

# BLACK CRUSADE™

## BROKEN CHAINS™



UNA INTRODUCCION  
A BLACK CRUSADE

**WARHAMMER**  
40,000  
JUEGO DE ROL



# BLACK CRUSADE™ CADENAS ROTAS



JUEGO DE ROL AMBIENTADO EN EL  
SINIESTRO UNIVERSO DEL 41 MILENIO



# ES EL 41 MILENIO

Por más de cien siglos el Emperador ha permanecido sentado e inmóvil en el Trono Dorado de Terra. Es el señor de la humanidad por la voluntad de los dioses y el señor de un millón de mundos por el poder de sus incansables ejércitos. Es una carcasa podrida que se estremece de un modo casi imperceptible con el poder de la edad oscura de la tecnología. Es el señor carroñero del Imperio para el que se sacrifican mil almas cada día, de modo que nunca muera verdaderamente.

Aún en su estado de muerte imperecedera, el Emperador continúa su eterna vigilancia. Poderosas flotas de batalla cruzan el miasma infestado de demonios de la disformidad, la única ruta entre estrellas distantes, con su camino iluminado por el Astronomicón, la manifestación psíquica de la voluntad del Emperador. Vastos ejércitos dan batalla en su nombre en incontables mundos, pero pese a toda su inmensidad, son apenas suficientes para contener a la siempre presente amenaza de alienígenas, herejes, mutantes—y enemigos aún peores.

Ser un hombre en estos tiempos es ser uno entre incontables billones. Es vivir en la época más cruel y sangrienta imaginable. Pero no eres un individuo cualquiera—eres un hereje, un seguidor de dioses prohibidos y de peligrosas escuelas de pensamiento, expulsado por los gobernantes del Imperio y su maldito dios-cadáver por la llamada que has elegido. Y sin embargo, la gloria y la venganza pueden ser tuyas mientras caminas por la senda de la grandeza y tomas tu lugar entre los campeones de los mismísimos Dioses del Caos.

## ¿QUE ES BLACK CRUSADE?

**BLACK CRUSADE** es un juego de rol en el que tomas el papel de un renegado del Imperio—un seguidor de los dioses oscuros o de los poderes prohibidos. En tu sed de poder, venganza o matanza, escogiste caminar la senda de la gloria, implorando a los Poderes del Caos su favor de modo que puedas elevarte sobre los que te rodean y ser uno de sus pocos favoritos. Sin embargo, es un camino lleno de peligro y por cada mortal que se eleva para disfrutar de la luz de los dioses, un millón muere gritando con su carne retorcida y su mente quebrada por la cruel malevolencia y la despiadada indiferencia de los mismos poderes con los que esperaban unirse. Los dioses y sus volubles formas no son los únicos peligrosos que debe enfrentar un hereje, y como proscrito del Imperio, gran parte de la humanidad se cuenta como tu enemigo. La Inquisición es especialmente implacable en su búsqueda de herejes a lo largo de los innumerables mundos del Imperio y más allá, y siempre y cuando un hereje tome aliento, nunca estará libre de los más odiados agentes del Dios-Emperador.

A pesar de estos peligros, para aquellos que sobreviven lo suficiente, esperan el poder y la gloria, y la oportunidad de vivir libre de la sombra del Imperio.

## PERSONAJES PRE-GENERADOS

Los siguientes personajes de muestra han sido específicamente diseñados para la aventura **CADENAS ROTAS** que comienza en la página 16 de este libreto. Se proporcionan cuatro personajes diferentes, aunque esta aventura puede acomodar a grupos más grandes de jugadores añadiendo a personajes elegidos o renegados.





NOMBRE DEL PERSONAJE: ASRODEL EL DESTINADO  
TIPO: MARINE ESPACIAL DEL CAOS

NOMBRE DEL JUGADOR: \_\_\_\_\_  
ARQUETIPO: DESECHADO

**Historia del Personaje:** Asrodel es un marine espacial del caos conocido por su orgullo marcial y honor, y su sed de victoria a cualquier precio. Cree estar destinado para la grandeza y este deseo de triunfar le dejó en conflicto con su anterior partida de guerra. Durante un duelo de honor con el campeón de su partida de guerra, Asrodel se vio perdiendo. En lugar de aceptar la derrota, empuñó su bólter y disparó al campeón a quemarropa. El resto de la partida de guerra estaba indignado por esta violación de su código guerrero y Asrodel se unió a una manada de incursores piratas para huir del castigo. Fue capturado durante una escaramuza con la flota de batalla calixis.

ORGULLO: HABILIDAD MARCIAL

FLAQUEZA: TRAICION

MOTIVACION: PERFECCION

| HABILIDAD DE ARMAS (HA) | HABILIDAD DE PROYECTILES (HP) | FUERZA (F) | RESISTENCIA (R) | AGILIDAD (Ag) | INTELIGENCIA (Int) | PERCEPCION (Per) | VOLUNTAD (V) | EMPATIA (Em) | INFAMIA (Inf) |
|-------------------------|-------------------------------|------------|-----------------|---------------|--------------------|------------------|--------------|--------------|---------------|
|-------------------------|-------------------------------|------------|-----------------|---------------|--------------------|------------------|--------------|--------------|---------------|

|   |   |   |   |    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 0 | 4 | 3 | 10 | 4 | 9 | 8 | 4 | 7 | 4 | 2 | 3 | 1 | 4 | 6 | 3 | 9 | 3 | 2 | 3 | 0 |
|---|---|---|---|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

## JUGANDO CON ASRODEL EL DESTINADO

Como un desechado, Asrodel permanece aparte incluso de otros marines espaciales del caos. Sin embargo, tolera a cualquiera, incluyendo a los discípulos del caos humanos, que no desafíe su habilidad marcial. No es excesivamente amable, pero está más que deseoso de trabajar con los demás herejes para sobrevivir. Asrodel está reñido con su propia naturaleza. Su deseo más abrumador es convertirse en un guerrero sin igual, insuperable con el bólter y la espada. Sin embargo, también quiere ganar y si parece que pudiera perder, está más que dispuesto a hacer trampas.

### HABILIDADES

|                   | Entrenada                           | +10                                 | +20                                 | +30                      |
|-------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------|
| Atlético (F)      | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Perspicacia (Per) | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> |
| Esquivar (Ag)     | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> |
| Intimidar (F)     | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> |
| Sigilo (Ag)       | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> |

### EQUIPO

Servoarmadura degradada, bólter Legión, 3 granadas frag Legión, espada de combate Caballeros de Sangre (Asrodel no empieza el juego con este equipo).

### TALENTOS Y REGLAS ESPECIALES

**Ataque veloz:** Como media acción, Asrodel puede hacer un ataque cuerpo a cuerpo con un modificador de +0 a su tirada de Habilidad de Armas. Si tiene éxito, logra un impacto por el nivel de éxito inicial, más un impacto adicional por cada dos niveles de éxito adicionales. Estos impactos pueden ser adjudicados a cualquiera que esté en combate cerrado con Asrodel.

**Características antinaturales:** Asrodel añade un +4 a sus bonificaciones de Fuerza y Resistencia debido a sus implantes de marine espacial.

### BLINDAJE

Servoarmadura Degradada  
**Puntos de Blindaje:** 8  
**Especial:** Otorga +20 a F

### HERIDAS

**Total:** 18  
**Actual:** \_\_\_\_\_  
**Fatiga:** \_\_\_\_\_

### MOVIMIENTO

**Media Acción:** 4m  
**Acción Completa:** 8m  
**Carga:** 12m **Carrera:** 24m

### PUNTOS DE INFAMIA

**Total:** 3  
**Actual:** \_\_\_\_\_

### ARMAS

**Nombre:** Bólter Legión  
**Tipo:** Básica **Daño:** 1d10+9 **Pen:** 4  
**Alcance:** 100m **CDD:** T/3/- **Car:** 24 **Recarga:** Completa  
**Reglas Especiales:** Desgarradora  
**Nombre:** Espada de Combate  
**Tipo:** CAC **Daño:** 1d10+10 **Pen:** 2  
**Reglas Especiales:** No  
**Nombre:** Granada de Fragmentación Legión  
**Tipo:** Arrojadiza **Daño:** 2d10+2 **Pen:** 0  
**Alcance:** 30m **CDD:** T/-/- **Car:** 1 **Recarga:** -  
**Reglas Especiales:** Explosión (4)





NOMBRE DEL PERSONAJE: NINA BLACK NOMBRE DEL JUGADOR:  
TIPO: HUMANA ARQUETIPO: RENEGADA

**Historia del Personaje:** Nina Black comenzó su vida como tercera descendiente de Merrick Black, un poderoso comerciante independiente. Después de su muerte, la Carta de los Black fue para el hijo mayor de Merrick, Orrik. Orrik y su hermano Marcus consolidaron el poder de la Casa Black, dejando a Nina con poco más que una miseria y un séquito menor de sirvientes. Indignada, Nina hizo un pacto oscuro con un poderoso demonio: su alma por las muertes de sus hermanos. De hecho, Orrik murió consumido por un fuego disforme en sus propios aposentos. Sin embargo, Marcus sobrevivió al asesino demoníaco y buscó desesperado la ayuda Inquisitorial. Los agentes del trono capturaron a Nina y la sentenciaron para su interrogatorio y ejecución.

