

DARK HERESY™

THE LATHE WORLDS



LOS DATOS PERDIDOS

www.igarol.org

CRÉDITOS

DESARROLLO

Tim Huckelbery

ESCRITO Y DESARROLLADO

Matthew Eustace y Craig Gallant

EDICIÓN Y CORRECCIÓN

Andrew Kenrick y Matthew Harkrader

DISEÑO DARK HERESY

Owen Barnes, Kate Flack, y Mike Mason

DISEÑO GRÁFICO

Shaun Boyke

PORTADA

Wayne England

ILUSTRACIONES

John Blanche y Jan Doležálek

DIRECTOR ILUSTRACIONES

Andrew Navaro

PRODUCCIÓN EJECUTIVA

Eric Knight

COORDINADOR DE LICENCIAS Y DESARROLLO

Deb Beck

TRADUCIDO Y EDITADO POR

Álvaro de Sande

DISEÑADOR EJECUTIVO

Corey Konieczka

PRODUCTOR EJECUTIVO

Michael Hurley

EDITOR

Christian T. Petersen

AGRADECIMIENTOS

Coordinador pruebas de juego Ronald DeValk; "The Librarians" Pim Mauve con Gerlof Woudstra, Keesjan Kleef, Jan-Cees Voogd, Joris Voogd; "No Guts No Glory!" Sean Connor con Stephen Pitson, Adam Lloyd, Ben Newman; "Veterans of a Psychic War" Benn Williams con Chris Lancaster, Aric Wieder, Rebecca Williams, y Eric Young; Trevor Stamper con Brian Gilkison, John Olszewski, Caitlin Stamper, Steve Harmon, Jake Harmon, Dave Boruch; Ryan Powell.

GAMES WORKSHOP

CONCESION DE LICENCIAS

John French, Andy Hall y Owen Rees

JEFE DE LICENCIAS

Jon Gillard

JEFE DE LICENCIAS, LEGAL, Y PROYECTOS ESTRATEGICOS

Andy Jones

JEFE DE PROPIEDAD

INTELECTUAL Alan

Merrett



**FANTASY
FLIGHT
GAMES**

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

Copyright © Games Workshop Limited 2012. All rights reserved. Games Workshop, Warhammer 40,000, the Warhammer 40,000 logo, Warhammer 40,000 Roleplay, the Warhammer 40,000 Roleplay logo, Dark Heresy, The Lathe Worlds, Calixis Sector, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer 40,000 universe and the Dark Heresy game setting are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000–2012, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games and the Fantasy Flight Games logo are trademarks or registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.

Referencia de producto DHP01

Para más información sobre la línea Dark Heresy, descargas gratuitas, preguntas sobre reglas, o sólo pasar a saludarnos, visítanos en la red en: www.FantasyFlightGames.com y www.Edgeent.com

Honorable Señora Inquisidora Leta,

Han pasado varios largos días desde el último mensaje de nuestro agente. Me duele decirlo, pero debemos asumir que nuestra misión en los Tornos no ha tenido éxito, especialmente dada la naturaleza crítica y amenazadora de la transmisión final. Es un mal presagio para las Ordas y nuestros planes de contingencia, en caso de que la Directiva Fulcrum sea necesaria.

Pero no todo está perdido. Seguramente el Emperador estuvo junto a Su siervo en el final de la misión. Ya que nos ha bendecido con una malograda placa de datos que nos fue entregada mediante un correo desconocido. Estaba casi marcada para la destrucción, cuando uno de mis acólitos más perceptivos advirtió una serie de pequeñas marcas anodinas grabadas en el lateral. Estas coincidían con el código base del encriptado de comunicación del agente desaparecido y urgieron a una intensa investigación.

Llevó mucho tiempo, pero hemos logrado separar las capas de relleno, interminables informes de cosechas, y revelar los datos cuidadosamente enterrados. Aunque está incompleto, parece que nuestro agente logró reunir ciertas partes como medida contra un regreso fallido. Las imágenes y datos incluidos aquí pueden permitir a las Ordas Sagradas preparar mejor nuestro sector para la eventualidad de que el Culto a la máquina se vuelva en nuestra contra. Sus fuerzas aumentan su poder cada año y ese poder no permanecerá quieto mucho tiempo. Sólo las medidas preventivas pueden garantizar la seguridad del sector Calixis y de nuestra propia Misión Sagrada como nos fue encomendada por el mismísimo Emperador.

En Su Nombre y por Su gloria

Kariolus, Hereticus



LOS DATOS PERDIDOS

Saludos leales tecnosacerdotes y otros sirvientes del Culto a la máquina. Bienvenidos a **Los Datos Perdidos**, una recopilación de material adicional para el suplemento **LOS MUNDOS DEL TORNO** de **DARK HERESY**, que cubre al Adeptus Mechanicus del sector Calixis. Aquí encontraras nuevos orígenes para tus personajes Mechanicum, un nuevo PNJ para guiarles por el sistema, armamento y equipo adicional, y revelaciones de uno de los mundos más misteriosos de los Tornos. ¡Enciende las forjas con estas nuevas bendiciones del Omnisiah!

ORÍGENES DEL MUNDO FORJA

"Nunca has estado en Ciclopea, ¿verdad? Fui allí una vez y fue espeluznante. Dicen que hay cien servidores por hombre en esas estaciones. El silencio era como una tumba. Nunca volveré."

—Delfin Zway, comerciante de arcanotecnología

Contar con un acólito procedente de un mundo forja es un gran punto de partida para todo aquel que desee comenzar su carrera en los húmedos, abarrotados y contaminados mundos de los Tornos. La vida en un mundo forja es muy dura, y sólo sobreviven los fuertes y los recios. Los que se muestran débiles son desterrados, o peor, reconvertidos en servidores sin mente, destinados a una servil existencia de infinita repetición. Con todo, aunque tienden a ser similares en diseño y propósito—enormes centros industriales, la capacidad de fundir grandes cantidades de materias primas, interminables filas de cogitadores que alojan datos fragmentados, etc.—no todos los mundos forja son iguales, e incluso el sector Calixis cuenta con varios muy diferentes. Las siguientes reglas detallan algunos de estos mundos y cómo podrían usarlos los jugadores para moldear los orígenes de sus personajes.

SELECCIÓN DE MUNDO FORJA DE ORIGEN

Los jugadores seleccionan su mundo forja de origen de la misma forma que eligen cualquier otro mundo natal del libro básico de **DARK HERESY**. Esto es generalmente tan simple como declarar la elección durante la creación del personaje, aunque los jugadores deben consultar al DJ para asegurarse de que los cambios no afecten a la inminente campaña.

