

SEGUIDORES AMPLIADOS

"Adoro a los dioses, y por su favor soy adorado a su vez."

—Havastien el Hermoso

Para iniciar una Cruzada Negra, los herejes tienen que adquirir recursos sustanciales y uno muy importante son los seguidores. Pero existe una distinción entre las masas de soldados sin rostro, mercenarios y sirvientes que un hereje puede reunir y sus seguidores. Estos, como explica el libro básico de **BLACK CRUSADE**, son compañeros cercanos y de confianza—al menos todo lo fiables que pueden ser los siervos de los Dioses Oscuros. Los tres talentos de seguidores del Caos y las normas complementarias presentadas en el libro básico ofrecen muchas opciones, que permiten a los jugadores crear una asombrosa variedad de seguidores con diferentes niveles de poder. Las siguientes páginas presentan nuevas opciones y reglas, que dan una mayor versatilidad. También permiten seguidores más poderosos, como los que acompañan a los campeones del Caos, y los DJs deben considerar las opciones apropiadas para su campaña. Como siempre, el DJ debe dar la aprobación final para cualquier seguidor.

De todos los siervos del Caos, los dedicados a Slaanesh son los que tienen más posibilidades de rodearse de una corte de devotos servidores, bien para alimentar el ego del hereje o ayudarlo en la búsqueda de los placeres libertinos del Vórtice Aullante. Como un discípulo del Príncipe del Exceso se acerca a la perfección, lo adecuado es que las criaturas menores que acuden a él se enganchen a su estrella en ascenso.

CREACIÓN DE SEGUIDOR

El libro básico de **BLACK CRUSADE** incluye reglas flexibles que permiten a los jugadores crear una plétora de seguidores. Estas reglas amplían las opciones ya disponibles y dan alternativas para ciertos elementos de su proceso de creación. Como siempre, los jugadores deben trabajar con el DJ al crear seguidores, ya que algunos DJs pueden desear que todos los jugadores usen el mismo proceso, o limitar ciertas opciones.

ADQUIRIENDO SEGUIDORES

Los seguidores vienen en una asombrosa variedad de formas, de simples mercenarios a antiguos armazones xenos. Pueden tener un gran impacto en la campaña, ya sea por salvar la vida de un hereje en combate (posiblemente más de una vez) o por dar a los herejes un "dentro" con un grupo particular. La parte que un seguidor juega en campaña puede depender mucho de cómo entra al servicio del hereje. Probablemente hay gran diferencia en la actitud del hereje a un pistolero contratado y con el cadáver reanimado mágicamente de un antiguo aliado.

Cuando un jugador elige uno de los talentos de seguidores del Caos, es aceptable que el seguidor simplemente "aparezca" entre las sesiones, con una explicación adecuada de su llegada. Sin embargo, la adquisición de un nuevo seguidor es una gran oportunidad de interpretación, que tiene el potencial de mejorar



la experiencia de todos los jugadores. En su mayor parte, los seguidores no saltan a la existencia al capricho de un hereje—aunque cosas más raras han sucedido en el Vórtice Aullante. A menudo, un hereje debe buscar un seguidor potencial y llevar a cabo una tarea. Por ejemplo, los letales luchadores de foso de Korlos sólo sirven a un amo que les ha vencido en combate. Del mismo modo, un tecnohereje que desee crear un servidor de combate único no sólo debe obtener las partes mecánicas, sino también una muestra biológica con la masa muscular suficiente. No hay escasez de animosidad entre los diferentes seres del Vórtice Aullante y la presencia de ciertos seguidores puede ser indeseable para otros herejes del grupo; esta tensión permite una gran oportunidad de interpretación.