ORGULLO: CARISMA

FLAQUEZA: MENTIRA

MOTIVACION: VENGANZA

HABILIDAD  
DE ARMAS  
(HA)

HABILIDAD DE  
PROYECTILES  
(HP)

FUERZA  
(F)

RESISTENCIA  
(R)

AGILIDAD  
(Ag)

INTELIGENCIA  
(Int)

PERCEPCION  
(Per)

VOLUNTAD  
(V)

EMPATIA  
(Em)

INFAMIA  
(Inf)

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 2 | 3 | 2 | 3 | 6 | 3 | 5 | 4 | 1 | 3 | 6 | 3 | 1 | 3 | 2 | 5 | 3 | 4 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

### ARMAS

**Nombre:** Pistola Bólter

**Tipo:** Pistola

**Daño:** 1d10+5

**Pen:** 4

**Alcance:** 30m

**CDD:** T/2/-

**Car:** 8

**Recarga:** Media

**Reglas Especiales:** Desgarradora

**Nombre:** Espada Sierra

**Tipo:** CAC

**Daño:** 1d10+5

**Pen:** 2

**Reglas Especiales:** Desgarradora

### HABILIDADES

|                   | Entrenada                           | +10                                 | +20                                 | +30                      |
|-------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------|
| Atlético (F)      | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> |
| Perspicacia (Per) | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> |
| Carisma (Em)      | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Engañar (Em)      | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Esquivar (Ag)     | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> |
| Escrutinio (Per)  | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> |
| Sigilo (Ag)       | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> |

### EQUIPO

Arruinado blindaje de caparazón de la Casa Black, pistola bólter, espada sierra (Nina no empieza el juego con este equipo).

### TALENTOS Y REGLAS ESPECIALES

**Hábil (Empatía):** El carisma de Nina es legendario. Añade automáticamente un nivel de éxito a las tiradas exitosas basadas en Empatía (sea tirada de habilidad o de característica).

**Combate con dos armas:** Como una acción completa en cuerpo a cuerpo, Nina puede hacer un ataque normal con su pistola y otro con su espada sierra. Estos ataques los hace con un modificador de +0 (en lugar del +10 usual para los ataques normales).

### BLINDAJE

Blindaje de Caparazón

Puntos de Blindaje: 6

### HERIDAS

Total: 12

Actual: \_\_\_\_\_

Fatiga: \_\_\_\_\_

### MOVIMIENTO

Media Acción: 3m

Acción Completa: 6m

Carga: 9m

Carrera: 12m

### PUNTOS DE INFAMIA

Total: 4

Actual: \_\_\_\_\_

## JUGANDO CON NINA BLACK

Nina Black es una líder encantadora y carismática. Aunque habilidosa con la espada, sus verdaderas armas son sus palabras. Puede motivar, persuadir, o mandar, hasta a los secuaces más reticentes.

Sin embargo, bajo su agradable fachada se encuentra una mujer peligrosa y calculadora, obsesionada con la venganza. Nina no está por engañar a sus compañeros en cuanto a su verdadero motivo, que es siempre la venganza contra su hermano y el Imperio que la traicionó. No obstante, trabajará con otros para conseguir sus fines.

BLACK CRUSADE™



NOMBRE DEL PERSONAJE: CIRO

TIPO: MARINE ESPACIAL DEL CAOS:

NOMBRE DEL JUGADOR: \_\_\_\_\_

ARQUETIPO: ELEGIDO

**Historia del Personaje:** El guerrero de la Legión Alfa que se refiere a sí mismo sólo como **Ciro**, fue capturado en el corazón del sector Calixis, en el mundo altar de Maccabeus Quintus. Eliminó dos pelotones de Jenízaros de Maccabeus antes de su captura. Aunque la Inquisición no se ha dado cuenta, **Ciro** permitió ser capturado para que cuatro de sus compañeros Legionarios Alfa pudieran robar un antiguo y valioso tomo de las catedrales de Maccabeus Quintus. Encarcelado ahora por la Inquisición, confía en su ingenio para escapar.

ORGULLO: DEVOCION

FLAQUEZA: ARROGANCIA

MOTIVACION: LEGADO

| HABILIDAD DE ARMAS (HA) | HABILIDAD DE PROYECTILES (HP) | FUERZA (F) | RESISTENCIA (R) | AGILIDAD (Ag) | INTELIGENCIA (Int) | PERCEPCION (Per) | VOLUNTAD (V) | EMPATIA (Em) | INFAMIA (Inf) |
|-------------------------|-------------------------------|------------|-----------------|---------------|--------------------|------------------|--------------|--------------|---------------|
| 42                      | 47                            | 1045       | 842             | 39            | 38                 | 49               | 41           | 34           | 35            |

JUGANDO CON CIRO

Ciro cree en una causa más grande que él mismo, el derrumbamiento del Imperio del hombre y la ascensión de los Dioses del Caos como los verdaderos poderes de la galaxia. Su devoción a ellos y a la idea de trabajar hacia este objetivo monumental, le sostienen contra la adversidad. Sin embargo, esto puede conducirle a un peligroso exceso de confianza.

Ciro es razonablemente abierto e incluso amistoso hacia sus compañeros herejes, aunque cuando habla se las arregla para evitar revelar información sobre sí mismo o sobre la misión en la que fue capturado.

HABILIDADES

|                    | Entrenada                           | +10                                 | +20                                 | +30                      |
|--------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------|
| Atlético (F)       | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> |
| Perspiciacia (Per) | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Engañar (Em)       | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> |
| Esquivar (Ag)      | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> |
| Intimidar (F)      | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> |
| Escrutinio (Per)   | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> |
| Sigilo (Ag)        | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> |

EQUIPO

Servoarmadura Mark V muy modificada, pistola bólter Legión, cañón ametrallador Mark M (Ciro no empieza el juego con este equipo).

TALENTOS Y REGLAS ESPECIALES

**Brazos fuertes:** Normalmente, los personajes no pueden disparar un arma pesada sin antes apoyar el arma. **Ciro** tiene la fuerza y el entrenamiento para disparar este arma sin apoyarla primero.

**Características antinaturales:** **Ciro** añade un +4 a sus bonificaciones de Fuerza y Resistencia debido a sus implantes de marine espacial.



BLINDAJE

Servoarmadura Mark V  
**Puntos de Blindaje:** 8  
**Especial:** Otorga +20 a F

HERIDAS

**Total:** 19  
**Actual:** \_\_\_\_\_  
**Fatiga:** \_\_\_\_\_

MOVIMIENTO

**Media Acción:** 3m  
**Acción Completa:** 6m  
**Carga:** 9m **Carrera:** 18m

PUNTOS DE INFAMIA

**Total:** 3  
**Actual:** \_\_\_\_\_

ARMAS

**Nombre:** Pistola Bólter Legión  
**Tipo:** Pistola **Daño:** 1d10+9 **Pen:** 4  
**Alcance:** 30m **CDD:** T/2/- **Car:** 8 **Recarga:** Media  
**Reglas Especiales:** Desgarradora

**Nombre:** Cañón Ametrallador Mark M  
**Tipo:** Pesada **Daño:** 1d10+10 **Pen:** 3  
**Alcance:** 100m **CDD:** -/-/8 **Car:** 100 **Recarga:** Completa  
**Reglas Especiales:** No



NOMBRE DEL PERSONAJE: HEPHASTIUS BORE  
TIPO: HUMANO

NOMBRE DEL JUGADOR: \_\_\_\_\_  
ARQUETIPO: TECNOHEREJE

**Historia del Personaje:** Hephastius Bore procede originariamente de los Tornos, mundos Forja dentro del sector Calixis. Allí, Bore fue iniciado en los misterios del Dios-Máquina y se convirtió en un Tecnosacerdote. Sin embargo, el trabajo de Bore en los campos Geller y en los motores de disformidad alimentó su curiosidad en el reino de la sombra, el inmaterium. Comenzó a experimentar con mutaciones engendradas en la disformidad, injertándolos en otros y sobre sí mismo. Cuando el Adeptus Mechanicus descubrió sus experimentos prohibidos, Bore fue expulsado de la orden y entregado a la Inquisición, que espera descubrir hasta donde han llegado sus experimentos antes de destruirle.