Un mundo forja de origen sólo puede ser tomado por personajes Adeptos, Asesinos, Guardias Imperiales, Granujas y, por supuesto, Tecnosacerdotes. Arbitradores, Hermanas de batalla, Clerigos, y especialmente Psíquicos Imperiales, tienen prohibido elegirlo a menos que su DJ se lo permita.

REGLAS DEL MUNDO FORJA DE ORIGEN

Las siguientes reglas se aplican a todos los personajes que escojan un mundo forja como mundo natal:

Habilidades del mundo forja: Las habilidades Saber popular (Tecnología) y Saber popular (Culto a la máquina) se consideran habilidades básicas no entrenadas.

Adecuado al propósito (Rasgo): En función de la carrera profesional elegida por el personaje aumenta una característica en +3: Adepto—Int; Asesino—Ag; Guardia Imperial—HP; Granuja —Per; Tecnosacerdote—V.

Extraño al Aquila (Rasgo): Los personajes de mundos forja sufren una penalización de -10 en tiradas que impliquen un conocimiento sobre el Credo imperial y un -5 a la Empatía al interactuar con miembros del clero en entornos formales.

Heridas iniciales: Comienzan el juego con 1d5+7 Heridas.

Puntos de Destino: Los personajes de mundos forja tiran 1d10 para determinar sus puntos de Destino iniciales: 1–5, 1 punto; 6–9, 2 puntos; 10, 3 puntos.

FORJAS DE LOS TORNOS

Además de las reglas anteriores, los jugadores deben elegir uno de los mundos forja del sector Calixis como su mundo natal específico. Al igual que en la selección de origen, los jugadores deben asegurarse de que esta elección es aprobada por el DJ para evitar conflictos potenciales.

Origen: Torno-Hadd

Un mundo de interminable demora, los que habitan en el atoladero burocrático y tecnológico del Torno-Hadd tienden a pasarse la vida mirando sobre sus hombros o abandonando la esperanza de ver algún progreso en sus vidas.

Los personajes procedentes del Torno-Hadd comienzan con el talento Impávido o Paranoia.

Origen: Torno-Hesh

Como principal mundo forja del sector Calixis, el Torno-Hesh representa todo lo que la mayor parte de los ciudadanos imperiales esperan de un mundo forja.

Los personajes procedentes del Torno-Hesh comienzan con el talento Toque mecánico.

Origen: Torno-Het

Tras perder la mayor parte de su capacidad productora hace años, el Torno-Het es ahora un centro de datos, albergando incontables conocimientos en viejos y decrépitos cogitadores y criptas que abarcan todo el planeta. Los originarios del Torno-Het son bastante expertos en acceder rápidamente a la información, y suelen tener los medios para hacerlo.

Los personajes procedentes del Torno-Het comienzan con el talento Uso de electroinjerto y una UIM de calidad normal. No se benefician del rasgo Adecuado al propósito.

Origen: Belecane

Considerado uno de los mundos forja más convencionales del sector Calixis, los de Belecane tienen un mayor contacto con la antigua, y escasamente comprendida, tecnología de las armas de estasis que los más altos tecnosacerdotes de otros lugares, además de a otras maravillas únicas a Belecane.



Los personajes procedentes de Belecane comienzan con el talento Entrenamiento en arma exótica (Granadas de estasis) y otro talento de arma exótica de su elección.

Origen: Ciclopea

Antaño, un tecnosacerdote conocido como “El Fabricador” gobernó en apostasía sobre este mundo forja, en realidad una serie de estaciones espaciales denominadas la red ciclopea. En órbita sobre un mundo plagado de miseria y dolor, la red fue controlada sólo por servidores durante su reinado y aún hoy, es un lugar de investigación silenciosa. Tecnosacerdotes de todo el sector Calixis vienen a conocer los secretos dejados por el enigmático apostata cuando huyó a un sector distante.

Los personajes procedentes de Ciclopea comienzan el juego con entrenamiento en Saber prohibido (Arcanotecnología) y el talento Parloteo binario.

Origen: Flota exploradora

Las flotas exploradoras cruzan la galaxia en una interminable Búsqueda del Conocimiento. Cada tripulante de cada nave, desde el más bajo hasta el más alto Magos, sabe que su deber es viajar por las estrellas y reclamar la herencia perdida del hombre. Hay muchas flotas exploradoras en el sector Calixis, algunas actúan como flotas de defensa permanente y otras sólo se detienen en su camino a las estrellas Halo y más allá. Los que abandonan su flota para empezar una nueva senda son gente recia y capaz, lista para cualquier desafío.

Los personajes procedentes de una flota exploradora ganan el rasgo Acostumbrado al vacío, página 21 del libro básico de **DARK HERESY**, y entrenamiento en una de las siguientes habilidades: Indagar, Navegación (Estelar), Saber académico (Astromancia), o Saber prohibido (Arcanotecnología).

Origen: Idumea

Idumea es un mundo forja menor en el límite del sector Calixis que se ha visto atrapado en los tentáculos de la conspiración Faenonita. Los tipos más impíos y evidentes de tecnoherejía bullen bajo la superficie de este ahogado y contaminado planeta, esperando el momento en el que sus amos se alcen y ocupen su lugar como los líderes de no sólo el sector Calixis, sino tal vez del propio Imperio.

No es probable que los que vienen de Idumea sean parte de la conspiración, pero resulta difícil pasar un tiempo en la superficie sin, al menos, entrar en contacto con los siervos de los Faenonitas. Los personajes procedentes de Idumea comienzan con el talento Anodino o Protocolo (Bajos fondos). Además tratan Saber académico (Ocultismo), Saber popular (Bajos fondos) y Saber prohibido (Sectas) como habilidades básicas no entrenadas. Los Psíquicos Imperiales pueden elegir Idumea como mundo natal, pero deben seleccionar el talento Anodino en lugar de Protocolo (Bajos fondos).

Origen: Estación investigación Mechanicum

El sector contiene una interminable variedad de interesantes nebulosas, estrellas que se propagan de modo extraño, mundos con una fauna inusual y otras anomalías de interés para el Mechanicum, que se esfuerza por desplegar estaciones de investigación para estudiarlas todas—una tarea imposible incluso con sus enormes recursos. Algunas son secretos celosamente guardados o refugios para tecnoreincidentes, y otras son honrados centros de saber o simplemente están olvidadas por completo. Los que han pasado sus vidas en esas estaciones normalmente reciben una miríada de habilidades que les pueden hacer muy útiles para las organizaciones Calixianas.