CARACTERÍSTICAS ALEATORIAS

El método por defecto para crear personajes en **BLACK CRUSADE** determina las características de los herejes con una serie de d10s y sumando un modificador. Algunos DJs y jugadores pueden preferir utilizar un método similar para determinar las características de los seguidores, en vez de usar el método estándar de asignación de puntos. Los seguidores creados usando el método descrito en la página 135 del libro básico pueden tener valores bastante altos en dos o tres características consideradas importantes para su objetivo principal y valores mínimos en el resto. Algunos jugadores prefieren un método más "orgánico" para determinar las habilidades concedidas por los Dioses Oscuros. No importa cuánto pueda relegar un mercenario

INTERACCIONES DE SEGUIDORES

Los seguidores son muchos más que subordinados sin rostro y sin nombre, y así, merecen participar en muchas de las interacciones de los herejes, entre sí y con PNJs. Al estar bajo control directo de un jugador, puede parecer seguro asumir que quién lo controla debe interpretarlo, aunque no es necesariamente el caso y a veces puede ser apropiado que lo haga el DJ. En algunos casos, esto puede depender de la naturaleza del seguidor y de cómo llegó a estar al servicio del hereje. Por ejemplo, un huésped demoniaco resentido puede murmurar maldiciones y con frecuencia impugnar al personaje, mientras que un seguidor devoto sería todo lo contrario. En última instancia, el jugador y el DJ deben trabajar juntos para determinar cómo retratar al seguidor en su juego y por quién. Algunos jugadores prefieren concentrarse en su propio personaje, mientras que otros pueden disfrutar de una conversación con su seguidor, ¡jugando con ambas partes! A menudo, el mejor enfoque es una combinación de métodos, con el DJ usando al seguidor durante las conversaciones y demás, y con el jugador describiendo las acciones y actitudes del seguidor según sea necesario.

su mente en pro de sus habilidades en armas, no es probable que tenga Inteligencia 01—¡salvo una muy lamentable mutación de la mente! Además, la asignación de puntos funciona muy bien para jugadores que tienen una idea clara de su seguidor en mente, pero otros pueden preferir generar las características al azar para que les sirva de inspiración. Si el DJ está de acuerdo (o insiste), los jugadores pueden generar así las características. Este método puede resultar en características superiores en general y también en una mayor uniformidad y distribución natural. Esto se compensa por el hecho de que los jugadores no pueden "optimizar" las características de sus seguidores al utilizar este método.

Para generar características, tira 2d10 para cada una de ellas y añade 10 al resultado para los seguidores menores, 15 para los normales y 20 para los mayores. Antes de tirar, el jugador puede elegir un máximo de dos características y sumar un +5 a esos resultados. Por cada característica que adquiere esta bonificación, el jugador debe elegir otra que sufre la correspondiente penalización de -5.

HORDA DE SEGUIDORES

El talento Horda de seguidores del Caos (consulta la página 52) permite al hereje crear una horda de esbirros, del mismo modo que los seguidores menores del Caos, bien utilizando el método estándar presentado en el libro básico de **BLACK CRUSADE** o el método alternativo de características aleatorias de la página 47. En lugar de generar heridas, la horda recibe una magnitud igual a la mitad de la Infamia del hereje. Esto representa los números más altos de seguidores que un hereje muy famoso puede atraer y posiblemente también su calidad más alta también. A pesar de que una horda representa a un conjunto de individuos, se trata en términos de juego como un personaje y como un único seguidor para el límite del hereje.

Si la Infamia de un hereje varía en el curso de una sesión, la magnitud de su horda se ajusta para reflejar el cambio, sujeto al criterio del DJ. Un aumento de la Infamia y el correspondiente incremento en magnitud no representa a priori que más individuos se unen a la horda, aunque podría ser así si los herejes se hallan en una zona poblada. Podría representar un aumento de la moral de los seguidores del hereje, o incluso una bendición de los dioses. Si el DJ determina que un cambio inmediato sería inapropiado para las circunstancias, puede aplazar el ajuste de magnitud hasta una oportunidad adecuada, por ejemplo, cuando los herejes vuelven a su base de operaciones para reunir más siervos, organizan un ritual para unir almas adicionales a la voluntad del hereje, o simplemente al final de la sesión.