ORGULLO: FABRICACION

FLAQUEZA: ARREPENTIMIENTO

MOTIVACION: INNOVACION

| HABILIDAD DE ARMAS (HA) | HABILIDAD DE PROYECTILES (HP) | FUERZA (F) | RESISTENCIA (R) | AGILIDAD (Ag) | INTELIGENCIA (Int) | PERCEPCION (Per) | VOLUNTAD (V) | EMPATIA (Em) | INFAMIA (Inf) |
|-------------------------|-------------------------------|------------|-----------------|---------------|--------------------|------------------|--------------|--------------|---------------|
| 3                       | 1                             | 4          | 2               | 3             | 1                  | 5                | 0            | 3            | 2             |

## JUGANDO CON HEPHASTIUS BORE

Hephastius Bore es algo único entre sus semejantes: no alberga ninguna animadversión hacia sus antiguos señores del Adeptus Mechanicus. En cambio, realmente cree en la investigación que realizó y se arrepiente de su exilio. Ahora desea escapar para perfeccionar sus diseños, creyendo que si tiene éxito podrá convencer a sus compañeros Tecnosacerdotes de que tenía razón. Bore es una persona amable y servicial, especialmente para un Tecnosacerdote. Sin embargo, su idea de ayuda implica a menudo "mejoras" potenciales. Después de todo, la carne de un demonio es superior a la de un humano, por lo que una vez que se injerta en la piel...

### HABILIDADES

|                               | Entrenada                           | +10                                 | +20                                 | +30                      |
|-------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------|
| Perspicacia (Per)             | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> |
| Carisma (Em)                  | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> |
| Esquivar (Ag)                 | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> |
| Saber Prohibido (Disformidad) | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> |
| Medicae (Int)                 | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Seguridad (Int)               | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> |
| Sigilo (Ag)                   | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/> |
| Competencia Tecnológica (Int) | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

### EQUIPO

Revestimiento integral blindado, nodos de condensadores de lumen, rifle láser (Bore no comienza el juego con su rifle láser, pero sí con su revestimiento blindado y sus nodos condensadores de lumen, puesto que están integrados en su cuerpo).

### TALENTOS Y REGLAS ESPECIALES

**Condensadores de lumen:** Bore está equipado con bio-condensadores que generan y almacena bio-energía, como la electricidad. Bore puede aprovechar esta energía. Su rifle laser nunca se queda sin munición. Además, puede descargar sus condensadores en combate, lo que le proporciona el arma de cuerpo a cuerpo nodo condensador de lumen.

**Características antinaturales:** Bore añade +2 a su bonificación de Resistencia debido a la carne engendrada en la disformidad injertada en su cuerpo.

### BLINDAJE

Revestimiento integral blindado  
**Puntos de Blindaje:** 3  
**Especial:** No puede quitarse

### HERIDAS

**Total:** 14  
**Actual:** \_\_\_\_\_  
**Fatiga:** \_\_\_\_\_

### MOVIMIENTO

**Media Acción:** 3m  
**Acción Completa:** 6m  
**Carga:** 9m **Carrera:** 18m

### PUNTOS DE INFAMIA

**Total:** 3  
**Actual:** \_\_\_\_\_

### ARMAS

**Nombre:** Rifle Láser  
**Tipo:** Básica **Daño:** 1d10+4 **Pen:** 0  
**Alcance:** 100m **CDD:** T/2/- **Car:** — **Recarga:** —  
**Reglas Especiales:** Precisa  
**Nombre:** Nodo Condensador de Lumen  
**Tipo:** CAC **Daño:** 1d10+2 **Pen:** 10  
**Reglas Especiales:** No puede quitarse





# SUMARIO DE REGLAS

Las siguientes páginas resumen algunas de las reglas más importantes del juego Black Crusade, especialmente las necesarias para jugar en la aventura de presentación: **CADENAS ROTAS**.

## ANATOMIA DEL PERSONAJE

En Black Crusade, cada jugador controla a un personaje, también conocido como hereje. Los herejes son tan variados como los crímenes por los que están condenados y los dioses a los que ofrecen alianza, dotados de poderes individuales y entrenados en una multitud de habilidades. Además de la personalidad, disposición y trasfondo, el cómo es exactamente un hereje en particular se define por un conjunto de características, habilidades, rasgos y talentos.

### CARACTERÍSTICAS

Las características representan el potencial de un hereje en una serie de campos físicos y mentales. Hay nueve características diferentes, cada una en una escala de 0 a 100. Cuanto mayor sea el valor de la característica, mejor.

#### Habilidad de Armas (HA)

La Habilidad de Armas mide la competencia de un hereje en combate cuerpo a cuerpo, ya sea empleando puños, cuchillos, o espadas sierra.

#### Habilidad en Projectiles (HP)

La Habilidad de Projectiles refleja la puntería de un hereje con armas a distancia, como rifles láser y bólteres.

#### Fuerza (F)

La Fuerza es una medida del físico de un hereje y determina el peso que puede llevar, así como lo fuerte que puede golpear con sus ataques cuerpo a cuerpo.

#### Resistencia (R)

La Resistencia define la facilidad con que un hereje puede ignorar daños además de resistir toxinas, entornos venenosos, enfermedades y otros males físicos.

#### Agilidad (Ag)

La Agilidad mide la rapidez, los reflejos y el equilibrio de un hereje.

#### Inteligencia (Int)

La Inteligencia describe la intuición, razonamiento, educación y conocimiento general de un hereje.

#### Percepción (Per)

La Percepción mide la agudeza de los sentidos de un hereje y determina la precisión con la que percibe su entorno.

#### Voluntad (V)

La Voluntad describe la fortaleza mental de un hereje, lo bien que puede soportar la multitud de horrores en el universo y sirve como indicador clave para el potencial psíquico.

#### Empatía (Em)

La Empatía es la capacidad que tiene un hereje para interactuar con otros, para engañarlos, engatusarlos, trabar amistad, o dirigirlos.

#### Infamia (Inf)

La Infamia mide el renombre que un hereje ha acumulado entre compañeros y adversarios por igual. La Infamia tiene muchos usos no recogidos en este suplemento. Sin embargo, un detalle importante es cómo afecta a los puntos de Infamia.

## BONIFICACIONES DE CARACTERÍSTICA

Todas las características tienen una bonificación asociada. La bonificación de característica es igual al dígito de las decenas de su valor.

### EJEMPLO

*Si un personaje tiene una Agilidad de 34, su bonificación de Agilidad será 3. Si tiene una Voluntad de 41, su bonificación de Voluntad es 4.*

Las bonificaciones de característica son normalmente utilizadas como modificadores. Puesto que estas bonificaciones vienen determinadas por la característica, pueden subir y bajar a lo largo del juego. Si una característica sufre una penalización, esta se aplica del mismo modo a la bonificación de característica.

## HABILIDADES

Las siguientes habilidades representan sólo una pequeña muestra de las que estarán disponibles en **BLACK CRUSADE**. Cada habilidad tiene una característica rectora, que es necesaria cuando el personaje utiliza la habilidad (véase más adelante).

#### Atlético

**Característica Rectora:** Fuerza

Atlético cubre toda clase de actividades físicas intensas como correr, nadar, o trepar. Un personaje recurrirá a Atlético cuando quiera escalar un risco difícil o cruzar un río de corriente rápida. Atlético es normalmente utilizado como parte de una acción de movimiento.

#### Carisma

**Característica Rectora:** Empatía

Carisma se emplea para hacer amistad, persuadir, o influenciar a otros, de modos que son por lo general percibidos como positivos, o al menos no hostiles. Hacer una tirada de habilidad de Carisma lleva normalmente alrededor de un minuto.