Los personajes procedentes de un estación Mechanicum comienzan el juego con entrenamiento en una de estas habilidades: Oficio, Saber académico, Saber popular o Saber prohibido. También obtienen el talento Dotado para esa habilidad específica.

Origen: Omnicron 71-DX

Cercana a la nebulosa Adrantis, Omnicron 71-DX ha sido usada como estación de investigación durante cientos de años y se dice que los que vienen de esta pequeña, pero importante, localización son más expertos en observar las estrellas que los demás tecnosacerdotes en el sector Calixis.

Los personajes procedentes de Omnicron 71-DX comienzan con entrenamiento en las habilidades Pilotar (Nave espacial) y Saber académico (Astromancia).

Origen: Opus Macharius

Los del mundo natal de la Legio Venator están habituados a las ensodecedoras y demoledoras pisadas de los Titanes. Por lo general más fuertes que los de otros mundos forja, los habitantes de Opus Macharius están tranquilos bajo el fuego—incluso si de algún modo les resulta difícil escuchar.

Los personajes procedentes de Opus Macharius comienzan con los talentos Brazos fuertes y Nervios de acero, pero reducen su Percepción inicial en 5.

Origen: Perinetus

Al ser el astillero más grande e importante del sector Calixis, los nativos de Perinetus son expertos en manejar maquinaria muy pesada y curtidos a los rigores del viaje espacial.

Los personajes procedentes de Perinetus ganan el rasgo Acostumbrado al vacío, en la página 21 del libro básico de **DARK HERESY**, y tratan Oficio (Armero), Oficio (Constructor) y Oficio (Tecnómata) como habilidades básicas no entrenadas.

Origen: Ryboth

Sólo los realmente bendecidos pueden crecer en la superficie de Ryboth. Aún languideciendo por los efectos de la tormenta de radiación que puso de rodillas al planeta hace doscientos años, la población vive una precaria existencia con la esperanza de que un día su mundo pueda ser restaurado.

Los personajes de Ryboth reducen su Fuerza y Resistencia inicial en 3 y sus Heridas en 1, pero ganan los talentos Recio y Resistencia (Radiación), y un punto de Destino adicional.

Origen: Skorgulian

Un oscuro y desolado mundo dominado por la minería del Mechanicum, la gente de Skorgulian no sólo aprende a vivir en las horribles condiciones de la superficie, sino además a navegar por su bizantina estructura política. Las casas suben y bajan tan deprisa como las mareas de sus contaminados océanos, y los que no se adaptan son pronto desechados.

Los personajes procedentes de Skorgulian obtienen entrenamiento en Saber académico (Burocracia), el talento Resistencia (Frío), y tratan Oficio (Minero) y Oficio (Prospector) como habilidades básicas no entrenadas.



Origen: Synford

Synford es responsable de más vehículos de la Guardia Imperial que cualquier otro mundo forja del sector. De sus cintas de producción salen tanques Leman Russ, Quimeras y muchos otros modelos, pero el planeta es más famoso por sus Baneblades. Aún capaz de producirlos en números significativos y conservando la tecnología para fabricar sus proyectiles característicos, Synford es un mundo forja que el Imperio no puede permitirse perder.

Los personajes de Synford obtienen entrenamiento en Conducir (Vehículos terrestres) y Saber popular (Guardia Imperial), y tratan Oficio (Armero), Oficio (Constructor) y Oficio (Tecnómata) como habilidades básicas no entrenadas.

Origen: Synford II

Pese a su nombre similar, Synford II no se parece ni está cerca de Synford. Localizado en el subsector Malfiano, Synford II es una sombra de lo que fue y una víctima de la tecnoherejía Malygrisiana. Alguna clase de arma sísmica fue desatada sobre la superficie durante la tecnoherejía, eliminando la mayoría de su capacidad de producción y destabilizando tanto la superficie que extraer sus abundantes recursos es ahora casi imposible.

Los que vienen de Synford II se aferran a la antigua gloria de su mundo, pasando más tiempo rememorando el pasado que mirando al futuro. Ganan entrenamiento en Actuar (Narrador), el talento Memoria fotográfica, y tratan Saber académico (Arcaico), Saber académico (Heráldica) y Saber académico (Leyenda) como habilidades básicas no entrenadas.

MÁS INFORMACIÓN DE MUNDOS FORJA

Puedes encontrar más información de trasfondo sobre la vida dentro de un mundo forja, además de armas, equipo e implantes adicionales, en *EL MANUAL DEL INQUISIDOR*. Estas reglas pueden añadir mayor profundidad a cualquier campaña de *DARK HERESY* y constituyen un recurso muy valioso para los DJs que buscan enfatizar más el papel del Adeptus Mechanicus en sus juegos.

Origen: Turanshush

El Adeptus Ministorum ya tenía una considerable presencia en Turanshush cuando el mundo fue cedido al Adeptus Mechanicus, pero en lugar de iniciar un conflicto con los feroces sacerdotes de la Ecclesiarquía, el Fabricador escogió dejarles solos. Desde ese momento, las relaciones entre el mundo forja y el pequeño enclave han sido siempre tensas, con el Mechanicus manteniendo al pequeño grupo aislado del resto del planeta, tanto figurada como literalmente. El resultado ha sido un pueblo de feroces convicciones religiosas, bien en la forma del Culto a la máquina o en la adoración al Dios-Emperador de la Humanidad.

Los personajes procedentes de Turanshush no comienzan con el rasgo Extraño al Aquila. En su lugar obtienen el talento Extremadamente creyente, además de entrenamiento en una de las siguientes parejas de habilidades: Saber popular (Culto a la máquina) y Saber popular (Tecnología), o Saber popular (Credo imperial) y Saber popular (Ecclesiarquía). Los que elijan las habilidades del Mechanicum sufren una penalización de -20 siempre que interactúen con miembros del Adeptus Ministorum, y los que opten por la Ecclesiarquía sufren siempre una penalización de -20 al interactuar con miembros del Adeptus Mechanicus. Un Clérigo puede utilizar esta opción para seleccionar un mundo forja como mundo natal, pero si lo hace, debe escoger las habilidades de la Ecclesiarquía al escoger sus habilidades entrenadas de este origen.

Origen: Estación Uziel/Heterodyne

Un mundo feudal en donde el Adeptus Mechanicus integró con éxito el Culto a la máquina en las actividades diarias, Uziel es un mundo que mezcla lo primitivo y lo muy avanzado. Los siervos y nobles no saben nada de la Ecclesiarquía, ya que los Magos de la estación Heterodyne han hecho, lenta pero firmemente, al Omnissiah el objeto de culto de la población.

