturaleza del Inquisidor y que el jugador que va a tomar ese papel asuma las ideas que más le gusten.

¿Qué Soy Yo para Ti?

Una vez está claro qué tipo de Inquisidor ha formado el Séquito, es hora de resolver cuál es la relación entre los otros personajes y el Inquisidor. Este proceso está diseñado para dar a todos los jugadores puntos para guiarlos cuando empiecen a jugar como parte de un Séquito que ha sido seleccionado por el PJ del Inquisidor. Una de las mejores formas de hacer esto es dar a los jugadores un poco de tiempo para pensar y luego para contestar las siguientes dos preguntas:

- ¿Qué hace el personaje como parte del Séquito?
- ¿Cual es la parte más importante en la relación del personaje con el Inquisidor?

Estas dos preguntas deben ser contestadas con frases tan cortas y concisas como sea posible. Por ejemplo, un jugador podría decir sobre su personaje "mato por voluntad del Emperador y de mi Maestro", y que para el Inquisidor "soy desagradable, pero necesario". Que los jugadores escriban lo que se dice y asegúrate de tomar notas. Una vez todos hayan hablado, resume lo que ha sido acordado mediante los puntos clave de la naturaleza del Inquisidor, lo que hace cada uno de los miembros del Séquito y lo que son para el Inquisidor.

Ejemplo de Creación de Séquito

Cuatro jugadores han decidido jugar una partida ascendida de **Dark Heresy**. *A John le gustaría controlar al Inquisidor, y los demás no tienen ningún problema con que John asuma este papel. El DJ programa una sesión para crear los personajes ascendidos y decidir cómo funciona el Séquito. Tras hablar con el DJ, John va a la reunión preparado y ha pensado qué tipo de Inquisitor es su personaje. El Inquisidor Barrabás es un Inquisidor recién ascendido que prefiere actuar de forma encubierta mientras sea posible. Barrabás trata a su Séquito con un respecto amistoso nacido tras años de trabajo en estrecha colaboración con todos ellos como compañeros acólitos. Suele consultar con su Séquito para preparar sus planes, sobre todo en los campos de su especialidad. Él confía en los miembros de su Séquito porque la mayoría eran compañeros siervos de su antiguo maestro; quién trabajó con ellos durante décadas. Barrabás es desconfiado por naturaleza, ya que aunque suele tratar con diplomacia a quienes están fuera de su círculo de confidentes, nunca confía realmente en nadie hasta que tiene una buena razón.*

Los otros jugadores van a ascender sus personajes a Interrogador, Desperado y Psíquico Primaris. Habiendo considerado lo que John ha dicho sobre el Inquisidor, cada jugador dice por turnos lo que hace su personaje como parte del Séquito, y cual es la parte más importante de su relación con el Inquisidor Barrabas. Paul, que controla al Interrogador Flavius Norn, dice que su personaje es el 'espía infiltrado' del Séquito y que para Barrabas es un 'aprendiz temperamental'. Ed, quién controla a Gregorious el Desperado, dice que su personaje es 'el acceso del Séquito a los secretos del submundo', y que para Barrabás él es 'un amigo consentido'. Kate, que controla a Zamura, el Psíquico Primaris, dice que es 'el guardaespaldas del Inquisidor' y 'leal por encima de todo'.

Un Fragmento del Pasado

Puede ser muy útil que los jugadores se pongan de acuerdo sobre la mejor forma de trabajar juntos antes de meterlos en problemas. Al hacer esto, tienen una idea de qué función operativa introduce en el Séquito, ya sea recolectar información, usar sus músculos, o usar influencia sutil. Puedes optar por simplemente preguntar a los jugadores cómo trabajan juntos sus personajes, pero una alternativa eficaz es crear conjuntamente una descripción de una operación que llevaran a cabo juntos con éxito. Si quieres, dale un título o un tema para trabajar como "La Purga de la Casa de Xaidis", y tal vez algunos detalles generales, como que se trataba de un culto a Slaanesh. A continuación, pide a cada jugador un detalle sobre cómo se desarrolló la operación. Si el jugador se queda en blanco, hazle una pregunta intencionada que contenga algunos detalles inventados, por ejemplo "¿Cómo descubriste que los agentes de la ley eran corruptos?" Esto le da algo a lo que agarrarse. Esta parte puede disfrutarse y alargarse, pero intenta que no dure más de un cuarto de hora. Si ves que no termina, remátalo preguntando al jugador del Inquisidor cómo finalizaron la operación.

Esta es una forma libre para crear la historia del grupo, y si bien puede ser bastante entretenida por sí misma, se utiliza en este contexto para dar a los jugadores ejemplos de lo que hacen sus personajes y proporcionar un sistema que pueden usar para comprender cómo encaja su personaje en el Séquito antes de comenzar a jugar en serio. Esta técnica puede ser útil para ayudar a jugadores experimentados y principiantes a cambiar su mentalidad al tipo de juego requerido para Ascension.

Amenazas y Desafíos

"No hay mejor medida de un hombre que la calidad de sus enemigos."

–atribuido al Inquisidor Marr

Las amenazas y desafíos que enfrentan los personajes de nivel ascendido son grandes y terribles. Igual que los personajes han crecido, también lo ha hecho el poder de sus enemigos y las consecuencias del fracaso. Determinar desafíos para los personajes y sus consecuencias antes que los jugadores es un derecho fundamental del Director de Juego. Esta sección pretende ayudar a encontrar los tipos de amenazas que se pueden usar y cómo utilizarlas para crear el mayor entretenimiento posible. Recuerda que sólo porque los personajes se han vuelto mucho más poderosos, eso no significa que sean inmunes a amenazas mortales, o que puedan superar cualquier desafío. Solo significa que estos individuos se enfrentarán a desafíos que les obligarán a esforzarse hasta el máximo de su capacidad. Los personajes pueden ser maestros del combate, pero ¿cómo pueden eliminar una conspiración de un sector que abarca a miles de personas desconocidas con una sola espada? Aquellos enemigos a quien los personajes tendrán que hacer frente y temer son oponentes poderosos y astutos que golpean con tanta fuerza y sutileza como los propios personajes. En una partida ascendida de **Dark Heresy**, los personajes ya no combaten en batallas, ahora ellos dirigirán una guerra.

SIN ESFUERZO NO HAY RECOMPENSA

Gran parte de la diversión en **Dark Heresy** proviene de la idea de que el placer experimentado por los jugadores cuando sus personajes triunfan es más profundo cuando es más difícil tener éxito. Este principio es la clave para la mayoría de las sugerencias de esta sección.

Un personaje debe utilizar sus habilidades, arriesgarse a fracasar, y sufrir contratiempos y pérdidas antes de tener éxito. La posibilidad de fracasar debe ser real y los jugadores deben entenderlo. Si no creen que puedan fracasar, entonces se obtiene muy poca satisfacción en caso de tener éxito. El fracaso también debería tener consecuencias, que podrían variar según las circunstancias y grado de fallo. Por ejemplo, un jugador cuyo personaje se enfrente a un oponente en un combate mortal debe saber que existe la posibilidad de que su personaje muera. Esto no quiere decir que debas buscar la muerte de los personajes, o que debas ser tan duro como puedas con ellos, sino que debes permitir que el éxito o fracaso, supervivencia o muerte, dependa de sus actos. Si siempre les permites evitar consecuencias negativas, los jugadores dejan de emocionarse por sus éxitos; después de todo, siempre supieron que continuarían avanzando.

Contratiempos

Los resultados no necesitan ser tan implacables como 'éxito o fracaso total'. A menudo, la mayor consecuencia de fracasar es algo que sitúa de nuevo a los personajes frente a lo que están intentando lograr. Tener éxito después de haber tenido contratiempos es a menudo una experiencia de juego de rol mucho más agradable que un éxito fácil. Este tipo de contratiempos son buenos. No eliminan la posibilidad de que los personajes tengan éxito, pero se aseguran de mantenerlo alejado y de que haya posibles consecuencias catastróficas.

Por ejemplo: Un personaje intenta acceder a un bloque de celdas protegidas usando una identidad falsa y mintiendo. Si el personaje fracasa en su prueba de habilidad, esto no significa que el guardia dé la alarma. Tal vez significa que el guardia quiera obtener una confirmación adicional sobre la identidad del personaje. El personaje va a tener que intentar algo rápidamente para distraer o disuadir al guardia de este curso de acción. Si falla otra vez, sufre un contratiempo que le pone más presión y le acerca a la consecuencia definitiva de que el guardia saque su arma y active la alarma. El personaje aún puede conseguir entrar al bloque de celdas engañando al guardia, pero ahora tiene un nuevo obstáculo a superar.

Caminando Hacia el Desastre

Cuando consideres cuáles deben ser las consecuencias del fracaso de un personaje, es buena idea tener en cuenta lo que el personaje está intentando lograr, y cual sería la consecuencia definitiva si todo ocurre de la peor manera posible. Este es

el desastre potencial que les ocurre a los personajes si fallan demasiado y no se recuperan. Las mejores experiencias en juegos de rol no ocurren al caer en las consecuencias desastrosas tras un único fallo, sino dejando que los fallos se conviertan poco a poco en pasos hacia ese desastre. Esto hace que la situación de los personajes mejore o empeore mediante éxitos o fracasos. De esta forma se les permite elaborar planes sobre la marcha, tomar medidas desesperadas, y tal vez lograr una remontada increíble al borde del desastre.

Por ejemplo, piensa en un personaje intentando entrar en el bloque de celdas con una identidad falsa. Él trata de entrar en un pabellón reservado. Si las cosas van de la peor forma posible, el engaño del personaje se desmoronará, y será atrapado en una instalación de seguridad con guardias bien armados. Este es el estado de desastre que se esconde como consecuencia definitiva del fracaso del personaje. La primera vez que no logra convencer con éxito al guardia, el guardia comienza a sospechar y se sitúa más cerca del estado de desastre. El personaje intenta disuadir al guardia de comprobar su identidad mediante la intimidación. Esto también falla. Ahora el guardia se vuelve muy receloso, por lo que el personaje decide cortar por lo sano y noquear al guardia con un inyector de toxinas. El personaje no puede acercarse lo suficiente para usar el inyector antes de que el guardia se de cuenta. Forcejean, el guardia consigue liberarse y activar el botón de alarma general. Los mamparos comienzan a cerrarse, y se oye el eco de pies blindados corriendo hacia el personaje, que ahora tendrá que luchar por su vida.

SIEMPRE HAY UN PEZ MÁS GRANDE

Es común en **Dark Heresy** (y el universo de Warhammer 40.000), que sin importar lo poderoso que sea un individuo o un grupo, siempre haya alguien o algo más poderoso que ellos. Es importante tener en cuenta este tema al establecer retos para los personajes de una partida ascendida de **Dark Heresy**. Puede existir la tentación de hacer que el enemigo sea tan poderoso como los personajes. Intenta evitar esta tentación y ser honesto con los poderes de los rivales y enemigos de los personajes: si el enemigo es terriblemente poderoso así lo deben sentir. También vale la pena asegurarse de exponer ocasionalmente a los personajes a algo mucho más poderoso que ellos. Esto puede ser tan simple como que su intento de manipular una organización sea aplastado por un Gran Inquisidor, o permitir a un huésped demoníaco desatar su poder durante un asalto de combate. Por supuesto, debes tener cuidado al usar tan poderosos desafíos; en general, el objetivo debería ser escapar o minimizar el impacto de enfrentarse a estas poderosas amenazas. No estás intentando aniquilar o menospreciar el poder del Séquito, solo les recuerdas que en el 41 Milenio siempre hay algo más grande y más terrible que ellos.

AMENAZA INMINENTE

Una amenaza inmediata es algo que está presente en el mismo lugar que los personajes y tiene un efecto directo sobre ellos. Una cuenta atrás para detonar una carga de plasma en el mismo edificio que los personajes, o encontrar un grupo de caníbales de la colmena inesperadamente mientras investigan la desaparición de un noble son ejemplos de amenazas inmediatas. Este tipo de amenazas son los bloques básicos de construcción de acciones en las partidas de **Dark Heresy**. Una amenaza inmediata tiene la posibilidad de que los personajes sean heridos o mueran. Para superar la amenaza, los personajes suelen tener que luchar o huir, y su habilidad personal con las armas y la capacidad para evitar ser dañados es crucial. La mayor parte de las partidas de **Dark Heresy** incluyen gran cantidad de amenazas inmediatas y las partidas ascendidas no son diferentes. Lo que cambia, sin embargo, es que los propios personajes son mucho más poderosos por si mismos, y son un reto para oponentes que podrían aplastar una célula de acólitos. A esto se suma el hecho de que un Séquito Inquisitorial puede recurrir a aliados formidables utilizando la Influencia. Esto significa que se puede esperar que ignoren la mayor parte de amenazas inmediatas si, como DJ, no los enfrentas con amenazas inmediatas que requieran de usar los poderes de personajes ascendidos.

Oponentes Astutos

La forma obvia de que las amenazas inmediatas sean un reto para un grupo de personajes ascendidos es que los oponentes sean más fuertes y capaces de causarles daños. Es una buena forma de mantener el nivel de desafío, pero en vez de solo hacer a los oponentes más fuertes, haz que algunos de ellos sean inteligentes, competentes y bien entrenados. Haz que el enemigo sea astuto. Por ejemplo, una célula de asesinato Logiciana que intente matar a los personajes puede esperar a que estén combatiendo contra un enemigo más débil. Podrían acercarse lo máximo posible antes de lanzar su ataque contra los personajes distraídos. Es probable que un archi-hereje tenga varios planes de escape en caso de ser atacado, en lugar de combatir. Si tienen tiempo, los adversarios astutos harán planes en función de sus conocimientos y habilidades en lugar de tan sólo cargar contra ellos. Consideremos de nuevo una célula de asesinato Logiciana; es probable que esté compuesta por no más de un puñado de asesinos competentes bien equipados. Es poco probable que quieran enfrentarse directamente a un Séquito Inquisitorial, y que en su lugar piensen en aislar a los miembros del Séquito usando granadas cegadoras y aturdidoras. Tras haber aislado a los miembros del Séquito, los atacan en grupo—intentando liquidar a cada uno rápidamente y pasar al siguiente antes de que puedan reaccionar.

Pasando a la Ofensiva

Los enemigos en una partida ascendida pueden y deben llevar la lucha hasta el Séquito. Inquisidores rivales, poderosos cultos que abarcan sectores, y conspiraciones dentro de las grandes organizaciones del Imperio, todos son capaces de pasar a la ofensiva contra un Séquito Inquisitorial. En lugar de esperar a que los personajes vayan por ellos, o solo reaccionar para contrarrestar sus acciones, los enemigos del Séquito pueden montar sus propias operaciones. Estos tipos de amenazas inmediatas tienen mayor impacto si se producen en zonas en las que los personajes (y los jugadores) se han adherido y donde se sienten seguros, como su base de operaciones, la nave que usan para el transporte, o el bastión de un aliado de confianza. El

objetivo de este tipo de amenaza no es matar a los personajes. De hecho, es importante que tengan la oportunidad de devolver el golpe y vencer (ver la sección Sin Esfuerzo no hay Recompensa en la página 187 en este capítulo). Más bien, estas jugadas ofensivas de los enemigos ponen a los personajes a la defensiva y en la necesidad de reaccionar. También representan la batalla entre el Séquito y su enemigo personal; los jugadores realmente querrán acabar con el enemigo que ha venido tras ellos.

Ejemplo de un Enemigo Asuto Pasando a la Ofensiva

El Director de Juego decide comenzar una nueva aventura para sus jugadores a lo grande. Va a llevar la trama a las puertas de los personajes. Los enemigos son los Logicianos, que han decidido capturar al Inquisidor Barrabás, de quien creen que tiene información sobre un depósito de conocimiento herético sobre tecnología genética llamado el 'Archivo de Artemisia'. En realidad, Barrabas no sabe nada del Archivo de Artemisa. El argumento es que la información es errónea y ha sido filtrada en secreto por un Inquisidor extremista que desea apartar a Barrabás de su camino. Los Logicianos han enviado a un equipo de tres Asesinos de la Lágrima Cenicienta y un tecnoadepto renegado para capturar a Barrabás vivo. Los Logicianos saben, de nuevo mediante la traición del enemigo extremista de Barrabás, que él y su Séquito están en una residencia en una pequeña y arcaica torre, en el extremo de uno de los complejos sagrados de Maccabeus Quintus.

El DJ decide que siendo asesinos entrenados y tecnológicamente mejorados dirigidos por un tecnoadepto renegado, los Logicianos van a desactivar las medidas de seguridad de la torre (con la posibilidad de que esto vaya mal y la alarma se active). Los Asesinos de la Lágrima Cenicienta con mejoras termográficas entonces se infiltran en el edificio, localizan al Inquisidor y esperan ocultos y en silencio. El tecnoadepto ha instalado cargas de detonación en las fuentes de energía y centro de comunicaciones de la torre. Una vez que los asesinos están en posición, hace detonar las cargas, sumiendo la torre en la oscuridad. En este momento, cada uno de los asesinos detona granadas alucinógenas y de humo, llenando el aire del interior con un denso humo y toxinas alucinógenas. Entonces se dirigen hacia el Inquisidor e intentan incapacitarlo con pistolas lanzarredes y toxinas paralizantes de sus pistolas de agujas.

Amenaza Conspiratoria

La amenaza conspiratoria es lo que ocurre lejos de los personajes, fuera de su vista y su habilidad personal. Alguien asesinando sistemáticamente a los aliados del Séquito por todo el sector o intentando dañar su capacidad de influir en la Eclesiarquía dentro del sector son amenazas conspiratorias. Mientras que las amenazas inmediatas exigen la atención de los personajes 'inmediatamente', las amenazas conspiratorias pueden arder lentamente, creciendo en fuerza y en peligro si no las enfrentan. Para superar una amenaza conspiratoria, los personajes necesitan tiempo para descubrir quién, o qué se está moviendo en su contra y luego eliminar la fuente de la amenaza. Este proceso suele implicar el uso extenso de la Influencia, así como la interacción directa y prevalecer sobre una serie de amenazas inmediatas. Debido a esto, superar una amenaza conspiratoria suele tardar mucho más tiempo que una amenaza inmediata. Como es de esperar, las amenazas conspiratorias normalmente forman la base de una campaña (aunque es divertido mantener una en segundo plano mientras se dirige una campaña separada: para más detalles, véase la sección Campañas Ascendidas en las páginas 191-194 de este capítulo). Estas amenazas conspiratorias son la clave que distingue una partida ascendida de **Dark Heresy**, los personajes tienen la capacidad de actuar e influir a distancia, al igual que sus enemigos.

Enemigos Potenciales

Si necesitas individuos u organizaciones adecuados para usar como fuente de una amenaza conspiratoria, he aquí algunas sugerencias de otras fuentes de **Dark Heresy**:

Coriolanus Vestra (**Discípulos de los Dioses Oscuros** página 194): Un antiguo misionero que actúa como mediador entre sectas diabólicas del Sector Calixis. Una amenaza conspiratoria con Vestra como su núcleo podría usar muchas sectas diferentes como herramientas y podría implicar el uso de hechicería y asesinato.

Achimedes Noxt (**Criaturas Anatema** páginas 7 y 8): Un único y poderoso mutante que es una figura de leyenda y miedo en el submundo. Noxt podría formar una conspiración que pretenda destruir la influencia del Séquito en un planeta en particular cuando entre en conflicto con sus propios planes.

Casa Krin (**Dark Heresy**: Libro Básico páginas 312 y 313): La Casa Krin es una familia noble de inmensa riqueza que financia gran parte del comercio en el Sector Calixis. Como enemigo, la Casa Krin es capaz de eliminar la influencia política del Séquito dentro del sector, sobornar a sus aliados, y contratar mercenarios y especialistas de la más alta calidad.

La Corriente del Templo (**Discípulos de los Dioses Oscuros** páginas 31 a 39): La Corriente del Templo es una secta herética que desea eliminar la Eclesiarquía y su influencia. Son muy reservados, pero se han infiltrado en los más altos círculos de poder en el sector. Una amenaza conspiratoria iniciada por la Corriente del Templo es probable que sea sutil y funcione bajo la forma de susurros y desinformación que debilite la influencia del Séquito, o incluso los ponga en conflicto directo con otras organizaciones poderosas.

Enemigos de Importancia

Lo principal para crear una amenaza conspiratoria para tu partida es la idea de que algunos enemigos de los personajes tienen una capacidad significativa para hacer cosas más allá de su presencia inmediata. Este enemigo puede ser otro Inquisidor, un gobernador planetario corrupto, un culto con seguidores en los más altos círculos de poder, o un maestro criminal temido en todo el submundo. El primer paso para crear una amenaza conspiratoria para tus jugadores es decidir quién está tras esa amenaza. Una vez hayas decidido un enemigo adecuado, debes

considerar cómo ese enemigo es capaz de actuar contra el Séquito. ¿Es posible que prefieran la violencia, el espionaje, la guerra política o algún otro medio? También decide porqué este enemigo conspira contra el Séquito, y lo que esperan lograr con ello. ¿Es para evitar ser descubiertos? ¿Es por venganza, o porque el Séquito tiene algo que el enemigo quiere? Por último, debes decidir qué es lo que el enemigo va a hacer.

Ruina y Muerte

Una amenaza conspiratoria normalmente pretende acabar con la influencia de los personajes, sus aliados y sus propiedades. Al atacar estas partes del poder de los personajes, una amenaza conspiratoria hace más que tan solo matar a los personajes, intenta destruir su capacidad para operar. Dos formas de alcanzar estos objetivos son que el enemigo ataque aliados y siervos del Séquito fuera de su vista, y use la influencia para volver a sus aliados contra ellos y así acabar al mismo tiempo con su capacidad para usar su influencia.

Atacar Fuera de la Vista

Esto es en esencia matar, secuestrar, o incapacitar los aliados, asociados, o vasallos de los personajes fuera de escena. Por ejemplo, puedes decidir que el enemigo usa asesinos mercenarios para destruir la red de acólitos del Séquito, o simplemente decidir que un aliado clave en los Arbites desaparece durante la noche. Cuando se ataca la red de poder e influencia de los personajes, por lo general la mejor forma es hacerlo progresivamente, ya que da a los jugadores la oportunidad de reaccionar para averiguar lo que ocurre y detenerlo. Eliminar gradualmente los contactos y aliados de los personajes también crea una atmósfera de miedo y paranoia entre los jugadores.

Transformar Aliados en Enemigos

A diferencia de atacar físicamente a los acólitos, una amenaza conspiratoria también puede intentar volver a otros contra los personajes. Por ejemplo, pueden tenderles una trampa para hacerles parecer responsables de una atrocidad que no han cometido, convirtiendo así a amigos dentro de la Inquisición en enemigos. Puedes usar los talentos de influencia relacionados que poseen los personajes como una guía de objetivos potenciales. Si tienen Buena Reputación en relación con la Eclesiarquía, un enemigo podría atacar esta parte de la influencia de los personajes sobornando a figuras clave de la Eclesiarquía para comenzar a envenenar su reputación. Por supuesto, este tipo de ataque a la influencia también puede ser combinado con el asesinato de aliados cercanos de los personajes dentro de la Eclesiarquía.

Ejemplo de una Amenaza Conspiratoria

Un enemigo oculto del Inquisidor Barrabás dentro de los Ordos Calixis ha decidido que, tras el intento fallido de los Logicianos para secuestrarlo, la mejor forma de tratar con él es desacreditarlo y paralizar su influencia dentro de los Sagradas Ordos. El enemigo oculto tiene una influencia considerable y varios agentes bajo su control directo. Sobre todo, el enemigo quiere debilitar la fuerza política de Barrabás para eliminarlo más fácilmente, y por eso decide utilizar a otros como sus armas. Él sabe que Barrabás tiene una extensa red de acólitos que reúne gran parte de su inteligencia y le permite actuar a distancia. También sabe que Barrabás es muy respetado como conciliador en los Sagradas Ordos. Mediante intermediarios el enemigo contrata a los Hijos de Dispater para localizar cualquier célula de acólitos de Barrabas, torturarlos hasta obtener información sobre otros acólitos al servicio de Barrabás, y luego continuar con el patrón hasta eliminar la red por completo. El enemigo también envía un miembro de su Séquito personal, un hechicero asesino, para matar a un respetado sabio que sirve en el Palacio del Tricorne en Scintilla. Barrabás es implicado en el asesinato y su reputación dentro de los Ordos Calixis es reducida a jirones. Con sus acólitos muriendo y ningún lugar donde acudir, el enemigo oculto espera a que Barrabas sea denunciado y asesinado por otros inquisidores o sea lo suficientemente débil como para hacer un asesinato directo.

Dirigiendo una Campaña

"Estamos librando una guerra, de la cual nadie puede recordar su comienzo y ninguno de nosotros verá su final. Es una guerra sin fronteras, sin reglas o principios, una guerra que debe ser combatida sin conciencia, sin remordimientos y sin límite. No hay recompensa por la victoria, sólo un precio para el fracaso."

–Discurso del Inquisidor Herrod a los cuerpos de la Fuerza Expedicionaria IX antes del despliegue en la Colonia Colectiva Phosphor, al creer que ha sido invadida por los Malsabios

Una campaña es una partida de rol de larga duración con los mismos personajes y tramas, los cuales se desarrollan con el tiempo. Aunque se puede jugar a **Dark Heresy** como varias partidas cortas o como una única, es con la campaña con lo que más se disfruta. Ver a los personajes cambiar, caer en la tentación, o modificar su carácter inesperadamente mientras persiguen conspiraciones que abarcan planetas es lo que hace que **Dark Heresy** cobre vida más que cualquier otra cosa. Y eso es cierto para cualquier partida de **Dark Heresy**, lo es aún más para partidas ascendidas. El alcance del poder disponible para personajes ascendidos, el uso de la influencia y las posibilidades ofrecidas por ser un aliado del Imperio sólo pueden completarse durante una campaña. Gran parte de lo que hace entretenida a una campaña ascendida, en términos de establecer el Séquito y usar amenazas que aprovechan las posibilidades que se ofrecen, se ha contemplado en secciones anteriores de este capítulo. Esta sección se centra en lo que forma las bases de una campaña ascendida.

Enfoque de la Campaña

Dark Heresy: Ascension ofrece nuevos horizontes de juego para los personajes, además de herejes y demonios personalizados. Los personajes ahora pueden usar su influencia para afectar en los acontecimientos sin estar presentes, pueden entrar en el eterno juego de la política dentro de la Inquisición y del Sector Calixis, y pueden elegir en qué centrar su atención durante la guerra sin fin contra la hambrienta oscuridad. Estos factores significan que como Director de Juego, debes considerar qué tipo de partidas disfrutan más tus jugadores, y por tanto, como enfocar la campaña. ¿Los jugadores quieren aprovechar las posibilidades de política e intrigas que ofrece una partida ascendida de **Dark Heresy**, o quieren pasar la mayor parte de su tiempo en épicas batallas personales contra los enemigos de la humanidad? Según lo que los jugadores disfruten más, una campaña ascendida puede centrarse en una de dos cosas: la política y el uso de poder derivado de servir a la Inquisición a un alto nivel, o la lucha directa contra las fuerzas de la ruina. La mayoría de los jugadores prefieren una cosa u otra, pero muchos de ellos también quieren encontrar ambos elementos en la partida. Cada uno de estos dos enfoques requiere un conjunto ligeramente diferente de elementos para ser incluidos en una campaña, que se describen en las siguientes secciones.

Política y Poder

En las campañas centradas en el uso del poder político dentro de la Inquisición, los personajes son propensos a interactuar con otros miembros de la Inquisición y usar la influencia para obtener información, o para manipular individuos y organizaciones para fines particulares. Las características principales de este tipo de campañas son un uso extenso de la influencia, el uso recurrente de PNJs y una gran cantidad de tiempo invertido en interacciones entre PJ y PNJ. El trasfondo de este tipo de campañas trata sobre poder, no poder militar, sino la capacidad de influir en el curso de los acontecimientos. Es, en esencia, una guerra de información, amenazas, espionaje, y lealtad. Si bien este tipo de campaña incluye inevitablemente el combate, suele ser como consecuencia de mayores maniobras políticas o batallas de poder que están ocurriendo. Por ejemplo, podría darse un intento de asesinar a los personajes para evitar que se interfiera en un complejo juego por dominar el círculo interior del Gobernador del Sector Marius Hax. El asesinato ocurre porque los engranajes políticos y conspiratorios ya han comenzado. En este tipo de campaña, establecer diferentes facciones con intereses comunes es vital.

Facciones

Si estás dirigiendo una campaña centrada en la política y el poder, es importante crear facciones que tengan poder e influencia, y con las que los jugadores disfruten interactuando. Estas facciones no son necesariamente las facciones del

Puritanismo o Extremismo dentro de la Inquisición, sino que son simplemente grupos con poder y un objetivo común.

Cuando comiences una campaña enfocada en política, es buena idea mantener solo un pequeño número de facciones involucradas, al menos al principio. Una guía sencilla sería la de tener al menos una facción que apoye a los jugadores, otra en oposición directa y otra en una disposición ambigua.

Asegúrese de que cada facción tiene un objetivo que intenta lograr. Puede ser la educación de un individuo en particular para que sea el próximo Lord Sector, el descubrimiento de una verdad oculta específica, o la realización de una cruzada particular. Todos los objetivos de las diferentes facciones también deben superponerse por lo menos en un punto: esto es lo que crea el conflicto y lo que impulsa la campaña.

Crea al menos un PNJ completo que esté asociado con cada facción. Estos personajes son el rostro humano de la facción, y te dan una herramienta para que los personajes se encuentren con la facción cara a cara. Los jugadores tienden a recordar más fácilmente un personaje que la idea de una facción, y usar PNJs para centrar su atención hace más probable que recuerden detalles sobre esa facción.

Ejemplo de una Campaña Enfocada en Política y Poder

Al organizar la campaña para el Inquisidor Barrabás y su Séquito, se crearon tres facciones. Su punto de interés común es el Lord Sector Marius Hax, por lo que este será el tema principal de la campaña.

El Concilio Lúcido: *Grupo de Recongregadores (ver la página 90 en la Sección Recongregadores, Capítulo III: Las Facciones, en* El Manual del Radical *para más detalles), que desean retirar al Gobernador del Sector Marius Hax del poder porque invalida cualquier posibilidad de cambio. El PNJ representativo de esta facción es el anciano, pero monstruosamente poderoso psíquico, Inquisidor Fabius Torn. Como Barrabás es un Amalatiano convencido, el Concilio Lucido está en oposición directa con el Séquito.*

La Corriente del Templo: *Secta fundada para restablecer una versión herética del Credo Imperial. La Corriente del Templo se ha infiltrado con éxito en el círculo interior de Marius Hax y lo han manipulado para alcanzar algunos de sus propios fines (ver la página 37 de* Discípulos de los Dioses Oscuros *para más detalles). El PNJ clave para la Corriente del Templo es Lord Verence, un colaborador cercano de Hax que parece ser un hedonista degenerado. A pesar de que la secta es completamente herética, no desea la eliminación de Hax, y también es ambigua en cuanto a su oposición o alineamiento con el Séquito de Barrabás.*

Los Observadores Istvanianos: *Seguidores de una filosofía extremista dentro de la Inquisición que han protegido a Lord Hax mientras lo manipulan para que pueda alzarse como belicista (ver La Locura de Marius Hax en la página 83 en la Sección Istvanianos, Capítulo III: Las Facciones, en* El Manual del Radical *para más detalles). El PNJ clave para los Observadores Istvanianos es el hermoso y carismático Inquisidor Cydan. Los Observadores Istvanianos quieren mantener a Hax en su posición y por eso, aunque sus razones puedan ser distintas, su posición está por lo general de acuerdo con el Séquito de Barrabas.*

Combatir las Fuerzas de la Ruina

En campañas enfocadas en personajes que combaten y destruyen personalmente a sus adversarios, los PJs suelen pasar su tiempo preparándose para un conflicto directo, seguir a sus enemigos y luego intentar matarlos. Las características principales de estas campañas son una gran cantidad de encuentros de combate y amenazas que requieren la intervención personal de los personajes. Este tipo de campaña tiene que ver con la habilidad personal de los personajes y con resolver problemas de forma directa. Si bien este tipo de campañas pueden incluir elementos de maniobra política, o eventos mayores, esto es normalmente una forma de conducir los eventos futuros que terminan con una buena pelea. En este tipo de campañas la clave es utilizar adversarios y conflictos variados, y se aplican los consejos sobre amenazas inmediatas mostrados anteriormente.

TIPOS DE CAMPAÑA

Hay muchas maneras de organizar y dirigir una campaña a largo plazo. Aquí se describen tres de las formas más comunes para estructurar una campaña. En última instancia, dirigir las campañas más largas incluye parte de todos estos métodos en mayor o menor medida, así como algunos otros. Todos pueden ser usados para estructurar una campaña centrada en poder o política, o luchando contra las fuerzas de la ruina directamente. Cada tipo de campaña tiene sus propios puntos fuertes y trampas para los incautos, y los métodos que vayas a elegir dependen de

aquello que disfruten los jugadores y de cómo prefieras hacer las cosas. La intención de estas líneas es simplemente ayudarle a decidir qué tipo de campaña quieres dirigir y darte algunos consejos sobre cómo llevar cada una con éxito.

La Campaña Abierta

Una campaña abierta por lo general toma la forma de un entorno físico que los personajes pueden explorar, centrándose en lo que eligen, y persiguiendo los argumentos creados en el entorno por el DJ. En **Dark Heresy**, el Sector Calixis puede ser usado como un entorno abierto (muy grande) para una campaña, o podrías tomar una parte determinada del mismo para que se convierta en la base de tu campaña.

Las campañas abiertas pueden ser algunas de las campañas más agradables para los jugadores porque el entorno responde a las decisiones de los jugadores. Los jugadores son quienes examinan y provocan los acontecimientos. Un problema potencial para una campaña abierta es que, al ser la dirección dependiente de los jugadores, puede perder impulso si ellos pierden interés en lo que está sucediendo o se cansan de tener que llevar las cosas adelante ellos mismos.

Conoce tu entorno: Tener un entorno conocido es vital para el éxito de una campaña abierta. Necesitas saber lo que ocurre, dónde y por qué, porque los jugadores pueden elegir viajar a cualquier lado y buscar lo que quieran. Los PNJs en especial son dignos de cierta consideración particular, ya que nada debilita los aspectos positivos de estas campañas como no ser capaz de crear un buen nombre para el erudito que repentinamente ha cobrado interés para los personajes. También merece la pena crear algunos PNJs que puedan aparecer en casi cualquier lugar para estar siempre preparado.

Haz que siempre ocurra algo: Para que los personajes se vean involucrados debe haber algo interesante dondequiera que vayan. 'La herejía acecha en cada sombra' es un sentimiento que debes tomar en serio en una campaña abierta. Aunque pueda significar mucha preparación, debe haber algún horror o conspiración no importa donde vayan los jugadores. Es aconsejable disponer de uno o dos argumentos preparados para utilizar en casi cualquier lugar sólo en caso de que los jugadores lleven a sus personajes a algún lugar inesperado.

Improvisa: La naturaleza de la campaña abierta significa que los personajes pueden ir a casi cualquier lugar e interesarse por lo que quieran. Esto puede significar que tu cuidadosa preparación puede venirse abajo en cualquier momento, y por lo tanto requiere de que improvises sobre la marcha. Si no te gusta improvisar sin prepararte, puedes reducir sus efectos al tener material preparado para poder adaptarte rápidamente a las circunstancias, sean las que sean.

La Campaña Programada

Una campaña programada es una en la que se crean una serie de eventos que avanzan independientemente de los jugadores, quienes pueden llegar a formar parte de ellos, e intentar cambiar su resultado final. La idea es que los eventos están siendo impulsados por una conspiración, y que su alcance es tan grande que parece ser un evento masivo con muchas consecuencias, tanto ahora como en el futuro. Una conspiración de los Logicianos para descubrir un sistema de armamento antiguo y probarlo en los mundos centrales de Calixis podría ser la base de una campaña programada.

Este tipo de campaña es similar a la campaña abierta ya que crea un conjunto de circunstancias en las cuales los personajes pueden verse involucrados en mayor o menor grado en función de sus elecciones. La diferencia es que en la campaña programada los eventos avanzan independientemente de los personajes; ellos pueden afectarlos con sus decisiones, pero si no lo hacen, éstos avanzarán hasta que finalicen. La ventaja de este tipo de campaña es que los jugadores sientan que sus personajes son parte de eventos grandes e importantes y que ellos marcan la diferencia en lo que está sucediendo. Por otro lado, si los jugadores no se involucran en los eventos, puede que pierdan interés rápidamente en seguir la trama.

Conoce lo que ocurre: La trama en el corazón de la campaña impulsa todo lo demás, por lo que debes saber cómo es; su naturaleza, actores principales, en qué etapa se encuentra, y cómo responde a las circunstancias actuales en los eventos de la campaña y las acciones de los PJ. Si pierdes la pista de en qué etapa se encuentran los acontecimientos y lo que eso significa para los personajes, estás en problemas.

Involucra a los jugadores mostrándoles parte del panorama: Al comenzar una campaña programada, la manera más fácil de conseguir que los jugadores se involucren es que se vean envueltos en eventos que no necesariamente estén centrados en ellos, sino que sean consecuencia de la trama.

Haz que las cosas ocurran incluso cuando los personajes no están allí: Ten en cuenta que los efectos de los eventos en desarrollo van a depender de otras personas y lugares dentro del escenario de la campaña. Si por el argumento de la trama central se causa una atrocidad en un mundo muy distante de los personajes, decide lo ocurrido y cuéntaselo a los personajes. Esto crea una sensación de gran escala de los acontecimientos y también se puede utilizar para impulsar a los personajes a que actúen. Esto es especialmente importante si hay consecuencias según las elecciones de los jugadores. Por ejemplo, decidir no seguir una pista a una ciudad colmena en particular y que la ciudad termine destruida, les muestra que sus decisiones tienen impacto en lo que está ocurriendo.

Ascension y Puntos de Experiencia

Las amenazas y desafíos a los que se enfrentan los Agentes del Trono en el transcurso de sus funciones son mucho mayores que las que suelen encontrarse los Acólitos. ¡Por tanto, la recompensa debe coincidir con el riesgo! Para una campaña de **Dark Heresy** que utiliza las reglas y Carreras Ascendidas de este libro, el Director del Juego debe aumentar la cantidad de puntos de experiencia que concede al final de cada sesión. Normalmente, una campaña con las reglas de Ascension debería conceder entre 500-750 puntos de experiencia por sesión.

La Campaña Némesis

Una campaña némesis está basada en un conflicto entre los personajes y un individuo o grupo en particular. En esencia, es una guerra en la que los jugadores y su Némesis se esfuerzan por destruirse unos a otros, y en la cual otras circunstancias y eventos son o bien el escenario para el conflicto o bien las consecuencias del mismo. Por ejemplo, un inquisidor renegado y sus siervos empeñados en vengarse de los personajes podrían ser la base para una campaña némesis.

El punto fuerte de la campaña es que tiene un objetivo muy claro: derrotar a la némesis de los personajes. Sin embargo, puede llegar a ser aburrido para los jugadores una campaña que siempre trate sobre detener el último complot del mismo archi-hereje. Hay consejos sobre cómo crear una némesis para los personajes en **Discípulos de los Dioses Oscuros**, páginas 188 a 189 del Capítulo VI: Los Perseguidos.

Asegúrate de tener la atención de los jugadores: una campaña némesis sólo es agradable de jugar o dirigir si los jugadores se preocupan de que los personajes derroten a su némesis. Puede valer la pena dirigir algunas aventuras y escoger un adversario con el que los jugadores disfrutaron y convertirlo en su némesis. Como alternativa, si quieres crear una némesis de la nada, haz que su primer acto hiera a los personajes o haga algo que les incite a perseguirlo.

Lleva la lucha hasta los personajes: Una némesis debe perseguir el conflicto contra los personajes con el mismo ingenio y odio que los personajes hacia él. La campaña debe ofrecer momentos en los que los personajes y su némesis tengan la iniciativa sobre el otro.

Mantén el combate definitivo a distancia: En última instancia una campaña némesis termina con una gran batalla en la cual un bando (con suerte los personajes) triunfa sobre el otro. Sin embargo, el enfrentamiento final tiene que mantenerse a distancia de los acontecimientos actuales; de otra forma la campaña puede ser muy corta. La manera más fácil y efectiva para retrasar el enfrentamiento al final de la campaña es usar a los lacayos y agentes que lucharán en la guerra de enemistad contra los personajes en nombre de su amo. Entonces, en el momento adecuado, los personajes pueden enfrentarse a su némesis cara a cara para decidir el destino de los mundos.

Adversarios Ascendidos

Nuevos Rasgos y Talentos

•

Adversarios del Ordo Hereticus

•

Adversarios del Ordo Malleus

•

Adversarios del Ordo Xenos

Capítulo IX: Adversarios Ascendidos

"Ahora, te enfrentas a una clase un poco mejor de hereje."