#### Competencia Tecnológica

**Característica Rectora:** Inteligencia

Un personaje puede utilizar Competencia Tecnológica para reparar objetos mecánicos o descubrir cómo funcionan dispositivos tecnológicos inusuales. Una tirada de habilidad de Competencia Tecnológica puede durar desde unos minutos hasta una hora, dependiendo de la complejidad de la tarea. Los niveles adicionales de éxito en una tirada pueden reducir el tiempo necesario.



## Engañar

**Característica Rectora:** Empatía

Del mismo modo que Carisma permite hacer amistad y persuadir a otros, Engañar gobierna el arte de la mentira. Se emplea cada vez que un personaje desea decirle a otro una mentira u ocultar de otro modo sus verdaderas intenciones.

## Escrutinio

**Característica Rectora:** Percepción

Escrutinio es la habilidad que permite a los personajes detectar mentiras y ver a través de las falsedades, además de interpretar información oscura.

## Esquivar

**Característica Rectora:** Agilidad

La habilidad de Esquivar es empleada como una Reacción en combate para anular un impacto, apartándose u esquivando de otra manera un golpe. Consulta las descripciones de acciones de combate en la página 12 para más información.

## Intimidar

**Característica Rectora:** Fuerza

Intimidar se emplea para asustar, coaccionar, apabullar, o amenazar a otros. Aunque Intimidar está normalmente respaldada por la Fuerza, el DJ puede permitir usos más sutiles de Intimidar que dependan de la Inteligencia o la Empatía. Hacer una tirada de habilidad de Intimidar es una acción completa.

## Medicae

**Característica Rectora:** Inteligencia

La habilidad de Medicae se emplea para tratar y curar daños, cerrando heridas y restaurando el equilibrio de los fluidos corporales. Una tirada exitosa de Medicae elimina un daño igual a la bonificación de Inteligencia del personaje. Un fracaso por más de tres niveles causa un punto adicional de daño. Usar Medicae es una acción completa, tanto para el personaje que emplea la habilidad como para su paciente. Medicae también puede ser usada para determinar la causa de la muerte al estudiar un cadáver.

## Perspiciacia

**Característica Rectora:** Percepción

Perspiciacia refleja la capacidad de un personaje para percibir peligros ocultos y advertir pequeños detalles sobre su entorno físico. Perspiciacia no está atada a un único sentido; los comprende todos. Perspiciacia difiere de Buscar en que es más instintiva; es puesta a prueba pasivamente o en respuesta a un cambio sutil. Hacer una tirada de habilidad de Perspiciacia es normalmente una acción libre.

## Saber Prohibido (Disformidad)

**Característica Rectora:** Inteligencia

La habilidad Saber Prohibido (Disformidad) representa el conocimiento del personaje sobre el inmaterium, el reino que existe separado del espacio real y que es conocido como la disformidad. También cubre su conocimiento sobre algunos de los habitantes que moran dentro de la disformidad y cómo interactuar con sus poderes generados en ella.





## Seguridad

**Característica Rectora:** Inteligencia

Seguridad es la capacidad para acceder y romper sistemas de seguridad, desde compuertas de cierre selladas magnéticamente y sistemas de cogitadores encriptados a simples cerraduras mecánicas. Aunque una mano hábil es útil en estas situaciones, el requisito primordial para ser habilidoso en Seguridad es una mente rápida.

## Sigilo

**Característica Rectora:** Agilidad

Sigilo es la capacidad para permanecer sin ser visto u ocultarse de un oponente. Sigilo se emplea normalmente para tender emboscadas o colarse entre los guardias, pero también puede utilizarse para ayudar a otros a esconderse o a camuflar objetos. Por lo general, el uso de Sigilo es parte de una acción de movimiento o una reacción cuando un oponente está intentando detectar al personaje.

# TIRADAS

Las tiradas son la forma básica de determinar el éxito o el fracaso en un juego de Black Crusade. Cuando un hereje realiza cualquier tarea que pudiera tener consecuencias dramáticas—afectando a la historia, a la salud de un personaje, una negociación delicada, la seguridad del grupo y similares—debe llevarse a cabo una tirada.

## LA MECANICA PRINCIPAL

- 1) Determina la habilidad o característica a tirar.
- 2) Añade o resta cualquier modificador relevante a la habilidad o característica.
- 3) Haz una tirada de percentil (1d100).
- 4) Si la tirada de percentil es igual o menor que la habilidad o característica empleada, la tirada tiene éxito.
- 5) Si la tirada de percentil es mayor que la habilidad o característica empleada, la tirada falla.

## NIVELES DE EXITO Y FRACASO

Para la mayoría de las tiradas, es suficiente saber si un personaje tiene éxito o falla. Sin embargo, en ocasiones, es útil saber lo bien o lo mal que lo ha hecho un personaje. Esto es particularmente importante en ciertas situaciones de combate, como al disparar un arma capaz de fuego de ráfaga semiautomático o automático. Medir los niveles de éxito y fracaso en una tirada de habilidad o característica es sencillo. Después de hacer la tirada de percentil, compara el resultado con el valor de la característica modificada. Si se pasa la tirada, el personaje ha conseguido un nivel de éxito. Por cada 10 puntos totales por los que se ha superado la característica, el personaje logra un nivel adicional de éxito. A la inversa, si se falla la tirada, el personaje obtiene un nivel adicional de fracaso por cada 10 puntos totales con los que se falló la misma.

## TIRADAS DE HABILIDAD

La tirada de habilidad es el tipo de tirada más común que un Hereje realiza durante el juego. Cada habilidad está gobernada por una característica. Por ejemplo, la habilidad de Esquivar

TABLA 1-1: DIFICULTAD DE LA TIRADA

| Dificultad  | Modificador |
|-------------|-------------|
| Fácil       | +30         |
| Rutinaria   | +20         |
| Ordinaria   | +10         |
| Moderada    | +0          |
| Complicada  | -10         |
| Difícil     | -20         |
| Muy Difícil | -30         |

está gobernada por la característica de Agilidad. Para hacer una tirada de habilidad, añade cualquier modificador relevante a la característica rectora de la habilidad y luego haz una tirada de percentil. Si el resultado es igual o menor que la característica modificada, la tirada tiene éxito. Si el resultado es mayor que la característica modificada, la tirada falla.

## TIRADAS DE HABILIDAD NO ENTRENADA

A veces, un personaje puede querer utilizar una habilidad que no posee, como al intentar esconderse sin la habilidad de Sigilo, o trepar sin la habilidad de Atlético. En estos casos, se puede hacer una tirada contra la habilidad pero esta sufre una penalización de -20, reduciendo de forma efectiva la característica que estás siendo probada en 20 puntos sólo para esa tirada.

## TIRADAS DE CARACTERÍSTICA

En ocasiones, un hereje quiere intentar algo que no está cubierto por una habilidad. En esos casos, puede emplearse una tirada de característica en lugar de una tirada de habilidad. El DJ determina la característica más adecuada para la tirada y luego el jugador hace una tirada de percentil. Si el resultado es igual o menor que la característica modificada, la tirada tiene éxito. Si el resultado es mayor, la tirada falla.

## DIFICULTAD DE LA TIRADA

No todas las tiradas son iguales. Forzar a un pandillero desnutrido de subcolmena a eludir una pelea y hacer lo mismo con un huésped demoniaco, requiere en ambos casos una tirada de habilidad de Intimidar, pero la última es claramente más difícil que la anterior. Pero, ¿Cuánto más difícil es una de otra? Aquí es donde entran en juego la dificultad de la tirada y el papel del DJ.

En algunos casos, la dificultad de una tirada viene predeterminada por las reglas; en otros casos, el DJ debe decidir la dificultad y consultar la **Tabla 1-1: Dificultad de la Tirada** para determinar el modificador adecuado. Este se aplica a la Característica rectora asociada con la tirada.

Nota: **BLACK CRUSADE** tiene una gama más amplia de dificultades, no obstante, aquí se ha presentado una versión simplificada.

## COMBINANDO DIFICULTADES

Habrán casos en donde múltiples factores harán que llevar a cabo una acción particular sea más fácil o más difícil. Si una situación requiere dos o más bonificaciones o penalizaciones, simplemente combina todos los modificadores juntos y aplica el total a la habilidad o característica.