Los tecnosacerdotes de la estación Uziel/Heterodyne comienzan con el talento Rito de miedo o Rito de pavor. Los demás personajes ganan entrenamiento en Oficio (Agricultor) o Oficio (Herrero). Además, en vez de tratar Saber popular (Tecnología) como habilidad básica no entrenada (como es lo habitual para el origen en el mundo forja), tratan Saber prohibido (Adeptus Mechanicus) como habilidad básica no entrenada.

PILOTO DE LOS TORNOS

Especialistas de los Tornos con aumentos limitados diseñados para asistirlos al navegar en su sistema natal, los pilotos de los Tornos conocen cada mota de polvo que flota en su sistema y comparten una conexión especial con el extraño fenómeno que asola sus rutas. Las estaciones excipio y las enormes naves de carga que transportan los productos de los Tornos alrededor del sector Calixis, dependen de estos nativos para guiarlas con éxito a través del sistema y más allá. Muy valorados por su capacidad para pilotar grandes naves en abarrotadas líneas de tráfico, algunos de ellos han sido expatriados a distintos mundos Torno y otros dominios del Adeptus Mechanicus.



Piloto de los Tornos (PNJ)

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
24	40	32	34	38	33	44	21	35

Movimiento: 3 / 6 / 9 / 1 8

Heridas: 8

Blindaje: Ninguno

Habilidades: Competencia tecnológica (Int), Escrutinio (Per), Esquivar (Ag), Navegación (Interplanetaria, sistema específico) (Int) +20, Pilotar (Nave espacial) (Ag) +20, Saber académico (Astrografía) (Int) +10.

Talentos: Memoria fotográfica, Reacción rápida, Reflejos rápidos.

Rasgos: Visión en la oscuridad.

Armas: Pistola láser (Pistola; 30m; T/-/-; 1d10+2 E; Pen 0; Car 30; Fiable).

Equipo: Túnica roja del Mechanicus (ropa de buena calidad), UIM rudimentario, traje de vacío con casco.

UIM rudimentario: Las Unidades de Impulso Mental que se proporcionan a los pilotos de los Tornos son únicamente los diseños más simples y básicos. Sólo capaces de funcionar en conjunto con el espíritu máquina de su nave designada.

Guía nativo: Los pilotos de los Tornos se especializan en navegar a través de sus sistemas natales, o de cualquier otro para el que hayan sido preparados. Ganan una bonificación de +20 a todas las tiradas de Navegación (Estelar) al guiar su nave en zonas familiares. Además, añaden dos niveles de éxito a cualquier tirada de Navegación (Estelar) e ignoran la regla especial de Riesgos a la navegación al pilotar dentro del sistema de los Tornos.



ARSENAL DEL MECHANICUM EXPANDIDO

Existen algunos que llamarían a la dependencia en la tecnología del Mechanicum una debilidad y al papel que juega la máquina en sus creencias como un sostén que sólo necesitan los hombres menores. El Adeptus Mechanicus cree, por supuesto, otra cosa, defendiendo que sólo en la unión metálica con la máquina puede ser un hombre más que carne y ser uno con el Omnisiah. El poder tecnológico y los artefactos arcanos que el Culto a la máquina empuña en combate son quizás la prueba absoluta de lo correcto de sus creencias y, ciertamente, pocos de los que les hacen frente lo discutirían cuando los torpedos del mortero topo surgen del suelo y los artefactos cataclismo bañan grandes zonas en furia nuclear.

TECNOEXORCISMOS

Usando una forma única de energía específicamente diseñada para destruir tecnología y expulsar espíritus máquina, las armas tecnoexorcismo pueden dejar inútiles a unidades de servidores de un solo disparo, o dejar a un tecnosacerdote en el suelo, jadeando desesperadamente cuando todos sus implantes fallan. Dada la opción, los Tornos prohibirían tales armas, pero desafortunadamente para el Mechanicus de Calixis hay otras poderosas organizaciones en el sector que las consideran herramientas vitales en la guerra contra los enemigos de la Humanidad. Las leyendas dicen que son un resultado prohibido de la tecnoherejía Malygrisiana. Ninguna forja Calixiana fabrica estas armas, o si lo hace está dispuesto a admitirlo, pero ejemplos de ellas parecen extenderse por los bajos fondos criminales de todo el sector. Hay numerosos ejemplos de armas tecnoexorcismo, pero las más comunes son un rifle de disparo rápido usado a menudo para fuego de contención y un cañón muy destructivo que puede dejar a escuadras enteras de tropas enemigas indefensas de un disparo. Los agentes de los Señores Dragón responden con rapidez a los rumores de alijos de armas tecnoexorcismo o de forjas heréticas que las producen, pero incluso sus perceptivos ojos no puede mirar a todas partes a la vez.

Para usar una arma tecnoexorcismo, el personaje debe tener el talento Entrenamiento en arma exótica (Tecnoexorcismo).

Reglas de armas tecnoexorcismo

Al alcanzar a un objetivo vivo, el arma causa el daño indicado en el perfil con la propiedad Conmocionadora. Además, sufren una penalización adicional de -20 a las tiradas para resistir los efectos de su propiedad Conmocionadora.

La munición tecnoexorcismo es muy rara, y cuesta 80 tronos por 10 proyectiles. El rifle y el cañón pueden conectarse a una mochila de munición; esto dobla la capacidad del cargador y el tiempo de recarga.

EMPLAZAMIENTOS

Aunque la mayoría del armamento del Mechanicum es portátil para un hombre (o servidor), algunas armas están diseñadas para uso estacionario. Una vez colocadas en el suelo, arrojan un fuego devastador sobre los enemigos del Dios Máquina.

MORTERO TOPO MODELO HADD

El mortero topo modelo Hadd lanza torpedos excavadores especiales que detonan por debajo o justo por encima de la superficie. Los torpedos pueden abrirse paso por casi cualquier material y Aurora Novos ha redescubierto una serie de distintos tripos de munición para mejorar la flexibilidad táctica de esta peculiar arma.