–Inquisidor Felroth Gelt

Una vez un Agente del Trono ha entrado en las filas de la Inquisición como uno de sus miembros de confianza, se espera que tenga un mayor rango de responsabilidad. Ya no seguirá siendo una pequeña parte de una investigación más grande. Ahora, se espera que el Agente del Trono (o séquito formado por varios Agentes) tome las riendas de esas investigaciones y las lleve hasta su fin. El poder y la responsabilidad están en sus manos para cazar a los más viles ejemplos de herejes, mutantes, alienígenas y demonios. Se les dan los medios y la autoridad para llevar todo el peso de la justicia Imperial durante sus funciones.

Esto funciona en ambos sentidos. A medida que aumentan la autoridad y poder de los Agentes del Trono, sus adversarios se vuelven más astutos, ingeniosos y mortales. La Inquisición, después de todo, no malgasta sus esfuerzos con narco-jefes, depravaciones, y raras posesiones por espíritus impuros. Estos nuevos enemigos no pueden ser atacados solo con fuerza bruta, a pesar de que sin duda será necesaria. Ellos son oponentes inteligentes, y para tener éxito, un Agente del Trono debe ser más astuto, así como luchar mejor que su oponente.

En las páginas siguientes se detallan algunas de las amenazas más peligrosas del Sector Calixis, tanto internas como externas. Cada una de ellas es un adversario con un nombre y un trasfondo, motivaciones y objetivos. También se incluyen los secuaces y aliados del adversario, tácticas preferidas y habilidades únicas. Cada uno de los adversarios está diseñado para ser el desafío final de una campaña, el cerebro a quien los Agentes del Trono encuentran en el centro de su investigación. Si los Agentes del Trono salen victoriosos, podría suponer un alivio para la seguridad y protección de todo el Sector Calixis. Sin embargo, si fracasan, mundos enteros podrían arder.

Usar este Capítulo

Aunque los adversarios presentados aquí tienen nombres, historias y motivaciones, se pueden adaptar fácilmente a otras situaciones creadas por un DJ. Usando solo sus atributos, desechando el resto, y después añadiendo tus propios detalles, estos adversarios pueden modificarse fácilmente para adaptarse a tu trama personal. Por ejemplo, tomemos al honorable pero trágicamente equivocado Gobernador Malaki Vess. Si se le añade Saber Prohibido: Demonología y Disformidad +10, los Talentos Hechicero y Hechicero Maestro, y tal vez un Pacto Demoníaco (la razón perfecta de que haya adquirido sus poderes oscuros), y de repente los motivos del Gobernador y sus planes futuros toman un aspecto muy diferente, y mucho más siniestro.

En resumen, estos adversarios no te parecerán limitados, sino que los usarás como ejemplo para crear tus propios archi-villanos memorables.

Se ha incluido la Bonificación por Fuerza de todos los Adversarios (además de otros bonificadores) en los perfiles de armamento y equipo. También es importante señalar que los PNJ no están necesariamente obligados a seguir las mismas restricciones para sus perfiles como personajes jugadores.

Nuevos Rasgos y Talentos

Como ya se ha dicho, los adversarios están contenidos en este capítulo están en un nivel superior a los oponentes promedio. Para mejorar aún más sus habilidades, se han vuelto a introducir aquí nuevos Rasgos y Talentos presentados con anterioridad en otros productos de **Dark Heresy**.

Tocado por el destino (Talento)

Requisitos: Solo para Personajes No Jugadores (deben tener libre albedrío) y no puede aplicarse a Demonios y otras criaturas no vivas.

El PNJ tiene tantos Puntos de Destino como la mitad de su Bonificación por Voluntad (redondeando hacia arriba). Puede usar los Puntos de Destino igual que los personajes jugadores, e incluso puede sacrificar uno para sobrevivir a la muerte y la destrucción a discreción del DJ. El PNJ también se beneficia de la Furia Virtuosa.

Armas Naturales Mejoradas (Rasgo)

Los ataques de esta criatura son tan poderosos como para romper plastiacero o atravesar blindajes. La criatura obtiene todos los beneficios del Rasgo Armas Naturales, solo que sus ataques no cuentan como Primitivos.

Inmortal (Rasgo)

Esta criatura tiene una fisiología extraña e incomprensible. No puede ser afectada por enfermedades, venenos, o efectos tóxicos. No tiene ninguna necesidad de respirar y puede sobrevivir sin ayuda en el vacío.

Adversarios del Ordo Hereticus

Los siguientes PNJs son adversarios perseguidos por el Ordo Hereticus. A continuación se muestran las entradas para herejes, brujas, y cosas peores.

LA PRINCESA ARDIENTE

Poco se sabe acerca de la psíquica renegada de nivel alfa llamada en los registros del Cónclave "La Princesa Ardiente", excepto que es muy peligrosa y ha sido la condena de demasiados ciudadanos Imperiales—y Agentes de los Sagrados Ordos.

Los archivos del Tricorne sobre ella son tan amplios como imprecisos. La Inquisición sabe que es una piroquinética muy poderosa, y una telépata igual de peligrosa. Aunque la Scholastika Psykana la clasifica como un 'psíquico alfa de bajo nivel' (sobre todo comparada con algunos ejemplos mucho más peligrosos con los que la Inquisición y el Imperio han tenido que lidiar), sigue siendo extremadamente peligrosa.

La Inquisición también conoce muy bien sus crímenes. Ella ha trabajado con la nave pirata *Atraviesa-Tormentas*, se cree que es responsable del devastador holocausto de fuego que consumió el Monte de la Catedral en Acreage (matando a los clérigos de mayor rango del planeta junto con más de diez mil peregrinos, devotos y ciudadanos locales) , y ha ayudado en notables alzamientos y rebeliones heréticas del sector. También es responsable directa de la muerte del Cazador de Brujas Fhendahl y de su equipo de asalto en Crepúsculo, cuando intentaron detenerla.

Sin embargo, se sabe poco sobre ella. Sabios de notables Inquisidores han buscado en las más profundas info-tumbas del Tricorne en vano. Todo lo que han encontrado son unos registros carbonizados de una niña pequeña llamada "Lottie" quien manifestó poderosas habilidades antes de su décimo cumpleaños. Los registros indican que un equipo de Cazadores de Brujas fue enviado para arrestarla en las Naves Negras, pero los pergaminos con los resultados fueron destruidos. Los investigadores ni siquiera han descubierto su planeta natal.

La Inquisición la ha declarado como Hereticus Extremis, y ha ordenado su ejecución. Sin embargo, el Cónclave no ha tenido éxito en este tema.

Jugando con La Princesa Ardiente

Hay dos posibilidades para que un equipo de Agentes del Trono entren en contacto con Lottie. La primera es que sean enviados como equipo de asalto para buscarla y eliminarla. En este caso, el problema es doble. Primero deben encontrarla en la inmensidad del Sector Calixis. Pueden tener que infiltrarse o interrogar en su camino por varias organizaciones heréticas para encontrarla. Una vez localizada, el problema es matarla. Si los Agentes del Trono son inteligentes, solicitarán (o conseguirán de otra forma) armamento poderoso anti-psíquicos y tendrán un plan brillante. La única ventaja es que Lottie no parece viajar con un séquito o guardaespaldas. Ella prefiere una existencia solitaria, lo que puede convertirse en su mayor debilidad.

La otra posibilidad es que los Agentes del Trono se encuentren con ella durante el transcurso de otra investigación. Lottie no lidera alzamientos o instigar rebeliones. Más bien, parece que prefiere trabajar como mercenaria, ofreciendo a otros sus considerables habilidades. En este caso, los Agentes del Trono no pueden equiparse o prepararse para hacerla frente, y ella puede llegar a ser más que una distracción alejando a los Agentes del Trono lejos del verdadero cerebro tras el diabólico complot que están investigando.

Perfil de La Princesa Ardiente

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	Vol	Em
25	35	28	32	35	40	37	(14) 75	26

Movimiento: 3/6/9/18 **Heridas:** 30
Habilidades Maestras: Maestría en Conocimiento de la Disformidad.
Habilidades: Buscar, Escrutinio, Esquivar +10, Intimidar +10, Perspicacia +20, Saber Popular (Bajos Fondos, Imperio), Saber Prohibido (Cultos, Disformidad, Mutantes, Psíquicos) +10.
Talentos de Prestigio: Reacciones Aumentadas, Habilidad con Armas C/C, Protección Mental, Habilidad con Pistolas.
Talentos: Alma Oscura, Conversión Corporal, Coraje, Factor Psíquico 14, Favorecido por la Disformidad, Impávido, Odio (Naves Negras, Eclesiarquía, Inquisición), Tocado por el Destino (4), Voz Inquietante.
Talentos de Influencia: Buena Reputación (Bajos Fondos, Herejes), Enemigo (Buques Negros, Eclesiarquía, Inquisición), Protocolo (Bajos Fondos, Herejes, Mutantes).

Armas: Pistola Láser (30m, T/–/–; 1d10+2 E, Cargador 30, Recarga Completa, Fiable)
Blindaje: Gabardina Blindada (Cuerpo 4, Brazos 2, Piernas 2).
Equipo: Campo Reflector, 2 Baterías de Pistola Láser, Baraja de Tarot Corrupta, Microcomunicador, Visor Fotosensible.
Psíquico de Nivel Alfa: Lottie conoce todos los poderes psíquicos menores y de Pirománcia, además de Compulsión, Dominar, Exploración Mental, Grito Psíquico, Telepatía, los tres niveles del Poder Ascendido Apocalipsis Ardiente, y los niveles uno y dos del Poder Ascendido Psicoquinesis. Su Factor Psíquico es 14, y posee el Rasgo Voluntad Antinatural (x2).
Renegado Desatado: Lottie puede utilizar cualquier poder a nivel Controlado, Normal o Sobrecargado. Cuando usa sus poderes a nivel Sobrecargado, obtiene un bonificador a su tirada de Poder equivalente a la cantidad de un nivel de derrame de ese poder, y añade un +20 adicional a sus tiradas de Fenómenos Psíquicos y Peligros de la Disformidad.
Destino Contaminado por la Disformidad: Tras tener que tirar por Peligros de la Disformidad, Lottie puede gastar un Punto de Destino para evitar sufrir algún daño como resultado. Si esto pudiera afectar a otras personas o el entorno a su alrededor, los efectos aún se aplican a todo menos a ella. Esto incluye el ser poseído o consumido por la disformidad.

ASESINO EVERSOR

El Oficio Asesinorum mantiene varios templos de los asesinos, cada uno especializado en una forma diferente para causar la muerte. El Templo Vindicare, por ejemplo, se especializa en los asesinatos más tradicionales, como el impacto repentino de la bala de un francotirador invisible. Por otro lado, los agentes cambiaformas del Templo Callidus son entrenados para infiltrarse en las organizaciones del enemigo, entorpecer sus tácticas y guiarlos a la ruina, antes de decapitar a su líder con un golpe inesperado. Sin embargo, incluso entre ellos, el Templo Eversor se mantiene apartado.

No hay nada sutil o secreto en un asesino Eversor. De hecho, a menudo representan la antítesis de cómo un asesino opera normalmente. Cada Eversor es una máquina de matar altamente entrenada y con la mente borrada, entrenados para asesinar lo más rápida y brutalmente posible. Los propios asesinos han sido reprogramados hasta el punto que no queda nada humano en ellos; son simplemente asesinos berserker. Deben ser guardados en capsulas criogénicas entre misiones, porque tienen tantas posibilidades de matar aliados como enemigos.

Los Eversors se usan en ataques de choque, enviados a arrancar el corazón de los cultos u organizaciones heréticas y no dejar nada más que terror a su paso. A pesar de tener una gran habilidad de sigilo, eliminan sus objetivos sin ninguna sutileza. Con una espada de energía, neuro-guantelete, pistola ejecutor, drogas de combate, y bombas de fusión, ellos acaban con sus objetivos de la forma más horrible y destructiva posible. Incluso si mueren, sus cuerpos explotan en un baño de bio-toxinas y ácidos, eliminando a cualquiera que se encuentre cerca.

Aunque los Asesinos Eversor normalmente se utilizan contra los enemigos del Imperio, algunos miembros de la Inquisición les envían contra compañeros de quienes sospechan que se han vuelto renegados. El Eversor es perfecto para tales actos oscuros, ya que no cuestiona las órdenes, y es un oponente terrible.

Perfil del Asesino Eversor

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	Vol	Em
70	70	(8) 45	(8) 45	58	30	52	50	01

Movimiento: 5/10/15/30 **Heridas:** 24
Habilidades Maestras: Maestría Atlética, Maestría en Conducir, Maestría en Maniobras, Maestría en Observación, Maestría en Sigilo, Maestría en Conocimiento Tecnológico.
Habilidades: Leer Labios, Pilotar (voladores), Seguridad.
Talentos de Prestigio: Berserker, Elegancia Incuestionable, Espada Danzante, Fortaleza Indomable, Golpe Mortal, Habilidad con Armas (Arrojadizas, Básicas, C/C, Pesadas, Pistolas), Reacciones Aumentadas, Tormenta de Golpes.
Talentos: Asesino del Templo†, Combate con Dos Armas (Proyectiles), Pistolero Consumado, Tirador Excepcional.
†Asesino del Templo (ver página 55). El Eversor posee el Rasgo Ascendido Asesino del Templo.
Rasgos: Criatura del Más Allá, Fuerza Antinatural (x2), Miedo 2, Resistencia Antinatural (x2).
Blindaje: Sintepiel de la Mejor Calidad (Todas 3) con visor de infrarrojos, microcomunicador, reciclador de aire, y sistema respiratorio integrados.
Armas: Espada de Energía (1d10+15 E; Pen 6, Campo de Energía, Equilibrada), Neuro-Guantelete (1d10+10 A; Pen 8, Desgarradora, Tóxica), Pistola Ejecutor (Pistola; 30m T/2/–, 2d10+5 X, Pen 4, Car 8, Rec Completa, Desgarradora o 30m, T/–/–, 1d10 A, Pen 0, Car 6, Rec Completa, Precisa, Tóxica), 3 Bombas de Fusión (6d10 E, Pen 12, Explosión (2), Fuego††).

††Cualquier objetivo dañado por una bomba de fusión debe hacer una prueba de Agilidad o se incendiará.

Equipo: 3 Recargas para la Pistola Ejecutor (ambas municiones), Conexión Cerebral, Dispositivo Centinela, Magnoculares, medikit personal, Pictograbador, Vocotransmisor.

Drogas de Combate: El Eversor se inocula inyectores con potentes drogas de combate diseñadas para mejorar su rendimiento. Estos inyectores utilizan pequeñas cantidades de drogas muy potentes (por lo que no se quedará sin drogas a menos que corten su suministro durante meses). Al comienzo de cada uno de sus turnos de Combate, el Eversor pueden beneficiarse de uno de los siguientes efectos:

- **Hiper-metabólicos:** El Eversor puede realizar dos Acciones Completas durante su turno. Sólo una de ellas puede ser una Acción de Combate.
- **Berserker Aniquilador:** El Eversor debe llevar a cabo una Acción de Carga. Cuando lo hace gana 1d5 ataques adicionales durante ese turno. Todos los ataques se benefician del bonificador por carga. Además, gana el Rasgo Carga Brutal, concediendo a todos los ataques efectuados durante este asalto +3 al daño.
- **Auto-coagulantes:** El Eversor gana Regeneración 4 durante este turno.
- **Estimulantes de Choque:** El Eversor ignora todos los penalizadores por Fatiga, efectos Críticos, o ser gravemente herido durante este turno.

Además, si el Eversor muere, su cuerpo explota. Trata esto como un arma que causa 2d10+5 E de daño, con las Propiedades Explosión (5) y Tóxica. La Explosión se centra en la última posición del Eversor antes de morir.

GOBERNADOR MALAKI VESS

El Gobernador Imperial Malaki Vess supervisa el Mundo Zweihan, un mundo colmena menor del Subsector de Malfi. Es un planeta templado, gran parte de la superficie del Mundo Zweihan está cubierto de agua, lo que resulta en un clima planetario húmedo. El planeta está rodeado por varios continentes largos, montañosos y serpenteantes, en los cuales se extienden cuatro ciudades colmena cerca del ecuador. La característica más notable de este mundo no está sobre el planeta, sino a su alrededor: un enorme sistema de anillos formado por los destrozados restos de lo que fue una gran luna. Esos anillos de roca proporcionan al planeta una gran riqueza mineral.

Como gobernante imperial del planeta, Vess ha supervisado el desarrollo del Mundo Zweihan durante la mayor parte del siglo pasado. Un hombre y gobernante inteligente, empático y carismático; ha gobernado su planeta bien, y como resultado sus súbditos han prosperado y son felices. No es de extrañar que Vess sea respetado, incluso adorado por sus súbditos.

Sin embargo, los problemas se ciernen sobre Vess. El Adeptus Administratum ha decidido hace poco que el Mundo Zweihan no está explotando adecuadamente los yacimientos de sus enormes anillos planetarios. Como resultado, el Diezmo del planeta ha aumentado sus niveles de explotación.

Vess sabe lo que esto significa; el Mundo Zweihan se convertirá en un erial maldito, baldío y contaminado donde los desafortunados habitantes escarben para sobrevivir. No puede soportar que esto suceda, y por ello planea una rebelión.

Perfil del Gobernador Malaki Vess								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	Vol	Em
47	36	33	36	41	46	32	53	60

Movimiento: 4/8/12/24 **Heridas:** 25
Influencia: 52
Habilidades Maestras: Maestría en Carisma, Maestría en Comercio, Maestría en Decadencia.
Habilidades: Conducir (Aerodeslizador, Vehículo Terrestre), Competencia Tecnológica, Escrutinio, Indagar +10, Leer/Escribir, Lógica +10, Navegación (Superficie), Perspicacia, Saber Académico (Burocracia, Juicio, Táctica Imperialis) +10, Saber Popular (Administratum, Arbites, Armada Imperial, Comercio, Guardia Imperial, Guerra, Imperio) +10.
Talentos de Prestigio: Habilidad con Armas C/C, Intelecto Condicionado, Liderazgo Heroico, Tormenta de Golpes.
Talentos: Buena Reputación (Agentes de la Ley, Clase Media, Clase Obrera, FDP, Habitantes Mundo Colmena, Planeta (Mundo Zweihan)), Combate con Dos Armas (Proyectiles), Decadencia, Digno de la Élite Calixiana, Entrenamiento con Pistolas (Bólter, Láser, Plasma, PS), Nervios de Acero, Protocolo (Adeptus Arbites, Administratum, Agentes de la ley, Clase Media, Clase Obrera, FDP, Gobierno, Habitantes Mundo Colmena, Nobleza, Planeta (Mundo Zweihan)), Señor de las Sombras, Tocado Por el Destino (4), Voz de las Masas.
Rasgos: Mente Táctica††, ¡Por la Gloria y el Gobernador!†.
Blindaje: Caparazón Ligero Arbites (Cuerpo, Brazos y Piernas 5).
Armas: Pistola de Plasma (Pistola; 30m, T/2/–, 1d10+6 E, Pen 6

Car 10, Rec 3 Completas, Sobrecalent.), Espada de Energía (C/C; 1d10+8 E, Pen 6, Equilibrada, Campo de Energía).
Equipo: Ropa de Gala de la Mejor Calidad, micro-altavoz, ojo biónico y campo reflector ambos de la mejor calidad.
†**¡Por la Gloria y el Gobernador!:** El Gobernador Vess es querido por sus soldados, quienes con gusto le siguen en cualquier situación, y dan su vida para protegerlo. Al inicio de su turno, Vess puede gastar un Punto de Destino para conceder a todos sus aliados que participan en el combate Furia Virtuosa hasta el final de su siguiente turno.
††**Mente Táctica:** Vess tiene un buen conocimiento sobre tácticas de unidades. Como media acción, puede hacer una **Prueba Moderada (+0) de Mando**. Por cada grado de éxito, un aliado puede usar de inmediato media acción de Movimiento. Ellos aún conservan las acciones de su turno.

Jugando con Malaki Vess

El Gobernador Vess ofrece al DJ un adversario único. Vess no es un adorador del Caos o un xenos, ni es realmente un hereje. De hecho, muchos jugadores pueden encontrar a su personaje y sus motivos solidarios e incluso dignos de elogio. Por lo tanto, cuando se enteren de su complot, elegir la forma de detenerlo (o incluso si deben detenerlo) es probable que sea mucho más difícil. Sin embargo, si no se le detiene, todo su mundo arderá. El Imperio debe aplastar brutalmente una rebelión, y esta puede ser la única forma de que los jugadores eviten una guerra en el subsector.

Por supuesto, no será nada simple detenerlo. Los planes de Vess son secretos, pero la magnitud de los preparativos de cualquier planeta rebelde es imposible de ocultar. La primera tarea es descubrir el complot. Los envíos de armas, movilizaciones de las Fuerzas de Defensa Planetaria, incluso la discreta eliminación de los Arbites locales, todos son signos de que la tormenta se acerca. Una vez los jugadores han unido las piezas, tienen que decidir qué hacer al respecto.

Como individuo, Vess no es muy peligroso. Su poder proviene de la población del Mundo Zweihan y las FDP, que le son completamente leales. Si los jugadores atacasen a Vess directamente, se encontrarían contra un ejército. Y Vess no quiere enfrentarlos personalmente, en su lugar permite que cientos (o miles) de tropas normales dirigidas por sus fuerzas de élite se encarguen de ellos.

A menos que los jugadores tengan un ejército personal, deberán utilizar su ingenio para llegar hasta Vess. Incluso entonces, él siempre debería ir acompañado por varios guardaespaldas de entre sus Defensores de élite. Durante una batalla, los Defensores intentan situarse entre su maestro y el peligro, mientras él dirige sus acciones desde atrás.

FDP del Mundo Zweihan

Para representar las FDP del Mundo Zweihan, utilice el Agente de la ley de la página 336 del Libro Básico de **Dark Heresy** con los siguientes cambios:
Habilidades Adicionales: Esquivar y Saber Popular (Guerra).
Talentos Adicionales: Entrenamiento con Armas Básicas (Láser), Entrenamiento con Pistolas (Láser) y Nervios de Acero.
Nuevo Equipo: Armadura Antifragmentación de la G.I. (Todas 4), Rifle Láser (100m, T/3/–, 1d10+3 E, Pen 0, Car 60, Rec Completa, Fiable), Cuchillo (1m, 1d5+3 A, Primitiva), 3 cargadores de recambio, microcomunicador, Lámpara Incandescente, Respirador.

Defensores del Mundo Zweihan

Para representar los Defensores del Mundo Zweihan, utilice el Agente de la ley desde la página 336 del Libro Básico de **Dark Heresy** con los siguientes cambios:
Características: Aumenta HA y HP en +10, y aumenta Fuerza y Voluntad en +5.
Heridas Adicionales: +4
Habilidades Adicionales: Interrogar, Esquivar, Escrutinio +10 y Saber Popular (Guerra).
Talentos Adicionales: Desenfundado Rápido, Entrenamiento con Armas Básicas (Láser), Entrenamiento con Pistolas (Láser), Impávido y Nervios de Acero.
Nuevo Equipo: Armadura de Caparazón de Soldado de Asalto (página 143), Rifle Infernal (página 138), Pistola Láser (30m, T/–/–, 1d10+2 E, Pen 0, Car 15, Rec Completa, Fiable), cuchillo de monofilo (1m, 1d5+4 A, Pen 2), Mochila de Munición, 2 Granadas de Fragmentación (3xBF, 2d10 X, Pen 0, Explosión (4).

MAGOS VATHEK

El Magos Vathek es un tecnohereje renegado a quien el Adeptus Mechanicus querría ver acabado, aunque han sido singularmente reservados con los agentes de la Inquisición sobre quién era exactamente antes de rebelarse contra la autoridad de Marte (y el Imperio). Se cree que era un Explorador asignado a las flotas del Archi-Magos Thule, y que algo en las profundidades del espacio le llevó a la locura. Ahora él es perseguido por la Inquisición y el Culto a la Máquina.

Los objetivos de Vathek son bien conocidos por la Inquisición (aunque no por ello son menos graves). Está obsesionado con la manipulación de tecnologías oscuras para perfeccionar un medio de preservar la vida de un tejido muerto previamente. Con este fin, ha investigado exhaustivamente y descubierto incontables tecnologías prohibidas y heréticas. Algunas son mucho más antiguas que el Imperio, mientras otras son incluso de origen xenos. Además, miles de ciudadanos imperiales han muerto en sus viles experimentos, o peor aún, han sido mantenidos en una horrible 'no-vida'. Para la Inquisición, Vathek es una amenaza muy peligrosa para el Imperio que hay que eliminar a toda costa, y están dispuestos a seguirle a los rincones más oscuros del Sector Calixis. A la hora de cazarlo, su fervor sólo es superado por el Mechanicus, que constantemente tienen docenas de equipos de asalto persiguiéndolo.

Jugando con Magos Vathek

Vathek es un científico loco arquetípico, un genio loco dispuesto a sacrificarlo todo para aprender sus secretos. Por tanto, es más probable que se encuentre en lugares donde pueda trabajar sin molestias, como planetas apartados sin presencia Imperial importante, o las oscuras profundidades de un mundo colmena. Vathek es también extremadamente solitario, y es improbable que una fuerzas con reincidentes o criminales locales. En pocas palabras, no tiene ningún interés en sus objetivos y motivaciones, y ellos no tienen nada para ofrecer, salvo sujetos adicionales para sus experimentos.

Esto no significa que Vathek esté solo o sea vulnerable en sus laboratorios. Como antiguo Magos, es probable que instale una amplia variedad de sistemas de seguridad que van desde trampas láser hasta minas de proximidad, y tiene un verdadero ejército de servidores (o cadáveres reanimados) que puede lanzar contra sus enemigos.

Perfil del Magos Vathek

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	Vol	Em
35	50	40	(10) 55	21	(10) 58	32	60	17

Movimiento: 2/4/6/14 **Heridas:** 36
Influencia: 45
Habilidades Maestras: Maestría Académica, Maestría en Conocimiento de la Disformidad, Maestría en Conocimiento Tecnológico Maestría Criptológica, Maestría en Conducir, Maestría Lingüística, Maestría en Pilotar, Maestría en Saber Popular, Maestría en Saber Prohibido.

Habilidades: Interrogar +20, Intimidar +20, Seguridad +10.
Talentos de Prestigio: Ejemplar de Metal, Empatía con el Espíritu Máquina, Fortaleza Indomable, Habilidad con Armas (Básicas, C/C, Pistolas), Intelecto Condicionado, Levitación Gravitatoria, Llamada del Hierro, Protección Mental, Pureza de la Máquina, Voz del Omnissiah.
Talentos: Ataque Veloz, Combate con Dos Armas (Todos), Entrenamiento con Armas Pesadas (Lanzallamas, Láser, PS), Extremidades Arácnidas[††], Maestro de Marionetas[†], Quirurgo Experto, Sueño Ligero, Tocado por el Destino (3).
Talentos de Influencia: Enemigo (Arbites, Inquisición, Mechanicus), Protocolo (Dementes).
Rasgos: Criatura del Más Allá, Estabilización Automática, Implantes Mechanicus, Máquina (5), Miedo (2), Placas Blindadas, Regeneración 4, Resistencia Antinatural (x2).
Blindaje: 7 Todas (Incluye Máquina 5 y Placas Blindadas).
Armas: Garras Bisturí (cuentan como cuchillos de energía: 1d10+7 E, Pen 6, Campo de Energía), Pistola Automática Destripadora (Pistola, 25m, T/–/6, 1d10+2 I, Pen 3, Car 50, Rec 2 Completas, Vinculada, Desgarradora, Tóxica).
Equipo: Implante de módulo sensorial de buena calidad, visión y oído cibernéticos de buena calidad (también cuentan como una mira telescópica, visor fotosensible de buena calidad y microcomunicador interno), implantes corticales de buena calidad, servo brazo, mecadendrita con arma, mecadendrita cortador de plasma, mecadendrita medicae, 2 mecadendritas con manipulador, unidad de impulsos mentales de buena calidad, generador de ondas sarcosanas.

†**Maestro de Marionetas:** A Vathek siempre le acompañan 1d10+10 servidores, divididos por igual entre Servidores de Combate (Libro Básico de **Dark Heresy** página 343), Servidores Militares (Libro Básico de **Dark Heresy** página 343), y Servidores de Reparación (Libro Básico de **Dark Heresy** página 343). Estos servidores están bajo su control directo y luchan hasta la muerte para protegerlo. Siempre que Vathek es objetivo de un ataque a distancia, puede gastar su Reacción para hacer una **Prueba Desafiante (+0) de Inteligencia**. Si tiene éxito, un servidor a tres metros de él se interpone en el ataque (siempre que no haya obstáculos en el camino). El servidor es golpeado en su lugar (por todos los golpes del ataque original).

††**Extremidades Arácnidas:** Cada asalto, Vathek puede gastar su Reacción para hacer un ataque con cada una de sus mecadendritas. Cuando hace esto, cualquier mecadendrita que ataque a distancia puede disparar en un combate en el que Vathek esté involucrado sin penalizador.

Generador de Ondas Sarcosanas: Vathek ha instalado esta extraña y blasfema tecnología arcana directamente en su torso. Emite un aura extraña (y genera un sonido extraño y desconcertante) que mantiene su tejido necrótico en una parodia horrible de no-vida. El Generador de Ondas Sarcosanas otorga a Vathek los Rasgos Criatura del Más Allá, Miedo 2, Regeneración 4 y Resistencia Antinatural (x2) (todo ello incluido en su perfil). Además, una vez por asalto, Vathek puede gastar un punto de Destino para reanimar tantos servidores destruidos u otros cadáveres como su Bonificación por Voluntad a 20 metros de él. Aquellos desafortunados que sean reanimados por su poder necrótico regresan a la vida tambaleantes, parodias retorcidas de lo que fueron. Cualquier persona reanimada por Vathek está (o sigue estando) bajo su control total, recupera todas las Heridas, y conserva las armas o equipo que tenía al morir. Estos permanecen reanimados durante el combate. Cualquier individuo sólo puede ser reanimado una vez de este modo.

ZASHLUN, DAMA DEL VELO DE LA MULTITUD PÁLIDA

En el Imperio, el mutante debe ser evitado y aborrecido. Las facciones más agresivas y Puritanas de la doctrina Imperial demandan que los mutantes sean asesinados en público. Los agentes Imperiales más misericordiosos simplemente prefieren su esclavitud como trabajadores de segunda clase, para que puedan redimir el pecado de sus cuerpos retorcidos trabajando para el Dios-Emperador. Sin embargo, algunos mutantes no están agradecidos por esta oportunidad de absolución, y cuando se alzan contra sus amos, las rebeliones se convierten en algunas de las guerras más brutales y violentas del Imperio.

Zashlun es fruto de una de esas revueltas: las guerras en el mundo colmena de Tranch. La gran fuerza mutante de ese mundo fue inspirada a la rebelión por una cábala secreta de mutantes conocidos como los Maestros del Velo. Estos líderes organizaron a los mutantes oprimidos como una fuerza de rebelión aterradora conocida como la Multitud Pálida. Zashlun apenas una niña de la Madriguera de Hollín en Tranch cuando la rebelión comenzó, pero se unió a ella totalmente. Se elevó rápidamente entre las filas, y fue iniciada en la Multitud Pálida cuando la guerra comenzó a ir en su contra.

A pesar de las pérdidas cada vez mayores, el Imperio invirtió más hombres y materiales para suprimir la rebelión, ahogando a la Multitud Pálida en una imparable marea de guerra. Al mismo tiempo, los agentes de la Inquisición usaron subalternos y agentes dobles para dividir a los Maestros del Velo y convencerlos de que se despedazasen a sí mismos en violentas luchas internas. Pocos Maestros del Velo sobrevivieron a aquel baño de sangre, pero Zashlun fue una de ellos, escapando del planeta en un transporte requisado por sus fieles seguidores.

Desde entonces, el odio de Zashlun hacia la humanidad y su afán por ayudar a sus hermanos oprimidos solo ha aumentado. Ha viajado por muchos mundos del sector Calixis, sembrando rebelión y discordia entre los mutantes esclavizados. Ella sueña con un tiempo en el que los humanos del Sector Calixis ardan en la hoguera que su especie ha sufrido durante demasiado tiempo, y los mutantes gobiernen triunfantes en su lugar.

Jugando con Zashlun

El objetivo de Zashlun es recrear la rebelión de Tranch en uno de mundos principales del Sector Calixis, como Malfi, Solomon, o incluso Escintila. La rebelión de Tranch convirtió su mundo de origen en un cáscara vacía, y quiere ver como eso ocurre en los núcleos de poder del Imperio.

Las tácticas de Zashlun dependen de los esclavos mutantes de los mundos subvertidos, por tanto, ella suele actuar en mundos colmena (donde existen mutantes en gran número). Con su poderosa oratoria y motivante retórica, ella suele ser capaz de convencer a gran parte de la población mutante para seguirla. Una vez cuenta con su apoyo, comienza a entrenar células de activistas, saboteadores y combatientes. Para practicar, autoriza pequeños ataques contra estaciones de agentes de la ley, funcionarios menores o espacios públicos. Una vez sus tropas son entrenadas, comienza su rebelión con ataques contundentes sobre importantes objetivos imperiales, distritos de casas Arbites, catedrales de la Eclesiarquía, cuarteles de las FDP, y las torres de la cúspide de la nobleza Imperial. Estos ataques son lo más amplios posible, para evitar que la oposición concentre su defensa. Su esperanza es que si aplasta completamente a sus enemigos rápidamente, pueda consolidar sus propias defensas antes de que el Imperio se movilice. Así, las primeras 24 horas de su rebelión son las más importantes, y en las que es más fácil que sus enemigos la interrumpan.

El amor de Zashlun por sus compañeros mutantes sólo es igualado por su odio hacia la humanidad, y hace todo lo que está en sus manos para proteger a sus hermanos. Sin embargo, esto puede llegar a ser su perdición, ya que Agentes del Trono astutos pueden atacar directamente a la población mutante para atraerla hacia una trampa. Cuando Zashlun pelea, siempre va acompañada de varios guardaespaldas (2d5 Titanes Retorcidos armados con hachas sierra; ver página 60 de **Discípulos de los Dioses Oscuros**). Ella no tiene miedo a luchar, pero intenta seguir con vida mientras sea posible, incluso retirándose si la situación es desesperada.

Las experiencias de Zashlun en Tranch la han dado un sano temor y respeto hacia la Inquisición. Si se entera de que Agentes del Trono la están buscando antes de comenzar su rebelión, está perfectamente dispuesta a dejar su labor y desaparecer, viajando a otro mundo para comenzar de nuevo.

Perfil del Zashlun								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	Vol	Em
41	45	48	37	(8) 49	52	47	61	55

Movimiento: 4/8/12/24 **Heridas:** 35
Influencia: 31
Habilidades Maestras: Maestría Actuando en las Sombras, Maestría Atlética, Maestría en Carisma, Maestría en Investigación, Maestría en Observación, Maestría en Saber Popular, Maestría en Sigilo.
Habilidades: Código (Multitud Pálida), Competencia Química +10, Conducir (Vehículo Terrestre), Demolición +10, Lengua Secreta (Multitud Pálida, Retorcido), Medicae, Pilotar (Aeronave Civil), Saber Prohibido (Cultos, Mutantes, Psíquicos) +20, Tasar.
Talentos de Prestigio: Alma de Piedra, Espada Danzante, Habilidad con Armas (Arrojadizas, C/C, Pistolas), Liderazgo Heroico, Maestría Desarmado Ascendida, Odio Trascendental, Protección Mental, Reacciones Aumentadas.
Talentos: Ataque Veloz, Caer de Pie, Combate con Dos Armas (Ambas), Disparo en Movimiento, Golpe Infalible, Tocado por el Destino (3), Veloz.
Rasgos: Agilidad Antinatural (x2), Armas Naturales Mejoradas, Dama de la Multitud Pálida††, Miedo (1), Mutaciones (ver a continuación).
Armas: Armas Naturales Mejoradas (Tentáculos Palpitantes: 1d10+4 I, Pen 0, Desgarradora, Tóxica†), Espada Sierra (1d10+6 A, Pen 2, Equilibrada, Desgarradora), Pistola Automática Destripadora (Pistola, 25m, T/–/6, 1d10+2 I, Pen 3, Car 50, Rec 2 Completas, Vinculada, Desgarradora, Tóxica) o Pistola Lanzallamas (Pistola; 10m, T/–/–, 1d10+4 E, Pen 2, Car 2, Rec 2 Completas, Lanzallamas).
†Ver Horror Tentaculado, a continuación
Mutaciones: El cuerpo de Zashlun está en gran parte mutado, adquiriendo los siguientes beneficios:
Horror Tentaculado: El brazo izquierdo de Zashlun es una masa de tentáculos cubierto de ventosas con púas venenosas. Zashlun gana el Rasgo Armas Naturales Mejoradas, y cuando realiza dos ataques con ellos (por Ataque Veloz), los duplica para hacer cuatro ataques (solo duplica los ataques con armas naturales). Zashlun puede dar a cualquiera de sus ataques con armas naturales la Propiedad Tóxica a voluntad.
Tremendamente Ágil: El cuerpo de Zashlun es repulsivamente flexible, y sus reacciones más rápidas que las de alguien normal. Zashlun tiene Agilidad Antinatural (x2), y un bonificador de +20 a las Pruebas de Nadar, Presa y Trepar.
††Dama de la Multitud Pálida: Como Dama del Velo, Zashlun tiene poder y autoridad en el submundo mutante, hasta el punto en que su palabra es ley. Su retórica inspiradora puede guiar a sus seguidores en un frenesí terrible en el que nada puede interponerse contra ellos. Cuando Zashlun usa su Talento de Prestigio Odio Trascendental para conceder su Odio a sus seguidores, puede gastar un Punto de Destino. Si lo hace, hasta el final de su siguiente turno, todos los que se benefician de su Odio (incluso ella misma) añaden +2 al daño en cuerpo a cuerpo e ignoran cualquier penalizador por fatiga o daño crítico.

Pistola Automática Destripadora

La Destripadora es un arma ilegalizada por edicto Arbities en varios mundos, probablemente por su popularidad entre los criminales. También se conoce como el 'bólter de asalto del pobre', en realidad son dos pistolas automáticas unidas a la muñeca del usuario, y conectadas a un paquete de munición en la cadera o espalda. Las balas de esta pistola están diseñadas para imitar los proyectiles del sagrado bólter. Cada una tiene punta perforante, cuerpo frágil, y núcleo de gel tóxico. Son difíciles de adquirir, pero su efectividad las hacen populares entre figuras delictivas.

Montada sobre la muñeca: Al usar una Pistola Automática Destripadora aún tienes las manos libres.

Adversarios del Ordo Malleus

Demonios y otras criaturas de la disformidad son los enemigos principales del Ordo Malleus. A continuación, encontrarás entradas para los adversarios que son un reto para el Agente del Trono más experimentado.

HERALDO DE KHORNE

El Dios de la Sangre cuenta con numerosos sirvientes en sus filas—hordas de desangradores, mastines de khorne, juggernauts y muchos más libran guerras eternas en su nombre, contra quien se interponga en su camino. Todos los sirvientes de Khorne son tan peligrosos como sólo un demonio puede ser. Sin embargo, infinitamente más amenazantes que las criaturas que forman las filas del ejército del Señor de los Cráneos, son quienes elige para dirigirlas.

Estos Heraldos de Khorne son emisarios de la masacre y la muerte. Son terribles de contemplar en batalla, y realmente hay pocos mortales que puedan superar su destreza marcial. Sólo los terribles Devoradores de Almas de Khorne son más mortales. Sin embargo, los Heraldos son algo más que un adversario mortal. Son iconos vivientes de Khorne, y en el campo de batalla su presencia estimula a sus compañeros Demonios a actos cada vez mayores de derramamiento de sangre.

Los Heraldos de Khorne aparecen como versiones mayores de los desangradores, vestidos con humeantes armaduras de bronce y empuñando gigantescas espadas infernales. El más poderoso de ellos ha domado a los infames y frenéticos juggernauts y los cabalga hacia la batalla como corceles psicóticos.

A diferencia de los demonios menores, a los Heraldos se les permite cierta libertad de acción, aunque nadie lo consideraría libre albedrío. Sin embargo, organizan a los secuaces menores del Dios de la Sangre, y a menudo lideran contingentes de demonios en la batalla, incluso dirigiendo ataques si un Devorador de Almas no está presente. Esto, por supuesto, no les impide estar a la vanguardia en todas los cargos, siempre dispuestos a derramar más sangre en nombre de su amo.