El modificador máximo que puede aplicarse a una tirada de habilidad o característica es +60 o -60.



# EL PAPEL DE LA INFAMIA

Los herejes son individuos infames. Sus crueles actos y su sorprendente habilidad les han ganado la atención de los dioses, y su Infamia es un reconocimiento de que son individuos poderosos con capacidades, trasfondos y experiencias mucho más allá de los hombres y mujeres ordinarios. Más que otra cosa, la Infamia de un hereje es lo que le separa de los seres menores del materium.

Todos los herejes comienzan el juego con una característica de Infamia, un reflejo de su reputación. La Infamia tiene muchos usos en Black Crusade, más de los que pueden cubrirse aquí. Sin embargo, una función de la Infamia si se aplica—el uso de puntos de Infamia.

Los personajes jugadores tienen acceso a un número de puntos de Infamia igual a su bonificación de característica de Infamia. A diferencia de los lacayos fieles del Cadáver-Emperador, los herejes no tienen necesidad de su bendición. En su lugar, sus capacidades excepcionales se derivan de su propia Infamia—en esencia, se hacen su propia suerte.

## USO DE PUNTOS DE INFAMIA

Los puntos de Infamia permiten a un hereje manipular situaciones mitigando los malos resultados o convirtiendo un contratiempo en buena fortuna. Un hereje tiene una reserva limitada de puntos de Infamia y cuando se gasta uno, esa reserva se reduce en consecuencia. Los puntos de Infamia gastados se recuperan al comienzo de la próxima sesión de juego, o posiblemente en la mitad de una sesión de juego bajo circunstancias especiales que el DJ considere adecuadas. En Black Crusade, hay una serie de formas para utilizar los puntos de Infamia. No obstante, aquí se presenta una lista abreviada.

Gastar un punto de Infamia, permite una de las siguientes opciones:

- Repetir una tirada fallida una vez. Los resultados de la repetición son definitivos.
- Obtener una bonificación de +10 a una tirada. Esto debe escogerse antes de tirar los dados.
- Añadir un nivel de éxito adicional a una tirada. Esta puede escogerse después de tirar los dados.
- Considerar que ha sacado un 10 en Iniciativa.
- Recuperar instantáneamente 1d5 Heridas.
- Recuperarse instantáneamente de estar aturdido.
- Recuperar todos los niveles de fatiga.

## COMBATE

El combate se resuelve normalmente mediante un tiempo estructurado dividido en asaltos, turnos y acciones. Cada personaje, incluyendo a los PNJs (personajes no jugadores controlados por el DJ), tiene un turno cada asalto. El orden en que se resuelven los turnos depende del orden de Iniciativa.

## RESUMEN DEL COMBATE

Cuando comienza un nuevo combate, sigue estos pasos para determinar que ocurre:

### PASO UNO: SORPRESA

Al inicio de un combate, el DJ determina si alguno de los personajes ha sido sorprendido. Esto sólo se aplica una vez según comienza la lucha, y habrá muchos combates en los que nadie resulte sorprendido. Un personaje sorprendido pierde su turno en el primer asalto de combate puesto que ha sido cogido desprevenido por sus enemigos. Si nadie ha resultado sorprendido, procede de inmediato con el segundo paso.

### PASO DOS: INICIATIVA

Todos los personajes hacen una tirada de Iniciativa al comienzo del primer asalto. Cada personaje tira 1d10 y añade su bonificación de Agilidad (el dígito de las decenas de su característica de Agilidad). El resultado de la tirada se aplica a los asaltos sucesivos del combate.

### PASO TRES: DETERMINA EL ORDEN DE INICIATIVA

El DJ ordena todas las tiradas de Iniciativa, incluyendo las de los PNJs, desde la más alta a la más baja. Este es el orden en el que los personajes tomaran sus turnos durante cada asalto de combate. En caso de empate, el personaje con la característica de Agilidad más alta actúa primero.

### PASO CUATRO: LOS COMBATIENTES JUEGAN SU TURNO

Empezando con el personaje con mayor Iniciativa, cada personaje juega su turno. El personaje que está actualmente jugando su turno se conoce como personaje activo. Durante su turno, el personaje activo puede realizar una o más acciones. Una vez estas han sido resueltas, el próximo personaje en el orden de Iniciativa se convierte en el personaje activo y toma su turno, y así sucesivamente.

### PASO CINCO: FIN DEL ASALTO

Una vez que todos los personajes han jugado su turno, el asalto finaliza. Cualquier efecto prolongado que especifique una duración de “hasta el final del asalto”, termina ahora.

### PASO SEIS: REPETICIÓN DE LOS PASOS CUATRO Y CINCO

Continúa jugando asaltos sucesivos hasta que el combate haya terminado.