LANZACOHETES MODELO HADD

Alentados por la reintroducción del rapier modelo Het, una pequeña secta de tecnosacerdotes del Torno-Hadd, llamada Aurora Novos, investigó y fabricó antiguos emplazamientos artilleros de la era de la Cruzada, esperando que eso inspiraría el resurgir de su mundo forja. El lanzacohetes modelo Hadd fue el primero. Muchos regimientos de asedio imperiales emplean el lanzacohetes, o lanzador cuádruple como es más conocido, pero la mayoría usan el modelo Lucius: un arma de carga básica que debe ser remolcado de un campo de batalla a otro. Más sofisticado y con su propio sistema motriz de control remoto, el modelo Hadd presenta cuatro cargadores de alimentación gravitatoria, que le permiten disparar continuamente durante un minuto antes de recargar. No se sabe por cuánto tiempo podrá Aurora Novos continuar haciendo este arma hasta que su esfuerzo sea restringido, pero ciertos comandantes de la Guardia, comerciantes independientes, e incluso unos pocos inquisidores, han tomado interés en la reactivación de este diseño, muerto hace mucho tiempo.

El arma consiste en cuatro morteros conectados que disparan una salva, usando siempre la acción de fuego indirecto. Cada cargador individual del lanzacohete alberga 5 proyectiles.

TABLA 1-1: ARMAS TECNOEXORCISMOS

Nombre	Tipo	Alcance	CDD	Daño	Pen	Car	Rec	Especial	Peso	Precio	Disponibilidad
Rifle Tecnoexorcismo	Básica	80m	T/-/4	1d10+4 E	4	40	1	Conmoción, Estropear (1)	15kg	3500	Muy rara
Cañón Tecnoexorcismo	Pesada	120m	T/-/-	2d10+6 E	6	20	2	Conmoción, Estropear (4), Explosión (4)	40kg	5800	Muy rara

TABLA 1-2: EMPLAZAMIENTOS DE ARMAS

Nombre	Tipo	Alcance CDD	Daño	Pen	Car	Rec	Especial	Peso	Precio	Disponibilidad
Mortero topo	Pesada	50-200m	T/-/-	†	1	1	†, Indirecta	60kg	8000	Muy rara
Lanzacohetes	Pesada	50-500m	-/-/4	1d10+8 X	4	20	2 Explosión (3) Indirecta	130kg	12000	Muy rara

†El tipo de torpedo utilizado por el mortero topo determina el alcance, daño, penetración y reglas especiales adicionales.

GRANADAS Y TORPEDOS

Los misterios del Dios Máquina son fácilmente aparentes en los asombrosos artefactos que sus sirvientes utilizan por su gloria. Esto es especialmente cierto para las raras creaciones que pueden brillar con luz deslumbrante sobre los que se ocultarían de su mirada, o incluso parar el tiempo para poder despacharles antes de que sean conscientes de su destino.

GRANADA DE ESTASIS MODELO BELECANE

Producida en muy pequeñas cantidades en el mundo forja de Belecane, las granadas de estasis atrapan (o preservan) a los afectados en una burbuja de tiempo ralentizado. Para los que están dentro, todo a su alrededor parece moverse a un ritmo muy rápido, y para los de fuera, los del interior parecen no moverse por lo lento de sus movimientos. Las granadas se gastan muy rápidamente y el campo colapsa en uno instantes, pero son herramientas excelentes para presas importantes o interrumpir persecuciones durante una retirada precipitada.

Las granadas de estasis tienen un radio de 2 metros y cualquiera en su interior queda congelado en el tiempo, incapaz de realizar acciones por 1d5 asaltos. Los de fuera no pueden atacar o interactuar con nadie dentro de esa zona. Las granadas se consideran como armas exóticas y un personaje necesita el talento apropiado para poder usarlas eficazmente.

MINAS DE ESTASIS MODELO BELECANE

Una excelente medida defensiva para los que pueden permitírselas, las minas de estasis de Belecane son un fantástico sistema de alarma. Más grandes que una granada de estasis, la energía dentro de la mina puede contener a sus víctimas durante casi una hora, y puede recargarse y reutilizarse.

Las minas tienen un radio de detección variable de hasta 5 metros y pueden prepararse para detectar criaturas de un tamaño específico (por ejemplo, pueden prepararse para detectar Tamaño (Voluminoso) y superior, pero ignorar criaturas más pequeñas). Al detectar al objetivo se activan automáticamente, interrumpiendo las acciones del que activó la mina. El radio de una mina de estasis es 6 metros y cualquiera en su interior está atrapado y es incapaz de tomar ninguna acción por 3d10 minutos. Los de fuera no pueden atacar o interactuar con nadie dentro de esa zona. Las minas de buena calidad tienen un detonador remoto que permite al usuario activar y desactivar el campo de estasis a voluntad. Una vez usado, un campo de estasis puede recargarse con una tirada de **Competencia tecnológica Complicada (-10)**. Tres o más niveles de fracaso significan que el generador del campo se ha quemado y la mina es ahora inútil. Las minas se consideran como armas exóticas y un acólito necesita el talento apropiado para poder usarlas eficazmente.



TABLA 1-3: GRANADAS Y TORPEDOS

Nombre	Tipo	Alcance CDD	Daño	Pen	Especial	Peso	Precio	Disponibilidad	
Artefacto Cataclismo	Arrojad.	BFx3	T/-/-	4d10+20 X	12	Explosión (12), †	1kg	1000	Casi única
Granada de Estasis	Arrojad.	BFx3	T/-/-	†	†	Indirecta, †	0.5kg	8000	Muy rara
Mina Estasis	—	—	—	†	†	Explosión (6), †	20kg	19000	Muy rara
Torpedo Antipersona	—	—	—	1d10+2 X	0	Desgarradora, Explosión (8), †	3kg	200	Rara
Torpedo EMP	—	—	—	—	—	Estropear (6)	5kg	1150	Muy rara
Torpedo Incendiario	—	—	—	2d10 E	0	Explosión (4), †	3kg	300	Muy rara
Torpedo Estándar	—	—	—	1d10+12 I	4	Explosión (2), †	3kg	150	Rara

† Consulta la entrada del objeto para las reglas especiales.

ARTEFACTO CATACLISMO

Desterrados del Torno-Hadd por no ser “lo suficientemente respetuosos del pasado”, un pequeño subculto del Mechanicus huyó de los Tornos para seguir sus peligrosos experimentos en otra parte. Los rumores de que huyeron al mundo oscuro de Lacuna siguen sin confirmarse, pero se sabe que tuvieron éxito en resucitar una pieza de tecnología descartada hace mucho por el Adeptus Mechanicus, por resultar cara e ineficaz, concretamente el antiguo y proscrito método de microfisión de material pesado. Pero, a diferencia de los dispositivos de clase capital de diseño similar, buscaron crear un artefacto de mano que pudiese ser empleado en tiroteos en corto alcance.