La horda de seguidores sigue todas las reglas para hordas en la página 348 del libro básico, pero requiere ciertas consideraciones que normalmente no se aplican a los seguidores. Por ejemplo, si el hereje consigue un viaje en un transbordador con capacidad para doce pasajeros, puede ser difícil adaptarlo a una horda de magnitud 35 de sanguinarios cultistas. Del mismo modo, puede ser muy difícil infiltrarse en secreto en un puesto imperial con una manada de viciosas bestias xenos a remolque. Jugadores y DJs deben considerar estas complicaciones al introducir hordas de seguidores en una campaña.

En el caso de hordas de seres sintientes, es una buena idea designar un líder o miembro representativo de la horda para que actúe como su "cara" al interactuar con los personajes o aceptar órdenes del hereje. Este representante puede tener una personalidad y apariencia distinta, pero no se le trata como a un personaje independiente. Por lo general, se supone que este individuo sobrevive a cualquier daño a la magnitud de la horda, aunque no le excluye de heridas no fatales.

Horda de seguidores y daño

La magnitud de una horda es una abstracción de su poder y durabilidad, incluyendo factores como su número, moral y formación, y capacidad para soportar daño. En consecuencia, la reducción de la magnitud debido a los daños sufridos en el combate no representa la muerte de los individuos en una base de uno-a-uno, sino la reducción de la capacidad de la horda por heridas, muertes y pérdida de la moral. Debido a la naturaleza abstracta del daño a la magnitud, los seguidores de una horda se "curan" de forma distinta a los personajes.

Tras una lucha, los personajes pueden intentar restaurar la magnitud de una horda de dos maneras, ya que tanto sus cuerpos y su espíritu pueden ser tratados. Una vez que uno de estos métodos ha sido utilizado con éxito para restaurar uno o más puntos de magnitud, no puede emplearse de nuevo hasta que la magnitud de la horda cambie de alguna otra forma, tales como un daño mayor o la introducción de nuevos miembros. Independientemente del método usado, la magnitud no puede estar por encima de su valor normal.

Un personaje con la habilidad *Medicae* puede realizar primeros auxilios a los miembros heridos de la horda. Como esto requiere el tratamiento de muchos individuos, el tiempo necesario para la tirada queda a criterio del DJ. Sin embargo, por lo general no debe tardar menos de un minuto y es un proceso demasiado complicado para acabarlo en un combate.

El personaje hace una tirada de **Medicac Moderada (+0)**. Un éxito restaura la magnitud en la bonificación de Inteligencia del personaje, +1 por cada dos niveles de éxito.

A diferencia de las lesiones físicas, la moral y el espíritu de la horda sólo pueden mejorar significativamente por la acción del hereje al mando, que puede hacer una tirada de **Mando, Carisma, Engañar, o Intimidar Moderada (+0)**. Un éxito restaura una cantidad de magnitud igual a la bonificación de Infamia del personaje, +1 por nivel de éxito, hasta la magnitud inicial de la horda. Esto representa al hereje reuniendo las tropas con himnos apóstatas, ofreciendo dulces estímulos, golpeando el látigo de forma amenazadora, o convenciéndoles que las cosas no están tan mal como parecen.

Las hordas no recuperan magnitud con el tiempo, como los personajes curan el daño. Sin embargo, la magnitud de la horda se restaura durante los períodos adecuados de entretiempo, igual que el aumento en magnitud debido a un incremento de la infamia del hereje.

RASGOS DE SEGUIDORES AMPLIADOS

Con el permiso del DJ, los siguientes rasgos pueden estar disponibles al crear seguidores además de los señalados en la página 137 del libro básico de **BLACK CRUSADE**.

Menor

Adulador, Fanático, Parásito

Normal

Adulador, Fanático, Incorpóreo, Monodevoto, Mutante (1), Parásito

Mayor

Adulador, Cambio de fase†, Fanático, Incorpóreo, Monodevoto, Mutante (1-3), Parásito

† Cuenta como dos rasgos para el total.