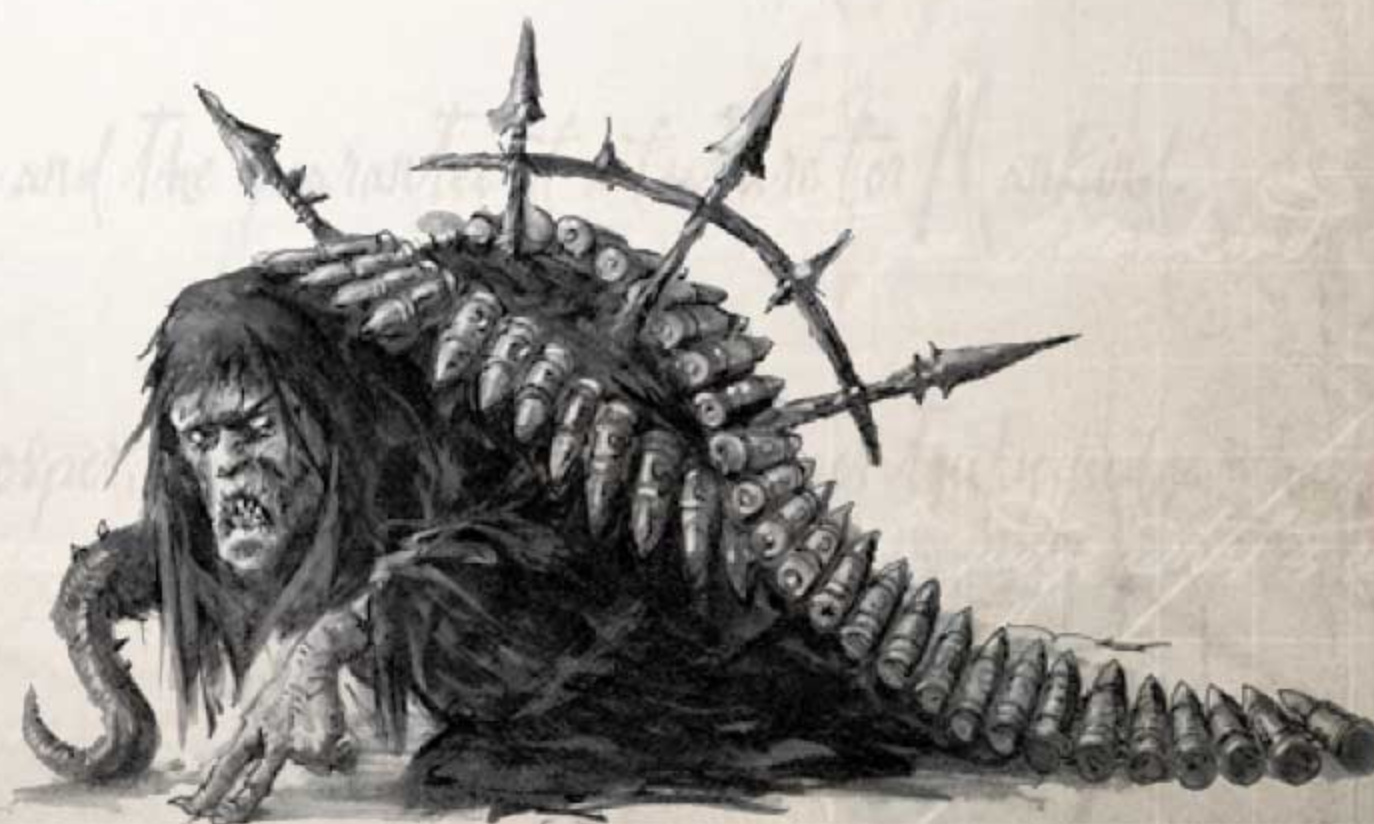




TABLA 1-2: ACCIONES DE COMBATE

| Acción                | Tipo           | Descripción breve                                                                                                                                           |
|-----------------------|----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Apuntar               | Media/Completa | Bonificación de +10 para impactar como media acción o de +20 como acción completa en el próximo ataque del personaje, cuerpo a cuerpo o a distancia.        |
| Ataque normal         | Media          | Efectúa un ataque con un +10 a la Habilidad de Armas o de Projectiles.                                                                                      |
| Ataque total          | Completa       | Haz un ataque cuerpo a cuerpo con un +30 a la Habilidad de Armas, el atacante no puede usar la reacción evasiva (no puede Esquivar) hasta su próximo turno. |
| Carga                 | Completa       | Carga contra un oponente y haz un ataque con un +10 a la Habilidad de Armas.                                                                                |
| Carrera               | Completa       | El personaje se desplaza un número de metros igual a su valor de movimiento de carrera, los oponentes reciben un -20 a HP y un +20 HA para impactarle.      |
| Evasión               | Reacción       | Tirada de la habilidad de Esquivar para anular un impacto.                                                                                                  |
| Movimiento            | Media/Completa | El personaje se desplaza un número de metros igual a su valor de movimiento medio (media acción), o de movimiento completo (acción completa).               |
| Ráfaga automática     | Media          | Ataque a distancia con un -10 a la HP, un impacto adicional por nivel de éxito.                                                                             |
| Ráfaga semiautomática | Media          | Haz un ataque a distancia con un +0 a la HP, un impacto en el primer nivel de éxito, más un impacto por cada dos niveles de éxito adicionales.              |
| Recarga               | Varia          | Recarga un arma a distancia.                                                                                                                                |
| Uso de Habilidad      | Varia          | El personaje puede utilizar una habilidad.                                                                                                                  |

## ACCIONES EN COMBATE

Durante cada asalto normal, cada personaje tiene un turno para actuar. En su turno, un personaje puede tomar una o más acciones.

### TIPOS DE ACCIONES

Cada acción está clasificada en uno de los siguientes tipos.

#### Acciones Completas

Una acción completa requiere toda la atención del personaje para conseguirla. Un personaje puede tomar una acción completa en su turno y no puede tomar medias acciones.

#### Medias Acciones

Una media acción es bastante más simple; requiere algún esfuerzo o concentración, pero no tanto como para consumir el turno entero del personaje. Un personaje puede tomar dos medias acciones diferentes en lugar de tomar una acción completa. Un personaje no puede tomar la misma media acción dos veces en el mismo turno.

#### Reacciones

Una reacción es una acción especial hecha en respuesta a algún suceso, como un ataque. Un personaje recibe una reacción cada asalto. A diferencia de los otros tipos de acciones, un personaje normalmente lleva a cabo una reacción cuando no está en su turno.

#### Acciones Libres

Una acción libre sólo lleva un momento y no requiere un esfuerzo real para el personaje. Las acciones libres pueden ser realizadas junto a otras acciones en el turno del personaje, y no existe un límite formal al número de acciones libres que puede tomar un personaje. El DJ debe emplear el sentido común para establecer límites razonables para lo que puede hacerse en unos pocos segundos.

### SUBTIPOS DE ACCIONES

Además de por su tipo, cada acción está también clasificada en uno o más subtipos. Los subtipos de acciones no hacen nada por

sí mismas, sino que se utilizan para clarificar lo que un personaje puede y no puede hacer en una variedad de circunstancias especiales. Por ejemplo, un personaje que está inmovilizado no puede llevar a cabo ninguna acción con el subtipo de movimiento.

### USO DE ACCIONES

Durante su turno, un personaje puede realizar una acción completa o dos medias acciones diferentes. Por ejemplo, un personaje podría hacer un ataque total (acción completa) o apuntar y hacer un ataque normal (dos medias acciones).

Un personaje no puede hacer dos acciones con el subtipo ataque en el mismo turno. Además, un personaje no puede hacer acciones de ataque a distancia si está trabado con un oponente en cuerpo a cuerpo, a menos que tenga una pistola. Un personaje puede utilizar una pistola contra un enemigo que esté en cuerpo a cuerpo con él, pero aún así emplea su Habilidad de Projectiles y no obtiene la bonificación por disparar a quemarropa.

Del mismo modo, un personaje no puede realizar acciones de ataque cuerpo a cuerpo contra alguien con quien no esté trabado. Un personaje está trabado si hay un oponente con un arma de cuerpo a cuerpo dentro de una distancia de ataque de él, por lo general un metro o menos.

### MAS ACCIONES

Las acciones de combate descritas en este libretto representan sólo una muestra de las opciones que estarán disponibles en **BLACK CRUSADE**.

## DESCRIPCIONES DE LAS ACCIONES DE COMBATE

Estas acciones proporcionan a los personajes una serie de opciones en combate. Algunas de estas acciones permiten al personaje atacar enemigos, mientras que otras le permiten moverse alrededor del campo de batalla, recargar, o una miríada de otras tareas. Cada acción tiene un tipo, un subtipo y una descripción.





## APUNTAR

**Tipo:** Media acción o acción completa

**Subtipo:** Concentración

El personaje gasta un tiempo adicional para realizar un ataque más preciso. Apuntar como media acción otorga una bonificación de +10 a la tirada de Habilidad de Armas o de Proyectiles hecha para el ataque. Apuntar como acción completa aumenta la bonificación a +20. La siguiente acción que lleve a cabo el personaje debe ser un ataque o se perderán los beneficios de apuntar.

## ATAQUE NORMAL

**Tipo:** Media acción

**Subtipo:** Ataque

El personaje realiza un ataque cuerpo a cuerpo mediante su Habilidad de Armas o distancia con su Habilidad de Proyectiles, con una bonificación de +10.

## ATAQUE TOTAL

**Tipo:** Acción completa

**Subtipo:** Ataque, cuerpo a cuerpo

El personaje hace un rabioso ataque cuerpo a cuerpo a expensas de su propia seguridad. Obtiene una bonificación de +30 a su próxima tirada de Habilidad de Armas, pero no puede Evadirse hasta el inicio de su próximo turno

## CARGA

**Tipo:** Acción completa

**Subtipo:** Ataque, cuerpo a cuerpo, movimiento

El personaje se arroja sobre su objetivo y propina un único ataque cuerpo a cuerpo. El objetivo debe estar al menos a 4 metros de distancia pero dentro del movimiento de carga del atacante, igual a tres veces su bonificación de Agilidad. Los últimos cuatro metros

de la carga deben ser en línea recta, de modo que el atacante pueda aumentar la velocidad y alinearse con el objetivo. El atacante obtiene una bonificación de +10 a su tirada de Habilidad de Armas hecha la final de la carga.

## CARRERA

**Tipo:** Acción completa

**Subtipo:** Movimiento

El personaje corre a toda velocidad, cubriendo una distancia de hasta el triple de su movimiento. Hasta el próximo turno del personaje, los ataques a distancia contra él sufren una penalización de -20 a las tiradas de Habilidad de Proyectiles, pero los ataques cuerpo a cuerpo en su contra obtienen una bonificación de +20 a las tiradas de Habilidad de Armas.

## EVASIÓN

**Tipo:** Reacción

**Subtipo:** Movimiento

Evasión es una reacción que un personaje puede llevar a cabo cuando no es su turno. Después de que un personaje resulte alcanzado, pero antes de tirar el daño, el personaje puede intentar evitar el ataque haciendo una tirada de Esquivar con un modificador de +0. Un personaje debe ser consciente del ataque en orden a hacer la tirada. Si tiene éxito, el personaje se aparta en el último momento y se considera que el ataque ha errado (y así, no se tira el daño). Si la tirada de evasión falla, el ataque golpea y causa daño del modo habitual. Evasión puede emplearse para evitar ataques cuerpo a cuerpo y a distancia, pero recuerda que normalmente un personaje sólo puede tener una reacción por asalto.



## Evitando el fuego automático y los ataques de efectos de área

Algunos ataques, como los hechos con granadas, lanzallamas o armas que disparan ráfagas automáticas o semiautomáticas, son especialmente difíciles de evitar. Al evitar un arma de efectos de área (como un lanzallamas), una tirada exitosa de Esquivar desplaza al personaje al borde del área de efecto, siempre y cuando no esté más lejos de la bonificación de Agilidad del personaje en metros. Si el personaje necesita desplazarse más de esto, entonces la tirada falla automáticamente. Al evitar ráfagas automáticas o semiautomáticas, cada nivel de éxito de la tirada de evasión anula un impacto adicional.