Todo aquel atrapado en el radio de explosión del arma debe tomar una tirada de **Fuerza Muy difícil (-30)** o quedar derribado. Cualquier personaje que sobreviva a la explosión debe hacer una tirada de **Resistencia Complicada (-10)**, sufriendo un punto de daño permanente a la Resistencia por cada nivel de fracaso. Los personajes afectados deben repetir esta tirada cada hora hasta recibir tratamiento antirradiación. Los artefactos cataclismo detonan muy fácilmente para ser usados con un lanzagranadas y sólo pueden ser arrojados.

TORPEDOS DEL MORTERO TOPO

Cada asalto, el operador del mortero topo puede cambiar el tipo de torpedo. Debido a la escasez de lanzadores y de munición, cada uno es adquirido individualmente. Al golpear sin aviso desde el suelo, las tiradas de Esquivar contra los ataques de torpedo sufren una penalización de -30 sobre cualquier otro modificador.

Torpedo estándar

Esta carga de potente explosivo detona poco antes de llegar a la superficie, enviando una poderosa descarga directamente hacia arriba. Cualquiera golpeado por un torpedo estándar debe superar una tirada de **Fuerza Complicada (-10)** o quedar derribado. Desde ese momento se considera al área afectada como terreno difícil.

Torpedo antipersona

Preparados para explotar una fracción de segundo después de salir de la tierra, estos torpedos envían afilada metralla en todas direcciones y reducen los puntos de Blindaje que recibe el objetivo por cobertura a la mitad, redondeados hacia arriba.

Torpedo incendiario

Como los anteriores, los torpedos incendiarios explotan justo después de salir de la tierra. Pero en vez de metralla, desatan chorros de promethium en todas direcciones. Todo aquel alcanzado por un torpedo incendiario debe hacer una tirada de **Agilidad Complicada (-10)** o inflamarse.

Torpedo EMP

Activándose al llegar a la superficie, los torpedos EMP no dañan directamente al objetivo sino que envían oleada tras oleada de radiación electromagnética en todas direcciones hasta que el pequeño generador del torpedo se quema.

EQUIPO Y CIBERNÉTICA

Los dispositivos más valorados son las reliquias de la Edad Oscura de la Tecnología, días de leyenda que ya no volverán. Estos son grandes honores que puede tener un tecnosacerdote al serle confiado uno de estos sagrados mecanismos.

RED DE CAMALEÓN

El nombre red de camaleón es realmente una forma de referirse a una serie de artefactos similares encontrados en antiguos relicarios de almacenamiento y tecno-bóvedas a lo largo del sector Calixis. No hay dos iguales y varían en tamaño desde varios metros a varios cientos. Sus rasgos comunes son unas pantallas flexibles entrelazadas sostenidas por fuertes barras de tungsteno. Las barras son a veces de hasta seis metros de alto y las pantallas varían en color, desde el verde oscuro al negro, pero todo esto cambia cuando la corriente eléctrica corre sobre su superficie. Casi instantáneamente, las pantallas cambian de color para imitar a su entorno, ocultando efectivamente todo lo que hay bajo ellas. No se sabe cómo se consigue crear este efecto y reparar las pantallas individuales se demostró imposible, pero los afortunados que poseen incluso una pequeña red de camaleón, tienen una ventaja decisiva cuando se trata de espionaje o de ocultar objetos de miradas indiscretas.

Las redes de camaleón varían en tamaño y depende del DJ determinar el área que cubren. Las redes de camaleón no requieren de mucha pericia y poner una es similar a poner una tienda de campaña o un toldo. Casi cualquier fuente de energía puede usarse para activar uno—todo lo que el artefacto requiere es una corriente eléctrica continua. Los situados bajo una red de camaleón son invisibles, obteniendo una bonificación de +50 a las tiradas de Escondarse cuando se ocultan bajo ella. La red no proporciona cobertura y cada panel—normalmente de no más de dos metros de largo—no puede repararse si resulta dañado.

BLINDAJE CRANEAL

Insertado justo bajo la piel, el blindaje craneal añade un nivel extra de protección, que puede significar la diferencia entre la vida y la muerte. El blindaje craneal suma un +1 a cualquier armadura en la cabeza, acumulándose con otras protecciones junto a los talentos que proporcionan puntos de Blindaje (como La carne es débil). El blindaje craneal de pobre calidad es tosco y obvio, reduciendo permanentemente la Empatía del usuario en 1d10. Los de buena calidad añaden un +1 adicional (para un total de +2) de blindaje a la cabeza.

MÁSCARA NEGRA

En los bajos fondos Calixianos existe una extraña sustancia comúnmente conocida como la Máscara negra o el polvo de Lacuna, aunque se desconoce si Lacuna es su verdadero mundo de origen. La sustancia, de la que se dice que es más oscura que el vacío, puede usarse para cubrir una superficie, o incluso una persona, dejándole invisible en situaciones de poca luz. Hasta un escáner puede tener dificultad en localizar objetos cubiertos con ella. La máscara puede aplicarse a cualquier cosa, incluyendo armas, ropa y piel. Al ocultarse en la sombra o durante situaciones de poca luz, proporciona una bonificación de +60 a las tiradas de Escondarse. Los personajes usando equipo de escáner, como un auspex, sólo pueden localizarles si superan una tirada de **Competencia tecnológica Muy difícil (-30)**. Un bote de máscara negra contiene suficiente polvo para cubrir un humano de tamaño estándar (más su ropa y equipo básico).

LUMA-CEMENTO

Aunque la mayoría en el Mechanicus buscan reemplazar la débil carne con maquinaria, existen algunos que han encontrado formas de reforzar químicamente piel y músculos, y hacerlos tan duros como un implante cibernético. Conocido como Luma-cemento, la sustancia es inyectada en varios puntos del cuerpo y, por un breve tiempo, refuerza la carne, dejándola con un brillante tono gris mate que resiste los extremos de temperatura e incluso el vacío. Una vez inyectado, el personaje gana el rasgo La carne es débil (mitad de la BR redondeado hacia arriba). También obtiene el talento Resistencia (Calor) y una bonificación de +10 a cualquier tirada para resistir los efectos de la radiación. El efecto dura 1d5 horas y una vez desaparece, el personaje gana 1d5 niveles de fatiga.