Perfil del Heraldo de Khorne								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	Vol	Em
65	11	(10) 59	(8) 45	40	37	53	50	18

Movimiento: 4/8/12/24 **Heridas:** 30
Habilidades: Buscar, Hablar Idioma (Cualquiera), Mando +20, Perspicacia +10, Psinisciencia +10.
Talentos de Prestigio: Berserker, Habilidad con Armas C/C, Tormenta de Golpes.
Talentos: Reflejos Rápidos.
Rasgos: Armas Naturales Mejoradas (Dientes y Garras), Carga Brutal, Criatura del Más Allá, Demoníaco (BR 8), Fuerza Antinatural (x2), Inestabilidad de Disformidad, Miedo (3), Presencia Demoníaca (Emisario del Trono de Cráneos)†, Sirviente de la Matanza††, Visión en la Oscuridad.
†**Emisario del Trono de Cráneos:** A menos que el DJ decida otra cosa, un Heraldo de Khorne es acompañado siempre por 2d10 demonios menores de Khorne, como desangradores. Todos los demonios de Khorne que puedan ver al Heraldo de Khorne ganan el Talento Maestro de Esgrima y el Rasgo Carga Brutal, si es que no los tienen.
††**Sirviente de la Matanza:** El Heraldo de Khorne no puede aparecer en ningún lugar que no tenga ya cierta presencia demoníaca y haya visto un considerable derramamiento de sangre. Además, cualquier Efecto Crítico que involucre violencia o sangre (como requerir una Prueba de Agilidad para no caerse) no se aplica a las criaturas de Khorne.
Blindaje: Armadura de Bronce Incandescente (Brazos 7, Cuerpo 7, Piernas 7).
Armas: Gran Hacha Infernal (2d10+12 A, Pen 3, Aparatosa) o dos Espadas Infernales (1d10+10 A, Pen 2, Equilibrada), Dientes y Garras (1d10+10 A, Pen 0).

MARABAS, SEÑOR DE LA TRANSFORMACIÓN

En las profundidades de las arcaicas bóvedas del Tricorne, se pueden encontrar antiguos tomos que cuentan las primeras incursiones de la Inquisición en lo que sería el Sector Calixis. Los registros hablan de ojos vigilantes que mantienen puros el propósito y fe de la Cruzada, y desesperadas batallas contra enemigos terribles. En esos registros hay un libro en concreto que habla de las batallas de la Inquisición contra la oscuridad conocida como Marabas, Señor de la Transformación.

Según los libros Marabas era un gran Demonio de Tzeentch, el dios del Caos de las conspiraciones, maquinaciones, y la mutación. Por razones desconocidas, Marabas conspiró y luchó contra la Cruzada, inspirando mundos paganos a oponerse y mundos pacíficos a rebelarse por todo el sector. Sus cultos y agentes extendieron la muerte y destrucción, y la Inquisición los rastreó y luchó contra ellos en docenas de mundos. Marabas al fin fue derrotado en Malfi, cuando el Cazador de Demonios Zaalin embistió con su cutter artillado la torre de la cúspide que ocupaba. Tras esa devastación, los supervivientes del grupo de Zaalin invocaron los ritos de destierro, exiliando a Marabas a la disformidad durante 1.000 años y un día.

Con el tiempo, la Inquisición ha olvidado sus batallas contra el demonio y ha desviado su atención a otras preocupaciones. Sin embargo, no se puede decir lo mismo de Marabas. Durante sus siglos de exilio, el demonio ha alimentado un gran resentimiento contra quienes considera responsables de su destino, el Cónclave Calixiano. Sin embargo, su tiempo desterrado ha terminado, y Marabas se prepara para bañar de nuevo el Sector Calixis en sangre y fuego.

Maquinaciones de Venganza

Las mentes de los Demonios no pueden ser comprendidas por los mortales, pero Marabas está consumido por un objetivo que cualquiera podría comprender; venganza. Desea vengarse, y puesto que quienes lo desterraron murieron hace mucho, sólo se saciará destruyendo el Cónclave Calixiano por completo.

Aunque esto puede parecer un objetivo imposible, Marabas se acerca con el cuidado y dedicación maliciosos de alguien que sabe que tiene toda la eternidad para ver como sus sueños se vuelven realidad. Los hijos de Tzeentch son maquinadores y embaucadores por naturaleza, y Marabas avanza en sus objetivos sembrando las semillas de un millar de conspiraciones y maquinaciones fragmentadas y aparentemente contradictorias. Sólo él puede ver el distante resultado final, y la caída de sus enemigos.

Perfil de Marabas, Señor de la Transformación								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	Vol	Em
54	72	(12) 63	(21) 72	54	(27) 99	45	(16) 81	45

Movimiento: 5/10/15/30 **Heridas:** 180
Influencia: 81

Habilidades Maestras: Maestría Académica, Maestría en Carisma, Maestría en Comercio, Maestría en Conocimiento de la Disformidad, Maestría Criptológica, Maestría Lingüística, Maestría en Saber Popular, Maestría en Saber Prohibido.
Habilidades: Buscar, Engañar +20, Escrutinio +20, Esquivar, Perspicacia.
Talentos de Prestigio: Intelecto Condicionado.
Talentos: Ataque Relámpago, Ataque Veloz, Imperturbable, Maestría en Combate, Maestro de Esgrima, Ódio (Inquisición), Resistencia a (Poderes Psíquicos).
Rasgos: Armas Naturales Mejoradas (Pico y Garras), Criatura del Más Allá, Demoníaco (BR 21)†, Fuerza Antinatural (x2), Inestabilidad de Disformidad, Inteligencia Antinatural (x3), Miedo (4), Presencia Demoníaca††, Visión en la Oscuridad, Volador (10), Voluntad Antinatural (x2).
†Marabas recibe una bonificación x3 con el Rasgo Demoníaco.
††Presencia Demoníaca: A 25 metros de Marabas todos se sienten como juguetes a merced de un poder muy superior. Los personajes sufren un –20 a las Pruebas de Voluntad. Además, la primera vez que entren deben superar una **Prueba Ordinaria (+10) de Resistencia** o sufrirán una mutación menor permanente al azar (página 334 del Libro Básico de **Dark Heresy**).
Armas: Pico y Garras (1d10+12 A, Desgarradora), Vara del Caminadestinos (2d10+14 I, Desgarradora, Arma de Disformidad).
Maestro de Conspiraciones: Los demonios de Tzeentch son creados a partir de maquinaciones, mentiras y conspiraciones, y los que Cambian las Cosas son los mayores conspiradores de todos. Sin importar las circunstancias, Marabas siempre está listo para responder a sus atacantes. Una vez por combate, puede invocar tantos Demonios menores de Tzeentch (Horrores, Incineradores, u otros demonios sin nombre dedicados a Tzeentch) como su Bonificación por Inteligencia.
Hechicero Supremo: Marabas conoce todos los Poderes Psíquicos Menores, Mayores, y Ascendidos (excepto los de Perdición de los Demonios y Ruina de Brujas) y todos los Arcanos Menores y Mayores de Hechicería, y puede usarlos como si tuviera un Factor Psíquico de 9. Si saca un 9, en vez de tirar en la tabla de Fenómenos Psíquicos, gana inmediatamente un nivel adicional de derrame si puede aplicarse (sólo un nivel adicional, sin importar cuántos 9 saque).

Además de estos Poderes, Marabas también puede usar el Poder Psíquico Rayo de Transformación (ver recuadro).
Engendro del Destino: Tzeentch es conocido como el Arquitecto del Destino, y se dice que ve la futura condena de todas las cosas. Marabas no tiene Puntos de Destino. Sin embargo, si alguien en combate contra él gasta un Punto de

Jugando con Marabas

En el fondo, Marabas es el cerebro criminal por excelencia, un malvado señor supremo cuya influencia se puede percibir tras varias conspiraciones independientes. Se deleita manipulando a sus enemigos, y usando peones y subalternos para hacer su trabajo sucio. Por lo tanto, el DJ no debería presentar a Marabas como el villano inmediatamente. Funciona mucho mejor como un archienemigo oculto, y debería pasar un tiempo (y varias aventuras) antes de que los jugadores puedan sospechar de su existencia.

Marabas es un Demonio de Tzeentch, y por tanto prefiere trabajar mediante sectas y seguidores dedicados a ese dios. Organizaciones como la Casa de Fieras (ver **Discípulos de los Dioses Oscuros**) son ideales. Además, los planes de Marabas son tan enrevesados y complejos como para ser casi incomprensible, por lo que es perfectamente razonable que sea el 'titiritero' oculto detrás de un complot que no tiene nada que ver con su objetivo de destruir la Inquisición Calixiana.

Mientras los jugadores derrotan los cultos y otras organizaciones, el DJ debería hacer que descubran pruebas de un poder desconocido que les manipula desde las sombras. Además, dado el odio de Marabas hacia la Inquisición, puede que envíe a sus lacayos para atacar a los Agentes del Trono directamente en lugar de correr y esconderse. Este comportamiento, sobre todo de cultos que de otro modo los jugadores habrían pasado por alto, puede sugerir que está ocurriendo algo grande.

Incluso cuando los jugadores descubran la presencia de Marabas, tendrán que escarbar mucho para averiguar qué es exactamente. Si son tan atrevidos como para enfrentarse al Demonio directamente, es más apropiado que el combate final tenga lugar en los más antiguos y olvidados sectores colmena de Malfi (aunque podría ocurrir en cualquier lugar). Allí encontrarán a Marabas, invocado a la existencia por sus más leales sectarios, y protegido por seguidores tanto humanos como demoníacos.

Rayo de Transformación

Los más grandes Demonios de Tzeentch pueden atacar a sus enemigos con una descarga de puro caos, retorciendo su carne entre mutaciones.
Umbral: 27
Mantenimiento: No
Alcance: 45 metros
Es un ataque psíquico a distancia. Cualquier objetivo alcanzado por un Rayo de Transformación debe superar una **Prueba Muy Difícil (–30) de Voluntad** o sufrirá una mutación permanente al azar (página 334 del Libro Básico de **Dark Heresy**). Si falla la Prueba de Voluntad por cinco grados o más, se convierte en un gimoteante Engendro del Caos y se le considera asesinado.

Derrame: Por cada 9 puntos por los que Marabas supere el umbral, puede atacar un objetivo adicional con un Rayo de Transformación.

Destino, durante su próximo turno, él puede ganar el mismo beneficio. (Por ejemplo, si alguien gasta un Punto de Destino para recuperar 1d10 heridas, Marabas puede hacer lo mismo durante su siguiente turno.) Debe hacer esto durante su siguiente turno o no hacerlo. Si se gastan varios Puntos de Destino, Marabas solo puede elegir un beneficio. No puede duplicar beneficios derivados de Fe Pura o habilidades similares.

Sin embargo, cuando un individuo se ve obligado a sacrificar permanentemente un Punto de Destino ante él, Marabas sufre 2d10 heridas ignorando su Resistencia.

Adversarios del Ordo Xenos

El Ordo Xenos trata con alienígenas hostiles que suelen ver el Imperio como presas—o peor, como peones estúpidos de alguna maniobra misteriosa.

Exarca Vengador Implacable

Cuando los Eldar entran en guerra, son liderados por sus Guerreros Especialistas. Cada uno de ellos encarna un aspecto de Khaine, su dios de la guerra. Los más comunes entre ellos son los Vengadores Implacables: soldados consumados, guerreros nobles y enemigos despiadados. Los Vengadores Implacables pueden servir como élite de unidades de operaciones especiales o como núcleo de toda una hueste Eldar.

Los líderes de los Guerreros Especialistas son los Exarcas. Si cada Guerrero Especialista es experto en un estilo de combate, un Exarca es el maestro de los guerreros que dirige. Los Exarcas Vengadores Implacables no son una excepción. Entrenados para ser líderes y soldados incomparables, son capaces de dirigir a sus tropas con tácticas perfeccionadas, y diezmar a sus enemigos sin esfuerzo. Los Vengadores Implacables pueden adaptarse a los cambios de la batalla, pero su Exarca los moldea a placer.

El Exarca Vengador Implacable está mejor equipado que sus compañeros. Su armadura, no menos flexible y ligera, absorbe más daño, y sus armas son más imponentes. Algunos llevan hasta dos Catapultas Shuriken de Vengador, otros llevan dispositivos arcanos capaces de proteger toda su unidad, mientras que algunos incluso llevan la legendaria Espada Implacable.

Perfil del Exarca Vengador Implacable								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	Vol	Em
60	60	32	33	(10) 52	44	42	49	41

Movimiento: 5/10/15/30 **Heridas:** 20
Habilidades Maestras: Maestría Atlética.
Habilidades: Buscar, Conducir (Vehículo Militar), Demolición, Escrutinio, Mando +20, Medicae, Movimiento Silencioso +10, Pilotar (Aeronave Militar), Saber Académico (Leyendas), Saber Prohibido (Xenos).
Talentos de Prestigio: Elegancia Incuestionable, Espada Danzante, Liderazgo Heroico, Pistolero Santo.
Talentos: Ataque Combinado, Caer de Pie, Desviar Proyectil, Entrenamiento con Arma C/C (Energía, Primitiva), Entrenamiento con Arma Exótica (Catapulta Shuriken de Vengador, Pistola Shuriken), Predicción, Reacción Rápida, Resorte, Sentido Desarrollado (Vista, Oido), Veloz.
Rasgos: Agilidad Antinatural (x2).
Blindaje: Armadura de Especialista adornada con gemas (PB 7).†
Armas: Catapulta Shuriken de Vengador (80m, T/3/10, 1d10+4 A, Pen 4, Car 30, Rec Completa, Desgarradora,

Espada Implacable

La Espada Implacable es un arma y símbolo del rango y autoridad de un Exarca Vengador Implacable. Estas espadas de Hueso Espectral tienen una joya espiritual en la empuñadura. Cuando el arma golpea a un enemigo, la piedra abrasa su mente mientras el filo corta su carne.

Cuando la espada implacable hace daño, el oponente debe superar una **Prueba Moderada (+0) de Voluntad** o recibirá 2d10 heridas adicionales, ignorando blindaje y Resistencia. Este arma es de la Mejor Calidad, concede un +10 a la Habilidad de Armas de su portador y +1 al daño (ya incluido en el perfil del arma). Este arma es inmune a los efectos de los Campos de Energía.

Escudo Iridiscente

El Escudo Iridiscente es un pequeño dispositivo de hueso espectral llevado en el brazo. Usado por Exarcas Vengadores Implacables Eldar, este dispositivo proyecta un escudo reluciente alrededor de quien lo lleva y personas cercanas, protegiéndolos tanto de armas de proyectiles como de ataques psíquicos.

El Escudo Iridiscente funciona del mismo modo que un Campo de Fuerza (ver página 144) con algunas excepciones. La primera es que por la asombrosa destreza Eldar, no se sobrecarga. El campo se proyecta sobre un área circular con cinco metros de radio, y ofrece protección a cualquiera en su interior. El campo sólo protege contra ataques a distancia y ataques psíquicos originados fuera del campo. El Escudo Iridiscente tiene un Nivel de Protección 30 y pesa 1,7 kg.

Fiable) y una de las siguientes: Catapulta Shuriken Adicional††, Espada de Energía (1d10+8 E, Pen 5, Campo de Energía, Equilibrada) y Escudo Iridiscente (ver arriba y en la página 210), o Espada Implacable (ver arriba y en la página 210).

Distracción y Tormenta Afilada: El Exarca Vengador Implacable puede realizar estas tácticas como una Acción Libre. Cada táctica beneficia al Exarca Vengador Implacable y tantos aliados como el doble de su Bonificación por Inteligencia. Sólo puede usar cada táctica una vez por combate.

- **Distracción:** El Exarca ordena a sus tropas contrarrestar una carga enemiga con rápidos ataques cuerpo a cuerpo. Hasta el siguiente turno del Exarca, cualquier ataque cuerpo a cuerpo contra un Vengador Implacable afectado sufre un –25 a su Habilidad de Armas.
- **Tormenta Afilada:** El Exarca ordena a sus tropas descuidar su cautela habitual, y lanzar una lluvia de shuriken sobre sus enemigos. Hasta el siguiente turno del Exarca, cualquier Vengador Implacable afectado que dispare con su pistola o catapulta shuriken en modo semiautomático o automático y tenga éxito en la Prueba de Habilidad de Proyectiles suma dos grados de éxito adicionales.

†Los Exarcas Vengadores Implacables no sufren penalizador a Esconderse y Movimiento Silencioso mientras llevan su armadura.

††Los Exarcas Vengadores Implacables pueden disparar una Catapulta Shuriken a una mano con sólo un –10 a sus pruebas de Habilidad de Proyectiles.

SUPERVISOR SLAUGTH RENEGADO

Los mundos Imperiales que bordean el Abismo de Hazeroth cuentan historias sobre el "gusano que camina", un ser que viene de las profundidades del Abismo para asesinar a los vivos y darse un festín con sus restos. Se considera un mito por quienes están en el poder, pero la Inquisición piensa de forma diferente. Ellos saben que las leyendas hablan de una vil raza xenos conocida como Slaugth, carroñeros que valoran la carne recién muerta de seres inteligentes por encima de cualquier otro sustento. En particular se deleitan en consumir materia craneal, de la cual obtienen un placer casi narcótico—y bastante adictivo.

Por la abundancia de población humana en el Sector Calixis, se han convertido rápidamente en la presa favorita de los Slaugth. Sin embargo, por sus propias razones insondables, estos prefieren usar la infiltración y subalternos humanos para cazarlos. Su plan es inescrutable e incomprensible, completamente misterioso para los pocos dentro de los Sagrados Ordos que saben algo de ellos. Sin embargo, es un plan que los Slaugth han seguido sin fallos ni desacuerdo en sus filas, hasta ahora.

El Supervisor Renegado fue un líder entre los Slaugth, y durante décadas estuvo a cargo de parte del Sindicato Imperecedero. Sin embargo, el Renegado ha desarrollado un gusto por los placeres de la materia craneal necrótica. Con el tiempo, ese gusto se volvió una adicción, y luego una obsesión. La arrogancia racial Slaugth nunca ha considerado la moderación como una virtud, y ahora el Renegado se ve impulsado por su apetito. Ese orgullo no le permite admitir que su frío y vasto intelecto alienígena—sello distintivo de su especie—se ha corrompido con su obsesión. Él se ha apartado de sus oscuros amos, llevando un pequeño grupo de guerreros constructos e Infiltradores Slaugth con él, así como un grupo disidente del Unión Imperecedera. Los desafortunados humanos que no son

Los Slaugth y la Unión Imperecedera

Los Slaugth son una raza increíblemente antigua, que probablemente ha vivido en el Sector Calixis desde antes de la llegada de la humanidad. Han estado muy activos cerca del Abismo de Hazeroth, una sección maldita del espacio y estrellas muertas cerca del borde del sector, y controlan la Unión Imperecedera humana para cumplir sus órdenes. Sin embargo, su verdadero mundo de origen es desconocido, y puede no estar dentro del abismo.

Los Slaugth son criaturas de gran tamaño, y parecen estar compuestas por millones de gusanos retorcidos que asumen una forma humanoide de unos 3 metros de altura. Pueden manipular su forma, así como las de sus vasallos constructos. Son extremadamente inteligentes y resistentes, y completamente malvados.

Puedes consultar más detalles del control gradual de los Slaugth sobre el Sindicato Imperecedero, así como algunos de sus terribles planes para el Sector Calixis en **Discípulos de los Dioses Oscuros**.

conscientes de que se han separado de la Unión, o de que su maestro es un renegado. En su ignorancia, son leales.

Tácticas de Pesadilla

Los planes del Renegado son a corto plazo y están centrados sobre sí mismo. Él continúa con las incursiones y las tácticas de terror que los Slaugth emplean contra avanzadillas y naves espaciales humanas aisladas. Sin embargo, sus acciones están dirigidas más profundamente en el espacio Imperial, y sus amos no están satisfechos con las acciones de esta 'bala perdida'.

Los Agentes del Trono pueden encontrarse con un Renegado y sus secuaces de muchas maneras. Es posible que hayan sido asignados a investigar un reguero de muertes, naves a la deriva o puestos de avanzadilla abandonados, y se encuentren al Renegado como el cazador (¡aunque no se den cuenta del peligro al que han seguido la pista!). En esta situación, podría darse un giro interesante. Si los amos del Renegado descubren las actividades de los Agentes de Trono ellos pueden ayudarles de forma encubierta mediante la Unión Imperecedera—proporcionándoles información sobre posibles objetivos futuros del Renegado, o incluso algunos detalles sobre su verdadero peligro. El Slaugth no revelará su identidad, por supuesto, ni proporcionará información que pueda perjudicarle más tarde. Sin embargo, ellos estarían encantados de ver un problema como el Renegado eliminado sin su participación directa.

Otra opción es que los Agentes del Trono estén presentes en una avanzadilla o una nave cuando es atacada por las fuerzas del Renegado, y deban luchar por su propia supervivencia.

En todo caso, las fuerzas del Renegado usan tácticas de terror en sus ataques, golpean y desaparecen de forma mortífera para atraer y provocar a sus enemigos, mientras los acosan y agotan antes de acabar con ellos. Emboscadas mortales que no dejan a nadie con vida, 'desapariciones' en zonas que se creían seguras, y cortar las comunicaciones astropáticas o locales con el exterior son tácticas probadas que el Renegado utiliza.

Para derrotar al Renegado, los Agentes del Trono tendrán una ventaja. La arrogancia innata del Renegado, unida a la adicción que nubla su juicio, hacen que no sea un adversario que dirija un combate desde la retaguardia. Si los Agentes del Trono pueden enfrentarse a él, estará dispuesto a entrar en combate directo. En caso de ser asesinado, su pequeña facción renegada se escindirá y dispersará rápidamente, los Slaugth restantes desaparecerán y los Guerreros Vasallos incapaces de operar de forma independiente entrarán en un descontrolado estado de frenesí berserker. Los seres humanos bajo su control huirán o se esconderán, ya que si no lo hacen serán presa fácil para la Inquisición.

Para representar a los mercenarios humanos de los Slaugth, usa el Soldado de Escuadrón de la Muerte y el Cazarrecompensas, que se encuentran en las páginas 344 y 338 del Libro Básico de **Dark Heresy**. Para los constructos Slaugth, usa el Guerrero Vasallo en la página 209.

Perfil del Supervisor Slaugth Renegado								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	Vol	Em
40	50	(10) 50	(12) 61	51	(14) 70	45	77	40

Movimiento: 5/10/15/30 **Heridas:** 43
Influencia: 25
Habilidades Maestras: Maestría en Comercio, Maestría en Investigación, Maestría en Sigilo.
Habilidades: Trepar, Competencia Química +10, Competencia Tecnológica +10, Engañar, Esquivar, Lógica +10, Medicae, Saber Popular (Imperio) +10, Saber Prohibido (Xenos) +10.
Talentos de Prestigio: Golpe Mortal, Intelecto Condicionado, Reacciones Aumentadas, Tormenta de Golpes.
Talentos: Entrenamiento con Arma (Exótica), Reacción Rápida, Reflejos Rápidos, Resorte.
Rasgos: Criatura del Más Allá, Inteligencia Antinatural (x2), Fisiología Extraña, Fuerza Antinatural (x2), Inmortal, Miedo (3), Regeneración (recupera 2d5 Heridas), Resistencia Antinatural (x2), Tocado por el Destino (4), Visión en la Oscuridad.
Elasticidad: Los Slaugth pueden aplanar su cuerpo o estirarlo hasta tres veces su longitud normal, aumentando su alcance y proporcionando un bonificador de +20 a las Pruebas de Presa y Trepar).
Necrótico: Cualquiera que cause una herida crítica a un Slaugth en combate cuerpo a cuerpo tiene un 25% de posibilidades de ser salpicado por los líquidos necróticos de la criatura, lo que causa 1d10 A de Daño Tóxico. Este daño puede ser Esquivado, pero no Parado.

Adicción Craneal: El Slaugth puede absorber los recuerdos de la materia craneal consumida. La severa adicción del Renegado por esa sustancia ha hecho este proceso mucho más fácil para él. Cuando el Renegado se alimenta de materia craneal de menos de dos semanas (y no descompuesta por completo), puede hacer una **Prueba Moderada (+0) de Inteligencia**. Si tiene éxito puede acceder a la mayoría de los recuerdos de la víctima.
Debilidad Arrogante: Si el Supervisor Renegado muere, todos los Guerreros Vasallos Slaugth y otros constructos Slaugth deben hacer una **Prueba Ordinaria (+10) de Inteligencia** cada asalto. Si fallan, no harán nada durante esa ronda. Todos los aliados humanos deben superar inmediatamente una **Prueba Moderada (+0) de Voluntad** o huirán.
Blindaje: Armadura Mortaja (Todas 5).
Armas: Agarre Necrótico (1d10+11 A, Desgarradora, Tóxica), Lanza Necrótica (ver más abajo y en la página 210).
Equipo: Extraña e incomprensible tecnología Xenos.

GUERRERO CONSTRUCTO, VASALLO SLAUGTH

Una de las razones por las que los Slaugth han evitado enfrentarse al Imperio abiertamente es que son superados en número por la humanidad. Un ser humano no es mayor un rival para un Slaugth que un insecto para un grox toro, pero el grox todavía puede ser devorado por un enjambre de Langostas de Sangre. Los Slaugth son conscientes de que en caso de que provocar una guerra abierta, serían vencidos rápidamente.

Para corregir este desequilibrio de fuerzas y prepararse para el día en que ataquen el Sector Calixis abiertamente, los Slaugth han recurrido a sus puntos fuertes. Tienen un conocimiento agudo y terrible sobre las ciencias biológicas, y en lugar de entrenar a un ejército, han decidido criar uno.

Los Slaugth suelen utilizar constructos biomecánicos para servirles como trabajadores, guardias y espías. Todos se parecen de forma repulsiva a la humanidad, pero los guerreros vasallos se distinguen en ese sentido. Sus formas pueden variar, pero la mayoría son masas ovoides de pálida carne fungosa cubierta de venas púrpuras y entramados metálicos. Se le proporciona movimiento mediante tres soportes parecidos a patas de araña, y su torso superior se extiende en un tubo espeso y estrecho, cubierto con una masa de zarcillos que rodean una boca llena de colmillos. Los zarcillos son sorprendentemente fuertes, y puede convertirlos a placer en afiladas cuchillas de hueso, pero el vasallo es también capaz de usar las armas terriblemente avanzadas de los Slaugth. Incrustado en una de ellas, se vuelve un dispositivo capaz de generar terribles rayos necrotizantes que pueden desintegrar a un hombre en segundos.

Rayo Necrótico

No se sabe mucho sobre este arma brutal que llevan los constructos de choque, salvo que son capaces de proyectar rayos de energía capaces de convertir a sus víctimas en nubes de polvo a la deriva.

Desintegrar: Cualquier víctima que sufra Daño Crítico de este arma explota en una nube de polvo y vapor y es completamente destruido.

Fuego Difuso: Cuando se dispara en Fuego Automático, el arma causa 1d10+5 de daño.

Lanza Necrótica

El arma de un Supervisor Slaugth, este arma parece una lanza de hoja larga hecha completamente de retorcidas hebras de energía verde. A una orden del portador, puede proyectar su energía en un haz abrasador capaz de volar en pedazos tanques de batalla.

La lanza tiene un perfil de arma cuerpo a cuerpo y arma a distancia, y puede ser usada de ambas formas. Sin embargo, sólo puede ser usado en un modo a la vez.

Desintegrar: Cualquier víctima que sufra Daño Crítico de este arma explota en una nube de polvo y vapor y es completamente destruido.

Armadura Mortaja

Aunque no parecen nada más que ropas andrajosas, esta armadura crea una extraña proyección que nubla los ojos de quienes la miran, lo que permite al usuario desaparecer a simple vista.

Quien lleve una Armadura Mortaja gana un +20 a las Pruebas de Esconderse. Además, fuera del combate, el usuario puede hacer una **Prueba Moderada (+0) de Esconderse** para volverse invisible (esto no protege de sensores de movimiento y calor, o poderes psíquicos). El usuario será invisible hasta que ataque o interactúe físicamente con otros. La Armadura Mortaja proporciona 5 PB a todas las localizaciones y pesa 5 kg.

Las Extrañas e Impías Armas del Enemigo

Así como se espera que un Agente del Trono conozca a su enemigo, también se espera que conozca las armas de su enemigo. Aunque el Credo Imperial predica que es un pecado admirar o utilizar las herramientas del enemigo, es el deber de un Agente del Trono comprender su funcionamiento. Por supuesto, para algunos Agentes del Trono eso significa que deben utilizar esas armas, argumentando de que son capaces de resistir su influencia corrupta.

Estos objetos tienen grados de Disponibilidad. Sin embargo, el DJ no debería permitir obtenerlos. La mayoría es vil tecnología xenos, y el resto es provisto por mutantes y herejes. Muchos Inquisidores considerarían su posesión un delito.

Nombre	Tipo	Alcance	CDD	Daño	Pen	Car	Recarga	Especial	Peso	Disponib.
Armas a Distancia										
Rayo Necrótico	Pesada	80m	–/2/8	1d10+10 E	4	—	—	Fuego Difuso, Desintegrar	20kg	Única
Lanza Necrótica (Proyectil)	Pesada	100m	T/–/–	2d10+10 E	8	—	—	Desintegrar, Fiable	15kg	Única
Pistola Automática Destripadora	Pistola	25m	T/–/6	1d10+10 I	3	50	2 Completas	Desgarradora, Vinculada, Tóxica	3kg	Extremadamente Rara
Armas Cuerpo a Cuerpo										
Espada Implacable	C/C (1 mano)	—	—	1d10+3 A	6	—	—	Equilibrada	4kg	Casi Única
Lanza Necrótica (C/C)	C/C (2 manos)	—	—	2d10+2 A	8	—	—	Campo de Energía, Desintegrar, Desequilibrada	—	—
Blindajes										
Armadura Mortaja	—	—	—	—	—	—	—	—	5kg	Única
Campos de Fuerza										
Escudo Iridiscente	—	—	—	—	—	—	—	—	5kg	Casi Única

Los Guerreros Vasallos no son muy inteligentes, aunque tienen un conocimiento básico de tácticas, además de completo desprecio por su propio bienestar. Suelen actuar en grupos de tres a cinco. Cuando localizan una amenaza, su táctica es que uno o dos de sus miembros carguen contra el enemigo. Mientras sus oponentes se centran en derribarlos, sus compañeros cubren el combate con una descarga de rayos necróticos, sin importar a quien golpean. Si se encuentran con una amenaza mucho mayor de lo que pueden manejar, todo el grupo ataca, mientras uno se escabulle para advertir a sus amos.

Perfil del Guerrero Constructo, Vasallo Slaugth

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	Vol	Em
44	35	(8) 48	53	30	11	46	44	02

Movimiento: 3/6/9/18 **Heridas:** 25
Habilidades: Buscar +20, Esquivar, Intimidar +20, Perspicacia +20.
Talentos: Ataque Relámpago, Entrenamiento con Armas Pesadas (Exóticas), Furia Asesina.
Rasgos: Armas Naturales Mejoradas (Cuchillas de Hueso), Criatura del Más Allá, Estabilización Automática, Fisiología Extraña, Fuerza Antinatural (x2), Inmortal, Miedo (1), Tamaño (Voluminoso), Ultrasonidos.
Deshacerse: Si son destruidos, estos constructos se derriten en un burbujeante cieno necrótico y gas maloliente en unos pocos segundos, sin dejar ningún rastro.
Blindaje: Placas Internas Reforzadas (Todas 6).
Armas: Cuchillas de Hueso (1d10+8 A, Pen 3), Rayo Necrótico (ver página 209).
Equipo: Extraños dispositivos de tecnología xenos con propósitos desconocidos.

La Vigilia Roja

Recursos del DJ

•

Dramatis Personae

•

Una Fiesta Entre Víboras

•

La Fiesta de Bienvenida

•

Muerte en la Misa Mayor

•

Ceremonia de Investidura

•

Causa y Consecuencia

•

Persiguiendo a Ensor

Capítulo X: La Vigilia Roja

"No confíes en nadie."

–Máxima inquisitorial

La Vigilia Roja es una aventura corta de intriga y misterio para personajes de **Dark Heresy** a nivel de Ascension. La historia ocurre en el conflictivo mundo de Malfi, en un contexto de sangrientas políticas de poder y asesinato durante la investidura de un sacerdote del Ministorum al frente de un importante oficio religioso. Mientras las tramas y maniobras políticas se tornan abiertamente en asesinato, los personajes jugadores se encuentran en medio de un barril de pólvora, al que alguien deliberadamente está intentando detonar.

EL ESCENARIO

El escenario de La Vigilia Roja es el "Aleph Ha'Harum", un antiguo e importante complejo de templos en el continente sur del poblado mundo colmena de Malfi, planeta capital del subsector Malfiano. Los personajes jugadores llegan a Aleph como respetados invitados, junto con grandes y poderosos representantes del subsector Malfiano, para ser testigos de la investidura de un nuevo Archimandrita (Clérigo-gobernador) del Aleph. Sin embargo, fuerzas oscuras rodean la ceremonia, y el asesinato espera en ciernes. La propia ceremonia es una confluencia de diferentes intrigas y juegos de poder entre facciones de la Eclesiarquía, además de la Iglesia, la traicionera nobleza Malfiana, y los avariciosos poderes mercantiles del Comercio. Más allá de estas conspiraciones, un complot aún más oscuro, perpetrado por los siervos del Caos, está a punto de revelarse e inundar la ceremonia de sospechas y muerte. Los Agentes del Trono tienen muchos planes secretos que descubrir. Al desencadenarse los sucesos oscuros, sus propias acciones pueden tener considerables implicaciones para el futuro del sector Calixis y el destino de incontables vidas en Malfi.

INFORMACIÓN PARA EL DJ

Esta aventura pretende mostrar la clase de objetivos y adversarios sobre los que trata el nivel de Ascension de **Dark Heresy**, y que los jugadores y el DJ prueben y dominen buena parte de lo previamente presentado en este libro. También se pretende que el DJ lo emplee como un trampolín paras sus propias tramas y campañas en el futuro. Por ello, antes de jugar La Vigilia Roja con los jugadores, se anima al DJ a considerar donde va la campaña y que clase de aliados, enemigos, tramas e intrigas, quiere que los Agentes del Trono encuentren en ella, y como podrían ser razonablemente prefigurados o incluso introducidos aquí, junto con los eventos que ya están teniendo lugar. Por ejemplo, si quieres introducir una facción Inquisitorial o familia

noble rival, haz que sus agentes estén presentes en la Investidura para que los Agentes del Trono los encuentren. Si tu plan es que los Agentes del Trono investiguen extraños sucesos en el futuro en un mundo particular, incluye rumores sobre ese planeta aquí, etc. El escenario de La Vigilia Roja es también un buen lugar para que los Agentes del Trono adquieran contactos, aumenten su red de información, utilicen su influencia y en general, conozcan PNJs útiles en un entorno relativamente neutral sin que parezca una experiencia excesivamente artificial, particularmente en las fases iniciales de la aventura.

Una diferencia mayor entre poseer un rango Inquisitorial y ser un acólito, es que los Sagrados Ordos esperan que los Agentes del Trono persigan y enfrenten el peligro para el Imperio, y dirijan investigaciones sobre asuntos sospechosos bajo su propia iniciativa y responsabilidad. La Vigilia Roja, con su reparto de nobles, clérigos, guerreros, místicos y mercaderes, sacados de un extremo a otro del Sector Calixis, es un escenario perfecto para que el DJ presente a los Agentes del Trono una colección de pistas, rumores, ganchos e iniciativas no relacionadas con la aventura, que puedan seguir más tarde.

SINOPSIS DE LA AVENTURA

La aventura se divide en tres partes. Aunque cada parte puede contener varias escenas diferentes y durar un tiempo diferente en términos de juego, se agrupa unida por la naturaleza común de los sucesos que contiene.

Parte I: Una Fiesta Entre Víboras

El Séquito es invitado a asistir a la investidura del nuevo Archimandrita del Aleph. Asisten a una fiesta y recepción ceremonial, y observan y toman parte en las traicioneras corrientes de maniobras políticas, intrigas cortesanas y amargos odios presentes.

Parte II: Muerte en la Misa Mayor

El Séquito está presente en la Misa Mayor de Ordenación, donde el futuro Archimandrita es asesinado antes de iniciar el oficio. Pueden ser testigos de ello o intentar frenar el pánico y las amargas acusaciones que siguen a la tragedia. Lo que era una celebración se convierte en una vigilia por los muertos, abundan oscuros rumores y la lucha interna estalla entre las facciones presentes. El Séquito puede intentar llegar al fondo del asesinato y esperar acabar con la amenaza de futuros conflictos, o intentar administrar quién es acusado y porqué, según deseen.

Si el Séquito sigue exitosamente la evidencia de cómo tuvo lugar el asesinato, son atraídos a las catacumbas del Aleph, a un enfrentamiento con un traicionero sacerdote, el Diácono Ensor. También pueden descubrir que él era solamente una marioneta de una conspiración más amplia.

Parte III: Causa y Consecuencia

Según cómo el Séquito resuelva las cuestiones (si es que las resuelven), el asunto queda libre para un conocimiento público más amplio en Malfi y la culpa puede recaer en cualquier parte. Si el sectario oculto Sydom ve frustrado su deseo de extender el desorden y el conflicto entre la Eclesiarquía y la nobleza de Malfi, buscará convertir la Vigilia por el Archimandrita muerto en un baño de sangre mediante una incursión infernal de la disformidad, provocando la mayor carnicería posible para infundir miedo en los corazones de los creyentes de Malfi.

El Séquito

Esta aventura está preparada para un grupo de personajes de **Dark Heresy** al nivel de Ascension, en la que al menos uno de ellos ostenta la posición de Inquisidor. Los otros son agentes habilidosos y respetados de los Sagrados Ordos, actuando bajo su propia autoridad en vez de en una misión particular para otro Inquisidor. Para hacer una distinción aquí entre otros agentes de la Inquisición presentes en la investidura, llamaremos al equipo de personajes jugadores "Séquito" durante esta aventura. Este término es también valido "dentro del juego", ya que un PNJ podría preguntar al PJ si él, "¿es parte del séquito del inquisidor?" etc.

SEÑORES DEL IMPERIO

Uno de los asuntos clave en La Vigilia Roja es que ha sido, en parte, diseñada para permitir a los Agentes del Trono explorar las líneas y división de poder del Imperio desde su interior. Los personajes jugadores, al nivel de Ascension, tienen poder directa e indirectamente. Tienen el derecho, como agentes de los Sagrados Ordos, a llevar a cabo investigaciones, solicitar ayuda, y por supuesto, ser juez, jurado y verdugo tan lejos como se extiende el alcance de la Inquisición. Son, en pocas palabras, señores del Imperio. Sin embargo, su poder no existe en un vacío, no es ilimitado o inigualable. Como la propia Inquisición, son parte de un sistema más amplio de autoridad, control, e influencia. Otras agencias no sólo tienen sus propias intenciones, sino que en algunas circunstancias tienen el poder de anular o sobrepasar al del Séquito.

En la situación política que descansa en el corazón de La Vigilia Roja, el Séquito no está simplemente presente como agentes de la Inquisición. Son sus representantes, y deben comportarse y considerar sus acciones de acuerdo a ello, o enfrentar las consecuencias. Cuando hablan, es con la voz de los Sagrados Ordos; cuando hacen juicios y entregan sentencias, lo hacen con todo el poder y la majestad de la Inquisición Imperial. Sin embargo, esto también tiene la consecuencia de que si se equivocan, esa autoridad resulta disminuida. Si fracasan, no lo hacen sólo a la vista de sus enemigos, sino también ante los poderosos, y peor aún, ante los mismísimos Sagrados Ordos. Finalmente los Agentes del Trono deben recordar que ya no son Acólitos. No son por más tiempo sirvientes de un Inquisidor particular o una facción Inquisitorial que pueda recibir las criticas por lo que salga mal, el daño colateral que causen, y los enemigos que hagan durante su misión. Son ellos quienes deben responder por sus actos, tanto a sus aliados y enemigos, como al juicio poco indulgente del mayor Cónclave de los Sagrados Ordos.

Intrigas, Mentiras, y Escoger Bando

La Vigilia Roja es una aventura de misterio e intriga. Como tal, tiene un final abierto sin un resultado definitivo. Aunque los sucesos tienen lugar en un cierto orden, en función de cómo los planes y tramas de los PNJs siguen su curso—en particular la trama del asesinato del recién nombrado Archimandrita—depende de los jugadores cuanto intervienen y cómo cambiar o frustrar los sucesos en los que están atrapados.

Cómo reaccionen los Agentes del Trono a cada situación es su decisión, y La Vigilia Roja no es una aventura diseñada para tener una única solución "correcta". Aunque, como la mayoría de escenarios de misterio, algunos enfoques para seguir ciertas pistas son más efectivos que otros. De hecho, la pregunta errónea en el oído equivocado, o una exhibición de fuerza contra la facción indebida, puede y debe tener consecuencias muy desagradables. Un enfoque de "patada a la puerta" es probable que pase por alto la presencia de los verdaderos enemigos del Séquito, que podrían entonces preparar trampas y emboscadas para exterminar a sus indiscretos oponentes. Sin embargo, la aventura no está solo enfocada a la interacción social; el peligro sangriento y la amenaza de violencia acechan al alcance de la mano. Se recomienda una mezcla de Agentes del Trono combativos, intelectuales y con habilidades sociales, y que cada uno disponga de más de una ocasión para destacar mientras los eventos progresan.