## MOVIMIENTO

**Tipo:** Media acción o acción completa

**Subtipo:** Movimiento

El personaje puede gastar media acción para desplazarse un número de metros igual a su bonificación de Agilidad. Como acción completa, puede desplazarse el doble de esa distancia.

## RÁFAGA AUTOMÁTICA

**Tipo:** Media acción

**Subtipo:** Ataque, a distancia

El personaje dispara una estruendosa ráfaga de fuego automático a sus enemigos. El atacante debe llevar un arma capaz de fuego automático para tomar esta acción. El atacante hace una tirada de Habilidad Balística con una bonificación de +0. Si tiene éxito, el ataque logra un impacto por cada nivel de éxito (en otras palabras, un impacto por el éxito inicial más uno más por cada nivel de éxito adicional). Si el personaje quiere, puede moverse un número de metros igual a su bonificación de Agilidad, como parte de su acción. En ese caso, el modificador para la tirada es de -10. El número de impactos adicionales logrados de este modo no puede exceder la cadencia de fuego en automático del arma.

## RÁFAGA SEMIAUTOMÁTICA

**Tipo:** Media acción

**Subtipo:** Ataque, a distancia

Con fría precisión, el personaje activo dispara una ráfaga de fuego

semiautomático a sus enemigos. El atacante debe llevar un arma capaz de fuego semiautomático para tomar esta acción.

El atacante hace una tirada de Habilidad de Proyectiles con una bonificación de +0. Si tiene éxito (consigue un nivel de éxito), el ataque logra un impacto normalmente, más otro por de éxito adicionales hasta la cadencia de fuego semiautomático.

## RECARGA

**Tipo:** Media acción, acción completa, o acción prolongada (varía según el arma)

**Subtipo:** Misceláneo

Declarar esta acción permite a un personaje recargar un arma a distancia. La duración de la recarga (media acción, acción completa, etc.) viene dictada por la descripción del arma.

## USO DE HABILIDAD

**Tipo:** Media acción, acción completa, o acción prolongada (varía según las circunstancias)

**Subtipo:** Misceláneo

El personaje utiliza una Habilidad, lo que normalmente implica el uso de una tirada de habilidad.

## OTRAS ACCIONES

Hay muchas más opciones de acciones de combate en el juego completo de **BLACK CRUSADE**. Además, el DJ puede permitir a los personajes realizar acciones especiales que no están cubiertas por ninguna de estas reglas. Estas acciones improvisadas implican normalmente alguna clase de tirada habilidad o característica.

## PROPIEDADES DE LA ARMAS

Ciertas armas tienen capacidades especiales llamadas Propiedades. Aunque hay una amplia gama de propiedades disponibles en **BLACK CRUSADE**, en **CADENAS ROTAS** sólo hay suficiente espacio para unas pocas propiedades.

### PRECISA

Algunas armas están diseñadas con la precisión en mente y responden soberbiamente a las manos expertas. Otorgan una bonificación adicional de +10 a la Habilidad de Proyectiles del tirador cuando se emplea con la acción de apuntar, añadida a la bonificación otorgada por apuntar. Al disparar un único tiro desde un arma básica con la propiedad precisa y beneficiándose con la acción de apuntar, el ataque obtiene 1d10 de daño adicional por cada dos niveles de éxito hasta un máximo de dos 1d10 adicionales.

### EXPLOSIÓN (X)

Muchos misiles, granadas y algunas armas, provocan una explosión cuando alcanzan a su objetivo. Al resolver un impacto de un arma explosiva, cualquiera dentro del radio de explosión del arma en metros (indicado por el número entre paréntesis) también resulta alcanzado. Tira el daño una vez y aplícalo a todo aquel afectados por una explosión.

### DESGARRADORA

Las armas desgarradoras son armas crueles, que emplean normalmente multitudes de dientes dentados que se mueven para desgarrar la carne y el hueso o simplemente para provocar enormes heridas en la carne. Estas armas tiran un dado adicional para el daño, descartando el resultado de dados más bajo.



# EL ATAQUE

La acción más común en el ataque—los personajes están luchando, después de todo. Tanto si está armado con un arma cuerpo a cuerpo o a distancia, el proceso es el mismo. Antes de hacer un ataque, el DJ debe verificar si este posible comprobando los requisitos básicos para el ataque. Los ataques cuerpo a cuerpo requieren que el atacante este trabado en combate cerrado con su objetivo. Los ataques a distancia no pueden hacerse si el atacante está trabado en cuerpo a cuerpo, a menos que esté disparando un arma de tipo pistola. En cualquier caso, el atacante debe ser consciente de su objetivo. Asumiendo que el ataque es posible, sigue estos pasos:

- Paso Uno: Aplica los modificadores a la característica del atacante
- Paso Dos: El atacante hace una tirada
- Paso Tres: El atacante determina el daño
- Paso Cuatro: El objetivo aplica el daño

## PASO UNO: APLICA MODIFICADORES A LA CARACTERÍSTICA DEL ATACANTE

Un ataque cuerpo a cuerpo requiere que el atacante haga una tirada de Habilidad de Armas. Un ataque a distancia requiere que el atacante haga una tirada de Habilidad de Projectiles. Aplica cualquier modificador para impactar (consulta las circunstancias del combate, más adelante).

## PASO DOS: EL ATACANTE HACE UNA TIRADA

Después de determinar la característica modificada, el atacante hace una tirada de Habilidad de Armas si está realizando un ataque cuerpo a cuerpo, o una tirada de Habilidad Balística si es un ataque a distancia. Ambas se resuelven como cualquier otra tirada. Si la tirada es igual o menor que la característica modificada, el ataque impacta (pero consulta previamente las reacciones de evasión).

## PASO TRES: EL ATACANTE DETERMINA EL DAÑO

Cada arma tiene indicado un daño, que es normalmente una tirada de dado, a la que se añade o resta un número. Tira el dado adecuado y aplica cualquier modificador indicado. Finalmente, si el ataque implica un arma de cuerpo a cuerpo, añade la bonificación de Fuerza del atacante. El resultado es el daño total.

## PASO CUATRO: EL OBJETIVO APLICA EL DAÑO

Del daño total, el objetivo resta su bonificación de Resistencia y cualquier punto de blindaje que le proteja. Si esto reduce el daño a cero o menos, el objetivo ignora el ataque. Cualquier resultado restante es anotado por el objetivo como daño.

# HERIDAS

Como consecuencia del combate, los personajes sufren daño. Un combatiente puede recibir una cantidad de daño igual a sus Heridas. Cuando el daño iguala a sus Heridas, el personaje resulta muerto.

# DAÑO CRÍTICO

Las reglas de heridas en este libretto están simplificadas debido a las restricciones de espacio. **BLACK CRUSADE** comprende una amplia gama de coloridos efectos de daño crítico, incluyendo heridas permanentes como la pérdida de miembros.

## CIRCUNSTANCIAS DEL COMBATE

Las posibilidades de impactar en combate pueden modificarse de un modo similar a las tiradas de habilidades. Estas circunstancias del combate pueden emplearse para reflejar los efectos del terreno, el clima, las situaciones tácticas y una serie de otros factores. Los personajes deben hacer todo el uso posible de las circunstancias beneficiosas. Un buen plan, equipo adecuado, o un habilidoso empleo de tácticas, pueden significar a menudo la diferencia entre la vida y la muerte para un Hereje. Las siguientes circunstancias son algunas de las más encontradas en combate. El DJ tiene la última palabra sobre la dificultad de cualquier tirada particular.

## OSCURIDAD

Las tiradas de Habilidad de Armas hechas en la oscuridad son a un -20, mientras que las tiradas de Habilidad Projectiles son a un -30.

## TERRENO DIFÍCIL O ARDUO

Las tiradas de Habilidad de Armas y evasión hechas mientras se permanece sobre un terreno dificultoso, como el barro, sufren una penalización de -10. Las tiradas hechas mientras se permanece sobre un terreno arduo, como la nieve espesa o la gravedad cero, sufren una penalización de -30.

## ATAQUE EN GRUPO

Las tiradas de Habilidad de Armas para golpear a un objetivo en combate cerrado que también está siendo atacado por uno o más aliados, obtienen una bonificación de +10.