INJERTO MUSCULAR

Esta denso tejido muscular sintético es reforzado con blindaje de fragmentación y, una vez implantado en el tejido muscular del receptor, aumenta sustancialmente su fuerza. El usuario obtiene un +1 a su bonificación de Fuerza con un implante normal. Los injertos de buena calidad otorgan el rasgo Fuerza antinatural (x2), pero imponen una penalización de -10 a las tiradas de Agilidad del usuario debido a la deformada naturaleza de su cuerpo.



TABLA 1-4: EQUIPO Y CIBERNETICA

Nombre	Peso	Precio	Disponibilidad
Red de camaleón	Varía	†	†
Blindaje craneal	—	600	Rara
Mascara negra	—	450	Muy rara
Luma-cemento	—	600	Muy rara
Injerto muscular	—	2000	Muy rara
Generador antivació	20kg	†	†

†El objeto utiliza reglas especiales de arcanotecnología.

GENERADOR ANTIVACÍO

Oficialmente designado como dispositivo gravimétrico armónico de interrupción rotaria modelo Hades, un generador antivació es un arma letal de sabotaje y terror. Redescubierto durante los oscuros días de la Herejía Malygrisiana, los generadores antivació utilizan transmisiones gravimétricas y sonoras para interrumpir y finalmente sobrecargar el campo Geller de una nave de vacío, derramando la materia pura de la disformidad en el navío. Peor aún, cada generador puede apagar un campo Geller desde cualquier lugar dentro de la nave y es un artefacto fácil de ocultar. Demasiado destructivo para dejarlo en manos equivocadas, los generadores fueron prohibidos al final de la Herejía Malygrisiana. Ahora, sólo la Inquisición puede autorizar su uso aunque se desconoce cuántos generadores fueron creados o se han desperdigado por el sector Calixis.

Los generadores pueden prepararse para activarse en el momento en el que una nave de vacío entra en la disformidad y necesita cerca de una hora para poder alcanzar la máxima potencia una vez activo. Cuanto más grande es la nave, más probable es detectar las interrupciones en el campo Geller antes de que sea demasiado tarde, aunque una vez activo el generador debe ser destruido antes de que complete su tarea y la nave sea vulnerable a la furia de la disformidad. Rastrear un generador antivació es bastante difícil y requiere de un auspex y de una tirada de **Competencia tecnológica (-30)** tomada cada cinco minutos, ya que el generador cambia constantemente de frecuencia. Estos artefactos son excelentes en el sentido narrativo, bien como algo que los acólitos deben encontrar y detener, o como parte del equipo de guerra asignado para usar contra los enemigos de los Inquisidores más radicales.

ALTAR-TEMPLUM-CALIXIS-EST-3

“¿Esa estación? Otro cueva de operarios. Sólo el Emperador sabe lo que hacen aquí en las nubes rubías; todo el mundo sabe que la acción real está al otro lado de las Fauces.”

-Comerciante independiente Karlotinna Gint

Tras los límites de la Marca de Drusus hay una anodina pareja de estrellas, la más grande de ellas, Rubycon II, alberga a una pequeña serie de planetas comunes. Nada dentro del sistema le haría destacar entre los muchos del sector Calixis, excepto por su proximidad al Paso Koronus, también llamado las Fauces. Este acceso estable ofrece un viaje relativamente seguro, a través de las tormentas de disformidad, a la inexplorada región conocida como la Expansión Koronus. Debido a este paso, el sistema ha crecido desde un puesto de control a un centro vital de comercio y combate. Organizaciones de todo el sector luchan por dominar Puerto Asombro, la llave para controlar las Fauces. El Mechanicum está entre ellas, aunque su interés no es el comercio. Mientras otros se concentran en usar el paso para obtener nuevos territorios y fuentes de beneficio, el Culto Mechanicus está más interesado en los secretos de las Fauces y en lo que ha traído al espacio cercano. Por esto, tiene estaciones a lo largo del sistema, estando la más importante en el planeta helado de Skiri, orbitando lejos, en los límites de la tenue luz roja de Rubycon II. Aquí se encuentra la estación de Altar-Templum-Calixis-Est-3, vigilando las Fauces y todo lo que pasa a través de ella.

EL MECHANICUM DE RUBYCON II

A diferencia de muchas otras agencias del sector, el Mechanicum ya tenía un punto de apoyo en el sistema cuando se descubrió el Paso Koronus. Su presencia en Puerto Asombro permitió una firme base de operaciones, además de un eje sólido para resistir los conflictos sobre la autoridad y propiedad de Puerto Asombro. Pocos vieron que sus intereses estaban en los lejanos límites de Rubycon, y sólo quedó claro cuando los restantes poderes cedieron simultánea e independientemente sus derechos sobre todo un mundo al Mechanicum. Necesitó toda una cohorte de activos trabajando durante largos meses, con cada uno de ellos empleando una diplomacia táctica sobre una autoridad distinta, pero trabajando unidos para multiplicar sus ganancias hasta conseguir el premio: el planeta en el límite más lejano de Rubycon II, Skiri.

Aunque levantó algunas ampollas, pocos consideraron esto un triunfo. El mundo era poco más que hielo y roca, apenas mencionado en la exploración original del sistema del Comerciante Independiente Vivaldi Jontur. Como en el resto del sistema, no había minerales valiosos ni riquezas que explotar. Su órbita está tan lejos del Puerto y de las rutas habituales que apenas se recuerda su existencia. Así, en su mayor parte, las autoridades de Puerto Asombro ignoraron cosas como que el Mechanicus desarrolló el planeta y su entorno con una estación y una red de sensores auspex.



EL PLANETA PERDIDO

El Mechanicum escogió este mundo no por lo que es, sino por donde está. En sus primeras investigaciones sobre el Paso Koronus, detectaron grandes cantidades de restos y desechos cerca de las Fauces. La mayoría se movían hacia Rubycon II, atraídos por su gravedad. Entre los desechos imperiales había fragmentos de naves xenos, además de resto humanos pero no del Imperio. Estos descubrimientos, como la misteriosa naturaleza del Paso, eran vías de investigación que conducían más al conocimiento que el continuo conflicto en el Puerto. El Mechanicus podía realizar esa investigación en el vacío, lejos de miradas indiscretas. Skiri era ideal y pronto se convirtió en el centro principal de las operaciones ocultas en el sistema. El Culto siguió presente en el Puerto y de hecho mantiene este lugar como el centro para las flotas Exploradoras que viajan a la Expansión. Envuelta en la oscuridad exterior de Skiri y en los demás lugares de las nubes de cometas, tienen lugar las investigaciones más secretas.