NUEVOS RASGOS

Los siguientes nuevos rasgos se aplican únicamente a los seguidores; no son apropiados para los herejes u otros tipos de PNJs. Estos rasgos están disponibles durante la creación, como se señala en la página 47.

Fanático

El seguidor está fanáticamente dedicado a su amo y estaría encantado de sacrificar su vida para preservarle. Una vez por combate, si un ataque golpea con éxito a su señor y antes de determinar el daño, el seguidor puede utilizar una reacción y desplazarse con su valor de movimiento de media acción para interponerse, sufriendo el daño en el lugar del hereje.

Monodevoto

El seguidor es un desesperado adicto de algo que el hereje puede ofrecer. Esto puede ser cualquier cosa: un químico, sangre de demonios, o almas. Como resultado, el seguidor está dispuesto a todo para mantener el favor de su amo, incluso arriesgar su vida. Asimismo, llega a cualquier extremo para no decepcionarle, siguiendo obsesivamente las tareas determinadas. El seguidor puede repetir tiradas de Lealtad fallidas. Sin embargo, si el hereje no puede proporcionarle su deseo, tras un número de días igual a $1d10 +$ su bonificación de Voluntad, el seguidor sufre un -10 en todas las características. La penalización aumenta en -5 cada día posterior, hasta que la sed es saciada. Si esto dura mucho tiempo, el DJ puede decidir que el seguidor abandona al personaje, sucumbe a la locura o incluso muere, en función de cuál es la naturaleza de la adicción.

Mutante (X)

El seguidor está tocado por el Caos, por el servicio a los Dioses Oscuros o la exposición sin control a la retorcida influencia de la disformidad. El seguidor obtiene un Don de los Dioses, página 291 del libro básico de **BLACK CRUSADE**. Con permiso del DJ, el jugador puede en su lugar seleccionar un resultado que sea apropiado para su esbirro. Algunos seguidores son casi irreconocibles como su yo original, por lo corrompidos que están. El valor indicado entre paréntesis indica que el seguidor obtiene una serie de dones de los dioses iguales al valor del rasgo.

Parásito

El seguidor puede unirse a un organismo huésped e influir su comportamiento. Esta capacidad se evidencia en algunas criaturas xenos para las que es una necesidad de su ciclo vital, y también puede evidenciarse en las ciber-construcciones de la forja Castir y en ciertas entidades extrañas. Por lo general, un ente parasitario es mucho menor que el huésped potencial, no más de Tamaño (2). Según el tamaño y naturaleza de un seguidor particular, el DJ puede considerar necesario modificar el talento para reflejar mejor las funciones de un ser específico. Para adherirse a, o entrar en el cuerpo de, un huésped (lo que se conoce como infección), el parásito debe entrar en contacto físico. Infectar el organismo huésped lleva $1d5$ asaltos, +1 por cada punto de blindaje en la ubicación en la que intenta entrar el parásito. Esto representa al seguidor excavando por la armadura o buscando algún punto débil o una apertura. Si el huésped es consciente del parásito en algún momento durante el proceso, puede tratar de detenerlo bien atacándole o tirando de él.



REGLA OPCIONAL: GANANDO EXPERIENCIA

Aunque bajo el nivel de los PJs, los seguidores superiores están un corte por encima del resto y de muchos PNJs que los herejes pueden encontrar. Estas criaturas formidables aumentan sus capacidades al aprender de sus experiencias o, simplemente, se hacen más grandes y fuertes. Como regla opcional, el DJ podría conceder puntos de experiencia a los seguidores superiores como recompensa de juego y por finalizar con éxito los pactos, tal como lo hace con los herejes. En este caso, la cantidad de pe concedida siempre debe ser inferior a la obtenida por los herejes y se recomienda que no ganen más del 50% de la experiencia ganada por su dueño, siendo un 25% suficiente en la mayoría de las circunstancias.

Estos pe sólo deberían concederse si el seguidor juega un papel significativo en la sesión de juego o en la finalización del pacto. Ten en cuenta que estos pe no reducen las ganancias del hereje y, a menos que el DJ determine lo contrario, estos pe no se transmiten al siguiente seguidor superior del hereje si el actual es reemplazado.