Una buena historia basada en la intriga está marcada por el hecho de que ocurren varias cosas al mismo tiempo bajo la superficie, y que los diferentes personajes y facciones involucrados tienen a menudo objetivos en conflicto y planes en marcha. La clave para esto está en conocer profundamente la naturaleza, objetivos, y motivaciones de los PNJs importantes involucrados. Para ayudar al DJ, se ha incluido una extensa y detallada sección de Dramatis Personae (ver la página 219) para La Vigilia Roja, que el DJ debería leer y comprender en detalle antes de jugar la aventura. También se invita al DJ a añadir o eliminar figuras del reparto de personajes de la aventura como vea adecuado, para hacerla propia.

Aventuras como esta pueden requerir del DJ más que una simple sarta de encuentros de combate. Puesto que ofrecen a los jugadores un grado muy alto de libertad de acción, esto significa que los jugadores pueden manejar un sinfín de posibilidades inesperadas que no pueden ser completamente previstas. Lo que significa que, como DJ, necesitas pensar en sus pasos, añadir personajes e información extra según se necesite para ayudar a lo largo de la aventura. Como DJ, también necesitarás tener una idea clara en tu cabeza de lo que está sucediendo en el juego. Esto implica tanto lo que los jugadores personajes y los PNJs son hasta un determinado momento, como lo cerca que están sus planes de realizarse.

Una Oscura Verdad de la Dirección de Juego

Dirigir y escribir aventuras basadas en la intriga y el misterio requiere trabajo, planificación y esfuerzo, pero puede ser también altamente satisfactorio y un desafío creativo fantásticamente divertido. Si eres la clase de persona que crees que esto es entretenimiento, y disfrutas de la Dirección de Juego por sí misma, entonces, cuando más pongas de tu parte para jugar esta clase de aventura, más sacareis de ello tanto tú como tus jugadores. Pero por otro lado, si te llena de terror considerar las motivaciones de una docena de PNJs diferentes a la vez y jugar sus diferentes interacciones una tras otra con los jugadores, quizás dirigir este tipo de aventura no es para ti.

Pistas y Recordatorios para el DJ

- Se firme pero justo con los jugadores. No rechaces sus ideas fuera de lugar, y no temas ayudarles cuando deban responder a cuestiones sobre lo que sus personajes podrían saber o entender de su entorno.
- No temas tener PNJs que actúen o reaccionen adversa y violentamente, si las acciones de los personajes jugadores hacen de esto el resultado lógico.
- Recompensa el pensamiento rápido y las buenas ideas por parte de los jugadores. Concédeles pistas adicionales, información, y asistencia como garantía.
- Familiarízate con los PNJs, sus roles y motivaciones. De este modo sabrás cómo reaccionan ante lo inesperado y puedes añadir cosas sobre la marcha sin riesgo de echar a perder tu propia trama.
- Si una pista o información es vital para continuar la aventura, asegura que los jugadores lo encuentren†. Nunca dejes que la aventura choque con un muro sólo porque no han hecho una pregunta específica o han fallado una tirada de dados.
- Los PNJs pueden mentir y lo hacen, pero sólo con motivo.
- Resolver el misterio/derrotar al villano/salvar el mundo, es una tarea para los personajes jugadores. Los aliados y PNJs pueden ayudar, pero finalmente la partida trata sobre los jugadores, no es un escaparate.
- Como siempre, ten un cuaderno de notas a mano para apuntar nombres y similares sobre la marcha, o para anotar lo que los personajes jugadores han descubierto hasta el momento, ya que esto puede resultar inestimable.

†Esto no quiere decir que no les puedas hacer trabajar por ello mediante el conflicto y la interacción.

En La Vigilia Roja, los Agentes del Trono se encuentran en contienda con facciones dentro de la Eclesiarquía, la nobleza del sector y el Comercio, además de otros de la propia Inquisición. La forma en la que el Séquito escoja manejar sus relaciones o conflictos con estas facciones, les ayudará o dificultará para descubrir qué intrigas están en marcha. El modo en el que traten a los individuos poderosos que encuentren, y que posición tomen, puede también crear aliados o enemigos duraderos en el futuro, o quizás asegurar que no vivirán para ver otro día.

Alta Política y Otros Juegos Sangrientos

La Vigilia Roja trata mucho sobre las políticas del poder Imperial y los límites y conflictos por los que están divididas las clases dirigentes del Imperio. Se centra particularmente en la rivalidad entre la iglesia Imperial, el Ministorum y el poder de los nobles que gobiernan buena parte del día a día en el Imperio. Situar esta aventura en Malfi no es casual. Malfi es el mundo capital de todo un subsector, y podría decirse que después de Escintila, es el mundo más importante en términos de poder económico e influencia de todo el Sector Calixis. Lo que ocurre allí, importa. Malfi es también un mundo antiguo con muchos secretos, una historia más oscura, retorcida y sangrienta que la mayoría, y una aristocracia muy poderosa y vengativa, cuya reputación y alcance asesino va mucho más allá del propio planeta.

En este mundo en el que se introduce el Séquito, deberán nadar o se hundirán. Según cómo la campaña previa les ha llevado a este punto, y la preferencia del DJ al diseñar aventuras, políticas de poder y altas intrigas, esto puede no resultar extraño a los jugadores. Sin embargo, si no es así, puede ser la ocasión de cambiar su estilo de juego, algo a lo que (esperamos) Ascension ha ayudado a preparar a los jugadores y al DJ. Los PJs requieren de interactuar con PNJs que conocen, deben considerar las consecuencias de sus tratos, y tener en mente la naturaleza y deseos de aquellos con quienes interactúan. También deben prepararse para repentinos cambios al peligro y violencia desenfrenados, ya que alrededor de los poderosos, el riesgo siempre acecha. En el juego de los imperios, o ganas o mueres.

Recursos del DJ

A continuación sigue una selección de información útil para el DJ acerca de la aventura, incluyendo los principales elementos de su trama.

LOS ACTORES PRINCIPALES

Aunque están descritos con bastante más detalle en el Dramatis Personae de la página 219, los siguientes son, en resumen, los principales PNJs y sus facciones presentes en esta aventura:

La Eclesiarquía

Prelado Llorens Zan: Destacado clérigo veterano de Malfi, y el próximo Archimandrita del Aleph.
Diácono Ensor: El clérigo "supervisor" de las operaciones del día a día del Aleph, secretamente un sacerdote caído que ha preparado el asesinato de su nuevo maestro.
El Venerable Cal: Un poderoso y anciano Cardenal del Ministorum, viene a Malfi a aprobar al nuevo Archimandrita y a perseguir sus propios fines políticos.
Hermana Legada Vespaisia: Oficial del Adepta Sororitas, al frente del destacamento de escolta del Venerable Cal.
Predicador Azed Husk: Ardiente puritano de creciente poder de las zonas inmundas de Malfi, invitado a la investidura por oferta de Cal, para la intranquilidad de otros.
Archi-Confesor Eutalus: Representante de la rival y localmente recelada Iglesia Tarsita de Escintila, y candidato fracasado al puesto de Archimandrita.

Las Casas Nobiliarias

Gran Regente Fafnir Belasco: Un noble inmensamente poderoso y peligroso. Gracias a su respaldo, Zan ha sido hecho Archimandrita, enemistándose con los rivales políticos de su casa.
El Honorable Hector Maken: Un joven y atrevido noble de la facción gobernante de Malfi. Su mera asistencia es una especie de un insulto debido a su falta de importancia personal dentro de su casa; una casa que tiene a los Belasco como amargos enemigos.
Baronesa Siridar Carmilla Noventu: Una empobrecida, resentida y desdeñosa noble, cuya casa depende del clero del Aleph para mantener la poca riqueza que posee. Su casa ha tenido un feudo de sangre con los Belasco durante generaciones.

El Comercio

Maestro Rothber Sydom: Representante del consorcio de comercio entre sectores, la Hegemonía Skaelen-Har, que pretende ganar el favor de los Belasco y el nuevo Archimandrita. En realidad, es un Psíquico Renegado retorcido por la disformidad, pertenece al culto del Caos conocido como la Casa de Fieras, y artífice de la conspiración asesina que va a desencadenarse.
Dama Cheska Duquesne (Inquisidora Heleyna Nephren): Representante de una compañía de comercio del sector, la Asociación Martaxus, la Dama Cheska aparenta ser una delegada de sangre noble ante sus señores nacidos en el vacío. En realidad es la Inquisidora Heleyna Nephren, una Istvaniana con sus propios planes, presente para observar el cambio de poder.

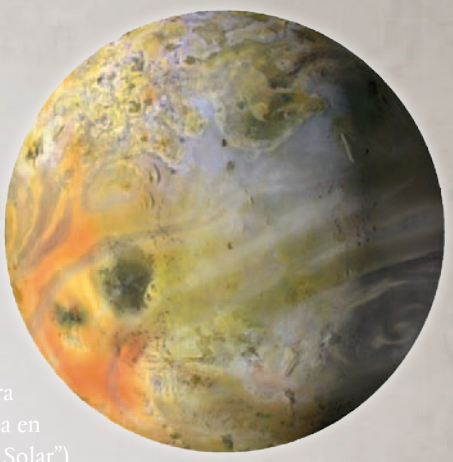
Forasteros

Inquisidora residente Thoth: Dama de los Sagrados Ordos en Malfi, que solicita al séquito emprender el encargo.
El séquito de Personajes Jugadores

LA CONSPIRACIÓN DE SYDOM

En el centro de los siniestros sucesos que se desatan en la investidura está la conspiración de asesinato de Rothber Sydom. Sydom es un antiguo agente de la Casa de Fieras, una horrible culto del Caos dedicado a corromper cuerpo y mente, que extiende su poder en secreto a lo largo del subsector Malfiano. Los videntes de carne de la Casa de Fieras han vaticinado una iglesia Malfiana renacida y fortalecida que presentará una gran molestia para ellos, y por eso desean frenar esta posibilidad antes de que ocurra, matando a Zan antes de que pueda tomar el poder. Asesinándolo públicamente, pero ocultando su participación, la Casa de Fieras espera sembrar más discordia entre la nobleza presente, atizando los fuegos de la sospecha y la culpa, y quizás incluso llevarles al conflicto abierto. Incluso más importante para el culto del Caos, el asesinato debilitará la fe en la iglesia al demostrar que ni ella ni el Dios-Emperador pueden proteger a los suyos en el corazón del culto al Credo Imperial.

Datos Planetarios: Malfi



Población: Estimada 22 Billones
Grado de Tributo: Exactus Extremis
Anotación Especial: Capital Regional, Subsector Malfiano, Sector Calixis, (Malfi II)
Geografía/Demografía: Caluroso/Moderado, el clima planetario dominante es semitropical con un alto grado de precipitaciones y actividad tormentosa. La enorme masa continental central del planeta, que domina un 70% de su superficie, abarcaba principalmente zonas de jungla/bosque húmedo hasta un árido desierto en el cinturón ecuatorial, con océanos polares relativamente pequeños. Sin embargo, el paisaje natural ha sido ahora desbordado en gran parte por una propagación lateral de urbanización difusa en ciudades colmena y desarrollo industrial (ver referencia al subtipo "Colmena Solar"), dando a paso a "zonas inmundas" en áridas regiones desérticas. A esta única estructura de colmena masiva se accede mediante extensas carreteras "Arteria" y redes de transito, y está políticamente subdividida en 1.243 dominios administrativos bajo control de la nobleza Malfiana.
Tipo de Gobierno: Oligarquía de Colmena Indígena (Liga de Nobleza Patentada, registrando diecisiete divisiones de rango y título, compuestos aproximadamente de trescientas a cuatrocientas casas nobiliarias reconocidas en todo momento).
Gobernador Planetario: Actualmente la Matriarca Eminence Glydius. El Matriarca/Patriarca Malfiano es, por los Artículos de Obediencia llevados a efecto por el Señor de la Guerra Angevin, elegido de por vida como Gobernador Planetario y Comandante Imperial del sistema Malfiano, con autoridad secundaria sobre los sistemas planetarios de Gallowglass (Malfi V-c) y Borusa (Malfi VIII). El candidato para el puesto es elegido por aclamación de la Liga.
Presencia Adeptus: Fuerte/Extensa; todos los Adeptus Terra mayores están representados, ocupados en tareas centradas en Malfi como mundo colmena destacado, y como nexo administrativo del subsector Malfiano. Incluyen un Coro Astropático completo (puesto del subsector), amplios terrenos de la Guardia Imperial/almacenes del Departamento Munitorum, estación orbital de la Flota de Batalla Calixis, y enclave fortaleza autogobernado del Administratum del subsector.
Fuerzas Militares: La Legión de Protección Civil (FDP local, escasa/pobre), ejércitos privados mantenidos por casas nobiliarias (grandes, de élite y bien equipados pero dispersos y bajo mando independiente). Malfi también alberga un considerable número de mercenarios y cazadores de recompensas que hacen de Malfi su hogar (ref cruzada: Compañías Libres/Rastreadores de Sangre Malfianos). Adicionalmente la altamente violenta cultura indígena y la extensa población criminal nómada en las "zonas inmundas" de Malfi, hacen del planeta un lugar excelente para reclutar Guardia Imperial cuando es tributada.
Comercio/Economía/Apéndice: Malfi es hogar de la segunda economía de colmena más grande del sector Calixis, por detrás de Escintila (aunque la producción de Escintila es considerablemente más alta). Es también la capital de producción del subsector y el principal exportador de bienes facturados, metalurgia, materiales y armas manufacturadas, además del mayor puerto de transbordo, con conexiones a lo largo del Sector Calixis y más allá. Malfi es un importador en masa de materiales puros (particularmente minerales metálicos) y comida, y es incapaz de alimentar a más de un 20% estimado de su población sin las importaciones de mundos agrícolas cercanos como Gallowglass.

Consulta la página 325 de **Dark Heresy** para más información sobre Malfi.

Para este fin, Sydom ha corrompido el corazón y nublado la mente del rencoroso diácono Ensor, que ni conoce ni sospecha de la verdadera naturaleza de Sydom. Ensor ha preparado los sucesos del asesinato mediante un control remoto, mediante un apagón preparado previamente y un servidor querubín asesino para matar al Archimandrita en el culmen de la misa mayor.

Si Ensor no es descubierto y la culpa recae en otro, o las facciones presentes estallan en una sangrienta lucha interna, Sydom se retirará a las sombras, con su misión completa, para regodearse discretamente en la anarquía y muerte causados. Sin embargo, si Ensor es descubierto, o un fuerte liderazgo e intervención del séquito controla y calma la situación, o si siente que una investigación se acerca a descubrir su participación, Sydom puede tomar una acción más directa buscando matar a los miembros del Séquito o asesinando mediante chivos expiatorios. Si es frustrado por completo, el DJ tiene la opción de que Sydom entregue una sangrienta y terrible retribución en el réquiem por Zan (consulta El Último Baile de Sydom en la página 245).

LAS CASAS NOBLES DE MALFI

La política en Malfi es un juego mortal, incluso comparado con las intrigas de la Corte Lucida en Escintila o la mortal guerra entre clanes de Magnagorsk en el Fenksworld. Nada iguala a las clases nobiliarias de Malfi en sus depredaciones, complots laberínticos, y fulgor natural para la traición y la venganza. Los forasteros que entran en este escenario de mentiras y villanía, suelen encontrarse nadando entre tiburones como un sangriento cebo. Incluso quienes podrían ser considerados impostores expertos y agentes de fortuna en otros mundos, demuestran ser aficionados comparados incluso con los Malfianos de menor poder político. Esta tendencia al engaño, búsqueda de ventaja, patronazgo, y amarga pugna es una piedra angular de la cultura y psique Malfianos. Está presente a todos los niveles; desde la escoria nómada de las zonas inmundas y trabajadores de las plantas de

manufactura, hasta los salones de los templos y polvorientos pasillos de contadurías del Administratum. Alcanzando su cenit en las casas nobiliarias. Hay cientos de casas, algunas anteriores incluso a la Cruzada de Angevin, mientras que otras son recién nacidas, otorgado su título por la Matriarca o el Patriarca del momento. Este es elegido de entre los líderes de las casas nobiliarias para ostentar el puesto de gobernador planetario.

Así, la sangre fresca reemplaza a la vieja, y mientras algunas casas pierden su control sobre el poder o desaparecen por completo, hay siempre nuevos reclamantes hambrientos esperando entre bastidores para tomar ventaja ante un signo de debilidad. Como tal, el mero título e incluso la riqueza no es garantía de poder o protección en Malfi, como podría serlo en mundos más estables y serios. Sólo la fuerza, el engaño y la crueldad para emplearlos proporcionan esa seguridad. Quizás por eso, la aristocracia Malfiana atiende sus quejas sin fin, y no respeta a nadie que no sea de los suyos. Ofrecen la debida obediencia sólo a los Altos Adeptus Terra del Imperio y a los Señores de Marte, de quienes reconocen su poder; y a los Sagrados Ordos en particular, como una fuerza superior. Ven a la "nobleza" de otros mundos como vana e indigna, al nivel de otros "buhoneros y descontentos". En particular, desdeñan por completo a aquellos cuyo origen es la capital de sector Escintila. Todo Malfi guarda rencor hacia ese mundo que se remonta al nacimiento de Calixis.

El Enemigo de mi Enemigo…

Debido a la red en constante actividad de intriga y poder que mantiene Malfi unido, las alianzas se forman y rompen fácilmente entre las casas nobiliarias y otros grupos poderosos. Cada gran casa mantiene una legión de espías, analistas, e informantes pagados, sólo para intentar seguir el rastro de este traicionero mar de poder y patronazgo. Se dice, y no sin razón, que cada Malfiano miente y que cada Malfiano traicionaría incluso a los suyos por el precio adecuado. El truco reside en saber cual es ese precio, y hacer una oferta mejor que tus competidores.

Las Reglas de la Vendetta

Como muchos forasteros aprenden a su pesar, en Malfi, la única regla es que no hay reglas. Hay, sin embargo, ciertas formas aceptables de dirigir venganzas, contiendas y feudos. Si se sobrepasan ciertas acciones, garantizan un aumento de violencia y destrucción, hasta llegar a lo que, en otros mundos, podría considerarse una guerra civil. Por ello, en el orden normal de las cosas, la mayoría de casas se responden con poder; mediante intermediarios se marcan victorias contra posiciones, territorios, y agentes de las demás. Pronuncian insultos calculados en la corte o reuniones de estado, e incluso financian bandas de carroñeros de los desiertos para luchar sangrientas batallas contra otras apoyadas por sus rivales, o como músculo para atacar rutas Arteria y puertos de comercio.

Aunque decenas de miles mueren al año por estas "diversiones", lo cierto es que poco importan en el gran orden de las cosas. Los verdaderos feudos de sangre sólo ocurren con el asesinato de aquellos de sangre noble y sus agentes más cercanos. Cuando esa espiral de asesinato y contra-asesinato comienza, hay muy poco que pueda detenerlo antes de que un bando sea abatido. Todas las grandes casas mantienen numerosos agentes especializados y armas mortales en previsión de tales venganzas. Durante estas, nadie está a salvo de un ataque, y la edad, genero, o rango, no son una garantía de seguridad. No resulta sorprendente que cada noble Malfiano sea entrenado en las artes de la violencia y secretismo desde muy temprana edad, y el duelo entre nobles en Malfi es algo común. Los forasteros arrastrados a dichas batallas harían bien en recordar que, para la mayoría de nobles Malfianos, el concepto de "lucha justa" es la mayor de las idioteces.

La Posición del Ministorum en Malfi

La actual y lamentable situación de la Eclesiarquía en Malfi es el tema central de esta aventura. Es bien conocida por la Inquisición, y debes hacérsela saber a los personajes jugadores antes de que comience la partida. Aunque la fe en el Credo Imperial se considera fuerte en Malfi—particularmente entre las masas comunes de los trabajadores que constituyen la mayoría de la población del planeta (aunque notablemente menos en otras clases)—la iglesia del Imperio es correctamente percibida por muchos como dividida y débil. Aunque Malfi mantiene no menos de tres miembros Cardenales en el Sínodo Calixiano (número sólo superado por los cinco de Escintila), ningún clérigo particular mantiene una genuina influencia sobre el clero Malfiano, y los clérigos del Ministorum están muy divididos. Esto empeora por el hecho de que la Eclesiarquía local recibe poco apoyo o respaldo de la nobleza Malfiana. La gran mayoría buscan eludir su dominio fundando y manteniendo sus propias capellanes domésticos (a menudo sacados de las ramas menores de sus propias líneas de sangre e hijos ilegítimos), entrenados y ordenados fuera del mundo, en ocasiones en lugares tan alejados como Maccabeus Quintus o incluso el sector Scarus. Estas capellanías sirven las necesidades espirituales de las casas nobiliarias y permanecen leales a ellas antes que a nadie más, excepto al Credo Imperial pero no al Ministorum local.

Las razones de este cisma entre las casas nobiliarias que gobiernan Malfi y las debidamente integradas autoridades del Ministorum datan de los oscuros días del "Reinado de Terror" de Malfi. Comenzó en el 428.M41† con el ascenso de la Casa Koba a un mandato sin oposición. Durante este período, la Eclesiarquía Malfiana sucumbió al poder de Koba, convirtiéndose en poco más que en una marioneta. Su clero se convertía a menudo en un espía dentro de las casas nobles a las que era asignado, y la iglesia mantuvo los ojos cerrados a la tiranía y el derramamiento de sangre de Koba. La nobleza no ha perdonado u olvidado esto a día de hoy. La poca unidad o autoridad moral que la iglesia de Malfi mantenía, fue destrozada durante los sucesos de pesadilla del infame "Solsticio Sangriento" en el 499.M41†, cuando el nacimiento de la secta de los Peregrinos de Hayte desgarró Malfi. La respuesta inicial del clero a la crisis fue dispersa y errática. Sus altos escalones cayeron en el pánico por ese directo y terrorífico asalto a sus vidas. Otros fueron destruidos desde dentro por los agentes de la secta. Muchos prelados y abades se encerraron, incluso de los demás, e intentaron en vano convertir sus templos en fortalezas contra el violento ataque. Fueron públicamente incapaces de impedir a los Peregrinos realizar su sangriento trabajo. Estos actos fueron vistos, tanto por la nobleza como por las masas, como cobardía y traición.

En los muchos años posteriores, la Iglesia Malfiana y la Eclesiarquía del subsector han luchado una batalla cuesta arriba para recuperar su verdadero lugar en Malfi. Después de muchas misiones sagradas y el celo de incontables sacerdotes, han tenido gran éxito con el pueblo de Malfi, pero no con quien los gobierna. La iglesia Malfiana permanece dispersa, y una barrera invisible persiste entre ella y las casas nobiliarias de Malfi.

†Consulta **Discípulos de los Dioses Oscuros** para más información sobre el Reinado de Terror de Malfi y los Peregrinos de Hayte.

EL TEMPLO ALEPH

El gran templo en donde ocurre la aventura es el "Aleph Ha-Harrum". Su nombre en la antigua lengua Malfiana se traduce al Gótico Vulgar como "El lugar de salvación". Se conoce más formalmente como el "Altar Mayor de la Salvación del Emperador", y más comúnmente como el Aleph. El complejo del templo fue alzado para marcar el lugar donde los antiguos señores de Malfi se separaron formalmente del señorío de la Cruzada de Angevin, durante la fundación del sector Calixis. En los milenios siguientes, ha crecido hasta ser uno de los centros religiosos más famosos y significativos en el subsector Malfiano; un lugar de peregrinación y un centro de la adoración del Credo Imperial en esta parte del sector Calixis.

Separado por tradición de las intrigas y vicisitudes de las fracturas políticas de Malfi (al menos tanto como puede estarlo), el Aleph ha sido, desde hace mucho, un poder independiente por derecho propio en la Eclesiarquía de Malfi, y la voz de su gobernador, el Archimandrita del Aleph, es respetada por los creyentes del planeta. Por desgracia, esta independencia demostró ser costosa durante los oscuros días del Reinado de Terror de la Casa Koba, cuando varios Archimandritas encontraron un fin prematuro por negarse a someterse, y muchos de los derechos y dominios que poseía el templo les fueron despojados. Inversamente, y a causa de esto, el Aleph ha evitado gran cantidad de rencor y mala reputación que el Ministorum ganó en aquella época, aunque aún es una sombra de lo que era. Esto es lo que ha convertido al Templo Aleph en un lugar favorecido, y la elección de un nuevo Archimandrita tras la muerte del último por vejez extrema, es una excelente oportunidad para los esfuerzos de la iglesia del subsector (en la persona del cardenal, el Venerable Cal) de intentar construir, de nuevo, una base de poder creciente en Malfi.

La Estructura Física del Templo Aleph

El complejo del templo es un vasto edificio en expansión, que ha crecido hasta envolver completamente la meseta rocosa sobre la que se fundó hace mucho tiempo. Esta compuesto de decenas de kilómetros de pasillos, templos, capillas, refectorios de peregrinos, hospicios, e instalaciones de apoyo, muchas de las cuales están ahora cerradas, polvorientas, y fuera de servicio. Actualmente, un personal de cerca de un millar de clérigos y sirvientes laicos permanece para prestar sus servicios y atender al flujo de centenares peregrinos, donde una vez, cinco veces ese número atendían a las necesidades espirituales y tangibles de decenas de miles de solicitantes cada día.

La porción del Aleph donde se desarrolla La Vigilia Roja es el Altar Mayor, el principal y más grande templo del complejo. Aquí, en los días anteriores al Terror, los grandes de Malfi asistían en días festivos para rezar ante imágenes doradas del Dios-Emperador. Esta catedral de piedra y cristal tintado, junto con sus cámaras de atención a invitados y sus grandes salas, ha sido restaurada últimamente en preparación a su nuevo señor. El mismo Aleph ha recibido fondos frescos de la iglesia del subsector, y en el caso del futuro Archimandrita, también el apoyo de la Casa Belasco. Enterradas profundamente en la meseta rocosa bajo el Altar Mayor, están las catacumbas del Aleph. Aquí, yacen enterradas incontables leyendas de clérigos muertos, importantes e insignificantes. Además, el Generador y los sistemas de control automatizado para el complejo están alojados ahí de forma segura.

La Investidura de un Nuevo Archimandrita

La investidura tiene varios y distintos componentes que duran una considerable cantidad de tiempo, y está gobernado en gran medida por la tradición ecuménica Malfiana.

El primero (del cual los diversos invitados externos, incluidos los Agentes del Trono, no han sido parte), es un período de ayuno intensivo, observaciones religiosas y purificación simbólica por el clero del Aleph, a fin de facilitar el camino para el nuevo Archimandrita. Este período, que dura poco más de un mes lunar Malfiano, ha tenido lugar antes de los eventos descritos aquí.

El segundo, es una gran ceremonia de recepción para los huéspedes, tanto del clero como laicos, invitados a asistir a la investidura, llamada la Fiesta de Bienvenida. Sujeta a la tradición Malfiana, este evento toma la forma de un desfile donde los invitados son presentados formalmente al futuro Archimandrita. Esto conduce a un banquete de celebración cuyos platos son intercalados con cantos corales, bendiciones, y silenciosas escenas enmascaradas de obras de importancia histórica y religiosa. En teoría, la lista de invitados de esta recepción está limitada a nobles y sacerdotes con alguna conexión directa, bien con el Aleph o el futuro Archimandrita. Sin embargo, en la práctica, y esta vez no es la excepción, la lista de invitados suele añadir a aquellos con quien buscan congraciarse, aquellos con quien el Archimandrita está en deuda política, y aquellos, amigos o enemigos, demasiado importantes para arriesgarse a insultarles no invitándoles. Los Sagrados Ordos de la Inquisición caen en esta última categoría, de ahí la implicación de los Agentes del Trono.

El tercero, es una Misa Mayor de Ordenación, la ceremonia de la iglesia en la que el Archimandrita es debidamente ordenado ante la gloria del Dios-Emperador de la Humanidad, con toda grandeza y adoración. Esta se celebra en el Altar Mayor del Aleph, para que los dignatarios reunidos sean testigos, y todo el clero del Aleph rinda homenaje a su nuevo señor.

Con la investidura acabada, los dignatarios permanecen para una segunda fiesta de agradecimiento, mientras se presenta la imagen del nuevo Archimandrita, y su sermón es repetido, en misas públicas de alegría en templos grandes y pequeños por todo Malfi.

Dramatis Personae

"Los tontos creen en sus amigos, mientras que los sabios prestan atención a sus enemigos".

–Proverbio Malfiano

La siguiente sección describe en detalle a los individuos más importantes en la investidura del Archimandrita. Además, cada uno tiene sus propios seguidores, asistentes, subordinados, y en algunos casos servidores y guardaespaldas que no están detallados aquí. Estas entradas son muy precisas, puesto que esta es una situación con complejas dinámicas sociales, rivalidades, alianzas, y odios declarados entre facciones. Cada entrada está listada con una descripción del individuo, y sub-cabeceras de cada facción a la que pertenecen, sus motivaciones y deseos en consideración específicamente a la investidura, y qué aliados y enemigos tienen presentes.

El nivel de detalle dado a estos PNJs y las facciones a las que pertenecen, está también diseñado para permitir que sean usados de nuevo por el DJ en aventuras posteriores. Además, si el DJ siente que hay demasiados PNJs involucrados, puede dejar a varios "en segundo plano" o retirarlos por completo, si lo desea. Sin embargo, recortar la lista de PNJs también recorta la lista de sospechosos disponible para los jugadores cuando los sucesos en la investidura tomen un giro siniestro.

Prelado Llorens Zan

Zan es el futuro Archimandrita a cuya investidura han sido invitados los personajes. Es un hombre de mediana edad, bien proporcionado, de porte aristocrático y de encanto fácil, cuya inteligencia natural y fuerza de personalidad le han hecho ascender rápidamente en las filas del Ministorum. Zan es un clérigo imperial prometedor con distantes lazos de sangre con la Casa Belasco, y los recursos e influencia políticos de esta infame casa han tenido mucho que ver con su designación como Archimandrita sobre sus rivales. La fe de Zan en el Credo Imperial es real; en este sentido no es un falso sacerdote. Sin embargo, también cree firmemente que el Ministorum debería tener un mayor poder sobre la vida diaria del Imperio, el comercio y la política, y que sus altos sacerdotes deberían ser alabados y ennoblecidos como justa recompensa por su servicio y liderazgo. Las esperanzas de Zan para su carrera de Archimandrita son ver un amanecer de renacimiento de poder e influencia para la iglesia Malfiana, con él al frente ostentando el rango de cardenal, en no mucho tiempo.

Facción (Iglesia Malfiana): Zan representa al Ministorum Malfiano fuera de los capellanes privados de la nobleza. Tiene un considerable número de sacerdotes menores, legados, y jóvenes clérigos a su servicio, y le acompaña la mayoría del clero de Aleph y sirvientes laicos. La iglesia de Zan es mundana, hambrienta de poder temporal además de dominio espiritual, y del engrandecimiento de su clero.

Motivación: Zan ve la investidura como su momento de triunfo, y pretende ser magnánimo en la victoria con aquellos que le han apoyado, y regodearse educadamente con aquellos a los que ha derrotado. Sin embargo, no es alguien que descanse en los laureles, y busca reforzar su relación con la Casa Belasco y el Venerable Cal. Si le presentan a agentes de los Sagrados Ordos, es cortés pero enérgico, totalmente consciente del alcance de su propio poder.

(Especial) Destino: Zan está destinado a no obtener nunca el alto rango que ha buscado durante tanto tiempo, y es asesinado en la segunda parte de la aventura.

Aliados: Zan es el líder de un cuerpo considerable del Ministorum Malfiano. Su principal aliado fuera de la Iglesia es la poderosa Casa Belasco, que ha respaldado su intento de convertirse en Archimandrita tanto con dinero como con el uso de su extensa red de inteligencia. La organización más amplia del clero del sector está también de su lado, al menos de palabra, y él y los clérigos que le siguen representan el status quo doctrinal del Ministorum, y favorecen la expansión de la influencia de la iglesia en Malfi. Dicho esto, el Venerable Cal sólo siente disgusto hacia él como individuo, y piensa que es demasiado mundano, pero que es un mal necesario para la iglesia Malfiana.

Enemigos: Tanto los puritanos de Husk como los Tarsitas de Eutalus consideran a Zan y a su facción como rivales por el dominio del clero Malfiano. Husk ve personalmente a Zan como un peligroso idólatra y hereje. Poco sabe Zan, que lejos de apartarse de las intrigas de la iglesia, ha sido elegido para ser asesinado por una oscura conspiración.

Aliados: Ensor es parte de la conspiración para asesinar a Zan, aunque llamar a Sydom un aliado es exagerar, puesto que Sydom ve a Ensor como un títere desechable. Sin embargo, Ensor tiene varios subordinados absolutamente leales y posee el cantus de control maestro para los sistemas de servidores y las defensas controladas por los espíritus-maquina del Aleph.

Enemigos: Ensor no tiene enemigos personales en la reunión. El grupo de Husk desconfía de él como parte de la facción de Zan, y la facción de Eutalus le considera un cascarón vacío manejado por Zan a distancia. Las otras facciones y grupos de poder le consideran poco más que parte de los accesorios y guarniciones del lugar. Si su papel en la conspiración sale a la luz, todos volverán sus manos contra él.

Diácono Ensor

Ensor es un anciano clérigo que ha servido a varios maestros como Diácono del Aleph. Este papel le ha permitido supervisar el día a día de la gestión del complejo del templo, pero no le concede ningún poder más allá de sus muros, y le ofrece poco respeto de los clérigos que no están bajo su autoridad. Sus maneras son formales y frías, y en apariencia hay algo de viejo buitre en Ensor; su cara es angosta y pálida, y sus pequeños y profundos ojos no pierden detalle. Ensor rara no lleva en la mano su bastón dorado de oficio, y el seco sonido cuando golpea las losas y señala su cercanía es el terror de sus subordinados. Tiene una reputación de encargado agrio y severo, sin ningún interés o pensamiento más allá de su tarea.

Sin embargo, Ensor tiene otra naturaleza oculta: amarga, vengativa y rencorosa. Una agencia exterior, en forma del culto la Casa de Fieras, ha avivado las llamas del agravio de Ensor y le ha convertido en un aliado en la inminente trama de asesinato. Sin embargo, el propio Ensor cree estar sirviendo a la venganza personal de un desconocido enemigo político de Zan, para librarse de un hombre al que el mismo desprecia.

Facción (Iglesia Malfiana): La reputación de Ensor es que sirve por encima de todo al Aleph, y después al Ministorum. Aparentemente es leal a la facción de la iglesia Malfiana que controla el complejo del templo y sus dominios. Sin embargo, su verdadera alianza es con su propio corazón resentido.

Motivación: Ensor es un absoluto cómplice en el asesinato de Zan, hecho que se esfuerza en ocultar a cualquier precio. Si es amenazado directamente, no dudará en actuar con extremo recelo para defender sus secretos, y si es descubierto morirá en la hoguera. Sin embargo, él mismo no es un luchador, y busca actuar mediante intermediarios y agentes si es posible.

Hermana Legada, Vespaisia

Vespaisia es una veterana hermana de batalla, asignada como comandante de un destacamento de guardia de honor de diez hermanas de batalla de la Orden de la Rosa Ensangrentada, en el cercano mundo de Gallowglass. Su misión es tanto representar a su preceptoría en la ceremonia, como proteger la vida del Venerable Cal durante su permanencia en Malfi; una tarea por la que ella o cualquiera de su hermandad moriría gustosamente en su cumplimiento. Es una mujer dura, sin despropósitos, que ha luchado muy lejos al servicio de su orden. Sirvió en la vanguardia de la Cruzada del Margen hasta el oscuro Norte galáctico del sector Calixis antes de ocupar su posición, hace poco más de un año, en Gallowglass. Es vigorosa y formal en

su actitud, tiene poco tiempo para las sutilezas políticas o las maniobras políticas cortesanas o eclesiásticas, y reverencia a Cal casi como un santo viviente.

Facción (Iglesia Periférica): Vespaisia siente gran respeto por los Sagrados Ordos, pero siempre se refiere a su fe personal y la palabra de Cal como su más alta autoridad. Ve a los otros miembros del clero como aliados naturales y luchará de buena gana para defenderlos. Sin embargo, si se demuestra a sus ojos que cualquiera de ellos es falso o herético, no dudará en destruirlo, sin tener en cuenta consecuencias personales o políticas.

La escuadra de hermanas de batalla presentes en el Aleph obedecen a Vespaisia sin vacilación.

Motivación: Vespaisia se mantiene alejada de las tempranas intrigas en la investidura, y tan solo cumple con su deber y protege a Cal a cualquier precio.

Aliados: Vespaisia está firmemente aliada al bando de Cal, y por naturaleza está bien dispuesta hacia los personajes jugadores como representantes de los Sagrados Ordos.

Enemigos: Al comenzar la aventura Vespaisia no tiene enemigos declarados, pero se volverá implacable contra quien demuestre herejía o amenaza. Sin embargo, es fríamente educada con los miembros de la nobleza y el Comercio, ya que tiene una desconfianza natural hacia sus motivaciones.

El Venerable Cal

El cardenal Cal Sutai Arran, conocido desde algunas décadas como el Venerable Cal, es uno de los miembros más influyentes de la Eclesiarquía en el subsector Malfiano. Mucho más que por su alto rango clerical, Cal es un líder espiritual profundamente respetado, una autoridad moral y un leal defensor de la fe. Su vocación por tres siglos en el Ministorum le ha visto luchar en la vanguardia de la Cruzada Imperial, instigar y dirigir una purga de las filas de la iglesia que vio mil hogueras encendidas en Sepheris Secundus, y llegar a convertirse en uno de los indiscutibles líderes de la facción de la Eclesiarquía conocida informalmente como la "Iglesia Periférica".

Un hombre inmensamente viejo y marchito, Cal es mantenido vivo mediante una combinación de tecnología arcana, un espíritu indomable, y como él dice, "porque el Dios-Emperador aún tiene trabajo para mí". Aunque de cuerpo decrepito, aún mantiene su fiero intelecto y determinación, y comanda la lealtad fanática de millones de creyentes.

Facción (Iglesia Periférica): Aunque la Eclesiarquía Imperial es, al menos en teoría, una única organización que opera bajo capas de tradición y fe unidas, y que sigue líneas de autoridad claramente definidas, no está menos sujeta a las divisiones de doctrina, política y tráfico de poder, que cualquier otro edificio de estado y civilización del Imperio. El Ministorum del subsector Malfiano ha sido dominado mucho tiempo por una facción conocida como la Iglesia Periférica, una amplia alianza de sínodos y ordenes menores establecida en parte para mantener su independencia, dentro de la ley del Ministorum, de la influencia de los doctrinalmente divergentes "Drusianos" de Maccabeus Quintus, y del poder político brutalmente ostentado por la iglesia en Tarsus en la capital del sector.

Motivación: Cal ve la investidura del nuevo Archimandrita del Aleph de importancia espiritual para la fe imperial, y como una oportunidad política para incrementar la fuerza y el poder de la iglesia en Malfi; algo que considera ordenado por mandato divino y un fracaso que permanece desde hace mucho tiempo ante los ojos del Dios-Emperador. Por ello, ha tomado el paso inusual de realizar una peregrinación desde su propia basílica en Alactra hasta Malfi para la ceremonia, para añadir el peso de su presencia a los procedimientos.

Para conseguir estos objetivos, ve cualquier herramienta como digna de uso, excepto una contaminada por la herejía o impura. Por ello, Cal ha apoyado la designación de Zan, aunque no tiene ninguna estima por el hombre, lo ve como un líder fuerte cuando la fuerza es necesaria. Está incluso deseoso de apoyar el perdón del Emperador para la casa Belasco, por sus errores y afiliaciones pasadas, siempre que reconozcan la primacía y derechos del Ministorum en Malfi, algo que ninguna otra casa noble ha hecho. Un comodín que Cal ha traído consigo es el ardiente puritano Azed Husk. El puritano y sus crecientes seguidores han llamado la atención de Cal desde hace tiempo. El venerable clérigo quiere atraer a Husk, para ver si él y sus seguidores pueden resultar útiles para la iglesia, en donde la fuerza pueda ser necesaria para defender la posición del Ministorum en Malfi en los días venideros.

Aliados: Cal comanda la incuestionable alianza y de obediencia instantánea de gran parte del clero Malfiano y de millones de creyentes en Malfi y más allá.

Enemigos: El único enemigo real que Cal tiene en la celebración es el único de quien no es consciente: Rothber Sydom. Aunque Cal no es su verdadero objetivo, si el psíquico renegado y sectario ve la oportunidad de dañar o matar a un siervo tan venerado del odiado Emperador, la aprovechará sin dudar. Eulatus, como adalid de la iglesia Tarsita, está políticamente contra Cal, pero el terror que Eutalus siente hacia él es suficiente para prevenir el mero pensamiento de actuar en su contra.

Maestro Rothber Sydom

Un veneno viviente en la reunión, un monstruo oculto a plena vista, Rothber Sydom es un poderoso y aterrador psíquico renegado, siervo del retorcido y temido culto del Caos conocido como la Casa de Fieras. Criaturas de mentiras y apariencia engañosa, los corruptos siervos de la Casa de Fieras están profundamente arraigados en Malfi, y la funesta influencia del culto crece con rapidez. Disfrazado como agente mercantil de la Hegemonía Skaelen-Har (consulta la página 314 de **Dark Heresy** para más información sobre este grupo) que viene a reverenciar al nuevo Archimandrita, Sydom está aquí para realizar el plan de su secta y asegurar que el nuevo Archimandrita muere antes de ocupar el cargo. Este acto pretende debilitar más la iglesia Malfiana, sembrar la desconfianza y discordia en la nobleza, e introducir unas dañinas hebras en el tejido del destino.