La estación Altar-Templum-Calixis-Est-3 domina el mundo con muchos kilómetros de módulos de augurio, suficientes para guiar flotas por el vacío. Aquí, el Mechanicum vigila el Paso, buscando señales de inestabilidad o fluctuaciones que podrían ayudar o dañar a las naves que lo atraviesan. También controlan los restos que salen de las Fauces, enviando pequeñas naves de rescate para coger lo que pueda ser de interés. Un secreto muy protegido es que Skiri contiene estas reliquias, enterradas bajo toneladas de atmosfera congelada. Antiguas tuneladoras, antaño usadas en la guerra, cavan el planeta buscando estos tesoros.



PUERTO ASOMBRO Y LA EXPANSIÓN KORONUS

Puerto Asombro y el cercano Paso conectan el sector Calixis al entorno sin ley de la Expansión Koronus, constituyen un excitante escenario para aventuras de **DARK HERESY**. Para los DJs interesados en profundizar en estas áreas, el libro básico de **ROGUE TRADER** y su suplemento **EN LA TORMENTA** son fuentes ideales para obtener más información sobre la infame estación del vacío y el resto del sistema Rubycon II.

Estos restos Xenos y tesoros de arcanotecnología llenan enormes bóvedas bajo la superficie congelada, y mucho más ha sido enviado a los Tornos para un estudio posterior. Los artículos considerados de menor valor se abren camino a Puerto Asombro, donde se permite a una facción gris de Malateks dirigir un mercado frío usando estos hallazgos, retirados de cualquier participación oficial **Mechanicus**. Que estos apóstatas, que comercian sólo con las sobras de la oferta de las Fauces, estén convirtiéndose lentamente en un jugador importante en el mercado frío de Calixis y amenacen la hegemonía del Quinteto en ese mercado, indica la verdadera riqueza de estos hallazgos.

MISTERIOS EN LAS NUBES

La estación es sólo una de muchas en la zona. El Paso, el reflejo oscuro de Puerto Asombro dentro de la Expansión, acoge la estación Altar-Templum-Calixis-Est-17 para controlar el otro lado del paso Koronus. Sus nombres sugieren más estaciones, pero los intentos para reunir información se han encontrado con el silencio. La mayoría asume que se encuentran dispersas en otras partes de la nube de cometas o incluso en el propio puerto, oculta en sus profundidades laberínticas. Pocos saben la verdad: la mayoría han sido destruidas por medios desconocidos y en el **Mechanicus** crece la preocupación de que algún día Est-3 podría encontrar un destino similar. Hay algo más allí afuera en los límites oscuros de las nubes rubías y parece hambriento.

TECNOSACERDOTE CRYON

Los tecnosacerdotes que operan en Skiri y en los cometas exteriores han adecuado y protegido sus implantes para resistir el intenso frío, siendo uno con su entorno. Estos tecnosacerdotes están tan habituados a estas temperaturas que pocos pueden sobrevivir fuera de ellas, con sus implantes incapaces de funcionar excepto en el más amargo frío.

Los Cryones caminan con facilidad por los yermos de Skiri, ignorando el inimaginable frío. Sus sistemas no requieren la cantidad normal de oxígeno y pocos llevan bombonas de aire, prefiriendo simplemente recoger el gas helado y distribuirlo en recipientes de consumo. Los Tornos han adoptado este patrón en otras regiones y no es raro ver a tecnosacerdotes, aparentemente desprotegidos, caminar entre lodos de metano congelado o deslizarse sobre nitrógeno helado. En Skiri, controlan el paso y es probable que si algo surge para amenazar el sector Calixis, sean los primeros en verlo.

Tecnosacerdote Cryon

HA	HP	F	T	Ag	Int	Per	V	Em
24	31	36	⁽⁸⁾ 46	31	48	42	44	25

Movimiento: 3 / 6 / 9 / 18

Heridas: 15

Habilidades: Buscar (Per) +10, Competencia tecnológica (Int) +10, Esquivar (Ag), Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Intimidar (F), Leer/escribir (Int), Lengua secreta (Tecnología) (Int), Lógica (Int) +10, Perspicacia (Per) +20, Saber popular (Culto a la máquina, Tecnología) (Int) +10, Saber prohibido (Arcanotecnología, Tecnología Xenos) (Int) +10.

Talentos: Eunuco, Imperturbable, La carne es débil (3), Parloteo binario, Recarga de lumen, Resistencia antinatural (x2), Toque mecánico, Uno con el hielo†, Uso de mecadendrita.

†**Uno con el hielo:** Los Cryones son inmunes al frío y se benefician del talento Resistencia (Frío) sin importar la temperatura. En un entorno más cálido (donde un humano estaría cómodo), deben superar una tirada de **Resistencia Difícil (-10)** cada asalto o ganar un nivel de fatiga.

Blindaje: Aumentos cibernéticos (3 Todo).

Armas: Arpón (Pistola; 30m; T/2/-; 1d10+2 A; Pen 3; Car 6; Recarga completa; Fiable, Tóxica), hacha de hielo Skiriana (Melé; 2d5+8 E; Pen 8; Aparatosa, Campo de energía).

Equipo: Implantes corticales, placa de datos, unidad de impulso mental, auspex personal, mecadendrita con estabilizador de Los Tornos, mecadendrita con manipulador.

GERMENES DE AVENTURA

- Estando en Puerto Asombro, los acólitos oyen hablar de una nave de sistema del **Mechanicus** que explotó misteriosamente de camino a uno de los asteroides dique cercanos. El Culto no ha pedido una investigación o represalia por lo que parece un sabotaje o ataque ¿De dónde venía la nave y qué transportaba? ¿Y por qué parecen los tecnosacerdotes del Puerto más interesados en parar las investigaciones que en encontrar a los responsables?

- Cuando los acólitos salen del sistema Rubycon II y preparan su entrada en la disformidad, un gran objeto golpea su nave y les detiene. Al investigar el impacto, encuentran un fragmento de una nave inhumana. Sus estudios terminan cuando llega el Culto **Mechanicus** y les exige los iridiscentes restos. Su tono sugiere que podrían no desear ningún testigo del descubrimiento.

- Se envía a los acólitos a rastrear una nueva fuente de tecnología ilícita xenos y el rastro les conduce a Puerto Asombro. Aquí encuentran evidencias de que poderosas facciones de la estación están apoyando este comercio ilegal, incluyendo algunas sectas del **Mechanicum**. Otras personas notables parecen ofrecer crípticas pistas que pueden ayudar a los acólitos en sus investigaciones, o podrían llamar demasiado la atención para el bien de su salud.