Los ataques exitosos contra el parásito, por el huésped potencial u otro personaje, causan la mitad de daño contra el anfitrión y cualquier ataque que falle por un nivel o menos también le golpea. El parásito puede extraerse antes de que se haya unido, o entrado, al anfitrión, con una tirada de Resistencia enfrentada. Si el parásito falla es retirado del anfitrión, que sufre 1d5 de daño no reducido por Resistencia. Una vez infectado, el huésped debe pasar una tirada de **Resistencia Difícil (-20)** o sucumbir a la influencia del parásito, que varía desde cambios sutiles en el comportamiento al control total, según la naturaleza del parásito. La infección es insidiosa y el parásito debe ser eliminado, posiblemente con ayuda de un cirujano o adepto, antes de que el huésped pueda volver a la normalidad.

Adulador

Este seguidor tiene una tendencia innata a aferrarse a individuos más poderosos y es leal casi hasta el punto del absurdo. Los seguidores con este rasgo son propensos a percibir todas las palabras de su amo como sabiduría de inspiración divina y sus actos como puro genio. Los herejes vanidosos pueden apreciar esta actitud, aunque para otros puede ser exasperante. Sin embargo, el compromiso que muestran estos seguidores está fuera de duda.

Un seguidor con el rasgo Adulador aumenta su Lealtad en +15. Además, es tal su pródiga y constante alabanza de su amo, que el hereje elimina el daño a la Empatía al doble del ritmo habitual.

SEGUIDORES SUPERIORES

Usualmente, un seguidor es superior a los esbirros surtidos, mercenarios y sirvientes, que un hereje puede alistar. Pero tienen sus limitaciones, en particular, porque no pueden mejorar sus habilidades más allá de los niveles permitidos por el talento Seguidor mayor del Caos. Con el tiempo, un seguidor mayor puede durar más que su utilidad cuando un hereje aumenta de poder, ya que los más grandes servidores del Caos son amos caprichosos. El talento Seguidor superior del Caos (página 52) da al hereje un poderoso seguidor cuyas habilidades pueden mejorar con el tiempo, reflejando el propio avance del hereje. Esto puede representar a un siervo muy hábil o favorecido, un peligroso aliado, o hasta un socio casi de confianza. A diferencia del resto, estos seguidores pueden mejorar sus características, habilidades y talentos, y son los únicos que pueden obtener y gastar puntos de experiencia de la misma forma que los herejes.

Cuando un jugador selecciona por primera vez el talento Seguidor superior del Caos, emplea el mismo proceso de creación de un seguidor mayor, usando las reglas del libro básico de **BLACK CRUSADE** o las variantes presentadas en este capítulo. Un seguidor superior cuenta para el límite en el número de seguidores que puede tener el hereje. A diferencia de otros talentos de seguidores, este talento no puede ser adquirido varias veces, un hereje sólo puede tener un único seguidor superior a la vez. Estos seguidores tienen un valor de Lealtad, como el resto, que se pone a prueba bajo las mismas circunstancias. Pese a lo poderosos que pueden llegar a ser, siguen todas las reglas habituales de seguidores, con las excepciones que se indican a continuación.

Cada vez que el hereje gana el talento Mejora de seguidor, al crear el seguidor superior o en un momento posterior, su seguidor obtiene 500 pe para gastar. Su total de pe nunca puede superar el 50% de los del hereje que lo controla, cualquier exceso de pe, sea cual sea su origen, se pierde.

MEJORAS DE SEGUIDORES SUPERIORES

Los seguidores superiores ganan pe cuando un hereje compra el talento Mejora de seguidor y tal vez como una recompensa en el juego (consulta **Ganando experiencia** en el recuadro de esta página). Independientemente del origen, los seguidores pueden gastar pe del mismo modo que los herejes, con algunas aclaraciones y limitaciones adicionales. Al igual que los herejes, estos seguidores pueden comprar mejoras de característica en todos los niveles, así como habilidades y talentos. Como en el caso de los herejes, el coste de una mejora viene determinado por el alineamiento del seguidor y por el de la característica, habilidad o talento en cuestión. Los seguidores superiores no pueden comprar Infamia, su propia reputación y favor a ojos de los dioses está inextricablemente ligado al de su maestro.