Las mentiras de Sydom son impecables, y su imagen como comerciante algo aburrido, un poco abrumado y muy serio, es totalmente convincente. Bajo su apariencia, se arrastra la rapaz locura. Lo más peligroso es que Sydom es sutil, y sólo revela su verdadera naturaleza si tiene ventaja o está arrinconado.

Facción (Hegemonía Skaelen-Har/El Culto Casa de Fieras): Sydom y sus sirvientes son miembros de la Hegemonía Skaelen-Har, agencia de Comercio del sector. Pese a las declaraciones de Sydom, apenas negocian con nadie, y solo se ocupan de sí mismos. La razón por la que un "desconocido" como Sydom ha ganado un lugar en la investidura no es algo que resista un gran escrutinio. Tan solo parece haber "ocurrido". La verdadera alianza de Sydom es el funesto culto a la disformidad conocido como la Casa de Fieras, devoto al Caos como mutador de carne y alma. Hay más información sobre este culto en la página 152 de **Discípulos de los Dioses Oscuros**.

Motivación: Sydom está aquí para asegurar que su títere, el sacerdote caído Ensor, mata al Archimandrita, y si es descubierto, que algún otro objetivo jugoso sea acusado por ello—lo mejor para extender la discordia y el daño. Más allá de esto, Sydom es uno de los miembros principales de la Casa de Fieras; un ser de mentiras retorcidas, formas falsas y horror cambiante, un retorcido escultor de carne y mente, devoto a la aullante disolución de la humanidad en el hirviente abrazo del Caos.

Aliados: Ninguno, aunque Ensor es su marioneta en la conspiración de asesinato. Dados sus poderes, puede usar y torcer a otros a su voluntad.

Enemigos: Si es descubierto, todos los presentes son enemigos implacables de Sydom. Incluso su títere Ensor se suicidaría antes que servir al Caos a sabiendas. Desafortunadamente, la verdadera alianza de su maestro le permanece oculta.

Predicador Azed Husk

El tradicional "hombre extraño" en esta reunión, Husk, es el carismático, y algunos dirían desquiciado, líder de una facción puritana en ascenso nacida de los escalones más bajos del Ministorum en Malfi. Capturado y esclavizado cuando era niño por proscritos de las carreteras de arteria, la senda de Husk hacia el Dios-Emperador ha sido dura. Lleva con orgullo las cicatrices de su juventud y de su temprana madurez con las tropas en la vanguardia de la guerra de Tranch, como predicador voluntario. Husk no teme a nada y se preocupa poco por el poder de las autoridades del Ministorum, o por las viperinas intrigas de la nobleza, e incluso menos por la avaricia del Comercio. En su lugar, sirve a una llamada superior de su dios antes que a todas las demás preocupaciones.

La presencia de Husk en la investidura es tan sorprendente para él, como para otros, atendiendo una invitación personal del Venerable Cal—por quién Husk siente el mayor respeto.

Facción (Puritanos Malfianos): En la última década, Husk ha ascendido rápidamente como líder de una creciente facción popular en los rangos más bajos del Ministorum Malfiano. Para ser más preciso, entre los clérigos en Malfi sin lazos a los grandes templos o al patrocinio de la nobleza, los dejados para atender el bienestar espiritual de las masas oprimidas y sin poder de las colmenas Malfianas. Los puritanos de Husk, aunque de ninguna manera son tan destructivos o salvajes como la Redención Roja, son sin embargo rigurosos intransigentes, dedicados ascetas, e implacables cuando se enfrentan a la herejía y la abominación. Su discurso sobre la redistribución de la riqueza de los irreligiosos entre los creyentes y el abatir a los pecadores desde arriba, les ha creado muchos enemigos, y Husk ya ha sobrevivido a varios intentos de asesinato.

Motivación: Husk está aquí a petición de Cal, en lo que él cree que es un nido de idólatras sin fe, falsos sacerdotes y herejes vestidos de supuestos nobles. Su fervor y fe no le ciegan a la realidad política de la situación en la que se encuentran él y sus seguidores, y sus acciones en la investidura están atemperadas por su fría determinación y voluntad de hierro. Si se enfrenta a la debilidad o vacilación de cara al peligro o el pánico, da un paso al frente y busca hacerse cargo, para castigar al hereje y purgar al impuro.

Aliados: Husk no tiene verdaderos aliados en la reunión, salvo por unos dispersos sacerdotes y funcionarios del Aleph que mantienen un secreto respeto por él y acudirían con decisión a su llamada. Sin embargo, gracias a la autoridad e intervención de Cal, los clérigos veteranos le conceden el debido respeto, aunque no posea ningún rango formal a este efecto.

Enemigos: Los clérigos veteranos del clero Malfiano y los nobles presentes en la investidura, que saben quién es Husk y lo que representa, le ven como a un perro rabioso, al que es mejor matarlo que dejarlo con vida. Ciertamente no es adecuada su presencia en este evento como invitado, aunque nadie puede contradecir a Cal en el asunto.

Gran Regente Fafnir Belasco

Fafnir Belasco es considerado, y con razón, uno de los hombres más peligrosos del sector Calixis. Como uno de los tres Grandes Regentes que controlan la infame casa noble Belasco, tiene la riqueza, contactos, armas y voluntad para alcanzar y destruir a cualquier individuo del sector, desde un gobernador hasta el más insignificante peregrino, si estuviera dispuesto a hacer el esfuerzo y acarrear las consecuencias si es descubierto.

En apariencia, Fafnir Belasco es un hombre imponente de edad indeterminada, con un fuerte perfil aguileño y ojos de halcón color ámbar. Pavorosamente astuto y despiadado por naturaleza, puede ser encantador cunado lo desea, y respeta la inteligencia en otros y poco más. Utiliza ropa de corte austero, pero inmaculada, en profundos tonos rojos y negros, y porta orgullosamente el emblema de la serpiente de su casa en el sello de su anillo y en su bastón.

Fafnir está presente a petición del Venerable Cal, para gran sorpresa de los Belasco. El poderoso clérigo está buscando suavizar las relaciones con la infame casa para beneficio de

la posición de la iglesia en Malfi. En lugar de bloquear la mano de la casa noble en la elección del nuevo Archimandrita del Aleph, Cal la ha aprobado tácitamente extendiendo una invitación personal a la investidura para encontrarse con ellos. Este es un desarrollo político que los Belasco se han tomado muy seriamente, enviando a un veterano miembro de su estirpe como Fafnir.

Facción (Casa Belasco): La casa Belasco es una casa noble antigua, poderosa, y profundamente cruel, con una reputación para las intrigas sangrientas, las traiciones y la infamia que se ha hecho famosa en Malfi y mucho más lejos. Gracias al estado actual de las políticas Malfianas, su mano en el gobierno directo del propio Malfi está en sus horas bajas, con una alianza de casas rivales, dirigidas por los Maken, conspirando para alejarles de las riendas de gobierno. La amplia riqueza de los Belasco, su influencia fuera del planeta y sus extensas redes de espionaje y asesinato, aún les hacen una fuerza a ser temida.

Motivación: La razón de Fafnir Belasco para encontrarse aquí es doble. La primera es ver como su maquinación se lleva a cabo, a saber, la investidura de un aliado como Archimandrita. La segunda es la inesperada oportunidad de encontrarse en privado con el Venerable Cal, y sondear los deseos del viejo clérigo para beneficio potencial de su casa. Además del placer de regodearse sobre la casa Maken. Cuando Zan es asesinado se lo toma extremadamente mal, viéndolo como un ataque personal y una ruptura de las aceptadas prácticas Malfianas de vendetta (consulta la página 217), y nada le detendrá para ver como aquellos involucrados lo pagan.

Aliados: La Casa Belasco tiene un fuerte puesto en la ceremonia de investidura como uno de los principales apoyos

(fuera de la iglesia) de Zan en su apuesta para adquirir el papel de Archimandrita. Zan y aquellos a su alrededor están debidamente agradecidos por este servicio (y pueden fácilmente adivinar el precio de recordar su deuda). Tiene otros pocos aliados presentes, excepto un fuerte contingente de guardaespaldas, además agentes encubiertos y espías en muchos campos.

Enemigos: La Casa Belasco es totalmente despreciada por numerosos grupos asistentes, y el resto desconfían de ella en el mejor de los casos. De los asistentes, la Casa Maken, la Casa Novantu y los puritanos del predicador Azed Husk, son quienes guardan un mayor odio por la Casa Belasco.

El Honorable Hector Maken

Hector Maken es un anciano atrevido, estúpido, engalanado con joyería y ropas excesivamente ostentosas, incluso para un noble Malfiano. Su delgada y casi malograda figura se oculta bajo brocados de seda, lazos y pieles exóticas xenos, mientras un querubín dorado recoge la cola de su largo abrigo de tres metros. Maken es un hombre de ojos turbios, un cotilla aburrido con afición por esnifar pellizcos de Polvo de la Noche de una pequeña caja de hueso espectral en las horas muertas.

La Casa Maken ha sido sorprendida y superada, con el nuevo Archimandrita escogido en parte por la voluntad de sus mayores rivales, la Casa Belasco. Como resultado, la presencia de Hector Maken en la investidura es un insulto calculado en representación de su casa. Debido a que es un hombre casi sin importancia para la sangre Maken, esto es un desprecio a la importancia de la investidura y a aquellos que asisten; un hecho que particularmente no le preocupa de ningún modo.

Facción (Casa Maken): La Casa Maken es actualmente una de las casas nobles más poderosas de Malfi. Mantiene un control absoluto en áreas considerables de industrias y complejos del mundo, además de sus lazos de sangre y matrimonio con la casa de la Matriarca, la actual gobernadora planetaria, y con una serie de otros grupos influyentes.

Motivación: El único objetivo personal de Hector Maken en la investidura es terminar lo que él ve como un tedioso asunto con la mínima notoriedad y esfuerzo por su parte, aunque mantiene el decoro porque comportarse de otra forma estaría por debajo de su posición. No le importan las dimensiones políticas de lo que está pasando en la investidura, no tiene postura acerca de la Eclesiarquía excepto que los encuentra aburridos, y mientras que de palabra presta servicio a la enemistad de su Casa hacia los Belasco, no alberga un odio personal por ellos; es simplemente demasiado esfuerzo.

Aliados: La Casa Maken no tiene aliados firmes en la investidura, en vez de eso Hector depende del poder y prestigio de su casa, además de observar las formalidades, para mantenerse a salvo. Hay algunos presentes a quienes les gustaría aliarse con la casa Maken, particularmente los agentes del Consorcio Martaxus y, al menos en apariencia, Sydom. Afortunadamente para su seguridad, Maken es atendido por numerosos sirvientes, ayudantes y guardaespaldas, incluyendo dos Garras Blancas, los ciber-felinos enjoyados por los que su casa es infame.

Enemigos: El grupo de Maken tiene considerables enemigos presentes, y su invitación a la investidura ha sido un asunto de debido respeto y formas, en vez de un deseo de honrarles. Ninguna de las facciones de la iglesia les tiene ningún cariño, acusándoles en parte por el vigente cisma entre la nobleza Malfiana y las autoridades eclesiásticas. La casa Belasco ha mantenido largas series de feudos de sangre y vendettas contra ellos.

Baronesa Siridar Carmilla Noventu

Carmilla Noventu es una mujer chillona y estridente, muy entrada en años; una dama de una decadente casa noble Malfiana con ilusiones de grandeza y la crueldad personal de un rabioso lobo dientes de sable. Los dominios y contratos que los Noventu aún tienen para generar su riqueza y mantener su posición, están enrevesadamente conectados al clero Malfiano. Carmilla ha venido a la investidura para mostrar la debida deferencia al nuevo Archimandrita de cuyo buen favor dependen ahora ella y su casa.

Facción (Casa Noventu): Los Noventu son una casa noble Malfiana relativamente secundaria, pero antigua y cuyo nombre aún conlleva cierto respeto con la aristocracia, aunque poco poder real. Anteriormente figuras importantes en las políticas del planeta, fueron aplastados durante el Reinado de Terror de Malfi, y nunca han recuperado nada excepto una tenue sombra de su anterior influencia y autoridad.

Motivación: La principal motivación de Carmilla Noventu es la prosperidad y supervivencia de su casa, y ella es muy halagadora y servil con cualquier miembro veterano del clero Malfiano que se encuentre. Ve la presencia de Fafnir Belasco en la investidura con horror, y tristemente ha fallado por completo en darse cuenta de lo que presagia.

Aliados: Los Noventu no tienen aliados reales en la reunión, pero la iglesia Malfiana los tiene en buena consideración, gracias al beneficio mutuo y los tratos de larga duración entre ambos.

Enemigos: Carmilla Noventu recela del Comercio como desprecia a cualquiera por debajo de su posición, particularmente a "buhoneros presumidos". Sin embargo, su enemistad real es hacia la Casa Belasco, con la que su casa ha tenido una larga y amarga historia. Les suele llamar "los asesinos de niños", por una antigua y prolongada disputa familiar. Aunque los Belasco son demasiado fuertes para que su casa les enfrente directamente o incluso se arriesgue al insulto abierto y público, tan pronto como algo vaya mal en la investidura (como por supuesto pasará), intentará acusar a "esa casa de carniceros". Lo hará extendiendo rumores, y mediante cualquier otro medio que se le ocurra, sin considerar la verdad o cualquier evidencia de lo contrario.

Archi-Confesor Eutalus

Eutalus es un hombre sofisticado de aspecto académico y mediana edad que ostenta su autoridad fácilmente, y habla en los tonos fuertes y medidos de un orador habilidoso y experimentado. Pese a la hostilidad latente hacia él por parte del otro clérigo del Ministorum presente—una hostilidad oculta tras capas de maneras formales y respetuosas—la sonrisa e indulgencia de la actitud paternal del archi-confesor nunca flaquea. Sin embargo, tras sus ojos, su implacable mente continuamente planea su progreso y recuerda cada insulto para una venganza posterior. Eutalus fue el candidato designado por el Sínodo Tarsita para la posición de Archimandrita, pero como nativo nacido en Escintila no tenía ninguna opción de victoria en el Sínodo Ecuménico Malfiano que concedió la posición a Zan. Ahora, para su secreta rabia, debe realizar el papel del suplicante en la investidura.

Facción (Iglesia Tarsita): Eutalus es un representante del Sínodo Tarsita, la autoridad Eclesiástica más poderosa del sector Calixis. Aunque en teoría ostenta una autoridad abrumadora sobre todos los miembros del Ministorum en el sector, no tiene mucho poder, ni espiritualmente ni en términos de autoridad directa, en Malfi por razones históricas.

Motivación: El deseo del Sínodo Tarsita es extender su control sobre la iglesia Malfiana, proyecto que ha tenido distintos grados de éxito durante siglos. Ahora mismo ese control está al mínimo, y Eutalus ha sido encargado de cambiar ese hecho. Su avaricia y ambición personal le llevan a hacerlo por cualquier medio necesario. Eutalus tiene una personalidad psicopática, pero muy disciplinada, y en secreto percibe a cualquiera que no pueda controlar directamente como un obstáculo a superar y dominar, o como objeto de temor a ser evitado.

Aliados: Aunque es tratado con educada deferencia y respeto formal por el clero Malfiano, que debería ser su aliado natural, no hay afecto ni genuina amistad entre ellos. Los distintos nobles y los interesados del Comercio le tratan con respeto, debido a su rango en la iglesia, pero nada más. En todo lo que Eutalus puede apoyarse es en su propio grupo de clérigos menores y unos pocos guardaespaldas personales.

Enemigos: Aparte de la enemistad velada que el clero Malfiano tiene hacia él, Eutalus no tiene enemigos en la reunión, excepto los que él mismo se pueda crear. Su posición en la reunión hace de él un perfecto chivo expiatorio para el complot una vez comience la caza del asesino (consulta la parte III).

Dama Cheska Duquesne (Inquisidora Heleyna Nephren)

En apariencia, la Dama Cheska Duquesne es una descendiente frívola, esplendida, suntuosamente vestida y algo indolente, de una de las familias que controlan el Consorcio Martaxus, una compañía de negocios del Comercio. El Consorcio es un notable negocio de transporte estelar y comercio, asentado en Vaxanide, que ha adquirido posesiones en el subsector Malfiano y tiene una considerable flota mercantil. La Dama Cheska está aquí como una bella representante; una mujer de baja nobleza para actuar como cara pública y bien educada de una delegación del Consorcio, que acude para negociar a la sombra de la investidura. El Consorcio espera obtener el favor de la Casa Belasco y del recién designado Archimandrita, particularmente en los lucrativos contratos de peregrinación que traen a los devotos a deleitarse en la gloria reverente del recién restaurado y ascendente Templo Aleph.

Sin embargo, la Dama Cheska no es lo que parece. Aunque el Consorcio Martaxus es muy real, como lo son sus motivos presentados antes, la verdadera Cheska fue eliminada en secreto hace años por su implicación en un culto erisiano del placer en Kalf. La mujer que ahora se enmascara como Cheska es la inquisidora Heleyna Nephren del Ordo Hereticus. Nephren actúa de incógnito, y varios de sus vanidosos acompañantes son en realidad sus Acólitos de confianza. Sólo los altos cargos del Consorcio saben quién es ella en realidad, con su complicidad asegurada mediante amenazas y chantaje.

Cuando Nephren abandona su interpretación como la irreverente Cheska, la diferencia en su comportamiento es sorprendente. Se vuelve firme como el hierro, extremadamente seria y de actitud moderada, mientras que sus ojos arden con una intensidad casi febril. Aunque en privado desvelará su identidad a otros miembros de los Sagrados Ordos si es desafiada, nunca lo hará públicamente. Nephren acude a la investidura solo para observar al resto de invitados y establecer su falsa identidad para utilizarla más adelante. Es una Istvaniana declarada y devota a reforzar el Imperio mediante la provocación de la lucha y el conflicto para que sólo permanezcan los más fuertes. (Consulta la página 78 del Manual del Radical para una descripción detallada de esta filosofía radical).

Facción (Consorcio Martaxus/Ordos Sagrados): El Consorcio Martaxus está en la investidura para mostrar su respeto a la iglesia Malfiana y obtener su favor en futuros tratos. Nephren, por otro lado, tiene su propia agenda.

Motivación: Aunque Nephren no forma parte del complot para matar a Zan, lo ve como una oportunidad de tomar acción directa para avanzar su agenda personal y asegurarse de promover al candidato "más fuerte" para reemplazar a Zan. Cuando los sucesos se desarrollen en el Aleph, observará el desarrollo de acontecimientos en lugar de intervenir para resolver problemas, y puede elegir añadir leña al fuego (Consulta la parte II).

Aliados: El Martaxus no tiene aliados firmes presentes, aunque esperan forjar una relación con Zan y con varios de las autoridades menores presentes, para obtener ventajas en el futuro. Nephren no tiene otros aliados excepto (al menos en teoría) los PJs como miembros de los Sagrados Ordos.

Enemigos: Así como el Martaxus no tiene amigos firmes en la investidura, tampoco tienen enemigos jurados. El grupo de Husk está por instinto mal dispuesto hacia ellos, al ser parte del

Comercio. Si se desvela la identidad de Nephren, la conspiración de asesinato podría verla como una amenaza a ser destruida tan pronto como sea posible. Otras facciones, aunque afligidas por su engaño, no realizarán ninguna acción en su contra, de no ser amenazadas directamente, debido a su rango inquisitorial.

Rostros en la Multitud

Aunque el Dramatis Personae contiene los PNJs principales presentes en la investidura, la lista de invitados es mayor que eso, tanto en asistentes como acompañantes. Si el DJ lo desea, puede incorporar varios PNJs adicionales "con nombre" a medida que se desarrollan los acontecimientos en respuesta a las acciones de los jugadores, para usarlos como claves para ciertas pistas e información, o simplemente porque quiere unos pocos cadáveres más para añadir drama y tensión.

Aquí tienes una selección de nombres y roles adicionales que podrías personalizar:

Abad Weil: Un anciano clérigo de una misión decadente y en bancarrota en los sumideros de deshechos cercanos. Cansado del mundo y desesperado por complacer, ha venido con la esperanza de obtener limosna y apoyo del Aleph para que su orden sobreviva. La presencia de Azed Husk le llena de temor pues ha oído historias de los implacables asesinatos que sus seguidores cometen contra quienes identifican como "pecadores".

Hermana Celesta Karris: Una hermana Dialogante basada en la Liga del Dominio, ha venido en representación de la Orden de la Pluma para registrar los procedimientos. Sabe mucho sobre la genealogía de la nobleza Malfiana, sus feudos y las facciones de la iglesia presentes.

Prior Addermar: Otro candidato fracasado a la posición del Archimandrita, Addermar es un glotón de buen carácter de un antiguo monasterio local, sin cabeza para la política de poder

y con un secreto gozo por no tener éxito en la elección. Sabe mucho lo que ocurre entre los bastidores del Sínodo y tiene la lengua demasiado suelta cuando ha bebido.

Sira Rabbas Jenet: Descendiente desheredado de una casa menor, Jenet no es más que un joven matón pretencioso, con una cara marcada por la viruela, y afición por el sadismo y el exceso. Hector Maken lo mantiene en su entorno porque encuentra su fealdad divertida, sólo la sombra de Maken ha evitado que Jenet encontrase un final merecido y sangriento, al menos hasta ahora. La investidura está llena de gente a los que no les importa quiénes sean sus amigos, un hecho que su cerebro podrido por la obscura no comprende hasta que es demasiado tarde.

Lord Jaspar Craythorne: Un anciano de mente estrecha y noble formal de una mediocre casa Malfiana, su gente tiene lazos de sangre lejanos con los Belasco y sus propiedades son próximas al Aleph. Es un objetivo mucho más fácil que Fafnir para cualquiera que desee importunar a los Belasco.

Condesa Lillith Rev: La joven, hermosa y salvajemente ambiciosa cabeza de una casa Malfiana menor, recién ennoblecida y carente de grandes alianzas. Ha conseguido una invitación a la investidura con sus propias intrigas y considera felizmente cualquier cosa a cambio de una alianza firme con una facción poderosa—ya sea la iglesia, la nobleza, o incluso un miembro de los Sagrados Ordos.

Maestro Hull Morac: Perdonador (un vendedor de reliquias religiosas, bendiciones e indulgencias) de un comercio local que se gana la vida en función de la buena voluntad del Aleph y la nobleza local. Fuera de su liga y perdido en medio de la investidura, ha tenido la desgracia de ver al diácono Ensor comportarse de forma extraña antes de la ceremonia, y puede morir por su conocimiento.

Vicecanciller Jaqele Sleer: Una representante de la poderosa organización mercantil del sector, la Corporación DeVayne (consulta la página 314 de **Dark Heresy**), Sleer es una mujer atractiva, astuta e imperiosa, y claramente una extranjera por su vestido austero. Personalmente ofendida al ser relegada a la condición de representante "del Comercio"—como toda la nobleza de fuera de Malfi—soporta el insulto con dignidad casi todo el tiempo. Ha tenido extensos tratos con los Skaelen-Har en el pasado, y tiene muchas dudas sobre Rothber Sydom y su grupo, que simplemente no "le parecen bien".

Coronel Tokar Bale: Un soldado entrecano y tuerto, Bale es un ex-oficial de la Guardia Imperial (17º de Voluntarios de Tranch) y ahora comandante de mercenarios de su propio ejército privado, la Compañía Libre de Bale. Un hombre honorable y piadoso, a pesar de ser un asesino profesional de renombre, Bale ha llegado a la investidura para ganar la redención de su alma cicatrizada. Sin embargo, no es reacio a tomar trabajos mientras esté aquí. Los ayudantes y sirvientes del pequeño grupo de Bale, son todos veteranos de combate.

Daynath: Una corista atractiva y bailarina experta, parte de una compañía ambulante contratada para entretener a los invitados en la Fiesta de Bienvenida, con una mirada en sus ojos mucho más vieja que su edad. Daynath es perspicaz, inteligente y sensiblemente asustada por su entorno y quienes habitan en él.

Parte I: Una Fiesta Entre Víboras

"Un cuchillo en la espalda es una inversión más sabia que una moneda en la mano de un hombre".

–Proverbio Malfiano

La aventura comienza con el séquito delegado para asistir a la inminente investidura de Llorens Zan como nuevo Archimandrita del Templo Aleph por las dependencias del Cónclave de la Inquisición en Malfi. Esta sección de la aventura se centra en gran medida en torno a la puesta en escena y la interacción social con los PNJs en el Aleph. El DJ debe tener cuidado de familiarizarse a fondo con la sección Dramatis Personae y los recursos de información de la introducción de la aventura ya que esta parte de la historia se apoya fuertemente en ellos.

Están cordialmente invitados…

Cuando todo empieza, el séquito se encuentra alojado en las dependencias del Cónclave Calixis en Malfi, una austera torre de granito, conocida como la Torre de Vigilancia, que se eleva hacia el cielo por encima de las viviendas del centro administrativo de Malfi, la Liga del Dominio.

Cómo integrar su presencia aquí en una campaña en marcha se deja a criterio del DJ, pero se recomienda que todavía sean nuevos en su independencia como operadores. Tal vez el inquisidor ha estado completando su adhesión en el archivo Malfiano, confirmando sus códigos de acceso y creando un conjunto de cámaras personales para utilizar como base de operaciones. (Gran parte de la Torre de Vigilancia está compuesta de estas cámaras, inactivas y seguras, mientras que sus muchos señores no están presentes).

Durante su estancia, el séquito es abordado por la Inquisidora residente en Malfi; una mujer mayor y diligente, vestida en túnicas negras y conocida como Matrona Thoth (más correctamente Inquisidora Elia Thoth), para tratar con un asunto político recién surgido y que demanda la presencia pública y personal de alguien con rango inquisitorial. El asunto es la solicitud diplomática para la asistencia formal de un portador de la insignia de los Sagrados Ordos, a las ceremonias de la ordenación del nuevo Archimandrita del Aleph. La ordenación en cuestión tendrá lugar dentro de tres días en el complejo del templo del Altar Mayor de la Salvación del Emperador en Malfi. Como Inquisidora residente en la Torre, la invitación formal fue entregada en mano al departamento de Thoth, y le corresponde a ella pedir su asistencia.

Cuestiones de Protocolo

Asistir como los representantes designados de la Inquisición a lo que es, en esencia, un evento cortesano, impone algunas restricciones al séquito en términos de cómo comportarse y moverse, al menos mientras aún mantienen el civismo. Los dictados de la tradición de los Sagrados Ordos y la etiqueta Malfiana indican lo siguiente:

Mientras esté presente en ocasiones formales, se espera que un Inquisidor porte a la vista el icono de la Inquisición o una insignia (las casas nobles, facciones mercantiles e incluso la iglesia, hacen lo mismo). Los demás miembros del séquito no tienen que hacerlo.

Se permiten pistolas y otras armas a una mano que puedan llevarse en una funda o vaina, pero deben estar simbólicamente atadas con un lazo de tela para prevenir su rápido uso. No pueden portarse armas más pesadas y no debe derramarse sangre en el suelo sagrado de las capillas y el templo del Aleph. Hacerlo sería una enorme ruptura de la etiqueta, un pecado a ojos del Dios-Emperador, y una causa justa para una vendetta.

Se permiten los duelos entre aquellos de rango igual o similar. La voluntad de dar satisfacción se demuestra llevando un arma visible en la cadera derecha, y por tradición, los líderes de una casa pueden ser representados por un campeón si lo desean. Todas las luchas son a muerte o a sometimiento sangriento, y quienes demuestran cobardía durante un duelo son tradicionalmente asesinados por sus propios subordinados. En los duelos, los agentes de la Inquisición son tratados por la nobleza como miembros de su mismo rango, aunque pueden aplicarse otras consecuencias tras el desenlace.

La forma correcta de dirigirse a un noble Malfiano con título es "Lord <nombre>" o "Lady <nombre>", mientras que las personas importantes sin título (incluyendo extranjeros con títulos propios que los Malfianos no reconocen) son citados como "señor" o "señora" por quienes desean honrarlos. Los miembros del Clero y el Adeptus Terra son tradicionalmente llamado por el rango de su organización.

Si le consultan sobre su autoridad en la materia, Thoth señala fríamente que los pocos Inquisidores que conoce en Malfi están ocupados con un asunto urgente que no puede ni debe ser interrumpido. Está dentro de sus funciones el solicitar la ayuda de uno recién ascendido para que la ayude, y ellos, por su parte, podrían muy bien "querer demostrar a los Sagrados Ordos que son capaces de realizar estas tareas que son las cargas de ese pesado rango". Thoth no ha salido de la torre en más de cincuenta años, y no tiene intención de incumplir su deber al hacerlo ahora.

Si aceptan esta tarea, la aventura puede progresar. Thoth les informa de que serán provistos de transporte, sirvientes y de un traje formal adecuado, si es necesario. Además, si lo necesitan, se les suministrará un sabio conocedor de los protocolos Malfianos, así como un servidor automatizado del almacén de la Torre a cada miembro del Séquito, para manejar su equipaje.

Lo que saben los Sagrados Ordos

Si le preguntan directamente, la Matrona Thoth revela que la presencia de la Inquisición se solicita para mostrar el debido respeto y deferencia, pero nada más; hacer lo contrario levantaría sospechas. A menudo estas solicitudes son ignoradas, pero en este caso el nombramiento del nuevo Archimandrita puede marcar el comienzo de un resurgimiento político del Ministorum Malfiano. La información que tiene la Inquisición señala a varias facciones rivales importantes presentes en Malfi, y vale la pena observar aunque no haya otra razón.

El Séquito tiene acceso a los archivos no sellados de la Torre, en caso de que deseen utilizarlos, y también podrían hacer más preguntas a Thoth. El DJ debe usar la información proporcionada en el capítulo introductorio, "La Investidura de un Nuevo Archimandrita" en la página 218 y "La Posición del Ministorum en Malfi" en la página 217 para proporcionarles más información sobre el Aleph, el papel del Archimandrita, la nobleza viciosa de Malfi y su turbulenta historia en general. Sin embargo, los Sagrados Ordos no saben nada de la conspiración que pronto se desarrollará, y no conocen en detalle a los asistentes, excepto el alto clero involucrado, la inusual presencia de un importante cardenal de fuera del planeta, y el hecho de que representantes de varias casas de la alta nobleza y otros dignos de mención están también presentes.

Si el Séquito se pregunta por la escasez de información reciente, pueden consultar por su cuenta utilizando cualquier habilidad de investigación pertinente. En última instancia, esto revela que en los últimos años asuntos diversos y no vinculados con Malfi han necesitado constantemente la atención directa de la Inquisición de manera creciente. Por el momento, entre cinco y siete Inquisidores—además de la asignación rotatoria de la Torre de cuatro Inquisidores sustitutos, sus séquitos y acólitos—participan activamente en investigaciones o matanzas de purga en Malfi, y la red de espionaje de la Torre y otros activos actualmente no dan abasto. Como resultado, el tema del Aleph recibió una baja prioridad.

Lo que los Sagrados Ordos quieren saber

El Séquito puede tener sus propias ideas acerca de lo que deberían observar en base a lo que han aprendido, pero por Thoth pueden relacionar las siguientes áreas de interés:

- La naturaleza, inclinaciones y disposición política del nuevo Archimandrita, Llorens Zan.
- La verdad tras la presencia del Venerable Cal en los procedimientos y sus intenciones futuras.
- Las implicaciones de la ordenación para el Aleph y el Ministorum en Malfi.
- Información general que pueda ser descubierta en los procedimientos sobre las distintas casas nobles presentes, sus alianzas, rivalidades y planes.
- Si alguna agencia exterior está ejerciendo una influencia o presión indebida sobre el Ministorum o la designación del nuevo archimandrita.

EL DESFILE ARDIENTE

El día antes de la ordenación del archimandrita, los huéspedes se reúnen oficialmente en el Aleph. Para el Séquito, esto significa un viaje de tres horas en un cúter artillado desde la Torre mediante un acercamiento sub-orbital, y media hora más rodeando el espacio aéreo del Aleph bajo los atentos cañones de defensa aérea del complejo, mientras otras naves se agrupan y descienden para ser recibidas. Intentar saltar esta cola provocará repetidas advertencias del complejo, seguido por disparos de armas letales; asisten demasiadas personas importantes con enemigos mortales, para permitir otra cosa. Con todo, como representantes Inquisitoriales, el Séquito es recibido con el estatus más alto, mientras otros esperan su turno. Durante la espera, la mayor información que pueden obtener es mediante la observación de las naves de los otros asistentes. Hay docenas de embarcaciones, desde ornitópteros adornados y estilizados que más parecidos a obras de arte que a vehículos, voluminosas y chamuscadas lanzaderas, cúteres artillados irregularmente armados (no muy diferentes al suyo), hasta naves atmosféricas aladas y parecidas a dardos, que alcanzan velocidades extremas.

Cuando el séquito desembarque, lee en alto o parafrasea lo siguiente:

La rampa del cúter desciende y sois recibidos por una cortina de aire abrasador, que lleva consigo el hedor de carne quemada y cenizas. Ante vosotros se extiende una gran avenida de piedra blanca, flanqueada por estatuas de santos y clérigos de cinco metros de altura, fácilmente reconocibles entre las mil oraciones recitadas del pasado del Imperio. Ante cada estatua se arrodilla una figura desnuda salvo por un atuendo andrajoso; cubren sus rostros con capuchas carmesí y tatúan su carne con escrituras sangrientas. Cada uno sostiene en alto un gran brasero de metal lleno de carbones y pergamino ardientes, con el metal candente formando ampollas en sus manos y brazos. Entre sus filas, aparece un grupo de clérigos del Ministorum, con túnicas de color negro y esmeralda oscuro, agitando braseros de humeante y enfermizo incienso, y acompañados de querubines alados cantando himnos al Dios-Emperador, desde sus bocas de bronce. El sacerdote al frente os llama y da la bienvenida diciendo: "Honorables siervos de Él en Terra, rápida mano de su juicio, vigilantes de la oscuridad, medidores del pecado, os damos la bienvenida y estamos complacidos. ¡Acompañadnos ahora dentro y rendir homenaje al Trono Dorado y Su siervo, el que será Archimandrita, en este el más alegre de los días!"

Sacerdotes y querubines rodean al Séquito y el sacerdote líder no habla de nuevo si no le preguntan directamente durante los diez minutos entre filas y filas de penitentes que se abrasan lentamente. Algunos dejan sus carga a indicación del clérigo y caen arrastrando los pies y tambaleándose en la fila tras ellos, unos llorando de alegría, otros simplemente llorando.

Aquí y allá, en el camino, se puede observar que algunos han fracasado en su tarea y sus cadáveres carbonizados salpican el recorrido de la procesión hacia el Altar Mayor. Si se señala esto, los clérigos responden, "¡Dichosos los que mueren de buen grado por su arrepentimiento, porque ellos verán el rostro del Emperador en el más allá!". Los penitentes son todos voluntarios que soportan la modificación corporal como parte de este festival auspicioso para mejorar sus almas, y los braseros contienen oraciones escritas como ofrendas.

El macabro y humeante recorrido termina en una ancha y adornada extensión de escaleras de mármol, tan grande como para que lo recorra un regimiento, que lleva a un enorme arco con un Águila sobre él, bastante grande para que un titán explorador la atraviese sin agacharse. Los clérigos les dirigen dentro y vuelven para escoltar a otro grupo a la ceremonia.

El Atril Mayor

Dentro del gran arco, y en marcado contraste con la austera y salvaje demostración de fe del exterior, la sala de entrada es un bullicio de figuras corriendo con una veintena de diferentes uniformes y libreas, gritando palabras y ruidos. El salón es un espacio de varios cientos de metros de diámetro y con pancartas colgantes de ofrenda en un techo tan alto que su final se oculta en la oscuridad. Poco después de entrar, un querubín con brillantes ojos de cristal se sitúa en la oscuridad por encima de ellos y les hace pasar a un atril de acero que se eleva en el centro de la sala. A medida que pasan, la multitud de figuras se calla y se aparta, algunos lentamente, otros a toda prisa, tratando de ocultar sus rostros mientras lo hacen. El susurro audible "¡Agentes del Trono!", atraviesa la multitud.

Sentado por encima de ellos en el atril, rodeado de querubines y atendido por apresurados sacerdotes menores encapuchados y de aspecto enfermizo, está el Diacono Ensor (consulta Dramatis Personae, en la página 219), gestionando el flujo de asistentes y sus sirvientes. El DJ debe interpretar el encuentro con Ensor como crea conveniente, comunicando su autoridad en el Aleph, y su personalidad fría y polvorienta. Después de establecer sus credenciales y número, Ensor describe los procedimientos de la Ordenación. Entrega a cada uno una medalla del compromiso que contiene un código de acceso y les permite acceder a las áreas correctas del templo y a sus aposentos privados, antes de encargar a uno de sus pálidos sacerdotes guiarles hasta allí.

La Medalla del Compromiso

La medalla del compromiso, especialmente diseñada para la ocasión, es un pequeño disco de oro que representa la imagen de uno de las antiguos reyes de la espada de Malfi, arrodillado y poniendo una pistola en el suelo ante el halo de un Águila en los rayos del sol. La medalla está rematada por cintas negras y esmeralda, y una inspección a fondo revela el sello del fabricante de los artesanos de la Casa Belasco en el reverso.

Las Cámaras de los Invitados

Al Séquito se le ha asignado habitaciones de huéspedes en el laberinto de pasillos y habitaciones del templo superior. Las habitaciones están lejos de ser lujosas, pero son amplias, con una docena de diferentes cámaras y comodidades a las que acceden desde una sala central con azulejos, cerrada por una puerta de acero a la que sólo ellos y los sirvientes del Aleph tienen acceso. Como gran parte de la arquitectura del Aleph, las cámaras son de techos altos y paredes lisas, hechas con bloques de granito revestido. Su única decoración son las ardientes lámparas de gas en las paredes y la pintura casi desvanecida que representa las penas del pecado en un espeluznante carmesí o la liberación del Emperador de la humanidad en oro viejo.

El séquito es libre de hacer lo que quiera en las próximas horas antes del comienzo de la Fiesta de Bienvenida. Esto incluye abastecerse, preparar equipo, examinar en busca de dispositivos de vigilancia (no hay ninguno), espiar algunas de las habitaciones cercanas y de otros niveles (que se están llenando rápidamente con invitados), o explorar el enorme complejo de capillas, archivos, celdas y similares, que constituyen el Aleph. El lugar es un bullicio de actividad entre la ronda continua de servicios religiosos y ceremonias que marcan la ocasión, la atención a los recién llegados y la preparación para la fiesta. Los frutos y resultados de los esfuerzos del séquito en este período quedan a criterio del DJ.

Seguridad en el Aleph

GM

En algún momento, los miembros del Séquito querrán infiltrarse en lugares donde no deberían entrar y husmear en los asuntos de otros invitados y del propio Aleph. La seguridad del complejo del templo es en gran parte pasiva, basada en códigos de acceso para facilitar la entrada a diferentes áreas del complejo (los propios clérigos llevan dispositivos de señales incrustados en anillos, los criados y servidores en pulseras, y Ensor dispone del control maestro). Las puertas interiores del templo son de acero, requiriendo una gran fuerza para hacerlas ceder o romperlas, y las cerraduras tienen una dificultad base de **Complicada (–10)**, aumentando en zonas más sensibles. Las escasas áreas de seguridad del complejo están vigiladas por parejas de Servidores de Combate (consulta la página 343 de **Dark Heresy**) programados para usar fuerza letal con quien trate de romper su cerco. Estos servidores los controlan las órdenes del tabernáculo defensivo del Aleph (consulta la página 243) y sólo pueden ser anulados por los códigos de acceso de los clérigos de mayor rango del Aleph.

La Fiesta de Bienvenida

La Fiesta de Bienvenida se anuncia con el tañido de una campana que resuena por todo el complejo del Altar Mayor, transmitido por los conductos de aire y los pasillos, con un llamado de lamento durante un cuarto de hora. La fiesta comienza al atardecer y se lleva a cabo en una gran sala abovedada, de la que irradian pasajes laterales y pequeñas cámaras divididas en círculo. Los asistentes son los poderosos y sus compañeros, así como clérigos visitantes importantes—unos doscientos en total. Quienes figuran en el Dramatis Personae en la página 219 están presentes, y el Séquito tiene oportunidad de conocerlos e interactuar con ellos en cierta medida, en función de los acontecimientos y su forma de actuar. Consulta también la "Investidura de un Nuevo Archimandrita" en la página 217, para más información sobre la ceremonia y el lugar de la fiesta.

Las Festividades

La fiesta en sí se divide en varias etapas distintas, a continuación, aunque la línea temporal del evento en es flexible. Son las siguientes:

Los invitados se reúnen en las salas de recepción externas del salón y esperan el anuncio oficial para entrar dentro.