Seguidores superiores y Alineamiento

Al principio, el alineamiento del seguidor es el mismo que el del hereje que lo controla, así, un seguidor superior de un hereje no alineado es no alineado. Cada vez que un hereje comprueba su alineamiento (por lo general después de ganar 10 puntos de corrupción), el seguidor superior también debe hacerlo. Si el alineamiento del seguidor superior cambia al de

un dios aliado al propio patrón del hereje (excluyendo No alineado), el hereje reduce su Infamia en 1d5, lo que representa una pérdida de prestigio a ojos de los demás seguidores de su dios y tal vez de la propia deidad. Si el alineamiento del seguidor cambia al de un dios opuesto, abandona el servicio del hereje y este reduce su Infamia en 1d5 +5. Los detalles de cómo se va el seguidor dependen del DJ y pueden ir desde el robo de un vehículo en la oscuridad de la noche a atentar contra la vida del hereje. Rastrear y vengarse de un antiguo seguidor traicionero podría constituir la base para una aventura, o incluso un pacto, y permitiría al hereje a recuperar algo de la Infamia perdida.

Normalmente, las habilidades y talentos seleccionados para crear un seguidor superior no cuentan para el alineamiento. Sin embargo, con permiso del DJ, un jugador puede elegir que los talentos y habilidades iniciales del seguidor cuenten para el alineamiento, en cuyo caso, la decisión debe tomarse al crear el seguidor. Esta opción no se puede seleccionar si las habilidades y talentos del seguidor dan lugar a que tenga un alineamiento de un dios opuesto al del propio hereje.

Ciertos seguidores superiores se hallan, por su propia naturaleza, unidos a un dios del Caos en particular, como es el caso de los demonios. Al crearlo, el DJ puede estimar que un seguidor superior está, permanentemente, alineado a un dios del Caos específico o que no está alineado. En este caso, su alineamiento no puede oponerse al de los herejes y siempre determinará el coste en pe para las mejoras. El seguidor no puede comprar una mejora alineada a otro dios si esta supera el número de avances alineados con su propio patrón.

Marcas del Caos

Con permiso del DJ, un seguidor superior que cumpla los requisitos (20 mejoras en una única senda de devoción) puede ser elegible para recibir una Marca del Caos, con todos los beneficios que implica. A diferencia de los herejes, la marca no es gratuita y debe gastar 500 pe para obtenerla.

REEMPLAZAR A SEGUIDORES SUPERIORES

Como con otros seguidores, un hereje puede reemplazar a un seguidor superior que ha muerto o dejado el servicio del hereje, en un momento apropiado como entre las aventuras; aunque cuando se trata de un seguidor tan importante, los DJs y jugadores pueden desear incorporar la introducción del seguidor superior en juego, o incluso como punto central de una sesión. Al crear un seguidor superior de reemplazo, este tiene una cantidad de pe disponible para gastar en función del valor del talento Mejora de seguidor del hereje, si ha sido seleccionado más de una vez.

Perder a un seguidor superior representa un duro golpe para los recursos de un hereje y una oportunidad potencial para sus enemigos. Si un seguidor superior muere en combate o perece en el transcurso de su servicio al hereje, el personaje pierde 1d5 de Infamia. Esta penalización puede no aplicarse si las circunstancias lo justifican, a criterio del DJ. Por ejemplo, el DJ puede decidir que un hereje no pierde Infamia después de sacrificar a su seguidor como parte de un ritual importante en el nombre de su dios.

SENTARÉ A ESTE FUERA

Puede suceder que un hereje este tan gravemente herido que no pueda participar en las actividades del grupo, bien porque lo retrasaría o por estar al borde de la muerte. En estos casos, los seguidores son un modo conveniente de mantener al jugador en el juego, mientras su personaje se recupera "fuera de pantalla." Si las circunstancias permiten a un jugador usar a uno o más seguidores como sustituto temporal del hereje, el DJ podría hacer caso omiso de la necesidad de las tiradas de lealtad para al menos un seguidor, para no excluir al jugador por una única tirada de dados.

USANDO SEGUIDORES

Los seguidores cumplen muchos roles en **BLACK CRUSADE**, desde defender a un hereje en combate a proporcionar una fuente de sacrificios humanos. Aunque algunas reglas de los PJs no son aplicables a los seguidores, pasan más tiempo participando activamente en la historia que la mayoría de los PNJs y deben enfrentar las mismas situaciones que los herejes.

MIEDO Y LOCURA

El Vórtice Aullante alberga innumerables lugares terroríficos y fenómenos que destrozán la mente. Como los herejes a quienes sirven, la mayoría de los seguidores no se ven afectados por estas experiencias como un humano común y de hecho, es probable que sean una fuente de terror y locura para los demás. Algunos son inmunes al miedo debido a un talento o rasgo que poseen. A criterio del GM, aquellos de tipo antinatural o incomprensible, o que tienen el rasgo Miedo, no son afectados por el miedo. Los demás si se ven afectados por el miedo, bien como un personaje "normal" o como un hereje. Sin embargo, los seguidores pueden sustituir su Lealtad por la Voluntad al hacer una tirada de miedo, lo que representa el hecho de que menudo tiene más miedo de sus amos que de lo demás. Al realizar una tirada de miedo con Lealtad, esta se modifica tanto por los talentos o rasgos que afectan a la lealtad como por los que afectan al miedo.

Los seguidores no suelen verse afectados por los trastornos, pero pueden serlo a criterio del DJ. Esto añade otro aspecto que los jugadores y el DJ deben seguir, pero también es una gran oportunidad para los que disfrutan detallando a los seguidores y una ocasión adicional para la interpretación. Los trastornos son más apropiados para los seguidores superiores, que requieren un trato más registrado y más atención que el resto.

CORRUPCIÓN

Por lo general, los seguidores no ganan puntos de corrupción. Al igual que los PNJs, la mayoría son susceptibles de ser consumidos o transformados en un desagradable engendro del Caos al exponerse a la energía pura de la disformidad—no son aptos para recorrer la senda hacia la gloria. Si se exponen a una fuente importante de corrupción, como el viaje por la disformidad sin protección o la posesión por un demonio, el DJ puede otorgar el rasgo Mutante (página 49) y un Don de los Dioses al azar. Según la causa de la mutación, un seguidor puede evitar su destino con una tirada de característica, basada en Resistencia o Voluntad.

NUEVOS TALENTOS

Los nuevos talentos presentados aquí introducen opciones adicionales y capacidades para los herejes con seguidores. Estos talentos se adquieren igual que los presentados en el libro básico. Los jugadores deben consultar con su DJ antes de seleccionar cualquiera de los siguientes talentos.

ADICTIVO

Nivel: 3

Requisito previo: Empatía 50, Carisma +10

Alineamiento: Slaanesh

El hereje es un maestro de la seducción y la manipulación, y cuenta con medios para conseguir poder sobre los que sucumben a sus artimañas. El hereje puede intentar seducir a un PNJ a su servicio y garantizar su continuidad, haciendo al PNJ dependiente de algo que sólo el hereje puede ofrecer. Primero, el hereje debe derrotar al PNJ elegido en una confrontación social, como se describe en la página 60. Si tiene éxito, aprovecha el estado desmoralizado de su víctima y le introduce en cualquier sustancia adictiva que le ofrezca. El PNJ se convierte en seguidor del hereje, conservando su perfil y obteniendo un valor de Lealtad y el rasgo Monodevoto.