Se organiza un desfile hacia el gran salón. Cada grupo es recibido oficialmente en la puerta por quien pronto será Archimandrita, **Llorens Zan**, asistido por varios clérigos y el **Diácono Ensor** que presenta a cada invitado. Zan saluda a todos con la frase ritual: "No soy más que un siervo indigno". La orden del desfile es; **El Venerable Cal**, luego **Fafnir Belasco**, seguido por otros representantes de la alta nobleza, entre quienes está incluido el Séquito, seguido de la pequeña nobleza, el clero y finalmente el Comercio y otros.

Los grupos de los invitados son sentados en sofás alrededor de mesas bajas (en Malfi las cenas formales se toman recostados), rodeando el espacio abierto en el centro de la sala. Al frente se encuentra el trono vacante del Archimandrita, y a cada lado de él hay unas austeras mesas con bancos de piedra para sentar al clero invitado. Cuanto más cerca del trono esté la mesa del grupo de invitados, mayor es su estatus.

Hay un breve servicio de oración dirigido por el Venerable Cal, agradeciendo al Dios Emperador su beneficio y protección, y pidiéndolo juzgar y velar por los presentes.

Entonces comienza la fiesta. Cada veinte minutos se sirven pequeñas raciones de comida y vino durante las próximas cinco horas, aunque la mayoría del clero se abstiene por norma. Una vez la fiesta se celebra en todo su apogeo, se desarrollan una serie de entretenimientos en la zona central del salón, comenzando con una obra alegórica que representa las enseñanzas morales de la Cruzada de Angevin. Se espera que los invitados se mezclen entre las mesas para presentarse y que paseen por las distintas cámaras laterales según su estado de ánimo. Las cámaras laterales presentan una mezcla de otras actividades; obras históricas, canto coral religioso, combates armados ceremoniales, y oración silenciosa, además de áreas privadas para conversar y lavarse. Para un extranjero, esta extraña mezcla de opulencia y exceso de austeridad, informalidad y estructura, sagrado y profano, puede ser chocante, pero es tan solo como se hacen las cosas en Malfi.

La gran campana dobla otra vez a medianoche, unas seis horas tras el inicio de la fiesta, y los invitados y asistentes se van lentamente. La fiesta ha terminado.

El Gran Salón

La estructura del gran salón es una copia más pequeña (aunque aún acoge a los cientos de invitados y siervos presentes) de una sala similar en el gran laberinto central del palacio de gobierno. Es abovedado y circular, con una alta fila de anchas ventanas alrededor que muestran un amplio panorama de la crepuscular ciudad colmena que se extiende alrededor de la meseta sobre la que se asienta el Aleph. Ahora mismo, una melancólica y oscura tormenta domina los cielos hacia el suroeste. El techo interior y las paredes están adornados con trabajos dorados y elaborados frescos, muchos de ellos recién restaurados. Estas escenas representan guerras y batallas espaciales de la Cruzada de Angevin. Según sus aventuras anteriores, los Agentes del Trono podrían detectar algunas imágenes que provocan uno o dos inquietantes recuerdos, como San Drusus derribando a Tsyiak el Padre Cuervo en Iocanthos y la araña de oro de la dinastía Haarlock en blasones de mundos subyugados.

El salón es iluminado por llamas de gas proyectadas desde lámparas de hierro, y el aire está cargado de incienso y humo perfumado. Querubines de cera observan desde altos candelabros de pared y desde las lámparas. Los interminables platos son transportados entre drones servidores y siervos laicos del templo con libreas color verde oscuro, vocacionalmente ciegos, sordos y mudos, a todo lo ajeno a sus tareas. Los servicios de los artistas (excepto aquellos con conexiones con el Ministorum) han sido adquiridos por la casa Belasco en los dominios cerca de la colmena. Están, en su mayor parte, ansiosos de agradar, y con su mejor comportamiento. Bajo su apariencia de glamour, les atemoriza la gente para quien están actuando.

Eventos y Encuentros en la Fiesta

Esta parte de la aventura está diseñada para jugarla de forma libre, con el Séquito y que sus miembros interactúen con los acontecimientos y personajes que los rodean, del modo que quieran, y con la profundidad que deseen. ¿Se mantienen apartados y se limitan a observar? ¿Se separan y se mezclan con los invitados? ¿Se mantienen alejados de la nobleza y se centran en el clero? ¿Interpretan su autoridad u ocultan su lealtad, como medio mejor para provocar alguna respuesta? ¿O algunos de ellos escapan de la fiesta y realizan un allanamiento? Ellos tienen la palabra, y como agentes de alto rango de la Inquisición, les toca a los Agentes del Trono determinar sus objetivos y cómo alcanzarlos.

Para ayudar en esta sección, el DJ puede apoyarse en la información proporcionada en el Dramatis Personae para proporcionar acción y secretos por descubrir, pero aparte de la introducción formal del séquito a Llorens Zan, nada es obligatorio. Si la acción comienza a flaquear (es posible que se presenten sin un rumbo claro, y los Agentes del Trono estén un poco perdidos para saber qué hacer en un primer momento), aquí se describen algunas ideas de encuentro para la Fiesta.

Todos los PNJs escritos en negrita se encuentran en la sección Dramatis Personae en la página 219.

Múltiples Rumores

Por la cultura innata Malfiana de intriga, difamación, engaño y politiqueo, junto a la naturaleza de los invitados, hay gran cantidad de rumores fluyendo como el vino, y algunos incluso pueden tener algo de verdad. Se anima al DJ a completar y adaptar esos rumores para el oyente, o para quien formula las preguntas. He aquí una selección para empezar:

- "He oído que el nuevo Archimandrita es todo un político. Si hubiera nacido más arriba en su linaje podría haber hecho algo por su casa. Aún así lo que pierde su familia lo gana la Eclesiarquía."
- "Nunca pensé ver a Fafnir Belasco en persona, ni quería; Dicen que hacía arrancar los ojos a los extraños que le miraban mal. Y que los guarda en un frasco en su estudio ¡Es cierto, por la vida de mi regente! Todo esto se hace por voluntad de la casa de la serpiente, recordad mis palabras."
- "Hector Maken es un conocido derrochador y libertino, lo peor de su clase, y para su familia una carga problemática que tienen que mantener limpia, ¿y ellos lo envían aquí? Eso es un insulto para el Aleph, el Archimandrita, y para todo el Ministorum."
- "¿Veis a esos comerciantes forasteros y ruines? Es patético, mendigar como perros para recibir un trato favorable cuando el lugar vuelva a funcionar. Contratos de tránsito de peregrinos, objetos expiatorios, exenciones de diezmos, todo es dinero para ellos, que el Emperador queme sus almas."
- "La iglesia Tarsita no está contenta. Su candidato Eutalus fue derrotado en el Sínodo en favor de Zan, según dijo mi predicador. Con el viejo Cal influyendo detrás, no hay nada que los Escintilanos puedan hacer que no cause una grieta peor que la que hay ahora. Nada bueno puede salir del Ministorum del sector, tan dividido como está. Aún así, Eutalus parece llevar su derrota bastante bien ¿no?"

Satisfacción Garantizada

No mucho después de que la fiesta entre en pleno apogeo, un hombre oscuro de porte aristocrático, presentado como Sira Grey, se acerca a un miembro del Séquito de aspecto combativo (pero no al Inquisidor) y reclama satisfacción por algún insulto percibido, o lo provoca para pedir un duelo. Esto lo hace con frialdad y de forma precisa, ya que ese hombre es un asesino profesional, un Rastreador de Sangre Malfiano esporádico (consulta el **Manual del Inquisidor**, página 66) de suficiente noble cuna para solicitar a otros en su posición un duelo.

Pretende luchar contra uno de los miembros del séquito en un duelo formal a primera sangre, sumisión, o a muerte, ya sea con pistolas o al más puro estilo Malfiano, con espadas. El miembro del séquito no es obligado a pelear, pero si se niega será avergonzado y despreciado públicamente por los asistentes reunidos, y su acto de cobardía será recordado.

El duelo, si es aceptado, es un asunto formal organizado apresuradamente y considerado por la multitud como otro entretenimiento. Se lleva a cabo en una terraza del complejo del templo, esto es mal visto por los clérigos, pero tolerado bajo protesta (de hecho, es probable que no sea el único duelo de la noche, ya que para la nobleza Malfiana es un acto tan natural como oprimir a sus inferiores.) Se reúne una pequeña multitud de interesados, y se pide a Fafnir Belasco, como el noble más digno, que supervise el duelo y felicite al vencedor.

Los duelistas usan sus propias armas. Si eligen pistolas, no se permite fuego automático o armas láser. Si eligen espadas, se permite un arma de filo de una mano y de cualquier tipo. No se permite que los combatientes lleven más que su arma, ni una armadura más pesada que una malla de fibra elástica, ni se aceptan campos de fuerza o trucos psíquicos. Nadie puede ayudar a los combatientes bajo pena de muerte.

La lucha comienza con ambos combatientes espalda contra espalda con sus armas enfundadas. Luego caminan ciertos pasos de distancia (cinco con espadas, veinte con pistolas), ambos se vuelven y comienzan a una señal dada por el maestro de ceremonias. Ignorar este procedimiento supone la muerte para el infractor. La lucha continúa hasta que uno de ellos es asesinado o incapacitado, o si ofrece en voz alta su rendición, algo que sólo puede hacerse después de que su sangre haya sido derramada por su oponente (Sumisión de Sangre).

Sira Grey utiliza el perfil del Cazarrecompensas en la página 338 de **Dark Heresy**.

Una investigación sobre Grey tras la pelea (superar una **Prueba de Habilidad Moderada (+0)** usando una habilidad de investigación o interacción) confirma que ha sido visto en compañía de Lady Cheska Duquesne, que en secreto es una Inquisidora, Heleyna Nephren. Si es enfrentada, ella revela su verdadera identidad en privado y se limita a expresar su deseo de probar al Séquito y añadir con misterio, "Así, estas pequeñas arañas repugnantes os tomarán en serio". Señala que si hubiera querido matar a uno de ellos, habría enviado a un agente propio en lugar de un mercenario de habilidad cuestionable. Luego pregunta por la razón de su presencia allí y habla lo menos posible de sí misma, aunque con un conocimiento de los Ordos (superar una prueba de Saber Prohibido (Ordos) o de Maestría en Saber Prohibido), detectarán que apoya la filosofía Istvaaniana, de lo que pueden sacar sus propias conclusiones.

La Atención del Cardenal

Ya sea por solicitarla, o por invitación personal llevada nada menos que por una Hermana de Batalla en armadura completa, el séquito tiene una audiencia con el Venerable Cal. Después de que la fiesta esté formalmente en marcha, Cal y sus asistentes se retiran a una capilla cercana para sostener su propio tribunal sobre discrepancias entre lecturas del Codex Imperialis y las obras de escritura Imperial.

También está presente la Hermana Legada Vespaisia, vigilando con sus Hermanas de Batalla. Durante la noche, muchos PNJs importantes presentan sus respetos a Cal, el más notable es Azed Husk, que pese a mostrar su mejor educación, está lejos de sentirse cómodo en la fiesta. Si es desafiado por sus opiniones, por Cal o por el séquito, Husk denunciará la acción como "impiedad injustificable, digna de los peores desenfrenos del Reinado del Terror". Reconoce la necesidad de ello sólo por el juicio superior de Cal y bajo sufrimiento, y propugna su propia interpretación puritana del Credo Imperial, como "la salida de la oscuridad de Malfi hacia la luz del Emperador".

Cal desea hablar con el Séquito del inquisidor directamente (y con cualquier persona en la fiesta que anime su interés) para evaluar la opinión de los Sagrados Ordos sobre el nuevo Archimandrita, la iglesia Malfiana y otros asuntos relacionados. Cal es sorprendentemente conciso y directo, y admite haber ideado gran parte de los acontecimientos a fin de reconstruir el poder de la iglesia Malfiana, proyecto que considera su deber sagrado. Siente poco afecto por muchos de los presentes, pero lo ve como un hecho sin importancia. Considera a la Inquisición, una organización con la que ha derramado su propia sangre en el pasado, como dignos aliados en esta misión divina.

Si el séquito deja una impresión favorable en Cal y Vespaisia (o Husk), pueden resultar de ayuda inestimable en la segunda y tercera parte de la aventura, mientras que si crean una brecha entre ellos y el Séquito, pueden ser unos enemigos sutiles y poderosos.

El Nervioso Perdonador

Nota: Este encuentro sirve para mostrar indicios del control directo de Ensor sobre los servidores del templo.

Sentado sólo en una mesa en el extremo más prestigioso de la asignación del Comercio, hay un comerciante de mediana edad con unas galas raídas, muy decorado con rollos de pergamino sellados con cera, medallas religiosas y cintas de fe que lo marcan como un perdonador; un vendedor de objetos e indulgencias religiosas a los fieles. Este hombre nervioso, con los ojos llorosos que suelen miran hacia el cielo es el Maestro Hull Morac, cuyo negocio familiar lleva generaciones vinculado al Aleph. Si el Séquito se acerca a él, está más que dispuesto a hablar con ellos para apartar los temores su mente. Morac tiene una verdadera fobia a los servidores en general, y a los querubines en particular (lo que puede ser un problema en tan noble compañía), y aunque su presencia en el Aleph a la que debe su medio de vida es vital, para él es una tortura por esta precisa razón.

Si le preguntan por su miedo, lo admite con algo de vergüenza, en particular por las "cosas de ojos muertos que se agitan y observan, ¿y quién sabe qué más?" Y cuenta muchas historias apócrifas y sangrientas de servidores y similares para justificar sus temores. Si la interacción de los Agentes del Trono con él son especialmente exitosas (tres o más grados de éxito al usar una habilidad de interacción, o tan solo con una interpretación excepcionalmente buena) admite que su terror ha aumentado cuando tomó un camino equivocado al ir a su habitación hace una hora y casi tropezó con el Diacono Ensor en la oscuridad, con dos querubines del templo sobre sus hombros "como sanguijuelas blancas y cadavéricas", que le dieron un gran susto. Opina que, "el viejo Ensor parecía a punto de matarme, pero se disculpó y se fue por el camino por el que yo venía. Supongo que le asusté tanto como él a mí en el pasillo oscuro. Pero no me he tranquilizado desde entonces".

Lo que Morec no sabe es que accidentalmente interceptó a Ensor llevando dos querubines asesinos a las posiciones en el Altar Mayor para las ceremonias del día siguiente, un hecho que le puede costar la vida.

La Bailarina Reacia

En la parte de menor estatus de la gran sala, los Agentes del Trono pueden ser testigos de un fuerte altercado entre un noble ricamente vestido y algo demacrado, y una joven bailarina con poca ropa. La joven es parte de una compañía itinerante que hace poco ha realizado una danza algo subida de tono, en base a una representación supuestamente precisa de las "culturas salvajes de los dominios Malfianos", se llama Daynath. Ella ha tenido la osadía de rechazar las atenciones del lascivo Sira Rabbas Jenet. Jenet intenta arrastrarla lejos de la vista del público y la golpea brutalmente, haciéndola sangrar, cuando se resiste.

En este punto, los miembros del Séquito tienen la oportunidad de intervenir, ya sea por razones morales, caballerescas, o por la simple blasfemia de que este tipo de cosas sucedan en el templo del Dios-Emperador. Si no lo hacen, entonces otro PNJ—Azed Husk, Lord Jaspar Craythorne o el Coronel Tokar Bale—lo hará, por razones muy diferentes. El Séquito o uno de sus miembros también pueden respaldar al PNJ que intervenga, lo que será una excelente presentación.

Si es desafiado por alguien cuya autoridad o identidad no reconoce de inmediato, Jenet reacciona violentamente, desenfundando primero y soltando una sarta de insultos, más que suficiente en Malfi para la violencia. En realidad Jenet es un cobarde, que huye o retrocede si resulta herido o intimidado, murmurando sobre una venganza posterior. Matarlo o humillarlo no tiene repercusión directa dada la provocación pública que Jenet habrá ofrecido a sus "superiores" (por no hablar de la autoridad y el estatus del Séquito), pero convierte en enemigo inmediato a Héctor Maken.

Salvada de un destino desagradable, Daynath pretende retirarse bajando las escaleras tan pronto como pueda (y disfrazarse para evitar ser reconocida), pero es agradecida como para responder las preguntas del Séquito si la han ayudado—siempre que la conversación no sea demasiado pública.

Daynath conoce muchos rumores del lugar, y una cantidad sorprendente de los juegos de poder tras el escenario. También sabía a quién ha rechazado y por qué. Si se la interroga sobre los artistas como ella, admite libremente que han sido pagados por los agentes de la Casa Belasco. También habla de cómo los artistas han sido alojados y se preparan en los niveles inferiores del edificio del Altar Mayor, un lugar que la ha llenado de temor. Si se encuentra a gusto (una **Prueba Ordinaria (+10) de Carisma o de Maestría en Carisma**), voluntariamente aporta otros datos útiles. Sabe que varios de los artistas han sufrido robos y algunos han desaparecido entre los ensayos.

A Daynath tampoco le gustan los querubines del complejo que están, "siempre mirando con sus ojos muertos". Tampoco le gustan los mimos enmascarados que se alojan cerca de su propia compañía, que nunca hablan y "me dan escalofríos, ¡Y yo he jugado con una cesta de víboras antes!" Ella ve todas estas cosas simplemente como aspectos del propio Aleph y los peligros de codearse con los poderosos.

Los Predicadores con sus Copas

Escondido discretamente en un extremo de los niveles medios de las mesas, hay varios sofás con clérigos invitados que no son del Aleph ni partidarios de ninguna gran facción. Los dos más destacados entre ellos son el Abad Weil y el Prior Addermar, el primero mira malhumorado un taza medio vacía de agua y el último degusta su tercera jarra de vino fuerte, algo más ruidoso y alegre, con los restos dispersos de varias comidas repartidas a su alrededor.

Ambos son, a su manera, fuentes de información sobre los sustentos de la Eclesiarquía para la elección del Archimandrita y las maniobras políticas en la iglesia más amplia que lo rodean y lo que pueden presagiar. Aunque respetan la autoridad de los Sagrados Ordos, se sentirán más cómodos compartiando información con otro clérigo, o alguien que conozca el Ministorum y su funcionamiento dentro del Séquito. La mejor manera de aflojar la lengua de Addermar es proporcionarle bebida y hacerle hablar sobre sí mismo y su candidatura fallida para el papel de Archimandrita. En el caso de Weil, es hablar sobre su desesperación por conseguir algo de este proceso y del futuro liderazgo de la iglesia Malfiana para su propia orden empobrecida y su preocupado rebaño. Los consejos o promesas sinceras de ayuda financiera o política, por muy vagas o ilícitas que sean, consiguen la febril cooperación del Abad Weil, y en particular, hacen que exponga sus preocupaciones por el futuro de la iglesia Malfiana con la participación de Casa Belasco, y sus miedos después de ver a Azed Husk presente en la reunión.

¿Fuera de su Elemento?

Por un caso de identidad equivocada, el Maestro Rothber Sydom se presenta al Séquito. El comerciante se acerca a uno de ellos y se presenta creyendo que son otro personaje, a elección del DJ. Una vez se señala el error, Sydom aventura que: "Por desgracia, me temo que uno de los otros invitados "nobles" me ha jugado una mala pasada. Anhelo su perdón, soy un extraño en este mundo y encuentro esta fiesta más extraña todavía. ¿Hay algún servicio que pueda llevar a cabo para enmendar mi transgresión?"

Estas, por supuesto, son todas mentiras. Sydom es un sirviente de los poderes oscuros, y no pudo resistirse a encontrarse con el Séquito (los siervos del enemigo) en persona y evaluarles por sí mismo. Parece completamente creíble y normal, y si los Agentes del Trono sospechan sobre sus motivos no deberían hacerlo sobre su verdadera identidad o misión ya que no les da ninguna razón para ello. Sydom interpreta una conversación natural, si se presenta la oportunidad, sobre su historia al servicio y las oportunidades perseguidas en nombre de la Hegemonía Skaelen-Har. Si se le pregunta, ofrece opiniones discretas y precisas sobre los procedimientos, aventurando en última instancia, que quizás está un poco fuera de lugar entre tan poderosos señores, antes de desaparecer de nuevo entre la multitud en busca del supuesto objeto real de sus atenciones.

La Dama está Indispuesta

Al pasar junto a un grupo de sofás en medio del círculo de mujeres de nobleza media, una vieja dama es cada vez más estridente, cuando de repente se siente indispuesta y es llevada ante una mujer noble más joven y arrebatadoramente hermosa. Los miembros del Séquito que superen una **Prueba Moderada (+0) de Perspicacia basada en la vista** notan que la mujer más joven había arrojado veneno de un anillo en la copa de la mujer mientras se la entregaba, justo antes de enfermar. La mujer mayor es la Baronesa Siridar Carmilla Noventu, una amargada y desdeñosa vieja matrona. La más joven es la Condesa Lillith Rev, una depredadora de ojos brillantes aspirante al juego del poder, más letal de lo que pueda parecer.

Si acusan directamente sus acciones, Rev se complacerá en lugar de avergonzarse, respondiendo tímida y divertida que tiene que trabajar en sus habilidades y maquinaciones, diciendo: "La vieja arpía estará bien. Solo tendrá un dolor de cabeza por la mañana ¡Y no es más de lo que merece por ser tan aburrida! En realidad, me estaba cansando de sus rebuznos como los demás. Solo que tenía los medios para hacer algo al respecto".

Rev es una aguda observadora, y ha tomado un interés particular en el feudo que resurge entre las casas Belasco y Maken, saboreándolo en el aire durante la investidura del Archimandrita y deleitándose con el venidero conflicto. Realmente tiene un escalofrío de placer al estar "bajo la presión" de los Sagrados Ordos, sobre todo si su interlocutor es atractivo y abiertamente peligroso, e intercambia con regocijo un secreto por otro si surge la oportunidad. Ella aventura, "Oh, habrá sangre. Los Maken han permitido que les flanqueen aquí y han agravado el error enviando a Hector. Un insulto añadido a la herida, van a tener que reafirmar su dominio pronto o su pérdida permanente de poder será humillante para ellos en la Liga".

El Lamento de los Mercaderes

Más tarde en la noche, algo perturbados y frustrados por el curso de los acontecimientos, las intrigas y los insultos casuales, y sin poder conseguir mucho interés de los nobles Malfianos, varios de los miembros más poderosos del Comercio de fuera del planeta se reúnen en un patio al aire libre en las terrazas de la azotea, cerca de la cúpula del Gran Salón. Libres de la compañía de clérigos y nobles, el Comercio aprovecha la ocasión para lamentar su suerte, tratar de hacer pequeños negocios, y disfrutar de un par de maniobras propias. Están presentes individuos como la Dama Cheska Duquesne, el Maestro Hull Morac y el Vicecanciller Jaqele Sleer, así como otros que el DJ considere oportunos.

Este encuentro es una oportunidad de que el Séquito obtenga un enfoque externo (aparte del suyo) sobre lo que está pasando, y por supuesto conocer a Cheska, una mujer que está lejos de ser quien parece, cara a cara en su apariencia pública. Dependiendo de cómo manejen esto, los comerciantes callan (si presionan con la autoridad de la Inquisición), o son más próximos si les dan la oportunidad de respirar un poco.

La posición del Comercio es que todo ha sido planeado de antemano por la Casa Belasco, que ha financiando la investidura y respaldado la candidatura de Zan, y es Fafnir Belasco quien

tiene la última palabra sobre cualquier contrato u oportunidades financiera del renacido templo del Aleph. Los más estoicos entre ellos consideraban asistir a este tipo de eventos como algo peligroso e inevitable para hacer negocios en "esta venenosa roca caliente y ensangrentada", y el por qué ningún extranjero realmente prospera aquí. Sleer, si habla, es el único que tiene el coraje para ofrecer la opinión de que, "Un resurgido Aleph es bueno para el Ministorum independientemente del modo en que se produzca. La presencia de Cal aquí es simplemente para recordar a Zan quién es su verdadero maestro y mostrar a Belasco que hay límites, incluso a su poder".

El Cuento de los Mimos

Los miembros del Séquito que caminen por las poco iluminadas salas y pasillos del complejo del templo entregados a la fiesta, encuentran cada vez más rincones oscuros llenos de todo tipo de actividades furtivas y siniestras. En una antigua cámara de piedra, que parece estar en un mayor estado de deterioro que las otras, con sus frescos manchados de hollín como arrasados por un incendio, encuentran una obra macabra que se realiza en silencio. Ante una multitud casi hipnotizada de juerguistas que se detienen en seco, se representa con un detalle gráfico y en silencio total, una historia antigua y a menudo prohibida del pasado de Malfi. La historia del ascenso y caída de la Casa Koba, y de la hija del Odio y el Hijo Retorcido.

Aquellos con conocimientos para entender el significado de esta historia (Maestría Académica o Saber Académico (Leyendas)) se dan cuenta de que la interpretación de esta obra es incongruente a lo sumo y podría incluso ser considerada herética o blasfema por algunos. La obra dura poco tiempo, y si se aborda después a los mimos, estos se revelan incapaces de responder a cualquier pregunta, ni uno solo de ellos posee una lengua con la que hablar.

Los mimos son en realidad sectarios de la Casa de Fieras, siervos de Sydom traídos aquí como parte de su plan secundario si Ensor fracasa en provocar el conflicto.

El propio Ensor, con su capucha y manto sobre él para ocultar su identidad, está presente en la audiencia por un tiempo, y puede ser detectado por un miembro del séquito con buena vista (superando una **Prueba Moderada (+0) de Perspicacia basada en la vista**). Si le preguntan al respecto, dirá que sentía curiosidad, ya que los mimos tienen la reputación de ser sorprendentes en su desempeño. Si le preguntan sobre su origen, afirma que los Belasco los contrataron, como hicieron con la mayoría de artistas laicos para la fiesta. Esto es mentira; él los introdujo en secreto por orden de Sydom y los ha alojado con los demás actores. Está aquí porque no sabe quiénes son realmente, y tenía curiosidad por verlos en carne y hueso.

Parte II: Muerte en la Misa Mayor

"Vosotros Escintilanos, no tenéis ni idea de cómo llevar a cabo la venganza, ¡bah! Un hombre te hace daño; tú tomas su vida, ¿y qué? Un hombre muerto no puede sufrir—pero ¿indefenso en tus manos? Ah, entonces puede; acosado, perseguido, viendo su mundo destruido a su alrededor, pieza por pieza, despojado de esperanza y de dignidad, con su familia robada y perdida a terrores desconocidos, sin amigos y sin ayuda, ¡rogando por morir! Eso, amigo mío, es lo que en Malfi llamamos venganza… bueno es un comienzo de todos modos."

–Conde Landoth Mol, emisario Malfiano a la Corte Lucida

La segunda parte de la aventura representa un serio cambio de ritmo respecto a la primera, cuando los acontecimientos toman un giro trágico e imprevisto, y comienzan a salirse de control. Se inicia con la ceremonia de investidura del nuevo Archimandrita, en la que Zan es asesinado antes de poder asumir plenamente su nuevo manto de oficio, y se centra en la discordia posterior y qué papel deciden tomar en ella los jugadores.

Los acontecimientos posteriores al asesinato de Zan se han dejado deliberadamente en el aire para que el Séquito actúe con la libertad que desee, y mucho de lo que sigue es un marco y un conjunto de recursos para que el DJ permita a los jugadores tomar su propio camino.

Las Imágenes y Sonidos del Templo

El Altar Mayor del templo del Aleph es su corazón espiritual. Es un gran espacio abovedado más o menos en forma de cruz. El propio altar es una tarima hexagonal elevada en el centro del edificio. Las partes derecha, izquierda e inferior de la "cruz" dan a niveles escalonados de bancos ornamentados y asientos de madera, capaces de acomodar a trescientos o cuatrocientos, mientras que la parte superior está dedicada a relicarios, altares secundarios, estatuas y un gran órgano musical conocido en la jerga local como la Voz del Serafín. Las paredes son gruesas, oscuras y de piedra tallada, y se elevan hacia un techo en forma de cúpula de hierro forjado y vidrios de colores, que proporciona la única luz natural del templo. El aire está cargado de incienso. Esto transmite la impresión de estar al fondo de un gran barranco brumoso, con una única luz cayendo sobre la tarima inferior. Los oscuros recovecos del altar son iluminados por miles de velas y por braseros llevados por servocráneos, que vuelan en círculos durante los oficios, creados con los restos mortales de fieles clérigos largo tiempo muertos.

La Ceremonia de Investidura

Después de la Fiesta de Bienvenida de la noche anterior, el DJ debería permitir que los jugadores sigan cualquier pista o curso de acción que hayan establecido hasta el día siguiente, antes de cambiar los acontecimientos de la aventura hacia la ceremonia en sí. Como invitados de honor de primer orden, el Séquito y muchos otros huéspedes que se encontraban la noche anterior como celebrantes ocupan su lugar en el templo del altar mayor. Se les da asiento al lado izquierdo de la tarima del altar con los otros representantes del Adeptus Terra y extranjeros (consulta el anexo I en la página 251), mientras que los potentados locales se sientan al lado derecho, y el clero en las secciones inferiores centrales.

Según los acontecimientos siguen su curso, el Séquito y el resto de la congregación participan en un oficio de misa, cantado en Gótico Clásico y mezclado con largos sermones que duran poco más de tres horas, en un templo con poca luz y haciendo eco. Una experiencia que deja a aquellos no acostumbrados embelesados, algo distraídos y fuera de sí mismos. Cuando se acerca el atardecer, una tormenta rompe en el cielo más allá de la cúpula del templo, con las oscuras nubes rasgadas con destellos de luz, y el rumor lejano de un trueno en contrapunto al canto coral y a las notas que hacen eco de la Voz del Serafín. Las ceremonias llegan a su etapa más crucial, cuando Zan ha de ser ordenado nuevo archimandrita del Aleph.

Lee en alto o parafrasea lo siguiente;

"La ceremonia llega a su clímax y las elevadas notas de la Voz del Serafín se apagan, dejando sólo el silencio de la congregación y el rugido de la tormenta tras sus paredes. Zan se sitúa en el centro de la tarima del altar mayor mientras, a un lado, la forma encorvada del Venerable Cal comienza a entonar la bendición del Emperador a sus siervos mediante un vocoamplificador de bronce. El Diacono Ensor avanza para entregar al nuevo archimandrita la sagrada gorguera de Águila que representa su rango mientras la congregación observa en silencio. Ensor retrocede y un querubín bendecido desciende para ungir la cabeza de Zan con aceite sagrado y colocar sellos de pureza en su vestimenta. Él no puede ocultar el triunfo en su rostro.

Los truenos retumban y los relámpagos proyectan pulsos de luces de colores a través de las vidrieras. Otro trueno ruge por encima, su sonido en auge termina inesperadamente en un choque más alto y con más fuerza. En lo alto, el aire se rompe con el sonido de cristales rotos. Un gran viento de fuerzas chocantes desciende sobre el templo, trayendo una lluvia de fragmentos de vidrio relucientes como cuchillas, cortando hacia la tierra como un juicio iracundo de los cielos. Un segundo más tarde, los servocráneos portando braseros se derrumban desde el aire y las velas del templo se apagan como barridas por una gran mano. El templo está sumido en un caos abisal de gritos de agonía y pánico, y gritos de enojo".

Oscuridad, Pánico y el Asesinato más Impío

La anarquía reina en el Aleph, con los repentinos vientos de tormenta que aparentemente han apagado las luces y extinguido las velas. Fragmentos asesinos de cristal afilado de la cúpula destrozada han caído y mutilado a más de una docena de los más cercanos al Altar Mayor. La confusión y el terror han estallado en la congregación. Peor aún, en medio de esta tragedia, Llorens Zan, el nuevo archimandrita del templo Aleph ha sido cruel y rápidamente asesinado.

Pero ese descubrimiento aún aguarda. Primero, el Séquito debe hacer frente a la oscuridad y el pánico del propio templo. En esta situación, las opciones de los Agentes del Trono son: actuar para intentar restablecer el orden, o al menos descubrir qué ha sucedido; vacilar y no hacer nada; o retirarse y mirar por su propia seguridad. Mientras esto ocurre, los vientos y truenos siguen rugiendo alrededor del espacio del templo, los servocráneos braseros luchan por elevarse en el aire lentamente (aunque algunas cortinas aisladas pueden estar ahora en llamas gracias a su torpeza, causando aún más pánico), y dentro de un minutos o menos, el griterío sube, "¡Le han asesinado! ¡Zan está muerto! ¡El archimandrita ha sido asesinado!", desatando una nueva oleada de histeria del clero reunido del Aleph.

Si el Séquito decide actuar, pueden tratar de calmar las cosas por varios medios (el uso de la habilidad de Mando, u otra Habilidad o Habilidad Maestra de Interacción pertinente), que puede, en función de su éxito, restaurar rápidamente el orden; evitando al menos que estalle el conflicto armado. Un éxito importante también ayuda a mostrar su autoridad sobre los espectadores, y si los personajes obtienen tres o más niveles de éxito en la prueba de habilidad, cualquier interrogatorio posterior contra PNJs que fueron testigos en la ceremonia, y que no son naturalmente hostiles a ellos, ve reducida su dificultad en un nivel, si esta autoridad es empleada apropiadamente.

Si el Séquito solo se mueve de un lado a otro, tan en pánico como el resto, todo sale rápidamente fuera de control. Primero, la inherente paranoia Malfiana asegura que quienes poseen armas las desenvainen rápido, los guardaespaldas se apresuran a poner a sus protegidos a salvo, pisoteando a los demás y enfrentándose entre sí de ser necesario. Los problemas que esto causa, desde cabezas rotas y sangre derramada hasta disparos, depende del DJ. En cuanto se eleva el grito de que Zan está muerto, la histeria y la rabia compiten por el dominio entre los clérigos reunidos del Aleph, amenazando una estampida a gran escala, unos hacia las salidas y otros hacia el cuerpo de Zan. Los problemas finalmente son erradicados con la restauración de la luz y la presencia de los bólteres de las Adeptas Sororitas guardaespaldas de Cal. Las Hermanas de Batalla rodean la tarima y matan sin piedad a quien contradiga su llamado al orden. Si el Séquito no se hace cargo en este momento, entonces el Venerable Cal lo hará.

Si el séquito desea retirarse, pueden hacerlo, pero liberarse de la multitud presa del pánico requiere fuerza, y puede provocar un conflicto grave si, por ejemplo, chocan con el grupo de Maken en su huida. Al salir del templo también encontrarán Sororitas de refuerzo que vienen en dirección contraria, y deberán hacer frente a esto como puedan.

El Antiguo, Futuro Archimandrita

A un lado de la tarima yace el cuerpo de Llorens Zan. Bajo él, una amplia mancha carmesí salpica el mármol marcando su destino. Le han cortado lateralmente la garganta de oreja a oreja con una única incisión lo bastante profunda como para cortar la tráquea y hacer una hendidura en su columna vertebral. La mirada en el rostro del clérigo muerto es una de sorpresa e indignación. A su alrededor hay varios fragmentos de cristal de la cúpula rota, algunos bañados en sangre.

ESTALLA LA TORMENTA

El Archimandrita del templo Aleph ha sido asesinado durante una misa ceremonial. Esto no sólo es un terrible crimen, sino una afrenta al honor de la élite Malfiana y un desafío directo al poder y estatus de la Eclesiarquía Imperial.

Mientras la situación en el Altar Mayor se calma (de un modo u otro) y se expulsan del gran templo a aquellos sin autoridad, la estela del suceso comienza a extenderse más allá de sus muros, y las fichas de dominó apiladas de causa y efecto comienzan a caer una tras otra. El modo en que el Séquito responda a esto, queda totalmente en sus manos. Pueden intentar investigar el delito o perseguir al autor de cualquier forma que consideren apropiada, o pueden retroceder y no hacer nada. Depende de ellos decidir; suyo es el rango, la independencia y responsabilidad del Inquisidor y su Séquito, y no hay nadie en la sombra para darles órdenes.

La Autoridad de Cal

Como Cardenal del Ministorum, Cal tiene una gran autoridad, tanto en términos espirituales sobre los fieles como en los prácticos del poder político, riqueza, e incluso fuerzas directas a las que puede recurrir. Aunque no tiene autoridad para mandar directamente sobre un miembro de los Sagrados Ordos, o impedir su trabajo, por lo menos "sobre el papel", su voz es escuchada y atendida en los más altos niveles del subsector Malfiano, y un sinnúmero de fanáticos moriría por su palabra. Sólo un Inquisidor muy tonto pretendería intimidarle o contradecirle, y sólo uno muy poderoso y seguro lo convertiría en su adversario.

Del mismo modo, Cal no admitirá o tolerará una petición para traer "refuerzos" armados de algún tipo para el Séquito; el Aleph está bajo autoridad eclesiástica y así seguirá. Los Séquitos e Inquisidores que fuercen este asunto verán que sus acciones tienen graves consecuencias y dificultades. Los intentos de pasar sobre la Iglesia serán bloqueados, o por la Inquisidora Nephren (por su propia diversión, y para ver si el Séquito flota o se hunde) o por la Inquisidora Residente Thoth, que se niega a arriesgar la relación de los Sagrados Ordos con el Ministorum del subsector para ver "quien mea más lejos", como expresa sin rodeos, sin una evidencia directa de herejía o mancha de la disformidad en sus filas. En otras palabras, el Séquito debe demostrar que pueden hacer su trabajo.

Tras la Desgracia

A raíz del ataque, en el templo permanecen el Venerable Cal y sus asistentes, Vespaisia y sus Hermanas de Batalla, el Diácono Ensor y algunos de sus subordinados, y muy probablemente el Séquito.

Si el Séquito no lo hace, Cal utiliza su autoridad como Cardenal y anuncia formalmente que toma el mando del Aleph para este período de emergencia, y ordena a Ensor cerrar totalmente el complejo del templo hasta que se haya resuelto el asunto.

El Venerable Cal también declara, bajo su plena autoridad como Cardenal, que lo sucedido se tratará públicamente, como un trágico accidente, hasta que pueda probarse otra cosa. La posibilidad del pánico y el daño espiritual a los fieles, compensa con mucho cualquier otra preocupación en su opinión. Dentro del Aleph, sin embargo, es un esfuerzo inútil puesto que el extenso y, en parte en desuso, complejo no puede ser sellado de manera efectiva, y los rumores ya se extienden como un reguero de pólvora.

Si Inquisidor del Séquito reclama la investigación de la muerte de Zan, Cal acepta y ofrece la plena cooperación del Ministorum, siempre que los ritos apropiados y la autoridad de la iglesia sobre los asuntos eclesiásticos no resulten interferidos o desafiados.

La forma en la que el Séquito actúe ahora, depende de ellos. Si deciden investigar, hay varias pistas sobre lo que realmente ocurrió (consulta Realizando una Investigación en la página 238). Para empezar, nadie en el templo está exactamente seguro de si ha tenido lugar un asesinato (o qué voz proclamó eso durante el pánico), ni tampoco la naturaleza exacta de los repentinos acontecimientos que han trascendido.

Los Peligros de la Libertad

Un posible, aunque poco probable, "peligro" para una aventura de final abierto como La Vigilia Roja, es la inactividad de los jugadores; sin una dirección o impulso claro, sin un enemigo definido al que seguir, que los jugadores no hagan nada, estancando el juego. Hay varias formas para que el DJ supere esto. Una es emplear los gustos de los jugadores; si les gusta el combate, introduce encuentros de combate ligados a la trama, o si les gusta empatizar con PNJs, lleva a uno a la palestra bajo una luz favorable, y así sucesivamente. El DJ también puede hacer que PNJs apelen al Séquito a participar, o incluso burlarse de ellos por su inactividad (la Inquisidora Nephren es adecuada para esto).

Otra cosa a tener en cuenta en La Vigilia Roja es la consecuencia de no intervenir. Sin intervención, la violencia en el Aleph empeora constantemente y se extiende más allá de sus muros.

Respuesta y Motivación de Cal

El Venerable Cal, en cuyas manos descansa ahora la autoridad del Aleph, considera esta tragedia, asesinato o no, como una crisis para la iglesia Malfiana, y no tiene ninguna intención de ver como todo sale de control. Desde ahora, le interesa sobre todo el control de daños en lo que respecta a la Eclesiarquía y a sus intereses, y muy especialmente el daño potencial a la fe de los Malfianos en su iglesia para protegerla, sin mencionar a sus fieles. Su prioridad, entonces, es establecer el orden y la sucesión para el Aleph, por encima de los detalles precisos de lo que le sucedió a Zan. Si se prueba un caso de asesinato, desea que la ira de la Eclesiarquía castigue adecuadamente al culpable, y prefiere hacerlo en una exhibición pública. Afortunadamente, la muerte de Zan crea una situación de emergencia que permite a Cal, como cardenal de alto nivel, nombrar a un nuevo Archimandrita de su elección, en lugar de tener que convocar un Sínodo. Esto podría erróneamente crear sospechas sobre Cal, a ojos de algunos, tal vez incluso del Séquito.