Este talento no sirve en PNJs con una Infamia mayor que el hereje, con el rasgo Tocado por los hados, o clasificados como Maestros. Otros PNJs también pueden no ser afectados a criterio del DJ, como con los rasgos Criatura del más allá o Máquina. El hereje sólo puede tener un seguidor seducido a su servicio, pero puede desprenderse de él en cualquier momento cortando el suministro—aunque el PNJ puede causarle problemas una vez haya recuperado sus sentidos. El seguidor seducido no cuenta para el límite del personaje. El DJ y el jugador deben trabajar juntos para determinar la adicción del seguidor, aunque no tiene por qué ser siempre la misma sustancia—algunos herejes tienen mucho que ofrecer.

AMADO LÍDER

Nivel: 1

Requisito previo: Carisma, Empatía 40

Alineamiento: Slaanesh

Debido al lavado de cerebro, al carisma, la hipnosis, o incluso una bendición de Slaanesh, los seguidores del hereje son devotamente leales. Dedicándose con devoción ha satisfacerle, bien por temor al castigo o por el deseo de agradarle. El personaje aumenta la Lealtad de todos sus seguidores en +10

HORDA DE SEGUIDORES DEL CAOS

Nivel: 3

Requisito previo: Empatía 45, Infamia 50

Alineamiento: No alineado

A través de diversos medios, el personaje ha adquirido una verdadera horda de siervos. Aunque individualmente son insignificantes, cuando se unen bajo el magnetismo personal y la temible reputación del hereje, estas criaturas son una amenaza formidable. La horda de seguidores puede venir en

*¡Derriba los ídolos! ¡Arrasa los templos! ¡Mata a los sacerdotes!
¡Muestra a esos tontos que sólo adoran a un cadáver putrefacto!
—Apóstol oscuro Harzhan, Portadores de la Palabra*

una variedad de formas, tales como cultistas enloquecidos, enjambres de escarabajos demoniacos, o clones deformes del hereje. Cualquiera que sea la forma que adopten, las criaturas se tratan como una horda (consulta la página 349 del libro básico). Puedes encontrar las reglas para hordas de seguidores en la página 48. Este talento se puede tomar más de una vez, añadiendo otra horda de seguidores al séquito del personaje.

SEÑOR DEL CAOS

Nivel: 3

Requisito previo: Autoritario, Empatía 40, Infamia 60

Alineamiento: No alineado

Por la fuerza de su temible reputación, destino profetizado, o incluso un pacto demoniaco, el personaje puede atraer—y mantener—un séquito mucho mayor que sus compañeros. El personaje puede tener una serie de seguidores igual a su bonificación de Empatía x 1,5, redondeado hacia abajo.

MEJORA DE SEGUIDOR

Nivel: 2

Requisito previo: Seguidor superior del Caos

Alineamiento: No alineado

El seguidor superior del hereje gana 500 pe para gastar en mejoras, como se detalla en la página 50. Este talento puede seleccionars cualquier número de veces, pero el total de pe del seguidor no puede superar al 50% del total del hereje. Anota las compras adicionales en la hoja del personaje como Mejora de seguidor (X), donde X es el número de veces que se ha adquirido el talento.

SEGUIDOR SUPERIOR DEL CAOS

Nivel: 3

Requisito previo: Empatía 55, Infamia 60

Alineamiento: No alineado

Por diversos medios, el personaje ha adquirido un seguidor superior. Este puede ser casi tan poderoso como el hereje y es capaz de mejorar cuando sus habilidades se ponen a prueba en la consecución de los oscuros designios del personaje. El hereje debe andar con cuidado, porque estas criaturas pueden ser reacias a aceptar ordenes. Para obtener más información sobre cómo crear un seguidor superior consulta la página 50.

TIRANO

Nivel: 2

Requisito previo: Cualquier talento de Seguidor del Caos, Empatía 35

Alineamiento: No alineado

El hereje asegura la lealtad a través de una reputación temible y las acciones que la respaldan. La Lealtad base de los seguidores del hereje es igual a su Infamia, en lugar de su Empatía. Este valor puede ser modificado por los rasgos y talentos del modo habitual.