La Proclamación de Luto

Una hora después de la tragedia, Cal asume el control total del clero del Aleph, citando su autoridad in extremis como cardenal por el Derecho Canónico del Ministorum, respaldado por la fuerza no demasiado sutil de la Hermana Legada Vespaisia y sus tropas. Tan pronto como parece evidente que ningún ataque repentino es inminente, ordena la limpieza y reparación temporal del templo del Altar Mayor, lo antes posible (algo que Ensor está más que feliz de cumplir con la esperanza de deshacerse de cualquier evidencia persistente). Entonces emite una proclamación de luto, que se refiere al "trágico accidente" de Zan y declara estado de vigilia para el clero en el Altar Mayor, tras el que se llevará a cabo un réquiem (un servicio al que los asistentes a la investidura están invitados a asistir puntualmente). Allí se anunciará y ordenará al próximo Archimandrita.

Realizando una Investigación

Para el Séquito, investigar la muerte de Zan significa descubrir un nido de gusanos. En primer lugar, si aún no lo han hecho, interrogar a los asistentes a la investidura revela que hay docenas de individuos presentes con un motivo potencial para hacer daño al clérigo. En segundo lugar, los presentes están menos interesados en la verdad que en acusar a quienes "prefieren" como culpables del delito, en algunos casos, utilizando la muerte como excusa para renovar viejas venganzas o aprovechar nuevas oportunidades de ganarse favores y ventajas. Algunas facciones con un buen ojo para el arte de la venganza, incluso podrían secretamente expresar admiración (de una manera muy abstracta) por quien ha tenido la audacia de ejecutar un asesinato en un evento tan público, y expresar un interés profesional sobre cómo lo lograron.

Una vez que el Séquito determine que Ensor es su objetivo y lo busque en las profundidades del Aleph, el DJ debería avanzar hasta la parte final de la aventura, Causa y Consecuencia.

Realmente es una Prueba de Nervio…

Siendo la muerte de Zan "oficialmente" un trágico accidente, los invitados y el clero en el Aleph han quedado atrapados por la proclamación de Cal de permanecer allí hasta el réquiem de Zan, de una forma mucho más eficaz de lo que podría haber hecho una orden directa, incluso de la Inquisición. Irse ahora sería una tremenda pérdida de prestigio, un acto para el cual la única explicación pública podría ser la culpa, complicidad o peor; la cobardía y el miedo. Por desgracia, la muerte de Zan enciende varias venganzas (como estaba previsto) y muy pronto, los cuerpos se van a empezar a acumular a menos que algún poder (es decir, el Séquito si deciden hacerlo) interviene. El DJ puede hacer que estos eventos, afecten a las próximas campañas como desee.

Además de la cadena física de pistas que pueden seguir (consulta El Rastro de la Evidencia en la página 241), a continuación se muestra lo que los PNJs importantes saben, o al menos piensan, tras la muerte de Zan:

Gran Regente Fafnir Belasco

Belasco está completa y totalmente enfurecido. Su candidato a Archimandrita ha sido asesinado ante sus ojos y los acontecimientos le han arrebatado todo el poder y ventaja que esperaba ganar. En definitiva, ha sido frustrado, y Fafnir Belasco no es la clase de hombre que deja ese insulto quede sin respuesta. Sin embargo, no ha vivido tanto tiempo siendo manipulado fácilmente. La idea persistente en su mente de que los Maken han hecho esto es una respuesta demasiado simple. Por lo tanto, antes emplear toda la fuerza de su ira quiere saber la verdad, y ya está empleando sus propios agentes, tanto públicos como encubiertos para investigar el asunto. Por supuesto, esto no le impedirá permitir a aquellos que ganarían su favor atacar a los Maken y a sus aliados, ni enviar a sus propios agentes para cometer un asesinato como represalia si alguno de su facción es atacado, pero contiene su furia plena y apocalíptica hasta estar seguro de su objetivo.

Si el Séquito trata abierta y honestamente con Belasco, encuentran una fría y cortes presencia siniestra, y dispuesta, salvo bajo provocación, a contener sus fuerzas si se le convence lo suficiente. No obstante, responde mal a las amenazas. El modo en el que el séquito lo trate puede convertirlo en un enemigo terriblemente peligroso o en un aliado, sin duda un hombre muy poderoso que podría deberles un favor.

El Honorable Hector Maken

Maken está indignado, y habla sobre ello con cualquiera de suficiente rango. Está indignado de que semejante horror haya ocurrido en su presencia, indignado de que su casa pueda ser calumniada, indignado por permanecer allí más tiempo, y ultrajado porque el Ministorum haya permitido que esto suceda. Si le preguntan, también está indignado por eso. Incluso aventura que Fafnir Belasco ha provocado deliberadamente

todo esto como excusa para "seguir su naturaleza asesina y espantosa contra los honorables e inmaculados Maken". Hector es, por supuesto, un necio, y si no fuera tan tonto sería más dado a tener miedo. Sin embargo, quienes le rodean tratan de intensificar su seguridad y afrontan cualquier ataque con un contraataque en lugar de mostrar debilidad. Al frente de tales ataques está el vicioso Sira Rabbas Jenet, uno de los partidarios más zafios de Hector Maken, siempre sediento de sangre.

Archi-Confesor Eutalus

Eutalus, como emisario Tarsita y rival de Zan, tiene miedo de convertirse en objetivo natural para culpar por la muerte del archimandrita. Su paranoia natural es desmedida, y se retira a una "vigilia de oración privada", encerrado en sus aposentos tras sus guardaespaldas hasta el réquiem, y llegar a él es difícil. Si le enfrentan parece medio loco; se debate entre el miedo a la culpa, el miedo a que él también esté destinado a la muerte, y el miedo a lo que su relación con este sangriento evento signifique a los ojos de sus señores en la lejana Escintila.

Dama Cheska Duquesne (Inquisidora Heleyna Nephren)

Para Nephren, lo ocurrido en la Ordenación del Archimandrita ha demostrado ser mucho más interesante de lo que esperaba. Ahora pretende observar como surge el conflicto, y si debe hacerlo, instigarlo hasta que ocurra. Aunque no es parte de la conspiración para cometer asesinato, ve esto como una oportunidad fascinante y adecuada para que la nobleza Malfiana y la Eclesiarquía se fortalezcan mediante la criba de los débiles por un desgaste controlado. Si el Séquito ya es consciente de quién es ella en realidad, es posible que le pidan ayuda o consejo (o incluso la acusen), y en privado felizmente afirmará su opinión sobre los eventos y su desinterés absoluto en la investigación, que ella está segura "que tienen en la mano". Sólo si se revela la verdadera naturaleza de Sydom actuará directamente. Istvaniana o no, los siervos del archienemigo deben ser derribados donde quiera que se encuentren en su credo personal.

Todos los Demás

En general, la mayoría de la nobleza cree inmediatamente que Zan fue asesinado, y el sospechoso más lógico en sus mentes es la Casa Maken, gracias a su larga y permanente vendetta. En función de su propia facción, probablemente manifiesten la culpabilidad o la inocencia de Maken, o si no apoyan a ninguna de las partes, mantendrán su opinión sobre el asunto en silencio, al menos en público. Siendo parte de la viperina cultura del feudo de Malfi, esperan sangre pronto, y es poco probable que se sientan decepcionados.

Para los miembros del Comercio presentes, la muerte y lo que está por venir probablemente constituyen una serie de shocks en curso, sobre todo para aquellos que no son de Malfi. Su ignorancia sobre lo mal que pueden ponerse las cosas rápidamente, podría resultar en la ruina de varias personas. Aquellos con suficiente ingenio y conocimiento entienden que si se van, la pérdida de prestigio que supondrá para sus organizaciones resultará desastrosa para sus intereses comerciales en Malfi, haciéndoles "presa fácil" para cualquier trato deshonroso, y sujeto de burla y escarnio insostenible. Les guste o no, están atrapados en el juego para subsistir.

El clero, por su parte, mezcla el temor por el futuro con el miedo por sus propias vidas. Los clérigos del Aleph, y la iglesia periférica en particular, no tienen experiencia en la política de poder de Malfi, muchos sospechan que las fuerzas oscuras están en movimiento una vez más en Malfi, a pesar de no haber pruebas que apoyen esta tesis. Irónicamente tienen razón.

Lo que Realmente Ocurrió

La conspiración, que Ensor ha realizado en nombre del engañoso Sydom, es la siguiente: En el momento que Zan recibió las insignias de su cargo, Ensor dio un paso tras la tarima hacia el refugio parcial de una estatua y activó un dispositivo al tiempo que sonaba un trueno. A esta señal, se activó una carga explosiva colocada sobre los soportes de la cúpula, volando una sección de la misma hacia el interior y provocando una lluvia de escombros. Al mismo tiempo, la señal activó un querubín especialmente preparado para matar, entre los que ungían a Zan. En la confusión, el querubín lo atacó por la espalda con un cuchillo monofilo oculto en su brazo, y le cortó la garganta antes de dispersarse con sus asustados compañeros.

El resultado pretendía hacer parecer, a primera vista, que los cristales caídos habían asesinado a Zan. Esta explicación, sin embargo, no resiste un escrutinio detallado. Los defectos obvios en este plan fueron por desgracia nublados en la mente de Ensor por las artes oscuras de Sydom. Ensor es, para Sydom, nada más que un peón; un catalizador para el trastorno que espera causar. Sydom confía en que el viejo y amargado clérigo sea atrapado a su debido tiempo, y pretende que la conspiración exponga al chivo expiatorio de su elección.

El Desafortunado Ensor

Ahora que la tarea de Ensor se ha completado, la niebla de hechicería que Sydom había colocado sobre su mente se disipa rápidamente, y la enormidad de lo que ha hecho y el peligro en que se encuentra ahora, se ciernen sobre él, así como la total indiferencia de Sydom sobre su destino. Ensor hace lo que puede para protegerse de la sospecha, incluyendo intentos de asesinato encubiertos por control remoto gracias a su dominio de los servidores del Aleph. Intenta destruir o dañar los registros, y culpa o soborna a subordinados, a pesar de que es probable que realice un torpe trabajo. Si siente que le tienen atrapado, se retirará a las catacumbas bajo el Aleph e intentará evitar su destino mientras pueda, en la oculta defensa del Tabernáculo (consulta El Tabernáculo en la página 243).

La Sangre Tendrá Sangre

Pasan tres días entre el asesinato de Zan en el Altar Mayor y su réquiem; tres días en los que los cuerpos comienzan a caer, de una forma u otra. Las preguntas son: ¿Está el Séquito por delante de este desarrollo? ¿Han evitado lo peor? ¿O son impotentes espectadores?

- **Etapa 1—Insulto:** El primer asesinato o ataque encubierto (intentos premeditados, palizas, secuestros, etc., todo es posible) puede ser llevado a cabo por un aliado (o posible aliado) de los Maken o los Belasco contra un miembro periférico del otro partido; ya sea un siervo, agente o un miembro del Comercio.
- **Etapa 2—Herida:** Si se permite que el ciclo de ataque y contraataque aumente, los asesinatos por acero, duelos forzados y veneno, estallan cada vez con más frecuencia y los objetivos elegidos escalan rápidamente. Los representantes más prominentes del Comercio y los nobles menores pueden ser objetivos (Sleer, Craythorne y Noventu son objetivos viables) y posibles testigos asesinados.
- **Etapa 3—Feudo de Sangre:** Si las muertes no se detienen en este punto, y varias figuras prominentes han sido asesinados, las leyes de la vendetta se descomponen. O bien Hector Maken ordenará un atentado contra la vida de Fafnir Belasco—muy poco probable que tenga éxito—o Belasco enviará una granada de plasma, integrada en una concubina alterada quirúrgicamente y sus recuerdos borrados, dentro de las cámaras de Maken—lo que probablemente resultará. Si cualquiera de estos ocurre, Sydom vence hasta cierto punto sin importar lo que ocurra ahora, ya que Malfi se dirige a una nueva guerra abierta de venganza.

Hay varias formas en las que el Séquito puede frenar la violencia. Las tres más probables se detallan aquí, aunque una mezcla de estas (y otras elaboradas por los Agentes del Trono) puede ser igual de eficaz.

La primera e inmediatamente, es obtener la cooperación directa de Maken y Belasco; conseguir que contengan a sus propios perros por un tiempo. Esto requiere un grado sutil de diplomacia, amenaza velada, y que el Séquito arriesgue su vida junto con su palabra. En el mejor caso, sin embargo, esto concede al Séquito un respiro, ya que hay actores operando más allá de las dos facciones, como Ensor y Sydom.

La segunda es imponer la paz del modo difícil, interviniendo violentamente en cualquier intento de asesinato o ataque, y convertir a los autores en un ejemplo con todo el peso de los Sagrados Ordos tras su sentencia. Esto puede contener la violencia un poco, pero no por completo. Los posibles aliados para esta acción pueden incluir al Coronel Tokar Bale y sus asistentes. Aunque son pocos, son veteranos en combate que valen varias veces su número, y lo más importante, pueden ser contratados. Una aliada más sutil, pero muy útil, es Lilith Rev. A pesar de ser de una casa menor, tiene excelentes recursos de inteligencia y está dispuesta a agradar, y puede ayudar al séquito a interceptar los ataques y señalar los posibles objetivos.

La tercera opción es dar solución a la muerte de Zan, demostrando la culpabilidad de Ensor, y el conocimiento de lo que le hizo a las facciones nobles, lo que frena la violencia, siempre que el ciclo de ataques y represalias no haya aumentado demasiado. Si en este punto se ha derramado demasiada sangre (final de la etapa dos o en la etapa tres), entonces la causa ya no importa. Si no se maneja con cuidado, esto puede causar al Séquito problemas con el Ministorum y el Venerable Cal, quienes piensan que ver el asunto como un cisma dentro de la iglesia es más perjudicial que una "simple" vendetta noble.

Detener el Comportamiento Malfiano

Cuando la violencia aumenta, puede que al Séquito le sorprenda que la muerte y violencia se acepten como parte del proceso, no sólo por los propios nobles, sino también por el clero Malfiano en el Aleph. Estos clérigos, a menos que sus miembros sean atrapados en el fuego cruzado o sus lugares sagrados sean invadidos o dañados, se conforman con dejar que los nobles se burlen, desprecien, agredan, e incluso se maten unos a otros por honor y venganza, es simplemente "el comportamiento Malfiano".

Sin embargo, hay dos personas dentro del Aleph que no están satisfechos con ver continuar este comportamiento Malfiano, y tienen el poder para hacer algo al respecto si son llamados: la Hermana Legada Vespaisia y el predicador Azed Husk. Ambos consideran esta matanza dentro de la casa del Dios-Emperador como una blasfemia que debe ser detenida, sin importar lo que diga la costumbre y la tradición local. Las hermanas de batalla de Vespaisia son superadas en número, y ellas custodian al Venerable Cal, pero si se puede llegar a un acuerdo, algunas de ellas pueden ser reasignadas a misiones de paz, patrullando los pasillos del Aleph y asistiendo al Séquito. Husk es un tigre diferente y más peligroso para coger por la cola. En el complejo exterior, cuenta con cerca de un centenar de fanáticos juramentados entre las multitudes, sus "peregrinos de gracia", como él los llama, faltos sólo en armas y autoridad para intervenir. Evitar que los fanáticos de Husk sean demasiado "entusiastas" podría resultar un problema, a menos que se maneje con cuidado, y él podría hacer demandas a cambio de su ayuda, ya sea de los Sagrados Ordos o del Venerable Cal.

Interferencia Istvaniana

Según lo malvado que se sienta el DJ, la Inquisidora Nephren puede interferir directamente. Nephren tiene acceso a su propio séquito, y es una luchadora competente por derecho propio. Puede acumular víctimas hasta que se la persuada a

dar marcha atrás. También puede ayudar a los Agentes del Trono, si el DJ lo desea, interviniendo en un momento crucial durante un combate, o si Sydom activa su sorpresa final.

La Táctica de Ensor

En cuanto pueda abandonar la investigación y hacer una reverencia adecuada al Venerable Cal tras asumir la autoridad eclesiástica sobre el Aleph, Ensor busca escabullirse y se mantiene en las catacumbas del complejo tanto como sea posible, abandonando su cámaras habituales y usando los diversos servidores como sus ojos. A medida que la violencia aumenta, utiliza la cobertura que esta le ofrece para intentar ocultar sus huellas, destruyendo las pruebas y testigos de sus crímenes.

En concreto, utiliza el Querubín para matar al Perdonador, Hull Morec, como posible testigo (consulta El Nervioso Perdonador en la página 232). Morec es despedazado en sus habitaciones, junto con su adepto escriba. El Séquito puede verlo extraño, ya que Morec no pertenecía a ninguna facción noble, y si lo encontraron antes, pueden recordar su historia, o conocerla de segunda mano al preguntar a otros. Además, una **Prueba Complicada (-10) de Medicae** revela que el mismo tipo de cuchilla que mató a Zan también mató al perdonador.

Malicia en la Oscuridad

Observando el sangriento evento desde el fondo está Rothber Sydom, el verdadero artífice de estos eventos. Sydom no interviene mientras se desarrolla el derramamiento de sangre, y si le abordan está dispuesto a prestar al Séquito cualquier ayuda que pueda. Si Ensor es detenido, su plan es desaparecer de la vista, tomar otra identidad y dejar evidencias para culpar a otro—al Archi-Confesor Eutalus. Sydom espera abrir una brecha aún más amplia en el corazón del Ministorum.

Si su plan no sale como desea, Sydom toma otras medidas. Puede ser porque el Séquito tenga éxito en detener o reducir el nivel de discordia, porque el Séquito sospeche que Ensor ha sido manipulado y el objetivo es el conflicto y el caos en sí mismo, o porque no creen en la "sencilla" respuesta provista para ellos. Aunque es muy paciente, si se le despoja de su diversión intentará desatar una carnicería final.

Sydom tiene varios de agentes inactivos en la reunión. Demonios cambiaformas que llegaron al Aleph disfrazados de mimos, estos sectarios están ligados a poderosos demonios Sadu'sen (consulta la página 246). Él les envía en secreto para provocar más violencia y represalias. Si se ve frustrado en sus planes para extender la discordia, organiza un ataque final (Consulta El Último Baile de Sydom en la página 245).

El Rastro de la Evidencia

Aparte de opiniones, culpa y conjeturas, a continuación se detalla un resumen de la evidencia física real que el Séquito puede encontrar. El DJ debe sentirse libre para expandir esto como sea necesario.

El Cuerpo: La garganta de Zan ha sido cortada con fuerza suficiente para casi seccionar el cuello, matándole en segundos. Un examen detallado de por alguien cualificado (un personaje con la habilidad Medicae, Indagar o la Habilidad Maestra relevante) revela que se hizo mediante un único corte, muy probablemente por la espalda y con un cuchillo monofilo. Por el ángulo y daño causado, simplemente es imposible que un cristal caído haya provocado esto.

La Cúpula Destrozada: Si el Séquito se acerca lo suficiente al marco de la cúpula destrozada (los depósitos del Aleph pueden proporcionar una plataforma gravitatoria si lo solicitan), un personaje con conocimiento de demoliciones o explosivos (la habilidad de Demolición, Competencia Tecnológica, o Maestría en Conocimiento Tecnológico) comprueba que unas pequeñas cargas explosivas fueron pegadas al bastidor y probablemente detonadas de forma remota. Su colocación también fue algo inferior a la óptima; y si hubiera sido mejor, toda la cúpula se habría venido abajo, y no solo una sección. Las preguntas sobre la señal deberían ser: ¿Quién la programó y activó? ¿Quién puso las cargas tan alto y cuándo?

Testigos: Dada la confusión creada deliberadamente y la distracción que rodea el asesinato—la tormenta, la explosión, la oscuridad y la caída del cristal—los presentes en la sala, un número que se extiende hasta cientos e incluye al Séquito, lo vieron todo y nada. Muchos vieron a Zan tambalearse y a los querubines a su alrededor en pánico, incluso algunos pueden decir que vieron el instante en que la sangre del clérigo bañó el templo, pero nadie tiene la respuesta.

Acceso: Antes de la ceremonia, el templo estaba en preparación y ocupado casi continuamente durante semanas por servicios religiosos. Literalmente, miles de celebrantes, peregrinos y clérigos han pasado por sus puertas, por no hablar de los siervos y servidores.

Motivo y Oportunidad: En la mayoría de escenarios de asesinato, un proceso de descarte por motivo y oportunidad elimina falsos sospechosos. Por desgracia, para el Séquito, aquí y ahora no se da ese caso. Hay literalmente docenas de facciones—eclesiásticas, nobles e incluso el Comercio—que podrían haber matado a Zan, y por su contratación habitual de espías y asesinos profesionales, tenían las herramientas para hacerlo si hubieran querido. Sin embargo un análisis exhaustivo de los acontecimientos apunta a un "trabajo interno", como la forma más eficaz de provocar la muerte de Zan.

La Pluma Delatora: Si los PJs necesitan un empujón extra en la dirección correcta durante sus investigaciones, se puede amueblar de forma sencilla con la colocación de una evidencia física, como una pluma de querubín, reforzada de bronce. Esta pluma se puede encontrar enredada en la piel de Zan, o en la sangre sobre el altar, o incluso en las vigas de la estructura del techo cerca de una carga sin detonar.

Pero ¿Y la Tormenta?: Si se la considera, es un indicio de que ocurre algo mucho más oscuro que el mero asesinato político. Las tormentas, aunque comunes, no pueden ser garantizadas o programadas, y sin embargo, ésta parece haber sido vital para el asesinato. ¿Cómo se logró esto? La respuesta, aunque lejos de ser evidente, es la hechicería de la secta de la Casa de Fieras.

Parte III: Causa y Consecuencia

"Todo lo que te han contado es una mentira."

–Máxima inquisitorial

Esta última parte de la aventura se centra en resolver asesinato de Zan, y exponer a los culpables. El resultado exacto de esta búsqueda de la verdad, cuánto descubre el Séquito, y cómo hacer frente a esos descubrimientos depende de ellos.

PERSIGUIENDO A ENSOR

Antes o después las pruebas del asesinato de Zan apuntan al Diacono Ensor; ya que esa es, de hecho, la intención. Los siguientes hechos podrían servir para condenarlo, aunque la mayoría son solo circunstanciales.

Ensor organizó y orquestó la ceremonia de investidura. Sólo él tenía pleno conocimiento de dónde y cuándo disparar la señal, así como el dominio del templo necesario para establecer las cargas explosivas.

Los testigos pueden haberle visto moverse lejos de la tarima justo antes de que la explosión derribara la cúpula.

Ensor ha sido ignorado para la promoción en la iglesia muchas veces, y aunque era el mayor clérigo en el Aleph, ni siquiera fue considerado por el Sínodo; un hecho que era conocido por haber protestado formalmente.

La evidencia apunta a que la muerte de Zan la llevó a cabo un Querubín. Como líder diácono, Ensor tiene pleno acceso a, y el control de, los servidores del templo Aleph. Data-registros relativos a los servidores ya han sido manipulados. Ensor tiene fácil acceso a ello.

El perdonador Hull Morec vio a Ensor actuar de forma extraña con dos querubines y ahora ha sido brutalmente asesinado.

Sin embargo, es el temor de Ensor a ser descubierto lo que provoca su destrucción final, y que levanta sospechas sobre él, tan pronto como cualquier investigación se acerca a él, se refugia en las catacumbas y no sale de nuevo, delatándolo.

EN LAS CATACUMBAS

Las catacumbas bajo el templo son un oscuro laberinto de pasillos y osarios interminables, almacenes, generadores, conductos de aire y cámaras en desuso profundamente enterradas en la meseta rocosa donde se asienta el templo Aleph. Si el séquito se dirige allí, su destino probablemente sea el tabernáculo de defensa, una cámara acorazada donde las defensas y servidores automatizados del Aleph se pueden controlar de forma remota. Para el Séquito, llegar a este lugar requiere de un guía y es probable que algo de mano de obra adicional para ayudarlos. ¿Qué tan difícil sea este camino, se deja en manos del DJ.

Por suerte para el Séquito, Ensor no tiene el control total del sistema, y si acuden al Venerable Cal con sus sospechas, puede usar el anillo de control maestro del archimandrita para paralizar el sistema de servidores, despojando a Ensor de gran parte de su protección. Cal también envía a Vespasia y el anillo con el Séquito para descender tras Ensor, permitiendo superar las numerosas puertas de seguridad y sistemas de defensa.

El Tabernáculo

El tabernáculo es un gran búnker de control a la que se accede a través de una puerta de seguridad blindada (Ver Ayuda de Juego 2 en la página 252). Si el se ha utilizado el control maestro, Ensor es defendido por su último recurso; un trío de arcoflagelantes despertado de tumbas olvidadas hace mucho, muy por debajo del tabernáculo del Aleph y esclavizados por sus ordenes. Si el DJ desea que los Arcoflagelantes entren en combate, puede encontrar su perfíl en la página 39 de **Discípulos de los Dioses Oscuros**.

Si no se ha utilizado el control maestro, el Séquito primero debe atravesar las puertas de seguridad (esto es una **Prueba Prolongada Difícil (–20)** de Seguridad o Maestría Actuando en las Sombras que requiere dos tiradas con éxito). Los Arcoflagelantes son reforzados por tres Querubines, de los

cuales uno ha sido el utilizado para asesinar a Zan. Añadir suficientes armas de fuego y servidores de combate adicionales dan al Séquito y sus aliados un reto muy serio. En cualquier caso, Ensor intenta esconderse, gimiendo, tras una consola durante la lucha, mientras ordena a los servidores atacar sin piedad.

Apresar a Ensor Vivo

Si se captura con vida, Ensor parece un hombre roto, muy diferente de la figura firme y pétrea que aparentaba ser hace pocos días. Él suplica la clemencia del Emperador, y de buena gana le dice al séquito lo que puede, sobre Sydom como su contacto, los detalles del crimen e incluso los extraños mimos, aunque personajes con conocimientos en la materia (cualquier personaje con Saber Prohibido (Psíquicos o Disformidad) o Maestría en Saber Prohibido) se da cuenta de que la mancha de la disformidad afecta a su juicio y sus recuerdos.

Si se cuestionan sus motivos, revela una profunda amargura acerca de ser continuamente ignorado para un cargo más alto, una sospecha paranoica del desprecio y desdén con el que lo tratan, y su opinión sobre los demás candidatos son retorcidas imitaciones de sí mismos. No está claro hasta qué punto estos eran los verdaderos sentimientos de Ensor y lo mucho que los han cambiado y aumentado las artes oscuras.

Con Ensor apresado y el asesinato de Zan resuelto, la etapa final de esta sangrienta aventura se juega sobre la base de lo que los PJs han hecho para llegar a este punto. Ahora depende del Séquito determinar el destino de Ensor y si administran ellos mismos el juicio en público o en privado, o si entregan al clérigo descarriado al Venerable Cal o incluso a Fafnir Belasco. Cada decisión tiene sus propias consideraciones políticas y consecuencias potenciales.

Si Ensor es Asesinado

Si Ensor muere sin ser interrogado, entonces muchos de sus secretos mueren con él. En particular, él no será capaz de contar al Séquito la historia completa de cómo se llevó a cabo el asesinato o sus propias motivaciones nublados para hacerlo. Sin embargo, un examen minucioso y detallado de los movimientos de Ensor los últimos días, y de los datos relativos a la logística de la ceremonia de investidura y su lista de invitados, pueden confirmar que él estaba "desaparecido" o fuera de contacto de sus funciones habituales para extenderse períodos.

Esto debería ser una **Prueba Prolongada Ordinaria (+10)** de Competencia Tecnológica, o Maestría Tecnológica. Pueden realizar una tirada cada diez minutos y se requieren un total de tres tiradas con éxito. También puede revelar que el grupo de Sydom no estuvo presente en ninguna lista de negocios o invitación legítima, salvo por artificio de Ensor.

Persiguiendo a Sydom

Apenas desciende el Séquito por las catacumbas tras Ensor, Sydom intenta desaparecer. Las propias acciones de Sydom, principalmente adivinación psíquica, sobornos a espías, y control mental mantienen ocupados al Séquito para este fin. Sydom deja las cámaras aparentando haberlas abandonado a toda prisa deliberadamente, con la evidencia de uno de los sacerdotes menores de Ensor muerto dentro de un armario (para consolidar su enlace a Ensor.) Una búsqueda a fondo en la habitación revela lo que parece ser una pista; un cristal de datos dañado que aparentemente ha sido tirado bajo la cama en la apresurada partida de Sydom. El cristal está fuertemente encriptado y requiere ser descifrado, ya sea por un miembro del Séquito (una **Prueba Prolongada Difícil (–10)** de Código, Saber Académico (Criptología) o Maestría Criptológica, que necesita cuatro tiradas con éxito) o enviándolo por mensajero a la Inquisidora Thoth, cuyos sabios pueden descifrarlo relativamente con poco esfuerzo. En el cristal hay un gran número de horarios de transportes futuros, manifiestos de embarque y códigos secretos de acceso, todo lo concerniente a transporte y peregrinación fuera de este mundo con el sello del registro central de la Colmena Tarsus en Scintilla (y, por extensión, quizá del Archi-Confesor Eutalus). Esto representa decenas de posibles rutas de escape fuera de Malfi, cualquiera de las cuales podría contener un asesino a la espera. Es poco probable que el Séquito pueda investigar todos ellos, aunque el DJ no debería impedir que lo intenten.

En realidad la iglesia Tarsista no está involucrada; esta información es simplemente una forma de aumentar aún más las sospechas sobre ellos y sería prudente que el Séquito trate esta prueba "accidental" con reservas.

¿Dónde está ahora? Aunque las pruebas apuntan a que Sydom huyó cuando la investigación llegó demasiado cerca, nada está más lejos de la verdad. En realidad, Sydom ha usado sus poderes mágicos para matar a un personaje menor de la aventura y asumir su identidad. El DJ debe seleccionar un único personaje menor 'con nombre' de entre los PNJ con los que el Séquito ya ha tenido contacto, a quien Sydom habrá asesinado y asumido su identidad. (Nota: no puede ser un personaje importante, ellos están simplemente demasiado protegidos, y es demasiado difícil suplantarlos con éxito.) A partir de ahora, Sydom intenta quedarse cerca para observar la conclusión de los asuntos e intervenir si cree que su plan ha sido frustrado.

¡El Verdadero Asesino es…!

Es muy posible que PJs hábiles y perspicaces se hayan percatado de la participación de Sydom (o por lo menos que hay algo muy extraño en él) más temprano de lo que está previsto, o que sean muy cautos en la lucha contra Ensor y pillen por sorpresa a los sectarios. En lugar de "estropear" del juego, el DJ debería recompensar esta perspicacia y también permitir que el Séquito se enfrente a Sydom en sus propios términos con las probabilidades a su favor. El DJ debe recordar, sin embargo, que incluso él solo, Sydom es un rival muy peligroso, lo que sin duda pronto aprenderán.

Posibles Resultados

Dependiendo de lo que descubra el Séquito y de cómo actúen, hay varios desenlaces para esta aventura, todos los cuales tienen sus propias consecuencias para que el DJ las considere.

Se descubre a Ensor como culpable, pero la violencia ya no puede detenerse: Esto constituye un éxito parcial para el Séquito. El culpable es purgado, pero las semillas de la guerra civil se han sembrado en Malfi.

Se descubre a Ensor como culpable, y la violencia ha sido detenida antes de pueda aumentar fuera de su control: Un éxito importante para el Séquito, el culpable ha sido castigado y el orden del Imperio se ha mantenido.

Se expone a Sydom como un agente de los Poderes de la Ruina: una victoria completa, lo que justifica cualquier resultado. El arraigo de estas poderosas influencias oscuras en el cuerpo político es la razón de que la Inquisición sea vital para la seguridad del Imperio. El Séquito ha demostrado su valía.

Se cree que Sydom no es más que un agente político: Lo sepan o no, el Séquito ha fallado en el primer deber de la Inquisición, con consecuencias potencialmente sangrientas para todo Malfi.

Ceremonias de Luto y Culpabilidad

Con la conspiración resuelta hasta cierto punto, al Séquito se le pide presentar sus conclusiones al Venerable Cal y los otros PNJs principales involucrados. Cómo reciben esto exactamente depende de quien aún sobreviva y de su actitud en función de lo que ha ocurrido antes de este punto, así como las acciones y la oratoria del Séquito, y su éxito global en esta aventura debe ser juzgado en parte por ello. Esto es, después de todo, una parte clave de la función de la Inquisición; no simplemente ejecutar al hereje sino mantener el orden y la estructura del propio Imperio, pero hacerlo cuando realmente importa.

Si logran convencer a los grupos principales de la verdad como ellos la ven, entonces el asunto está resuelto (en lo que respecta a los registros oficiales al menos). Los conflictos se desvanecen casi de inmediato, y todos son invitados, "en espíritu de luto y reconciliación pacífica" a un réquiem en masa por el fallecido Zan, "todos pueden seguir su camino en paz." Si es Sydom expuesto o destruido, esto es el fin del asunto. Si escapa con vida aún puede ocurrir algo mucho peor (ver El Último Baile de Sydom en la página 245).

Demasiada Sangre

Si los conflictos avanzan hasta la tercera fase, como ilustra "La Sangre Tendrá Sangre" en la página 240, excepto la iglesia, nadie se preocupa por la verdad. Las facciones toman la reunión como terreno neutral donde lanzar insultos y amenazas contra otros—e incluso al Séquito si los miembros discuten sus arraigados odios—o intentan distorsionar los hallazgos del Séquito en su propio beneficio. La carta de triunfo en este punto es Sydom. Si el Séquito demuestra que no era un mero agente o asesino, sino un siervo de los Poderes de la Ruina, dan incluso a las Casas Maken y Belasco una pausa de reflexión, ya que nadie quiere ser tomado por estúpido, sobre todo por los Dioses Oscuros.

Acusando la Culpabilidad

Si la verdadera naturaleza de Sydom no ha sido revelada, entonces, ¿quién tiene la culpa? Corresponde al séquito decidir basándose en sus descubrimientos y sus sospechas.

Si intentan culpar a una gran casa o facción de la iglesia, o tan solo proyectar la sombra de la sospecha sobre ellos, en la más amplia campaña del DJ, esto debería tener sus propias consecuencias que se dejan a criterio del DJ. Es probable que, independientemente de lo que se trate, el Séquito se forje un enemigo terrible al hacerlo.

¿La Victoria de Sydom?

Si Sydom no ha sido expuesto como lo que realmente es, pueden ocurrir dos desenlaces. El primero es que la anarquía y el conflicto se extiendan más allá de los muros del Aleph y todo lo que la Casa de Fieras ha planeado se cumpla. Dos grandes casas se enfrentan y pronto, encenderán un fuego que arderá durante años y debilitará la estabilidad de Malfi. Además, la Iglesia Imperial de Malfi se debilita aún más y debido a los rumores dañinos e irrespetuosos, influencias corrosivas que ayudarán al floreciente culto en el futuro. Por si fuera poco, la Inquisición ha sido burlada.

En este caso no hay nada más que Sydom necesite hacer, él puede retirarse ante sus narices, con su tarea completa. Sin embargo, el DJ puede hacer que lleve a cabo un último acto de barbarie o terror oculto sólo para que el Séquito sepa (sobre todo después de que el asunto se haya 'resuelto') que les han tomado por tontos. Si no, el DJ debería dejar esto en secreto hasta más tarde en la aventura, donde las consecuencias de sus acciones pasadas pueden sembrar una cosecha amarga para el Séquito.

RECOMPENSAS

La Vigilia Roja es una aventura difícil, y por llevarla a buen termino, el DJ debería conceder entre 500-750 xp por sesión de juego (dependiendo de la actuación de los Agentes del Trono). Las ideas audaces, heroicidades sangrientas, y planes astutos también deben ser recompensados con un mayor bono a los xp entre 100-200 xp. Además, se debe conceder el mismo bono a los xp a todo el grupo si el culpable fue identificado desde el principio, y otra vez si se evitó una guerra sin cuartel.

ASUNTOS DE IGLESIA Y ESTADO

Los eventos en el Aleph tienen consecuencias a largo plazo independientemente de su conclusión; consecuencias de las cuales los PJ son, en gran parte, responsables. Muchas de las casas nobles e intereses comerciales dados durante el asesinato del Prelado Zan pueden haber sido debilitados, o incluso eliminados. Otros surgieron demostrando su poder y voluntad de defenderse. Cada uno de ellos tiene algún motivo para agradecer o despreciar al Séquito. El Ministorum Malfiano se ha debilitado o quizás incitado a despertar su fuerza, y aún queda la pregunta de quién será el próximo Archimandrita del Aleph a raíz de la muerte de Zan, un asunto que, dado los problemas recientes, se considera aún más importante que antes para la élite religiosa del sector.

Si la muerte del Prelado Llorens Zan y la conspiración y la discordia en el Aleph son una piedra lanzada en aguas oscuras, las ondas causadas por su impacto siguen viajando, y para el Ministorum, Malfi, los Santo Ordos y el Séquito, sus efectos futuros aún no se han revelado.

Opcional: El Último Baile de Sydom

Si el Séquito ha tenido éxito en detener el conflicto y la disputa y ha frustrado el complot de Sydom, y el DJ desea una conclusión más brutal, la locura de Sydom y la malicia surgida de la disformidad no permitirá que el todo termine así. Él busca un último derramamiento de sangre desesperado por resolver el asunto.

El Séquito y una congregación muy reducida están invitados a una misa de réquiem por el fallecido Llorens Zan, donde, a menos que haya sido expuesto o detenido, pueden ser atacado por Sydom y sus agentes oscuros. Si este es el caso, el DJ debe crear un sentimiento de aprensión antes de la ceremonia en el altar mayor, así como de recuerdo triste y sombría reflexión, señalando el atuendo de luto con capucha del clero y la disgustada asistencia de la nobleza y el Comercio. Notablemente, ni la Inquisidora Nephren, Héctor Maken ni Fafnir Belasco (en caso de que viva) asisten, ya se han marchado.

Sydom no pierde el tiempo antes de atacar una vez la ceremonia está en marcha. No hay drama orquestado, declaraciones de regocijo o diatribas acerca de la supremacía del Caos, sólo sangre y muerte. Dispersos entre la congregación hay media docena de sus agentes semihumanos, los mimos silenciosos ahora disfrazados de clérigos, que cometen suicidio ritual en el momento justo, destripándose a sí mismos con sus propias manos para desatar el mal en su interior. Los Demonios Sadu'sen (ver la sección PNJs y Antagonistas) surgen entre la congregación al azar, matando y haciendo aparecer más horrores del más allá. Sydom dispone de su identidad robada para utilizar la confusión para realizar sus verdaderos objetivos. El primero en la lista es el Venerable Cal, seguido por el propio Séquito. Con su verdadero ser revelado, Sydom estalla, matando y disfrutando de la destrucción hasta que sea detenido, expulsado o asesine a todos en el templo del Altar Mayor antes de saquearlo y profanarlo. Sólo su muerte evitará que esto suceda.

DJ: Dirigiendo el Ataque

El ataque de Sydom debe ser retratado como, sangriento anárquico, llena de gritos y de civiles aterrorizados, con estallidos de sangre, descargas de llamas negras y disparos caóticos por todos lados. No es necesario representar esta batalla con todo detalle, sólo la parte en la que el Séquito se involucre, y el quid de la cuestión es enfrentarse y derrotar a Sydom antes de que pueda arrasar el lugar, una tarea que probablemente solo el Séquito sea capaz de lograr.

PNJs y Antagonistas

Aquí se presentan algunos PNJ's y antagonistas útiles para usar durante La Vigilia Roja. Por razones de espacio, las referencias a páginas de descripción se han escrito en el texto en lugar de en cada personaje individual.

La situación del Aleph involucra a un gran número de personas, sean asistentes, civiles, sirvientes o sacerdotes, la mayoría de los cuales es poco probable que se relacionen con el Séquito de forma personal, y pueden ser hábilmente presentados por algunos de los PNJs nombrados en el Libro Básico de **Dark Heresy**, con alguna alteración del DJ.

Los asistentes pueden ser representados por el Magnate Mercantil (página 339), Noble Licencioso (página 341) y Reincidente (página 342), pero si dispones del suplemento **Destinos Inciertos** puedes utilizar los PNJs nobles adicionales y sus sirvientes mostrados allí para añadir algo de variedad.

El clero puede ser representado por el Predicador del Ministorum (página 342).

Sirvientes, escoltas, y otros pueden ser representados por el Agente de la Ley (página 336), Artista (página 337), Ciudadano (página 339) y Escriba (página 339), y los guardaespaldas más hábiles por el Cazarrecompensas (página 338).

Es importante tener en cuenta que los perfiles de los PNJ no están sujetos a las mismas reglas que los PJ.

EL CLERO Y SUS SIRVIENTES

Prelado Llorens Zan

Perfil del Prelado Llorens Zan								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	Vol	Em
23	30	25	30	29	40	40	37	39

Movimiento: 2/4/8/16 **Heridas:** 13
Habilidades: Carisma +20, Hablar Idioma (Gótico Clásico, Gótico Vulgar), Leer/Escribir +10, Oficio (Copista, Artista), Perspicacia, Saber Académico (Arcaico, Credo Imperial, Filosofía, Heráldica, Historia Malfiana, Leyendas) +10, Saber Popular (Administratum, Imperio, Credo Imperial) +10, Saber Prohibido (Sectas, Herejía), Tasar.
Talentos: Protocolo (Ministorum Malfiano).
Blindaje: Chaleco de Malla Alienígena oculto (Cuerpo 4).
Armas: Ninguna.
Equipo: Túnicas de alta calidad de la Eclesiarquía, antiguo chrono de bolsillo y cadena enjoyada, plataforma con el sello familiar, vocotransmisor personal, reliquias de devoción.

Diacono Ensor

Perfil del Diacono Ensor								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	Vol	Em
35	20	33	40	30	32	38	40	22

Movimiento: 3/6/9/18 **Heridas:** 13
Habilidades: Carisma, Engañar +10, Hablar Idioma (Gótico Clásico, Gótico Vulgar), Intimidar +10, Leer/Escribir +10, Perspicacia, Saber Académico (Credo Imperial, Historia Malfiana) +10, Saber Popular (Credo Imperial, Tecnologías) +10.
Talentos: Autoritario, Coraje, Entrenamiento con Armas C/C (Primitivas, Sierra).
Armas: Ninguna. Si le enfrentan en el tabernáculo irá armado con una Alabarda Sierra (2d5+5 A; Pen 2; Aparatosa, Desgarradora).
Equipo: Túnicas pesadas con capucha, varias llaves, claves de acceso y elementos de devoción.
Embrujado: Ensor ha sido atrapado en red de La Casa de Fieras, y la verdad está enterrada profundamente en su interior, cualquier intento de sondear su mente psíquicamente resultará extremadamente difícil (+30 al bono para resistirse).

Archi-Confesor Eutalus

Perfil del Archi-Confesor Eutalus								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	Vol	Em
22	26	30	30	34	43	38	38	41

Movimiento: 3/6/9/18 **Heridas:** 12
Habilidades: Carisma +10, Código (Corte de Cancillería, Corte de Escintila, Iglesia Tarsista) +10, Engañar +10, Escrutinio +10, Hablar Idioma (Gótico Clásico, Gótico Vulgar), Leer/Escribir +10, Lógica, Mando +10, Negociar +10, Oficio (Jurista de la Iglesia/Confesor) +10, Perspicacia +10, Saber Académico (Credo Imperial, Eclesiarquía, Juicio) +10, Saber Popular (Administratum, Credo Imperial, Imperio) +20, Seguridad, Tasar +10.
Talentos: Autoritario, Entrenamiento con Pistolas (Láser), Impávido, Orador Experto, Paranoia, Protocolo (Eclesiarquía, Nobleza de Escintila).
Blindaje: Rosarius.
Armas: Pistola Láser Compacta oculta (15m; T/–/–; 1d10+1 E; Pen 0; Car 15; Rec Completa; Fiable).
Equipo: Túnicas de la Eclesiarquía, Báculo de la Oficina, libro de oraciones, anillo del sello familiar, códigos de acceso (Ministorum, Iglesia Tarsista), cartas de patente y envíos, vocotransmisor cifrado de largo alcance, relicario personal, autopluma, petaca de amasec de calidad.

El Venerable Cal

Perfil del Venerable Cal								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	Vol	Em
05	22	30	12	12	49	39	(8) 40	40

Movimiento: 3/6/9/18 **Heridas:** 11
Habilidades: Carisma, Código (Iglesia Malfiana), Disfraz +10, Engañar +10, Esconderse, Hablar Idioma (Gótico Clásico, Gótico Vulgar), Interrogar, Intimidar +10, Leer/Escribir +10, Lengua Secreta (Eclesiarquía) +20, Mando +10, Perspicacia, Saber Académico (Credo Imperial) +20, Saber Popular (Credo Imperial, Imperio), Saber Prohibido (Sectas, Herejía).
Rasgos: Voluntad Antinatural (x2), además su silla de apoyo le proporciona el talento Estabilizadores Sanguíneos y soporte de vida completo.
Talentos de Prestigio: Liderazgo Heroico.
Talentos: Cavidad Oculta, Entrenamiento con Armas C/C (Primitivas), Fe Inquebrantable, Fe Pura, Odio (Herejes), Orador Experto, Paranoia, Protocolo (Eclesiarquía), Purgar al Impuro, Resistencia al Miedo, Sueño Ligero.
Blindaje: El trono de apoyo de Cal proporciona 5 PB a sus piernas y a cualquier ataque por la espalda. Además, contiene un Rosarius (consulta la página 145).
Armas: El trono está vinculado a un Cañón Psíquico Malleus oculto (120m; T/–/5; 2d10+5 X; Pen 5; Car 40; Rec 3 Completas, Consagrada, Desgarradora, Fiable).
Equipo: Artículos de ofrenda, libro de oraciones personal, disruptor psíquico.

Hermana Legada Vespaisia

Perfil de la Hermana Legada Vespaisia								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	Vol	Em
51	48	40	45	38	35	30	48	28

Movimiento: 3/6/9/18 **Heridas:** 22
Habilidades: Actuar (Cantar), Buscar, Escrutinio, Hablar Idioma (Gótico Vulgar, Gótico Clásico), Interrogar, Intimidar, Leer/Escribir, Mando +20, Medicae, Perspicacia +10, Saber Popular (Credo Imperial, Imperio, Guerra) +10, Saber Prohibido (Herejía, Mutantes), Trepar.
Talentos: Disciplina Férrea, Entrenamiento con Armas Básicas (Bólter, Láser, PS), Entrenamiento con Armas C/C (Conmoción, Energía, Primitivas, Sierra), Entrenamiento con Pistolas (Bólter, Láser, PS), Fe Inquebrantable, Fe Pura†, La Cólera de los Justos, Maestro de Esgrima, Nervios de Acero, Odio (Demonios, Herejes), Resistencia al Miedo, Tocado por el Destino (2).
†Consulta el Manual Del Inquisidor para más información.
Blindaje: Servoarmadura ligera del Adepta Sororitas (Todas 7).
Armas: Bólter Godwyn-De'az (90m; T/–/–; 1d10+5 X; Pen 4; Car 20; Rec Completa, Desgarradora), Cuchillo Monofilo (1d5+5 A; Pen 2), Espada de Energía (1d10+8 E; Pen 6; Campo de Energía, Equilibrada).
Equipo: Mini-vocotransmisor, respirador, visor fotosensible, dos cargadores de munición bólter de repuesto, un cargador de munición bólter bendita.

Adepta Sororitas, Guardia de Honor

Perfil de la Guardia de Honor								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	Vol	Em
38	45	40	45	36	30	35	40	18

Movimiento: 3/6/9/18 **Heridas:** 15
Habilidades: Actuar (Cantar), Buscar, Escrutinio, Hablar Idioma (Gótico Vulgar, Gótico Clásico), Leer/Escribir, Interrogar, Intimidar, Medicae, Perspicacia, Saber Popular (Credo Imperial, Imperio, Guerra), Trepar.
Talentos: Entrenamiento con Armas Básicas (Bólter, Láser, PS), Entrenamiento con Armas C/C (Conmoción, Primitivas, Sierra), Entrenamiento con Pistolas (Bólter, Láser, PS), Fe Inquebrantable, Nervios de Acero, Resistencia al Miedo.
Blindaje: Servoarmadura ligera del Adepta Sororitas (Todas 7).
Armas: Bólter Godwyn-De'az (90m; T/–/–; 1d10+5 X; Pen 4; Car 20; Rec Completa, Desgarradora), Cuchillo Monofilo (1d5+5 A; Pen 2).
Equipo: Mini-vocotransmisor, respirador, visor fotosensible, tres cargadores de munición bólter de repuesto.

Querubín Asesino

Perfil del Querubín Asesino								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	Vol	Em
30	10	16	20	30	18	27	30	10

Movimiento: 3/6/9/18 **Heridas:** 5
Habilidades: Esconderse +10, Movimiento Silencioso +10, Perspicacia +10.
Talentos: Dotado (Esconderse), Entrenamiento con Armas C/C (Primitivas).
Rasgos: Criatura del Más Allá, Instinto Programado, Máquina (1), Tamaño (Menudo), Visión en la Oscuridad, Volador 5.
Blindaje (Máquina): Todas las localizaciones 1.
Armas: Cuchillo monofilo retráctil (1d5+1 A; Pen 2).
Equipo: Nada.

LAS CASAS NOBLES

Gran Regente Fafnir Belasco

Un poderoso y peligroso noble, es gracias a su apoyo que Zan se ha hecho Archimandrita, a pesar de a la enemistad de los rivales políticos de su casa.

Perfil del Gran Regente Fafnir Velasco								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	Vol	Em
37	43	33	40	38	60	51	45	37

Movimiento: 3/6/9/18 **Heridas:** 17
Habilidades Maestras: Maestría en Saber Popular, Maestría Académica, Maestría Comercial, Maestría Criptológica.
Habilidades: Aguante, Carisma, Charlatanería, Engañar +20, Escrutinio +10, Esquivar, Hablar Idioma (Gótico Clásico, Gótico Vulgar, Jerga Bélica, Malfiano Arcaico) +10, Jugar +10, Leer/Escribir +10, Mando +10, Perspicacia +10, Saber Prohibido (Herejía, Sectas, Xenos).
Rasgos: Tocado por el Destino (3), Voluntad Antinatural (x2).
Talentos: Coraje, Entrenamiento con Armas C/C (Energía, Primitivas), Entrenamiento con Arma Exótica (Pistola de Agujas), Entrenamiento con Pistolas (Bólter, Láser, PS), Estabilizadores Sanguíneos, Impávido.
Blindaje: Abrigo de tejido alienígena (Brazos 4, Cuerpo 4, Piernas 3).
Armas: Pistola de agujas de diseño personal (25m; T/–/–; 1d10+2 A; Pen 4; Car 8; Rec Completa; Precisa, Tóxica), Láser de Duelo Khayer-Addin (30m; T/–/–; 1d10+4 E; Pen 4; Car 1; Rec Completa; Desgarradora, Precisa), Espada de Energía "Viperina" (1d10+4 E; Pen 6; Campo de Energía).
Equipo: Ropas caras y joyas, sistema respiratorio biónico, claves de acceso (Maestra-Casa Belasco, Liga de Nobleza), vocotransmisor personal cifrado, Receptáculo de Anulación modelo Lathe, 3 cargadores extra para el láser de duelo.

Guardias de la Casa Velasco

Perfil de los Guardias de la Casa Velasco								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	Vol	Em
38	42	45	40	35	28	35	35	26

Movimiento: 3/6/9/18 **Heridas:** 12
Habilidades: Aguante +10, Competencia Tecnológica, Engañar, Escrutinio +10, Esquivar, Hablar Idioma (Gótico Vulgar), Indagar, Interrogar, Intimidar +10, Jugar, Leer/Escribir, Oficio (Guardaespaldas), Perspicacia +10, Saber Popular (Imperio, Tecnologías), Supervivencia.
Talentos: Desarmar, Entrenamiento con Armas Básicas (Bólter, Láser, PS), Entrenamiento con Armas C/C (Energía, Primitivas, Sierra), Entrenamiento con Pistolas (Bólter, Láser, Plasma, PS), Impávido, Nervios de Acero.
Blindaje: Caparazón y malla (Cabeza 4, Brazos 3, Cuerpo 5, Piernas 4).
Armas: Pistola bólter (30m; T/2/–; 1d10+5 X; Pen 4; Car 12; Rec Completa), espada sierra (1d10+6† A; Pen 2; Desgarradora).
†Incluye el Bonificador de Fuerza.
Equipo: Respirador, visor fotosensible, mini-vocotransmisor personal cifrado, 3 cargadores de bólter extra.

El Honorable Hector Maken

Perfil del Honorable Hector Maken								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	Vol	Em
14	20	30	30	30	28	22	37	31

Movimiento: 3/6/9/18 **Heridas:** 10
Habilidades: Aguante +20, Carisma, Charlatanería, Engañar +10, Hablar Idioma (Gótico Clásico, Gótico Vulgar), Jugar, Leer/Escribir, Saber Académico (Heráldica, Historia Malfiana, Imperio), Saber Popular (Imperio), Trucos de Manos.
Talentos: Impávido.
Armas: Ninguna.
Equipo: Ropa vanidosa y joyas, claves de acceso (Casa Maken, Liga de Nobleza), vocotransmisor personal cifrado, control remoto para Garras Blancas (oculto como un brazalete).

Sira Rabbas Jenet

Perfil de Sira Rabbas Jenet								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	Vol	Em
45	45	35	40	41	27	22	40	25

Movimiento: 4/8/12/24 **Heridas:** 15
Habilidades: Conducir (Vehículo Terrestre), Esconderse, Esquivar, Hablar Idioma (Gótico Clásico, Gótico Vulgar), Indagar, Interrogar, Intimidar +10, Jugar, Movimiento Silencioso, Perspicacia +10, Rastrear, Saber Académico (Heráldica), Saber Popular (Imperio), Seguimiento, Seguridad.
Talentos: Desarmar, Disparo en Movimiento, Entrenamiento con Armas Básicas (Láser, PS), Entrenamiento con Armas C/C (Conmoción, Primitivas, Sierra), Entrenamiento con Pistolas (Bólter, Láser, Plasma, PS), Impávido, Mandíbula de hierro, Nervios de Acero.
Blindaje: Caparazón y malla ligera, decorativa (Brazos 3, Cuerpo 5, Piernas 2).
Armas: Pistola de plasma compacta (15m; 1d10+5 E; T/–/–; Pen 6; Car 6; Rec 4 Completas; Recarga, Sobrecalentamiento).
Equipo: Ropa de buena calidad, banda con librea, claves de acceso (Menor-Casa Maken), 50 Tronos, vocotransmisor personal cifrado, petaca con Vino de Quaddis - Reserva de la Aflicción.

Garras Blancas

Dos de estos ciber-felinos enjoyados custodian las estancias privadas de Maken y lo escoltan a los actos públicos mientras sea posible.

Perfil de los Garras Blancas								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	Vol	Em
40	10	50	50	38	20	40	30	10

Movimiento: 6/12/18/36 **Heridas:** 20
Habilidades: Esconderse, Movimiento Silencioso +20, Perspicacia +10, Rastrear +20.
Talentos: Coraje, Dotado (Esconderse), Entrenamiento con Armas C/C (Primitivas).
Rasgos: Carga Brutal, Cuadrúpedo, Máquina (4), Placas Blindadas, Visión en la Oscuridad.
Blindaje (Máquina): Todas 6.
Armas: Garras de marfil de kraken (2d5+7 A; Pen 3; Desgarradora).
Equipo: Sistemas de transmisión implantados, visor fotosensible, filtros nasales e inyector de drogas con tres dosis de Frenzonia y dos de Estimulante (controlados a distancia).

EL COMERCIO

Dama Cheska Duquesne (Inquisidora Heleyna Nephren)

Perfil de la Dama Cheska Duquesne								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	Vol	Em
50	48	32	37	34	51	48	57	41

Movimiento: 3/6/9/18 **Heridas:** 17
Influencia: 42
Habilidades Maestras: Maestría en Investigación, Maestría en Saber Prohibido.
Habilidades: Código (Ocultismo), Código (Acólito, Adeptus Arbites), Hablar Idioma (Gótico Clásico, Gótico Vulgar) +20, Inquisición, Leer/Escribir +20, Lengua Secreta (Acólito, Jerga de Volg, Nephren, Oscuridad Cornuda), Multitud Pálida, Nephren) +10, Oficio (Mercader) +10, Perspicacia +10, Saber Académico (Arcaico, Filosofía, Ocultismo), Saber Académico (Burocracia, Juicio) +10, Saber Popular (Adeptus Arbites, Bajos Fondos), Saber Popular (Credo Imperial, Eclesiarquía) +10, Saber Popular (Administratum, Imperio) +20.
Rasgos: La Convicción es la Fuerza, Voluntad Indomable de la Inquisición.
Talentos de Prestigio: Intelecto Condicionado.
Talentos: Alma Oscura, Armadura de Desprecio, Coraje, Entrenamiento con Armas Básicas (Bólter, Láser, PS), Odio (Demonios, Psíquicos), Revolucionario, Tocado por el Destino (2).
Blindaje: Malla elástica oculta con protecciones Hexagrámicas (Cuerpo 3, Brazos 1, Piernas 1), generador de Campo Reflector oculto en un collar (desactivado hasta necesitarlo).
Armas: P. de Agujas Digital (10m; T/–/–; 1d10 A; Pen 2; Car 3; Rec Especial; Precisa, Tóxica), Lanzallamas Digital (5m; T/–/–; 1d10+4 E; Pen 3; Car 1; Rec Especial; Lanzallamas), Estilete forjado en Lathe (1d5+4† A; Pen 4; Equilibrada, +10 a Pruebas de HA). Puede tener acceso a casi cualquier arma.
†Incluye el Bonificador de Fuerza.
Equipo: Atuendo lujoso, placa de datos, Insignia Inquisitorial (oculta), anillo con claves de acceso (Comercio), 2 pizcas de Polvo de la Noche, disruptor psíquico implantado, inyector con dos dosis de antitoxinas y dos de estimulante.

Representante del Comercio

(adecuado para el Vicecanciller Jaqele Sleer y otros)

Perfil del Representante del Comercio								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	Vol	Em
25	30	35	35	30	33	40	35	40

Movimiento: 3/6/9/18 **Heridas:** 12
Habilidades: Aguante, Carisma +10, Engañar +10, Escrutinio +10, Hablar Idioma (Gótico Vulgar, Gótico Clásico, Jerga del Comercio), Intimidar, Leer/Escribir, Mando, Negociar +10, Perspicacia, Saber Popular (Negocios, Imperio, Sub-Sector Malfiano), Seguridad, Tasar +10.
Talentos: Entrenamiento con Armas Básicas (Láser, PS), Entrenamiento con Armas C/C (Primitivas), Entrenamiento con Pistolas (Láser, PS).
Blindaje: Chaleco de Malla oculto (Cuerpo 4).
Armas: Pistola láser compacta (15m, T/–/–; 1d10+1 E; Car 15; Rec Completa; Fiable), Espada monofilo (1d10+3 A; Pen 2; Equilibrada).
Equipo: Ropa cara con libreas, vocotransmisor personal cifrado, sello del comerciante o familia noble, placa de datos, 3d10 tronos.

LOS PODERES DE LA RUINA

Maestro Rothber Sydom

Perfil del Maestro Robert Sydom								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	Vol	Em
55	38	40	(15) 51	42	38	42	(8) 38	50

Movimiento: 4/8/12/24 **Heridas:** 37
Habilidades Maestras: Maestría en Observación, Maestría en Saber Prohibido.
Habilidades: Actuar +10, Aguante, Charlatanería, Código (Comercio, Ocultismo), Engañar +20, Hablar Idioma (Gótico Clásico, Gótico Vulgar, Jerga del Vacío), Intimidar +10, Invocación +10, Lengua Secreta (Casa de Fieras) +10, Mando +10, Oficio (Adivino, Esclavista, Mercader), Psiniscencia +20, Saber popular (Comercio, Credo Imperial, Imperio).
Talentos: Artes Sublimes, Entrenamiento con Armas C/C (Primitivas), Entrenamiento con Pistolas (PS), Favorecido por la Disformidad, Hechicero, Hechicero Maestro (Psy 4), Predicción, Reflejos Rápidos, Resistencia a (Enfermedades, Poderes Psíquicos, Venenos), Tocado por el Destino (3).
Rasgos: Criatura del Más Allá, Pacto Demoníaco, Resistencia Antinatural (x3), Voluntad Antinatural (x3).
Rasgos Especiales
Tras la Carne: Superando una **Prueba Moderada (+0) de Voluntad**, Sydom podrá utilizar el Arcano "Máscara de Carne" o duplicar (a voluntad) los efectos de una única mutación física de la lista de mutaciones menores o mayores que aparece en **Dark Heresy**. Esta habilidad requiere de una acción completa y no requiere ninguna tirada de poder. Este efecto dura hasta que decida cancelarlo o tomar otra forma.
Toque de la Disformidad: El toque de Sydom está imbuido con el poder retorcido de la disformidad. Puede esculpir la carne como arcilla húmeda y rasgar el metal más resistente como quien aparta una telaraña. Usar este poder puede convertirlo en un combatiente terriblemente eficaz, enterrando sus propias manos en el cuerpo de sus enemigos.
Maestría del Destino: Favorecido por las retorcidas madejas del destino, Sydom percibe la enmaraña red de posibilidades y la superficie de lo que los humanos llaman realidad como lo frágil y mutable que es en realidad. Un maestro de La Casa de Fieras puede repetir una sola prueba de habilidad o daño fallidos por asalto y puede utilizar el equivalente del Poder Psíquico Visión del Alma a voluntad como una habilidad innata.
Rituales Siniestros: Sydom conoce muchos rituales oscuros y horribles, y posee el Talento **Brujería**†.
Arcana Menor: Debilitar Velo (9), Detectar Vida (7), Revelar la Verdad (13), Ruido de Fondo (10), Salto Espacial (13), Susurros de la Disformidad (13), Tiempo Difuso (15), Toque Dementador (13).
Arcana Mayor: Augurio Personal (16), Carne de Acero (20), Compulsión (21), Descarga Infernal (22), Distorsión Temporal (20), Exploración Mental (25), más los que decida añadir el DJ.
†Ver Discípulos de los Dioses Oscuros para más detalles.
Blindaje: Ninguno.
Armas: Toque de la Disformidad (2d10+4†† A; Arma de Disformidad).
††Incluye el Bonificador de Fuerza.
Equipo: Ropa de mercader de calidad decente, varias placas de datos, autopluma.

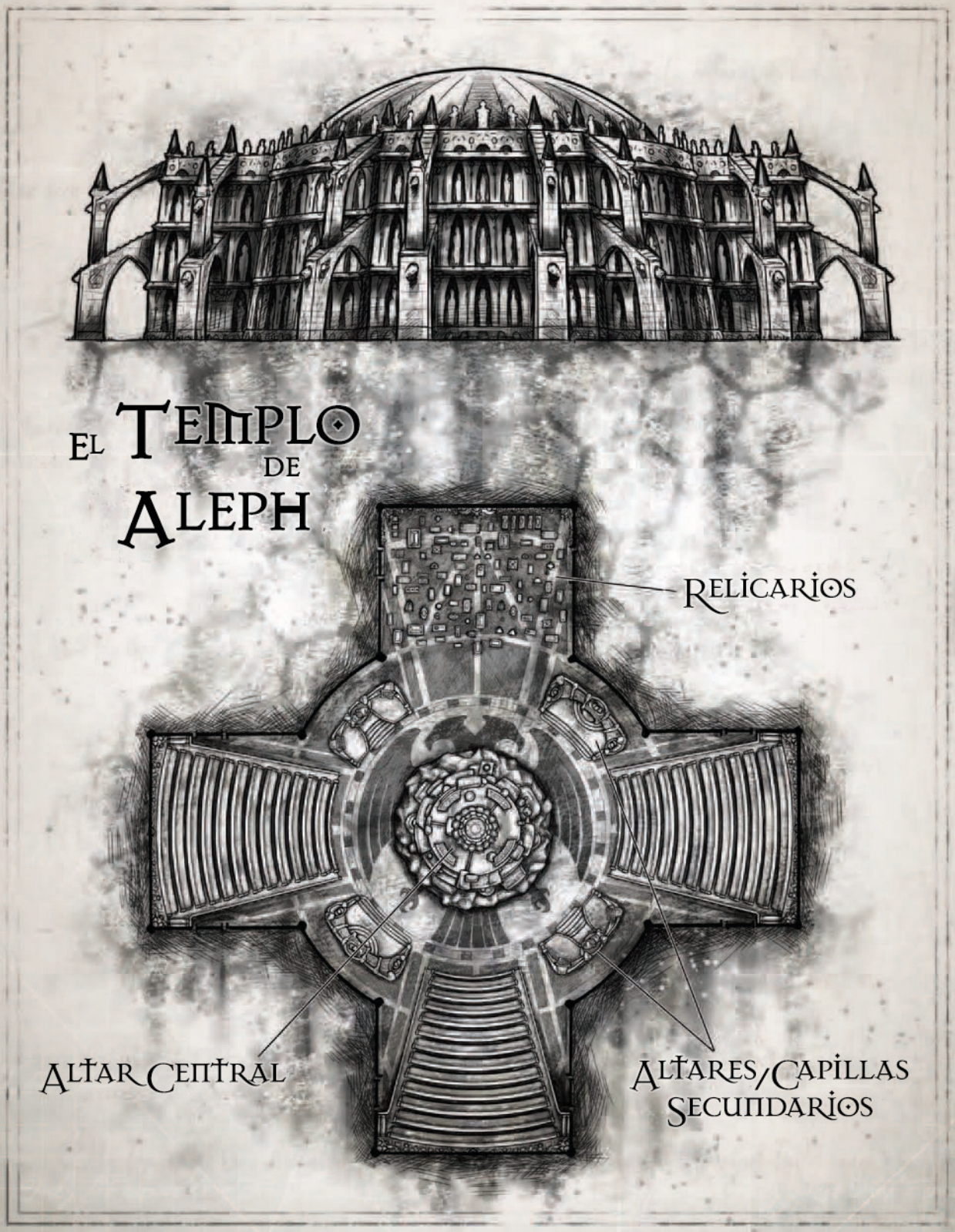
Demonios Sadu'sen

Son cambiaformas demoníacos cuyo aspecto real es una columna humeante de carne retorcida e incandescente cubierta por brillantes ojos funestos y fauces con colmillos que gotean fuego. En su apariencia humana parecen extrañamente tranquilos y solo hablan de mala gana, pero aparte de eso parecen 'normales'.

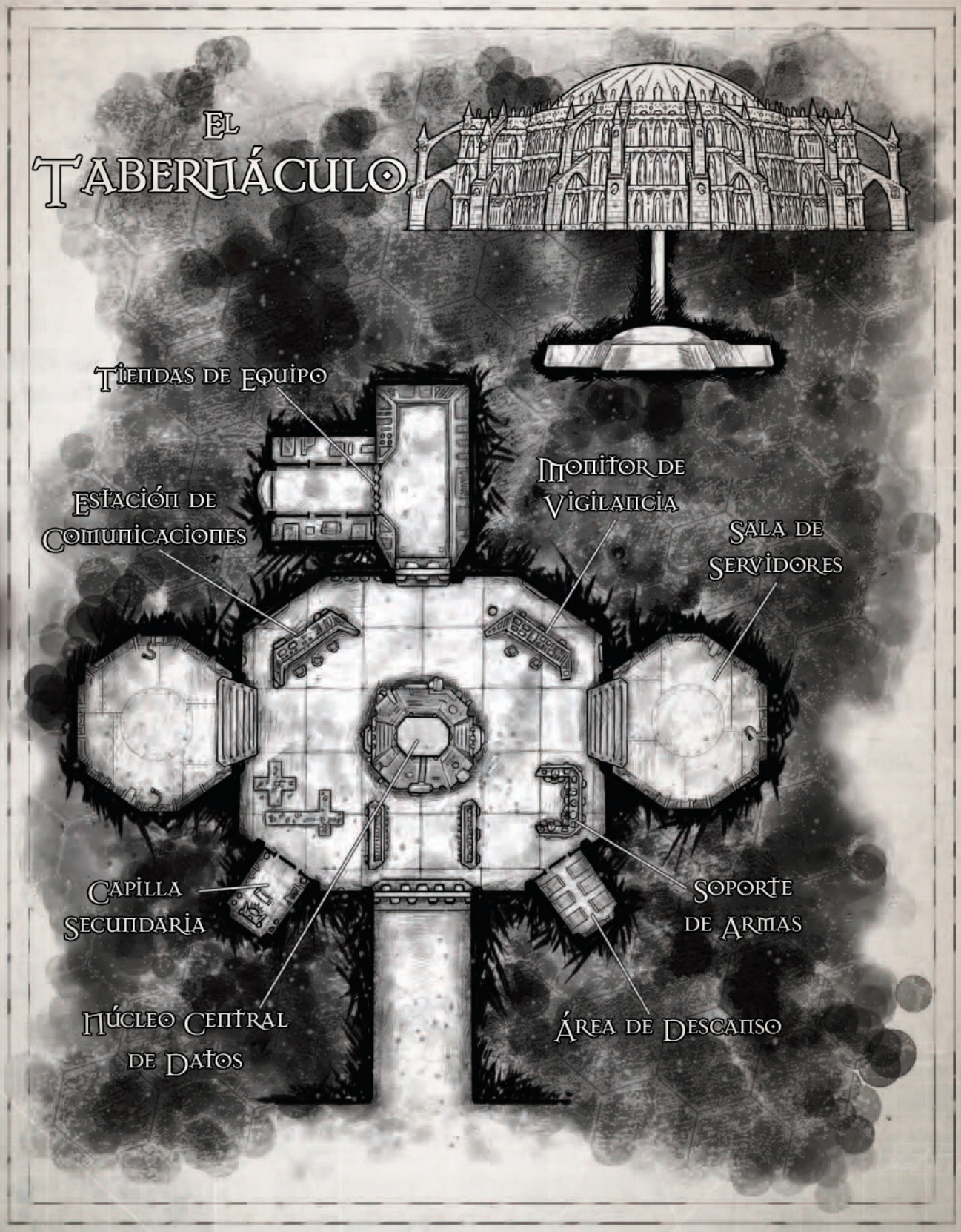
Perfil del Demonio Sadu'sen								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	Vol	Em
40	40	35	(6) 35	30	29	29	40	20

Movimiento: 3/6/9/18 **Heridas:** 15
Habilidades: Engañar +10, Perspicacia, Psiniscencia +10, y las de la última víctima devorada (En el caso de los Sadu'sen de Sydom en el Aleph; Acrobacia, Actuar (Mimo), Aguante, Carisma, Hablar Idioma (Gótico Vulgar), Saber Popular (Imperio)).
Talentos: Ninguno.
Rasgos: Criatura del Más Allá, Demoníaco (BR 6), Incorpóreo‡, Inestabilidad de Disfrmidad‡, Miedo 2‡, Volador 5.
‡Solo con su aspecto real.
Especial:
Presencia Demoníaca: En su verdadera forma, cualquier ser vivo tiene un penalizador de –10 a las pruebas de Voluntad.
Forma Falsa: El Sadu'sen puede asumir la forma física y voz del último humano que ha devorado y también conservará sus recuerdos y habilidades básicas (pero no habilidades avanzadas). Si resulta herido debe superar una Prueba Moderada (+0) de Voluntad o regresar a su verdadero aspecto. Se puede detectar a un Sadu'sen de la misma forma que una posesión espiritual.
Fase: El Sadu'sen puede volverse incorpóreo a voluntad (su forma palidece y parece parpadear). Cuando es incorpóreo las barreras consagradas y campos de energía diseñados para contener la disformidad (como el Campo Gellar de una nave espacial) bloquean el paso del Sadu'sen y es vulnerable a ataques cargados psíquicamente o ataques y poderes Sagrados. Mientras sea incorpóreo, estas entidades aún pueden atacar usando su fuego etéreo.
Armas: Fuego etéreo (20m; –/2/–; 1d10+1 E; Pen 5; Ilimitada), fauces ardientes (1d10+3 A; Desgarradora; Arma de Disformidad).
Equipo: Nada, o lo que llevase su forma humana.

AYUDA DE JUEGO I: MAPA DEL TEMPLO ALEPH



AYUDA DE JUEGO II: MAPA DEL TABERNÁCULO



Nombre del Personaje _____ Nombre del Jugador _____
Mundo Natal _____ Peculiaridad _____
Trasfondo _____ Paquete de Transición _____
Carrera _____ Carrera Ascendida _____ Rango _____
Predestinación _____ Ordo (y/o Facción) _____
Descripción _____

CARACTERÍSTICAS

Habilidad de Armas (HA)	Habilidad de Proyectiles (HP)	Fuerza (F)	Resistencia (R)	Agilidad (Ag)	Inteligencia (Int)	Percepción (Per)	Voluntad (V)	Empatía (Em)
Mejoras de Característica	Mejoras de Característica	Mejoras de Característica	Mejoras de Característica	Mejoras de Característica	Mejoras de Característica	Mejoras de Característica	Mejoras de Característica	Mejoras de Característica
o o o o o o	o o o o o o	o o o o o o	o o o o o o	o o o o o o	o o o o o o	o o o o o o	o o o o o o	o o o o o o

HABILIDADES

	Básica	Adquirida	+10%	+20%
Acrobacia (Ag)	o	o	o	o
Actuar (Em)†	o	o	o	o
_____	o	o	o	o
_____	o	o	o	o
Aguante (R)	n	o	o	o
Buscar (Per)	n	o	o	o
Carisma (Em)	n	o	o	o
Charlatanería (Em)	o	o	o	o
Código (Int)†	o	o	o	o
_____	o	o	o	o
_____	o	o	o	o
Competencia Química (Int)	o	o	o	o
Competencia Tecnológica (Int)	o	o	o	o
Conducir (Ag)†	o	o	o	o
_____	o	o	o	o
_____	o	o	o	o
Contorsionismo (Ag)	n	o	o	o
Demolición (Int)	o	o	o	o
Disfraz (Em)	n	o	o	o
Engañar (Em)	n	o	o	o
Esconderse (Ag)	n	o	o	o
Escrutinio (Per)	n	o	o	o
Esquivar (Ag)	n	o	o	o
Hablar Idioma (Int)†	o	o	o	o
_____	o	o	o	o

	Básica	Adq.	+10%	+20%
_____	o	o	o	o
_____	o	o	o	o
Indagar (Em)	n	o	o	o
Interrogar (V)	o	o	o	o
Intimidar (F)	n	o	o	o
Invocación (V)	o	o	o	o
Jugar (Int)	n	o	o	o
Leer Labios (Per)	o	o	o	o
Leer/Escribir (Int)	o	o	o	o
Lengua Secreta (Int)†	o	o	o	o
_____	o	o	o	o
_____	o	o	o	o
_____	o	o	o	o
Lógica (Int)	n	o	o	o
Mando (Em)	n	o	o	o
Medicae (Int)	o	o	o	o
Movimiento Silencioso (Ag)	n	o	o	o
Nadar (F)	n	o	o	o
Navegación (Int)†	o	o	o	o
Negociar (Em)	n	o	o	o
Oficio (Int)†	o	o	o	o
_____	o	o	o	o
_____	o	o	o	o
_____	o	o	o	o
Perspicacia (Per)	n	o	o	o

	Básica	Adquirida	+10%	+20%
Pilotar (Ag)†	o	o	o	o
_____	o	o	o	o
_____	o	o	o	o
Psinisciencia (Per)	o	o	o	o
Rastrear (Int)	o	o	o	o
Saber Académico (Int)†	o	o	o	o
_____	o	o	o	o
_____	o	o	o	o
_____	o	o	o	o
Saber Popular (Int)†	o	o	o	o
_____	o	o	o	o
_____	o	o	o	o
_____	o	o	o	o
Saber Prohibido (Int)†	o	o	o	o
_____	o	o	o	o
_____	o	o	o	o
_____	o	o	o	o
Seguimiento (Ag)	o	o	o	o
Seguridad (Ag)	o	o	o	o
Superviviencia (Int)	o	o	o	o
Tasar (Int)	n	o	o	o
Trato Animal (Int)	o	o	o	o
Trepar (F)	n	o	o	o
Trucos de Manos (Ag)	o	o	o	o
_____	o	o	o	o

HABILIDADES MAESTRAS

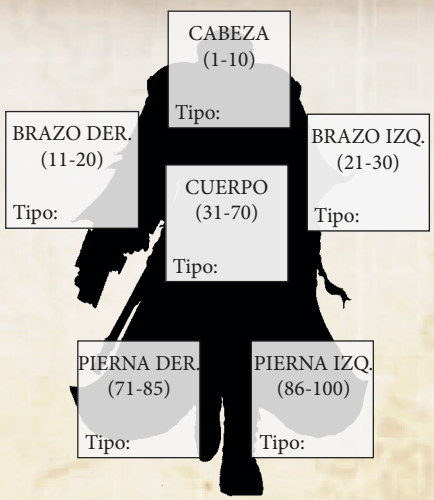
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____

INFLUENCIA

Inicial _____
Actual _____
Modificadores _____
Organizaciones y Notas _____
_____

MOVIMIENTO

½ Acción _____ A. Completa _____
Carga _____ Correr _____



HERIDAS

Totales _____
Actuales _____
Daños Críticos _____
Fatiga _____

PUNTOS DE DESTINO

Totales _____
Actuales _____

LOCURA

Puntos Actuales _____
Grado de Locura _____
Trastornos _____

CORRUPCIÓN

Puntos Actuales _____
Grado de Corrupción _____
Depravaciones _____

†Grupo de Habilidades

Esta página puede fotocopiarse sólo para uso personal. © Games Workshop Ltd 2010.

CARACTERÍSTICAS

Habilidad de Armas (HA)	Habilidad de Proyectiles (HP)	Fuerza (F)	Resistencia (R)	Agilidad (Ag)	Inteligencia (Int)	Percepción (Per)	Voluntad (V)	Empatía (Em)
Mejoras de Característica	Mejoras de Característica	Mejoras de Característica	Mejoras de Característica	Mejoras de Característica	Mejoras de Característica	Mejoras de Característica	Mejoras de Característica	Mejoras de Característica
o o o o o o	o o o o o o	o o o o o o	o o o o o o	o o o o o o	o o o o o o	o o o o o o	o o o o o o	o o o o o o

ARMAS A DISTANCIA

NOMBRE			
TIPO	DAÑO	(Tipo)	PEN
ALCANCE	CDD	CARGADOR	RECARGA
REGLAS ESPECIALES			

ARMAS A CUERPO A CUERPO

NOMBRE			
TIPO	DAÑO	(Tipo)	PEN
REGLAS ESPECIALES			

ARMAS A DISTANCIA

NOMBRE			
TIPO	DAÑO	(Tipo)	PEN
ALCANCE	CDD	CARGADOR	RECARGA
REGLAS ESPECIALES			

ARMAS A CUERPO A CUERPO

NOMBRE			
TIPO	DAÑO	(Tipo)	PEN
REGLAS ESPECIALES			

ARMAS A DISTANCIA

NOMBRE			
TIPO	DAÑO	(Tipo)	PEN
ALCANCE	CDD	CARGADOR	RECARGA
REGLAS ESPECIALES			

ARMAS A CUERPO A CUERPO

NOMBRE			
TIPO	DAÑO	(Tipo)	PEN
REGLAS ESPECIALES			

TALENTOS Y RASGOS

TALENTOS DE PRESTIGIO

EXPERIENCIA

XP por Gastar _____ XP Total Gastado_____

EQUIPO

MUTACIONES

DINERO

Esta página puede fotocopiarse sólo para uso personal. © Games Workshop Ltd 2010.

PODERES PSÍQUICOS

Factor Psíquico _____

Disciplinas Psíquicas _____

Poder _____
Umbral _____ Concentración _____
Mantenimiento _____ Alcance _____
Descripción _____

Poder _____
Umbral _____ Concentración _____
Mantenimiento _____ Alcance _____
Descripción _____

Poder _____
Umbral _____ Concentración _____
Mantenimiento _____ Alcance _____
Descripción _____

Poder _____
Umbral _____ Concentración _____
Mantenimiento _____ Alcance _____
Descripción _____

Poder _____
Umbral _____ Concentración _____
Mantenimiento _____ Alcance _____
Descripción _____

Poder _____
Umbral _____ Concentración _____
Mantenimiento _____ Alcance _____
Descripción _____

Poder _____
Umbral _____ Concentración _____
Mantenimiento _____ Alcance _____
Descripción _____

Poder _____
Umbral _____ Concentración _____
Mantenimiento _____ Alcance _____
Descripción _____

Poder _____
Umbral _____ Concentración _____
Mantenimiento _____ Alcance _____
Descripción _____

Poder _____
Umbral _____ Concentración _____
Mantenimiento _____ Alcance _____
Descripción _____

Poder _____
Umbral _____ Concentración _____
Mantenimiento _____ Alcance _____
Descripción _____

Poder _____
Umbral _____ Concentración _____
Mantenimiento _____ Alcance _____
Descripción _____

Esta página puede fotocopiarse sólo para uso personal. © Games Workshop Ltd 2010.

Dark Heresy
Ascension

¡ES HORA DE ASCENDER A UN MAYOR PROPÓSITO!

Toma tu legítimo lugar en las filas de la Sagrada Inquisición—ya no eres un peón, sino alguien que puede cambiar la naturaleza misma de la contienda.

Generación de personajes avanzada, con paquetes de transición que transformarán a tus personajes de Dark Heresy de Acólitos a Agentes del Trono—e incluso en Inquisidores. Las otras once Carreras Ascendidas incluyen el Asesino Vindicare, el Sabio y el Soldado de Asalto.

Nuevos Poderes Psiquicos Ascendidos, además de una sección de adversarios ascendidos, desde Grandes Demonios hasta Gobernadores Imperiales renegados.

Sistemas de influencia y reputación para una escala diferente de riqueza y poder en el Imperio, además de Talentos de Prestigio y Habilidades Maestras para mejorar las capacidades de tu personaje.

Este libro lleva tu campaña de Dark Heresy a mayores alturas del poder, responsabilidad y riesgos en el despiadado universo del lejano futuro.

Adecuado para todo tipo de jugadores.
Se necesita una copia del Libro Básico de Dark Heresy para usar este suplemento.

www.FantasyFlightGames.com