## OBJETIVOS INDEFENSOS

Las tiradas de Habilidad de Armas hechas para golpear a un objetivo dormido, inconsciente, o indefenso de cualquier otro modo, tienen éxito automáticamente. Al tirar el daño contra el objetivo, tira dos veces y suma los resultados.

## A QUEMARROPA

Las tiradas de Habilidad Balística hechas para alcanzar a un objetivo a menos de tres metros, obtienen un +30. Ten en cuenta que esta bonificación no se aplica al disparar a objetivos que están trabados en cuerpo a cuerpo con el personaje.

## DISPARANDO SOBRE UN COMBATE CERRADO

Las tiradas de Habilidad Balística hechas para impactar a un objetivo que está trabado en combate cuerpo a cuerpo con un oponente, sufren una penalización de -20.

## OBJETIVOS DESPREVENIDOS

Las tiradas de Habilidad de Armas o Habilidad de Projectiles hechas para atacar a objetivos desprevenidos (es decir, objetivos sorprendidos), obtienen un +30 para impactar.



# CADENAS ROTAS

*"Herejía: que palabra tan simple para una idea tan compleja. Y como muchos de los títulos otorgados por los seguidores del Dios-Cadáver, absolutamente sin sentido."*

—Karnak Zul

**CADENAS ROTAS** es una aventura de introducción, que pretende dar a los jugadores una oportunidad de experimentar el juego de rol de Black Crusade. En esta aventura, los jugadores toman el papel de herejes, proscritos del Imperio del hombre que han dedicado sus vidas y destino a una senda de rebelión, gloria personal y la adoración de los Dioses Oscuros. La suya es una existencia llena de peligro puesto que deben batallar contra la constante persecución del Imperio y la caprichosa naturaleza de los mismos Poderes Ruinosos. Sin embargo, a los que sobreviven les esperan grandes recompensas. La gloria eterna es una de ellas, como lo es la posibilidad de la apoteosis—la ascensión al estado demoníaco. Aquellos que puedan triunfar sobre el Imperio y los seguidores rivales de los Poderes Ruinosos, pueden incluso aferrar el poder necesario para dirigir su propia cruzada negra contra el Imperio del hombre.

Esta historia puede servir como un punto de partida para juegos de **BLACK CRUSADE** y de posteriores aventuras para los herejes en el caos y la carnicería del Milenio 41.

## COMENZANDO

Para jugar esta aventura necesitarás un jugador que tome el papel del Director de Juego, 2-4 jugadores que tomen el papel de los herejes e idealmente, al menos dos dados de diez caras (1d10) para cada persona jugando. Toda la información necesaria puede encontrarse en las páginas de este libreto, incluyendo una versión de inicio rápido, trasfondo sobre el escenario de la aventura, una información detallada sobre la aventura y personajes pre-generados. Puede encontrarse algo de trasfondo sobre el universo de Warhammer 40,000, en el que se desarrolla Black Crusade, al principio del libreto, sin embargo, la aventura ha sido diseñada para ser autosuficiente y no se requiere un conocimiento previo del escenario.

Antes de dirigir esta aventura, el Director de Juego debe asegurarse de leerla en profundidad.

## RESUMEN DE LA AVENTURA

**CADENAS ROTAS** tiene lugar exclusivamente en una barcaza prisión Imperial conocida como *Cadenas del Juicio*. La Cadenas del Juicio, una nave de las Inquisición del Emperador, tenía la tarea de transportar herejes y renegados de todo el sector a las cámaras de tortura de la Inquisición, en donde iban a ser interrogados brutalmente y en profundidad antes de ser ejecutados. Este iba a ser el destino de los personajes jugadores. Son herejes peligrosos capturados por la Inquisición, pero demasiado valiosos para ser ejecutados en el momento. Durante su encarcelamiento a bordo de las *Cadenas del Juicio* fueron colocados en ataúdes de estasis y mantenidos en el limbo en espera del momento en el que la Inquisición viera adecuado liberarles y comenzar su tormento.

## ORIENTACIÓN PARA EL DJ

Además de la información presentada en el texto principal, hay numerosos recuadros de 'Orientación para el DJ' a lo largo de la propia aventura. Estos recuadros proporcionarán al DJ sugerencias, consejos y una guía general sobre cómo tratar con los aspectos de las reglas, las acciones de los jugadores y el desarrollo de la trama. La orientación del DJ también proporciona una visión a fondo sobre el diseño de la aventura, explicando la intención detrás de un encuentro o de un PNJ y cómo fue concebido su papel o lugar en la aventura.

Afortunadamente para los jugadores, los dioses tienen otros planes. Despertando tras varios siglos en estasis (cuando la energía de sus ataúdes de estasis finalmente falló), los personajes descubren que la *Cadenas del Juicio* se ha perdido en la disformidad y navega a la deriva. Mientras dormían, la nave ha caído en un estado de caos y ruina, su tripulación se volvió feral y sus sistemas fallaron. Añadiéndose a sus males, otros individuos y criaturas peligrosas han escapado gracias al fallo de los sistemas de estasis, incluyendo varios miembros de la Inquisición que intentan retomar la nave. Ahora depende de los jugadores el escapar antes de que las garras del Imperio se cierren sobre ellos de una vez por todas.

Una cosa que el DJ debe tener en cuenta después de leer esta aventura es que hay bastantes eventos secundarios o actividades en que los personajes puedan participar si lo desean. Esto puede alargar la aventura de modo que lleve dos sesiones de juego o más.

Para dirigir esta aventura en una sesión, el DJ debe adherirse a los siguientes eventos. Específicamente debe limitar el número de combates en los que se implican los jugadores.

- Los herejes (personajes jugadores) se despiertan, descubren la situación consultando el cogitador y consiguen su equipo del Laboratorium. Al hacerlo tendrán un breve combate con algunos de los humanos salvajes, ahuyentándoles rápidamente después de matar a uno o dos.
- Los herejes localizan una llave de mando en la torre de guardia (atravesando la sentina por completo). Durante este tiempo, pueden cruzarse con algunos humanos salvajes, pero cualquier demostración de fuerza les hará huir apresuradamente.
- Los herejes encuentran a la reina Scarna. Despachar a unos pocos de sus cazadores carroñeros la convencerá para ofrecer la ayuda de sus secuaces, o simplemente apartarse de su camino.
- Los herejes descubren a Karnak Zul, el huésped demoníaco, y deben decidir como tratar con él.
- Los herejes hacen un asalto sobre el puente en una climática batalla final con el Interrogador Crane y sus acólitos. El vencedor obtendrá el control de la nave.

## LA HISTORIA HASTA AHORA...

Capturada por las fuerzas Imperiales en 487.M39, la *Cadenas del Juicio* comenzó su vida, irónicamente, como un destructor renegado que luchaba contra la victoriosa Cruzada Angevina—la invasión Imperial que finalmente conquistaría el sector Calixis. Considerado demasiado pequeño y pobremente armado para ser de un uso inmediato para la cruzada, fue ofrecida a la Inquisición para ayudarla a extirpar la herejía en el naciente sector Calixis.



La *Cadenas del Juicio* fue reparada y reacondicionada como una barcaza prisión encargada de transportar herejes a Escintila para un interrogatorio especializado o un encarcelamiento a largo plazo.

La *Cadenas del Juicio* está basado en el casco de un antiguo destructor Iconoclasta, fuertemente modificado y alterado a lo largo de los años. Con una longitud de cerca de un kilómetro y medio y casi medio kilómetro en su punto más ancho, era un navío con una tripulación de miles. Gran parte del espacio dedicado antaño a las armas y municiones, o para transportar tropas de asalto, ha sido convertido en compartimentos prisión y en cualquier momento la *Cadenas del Juicio* tiene la capacidad para albergar hasta 10,000 prisioneros, con cámaras solitarias de estasis reservadas para los peores de ellos. El navío fue también reacondicionado con enormes salas de interrogatorio/medicae en donde los Inquisidores podían cuestionar a sus cautivos inmediatamente después de traerlos a bordo. Con tanto espacio dedicado a las celdas, quedó poco espacio para un gran contingente de guardias y así, el navío añadió seguridad en la forma de un complejo sistema de puertas y cierres entre cada nivel, además de pasillos ‘prohibidos’ patrullados por grupos de servidores asesinos, asegurándose de que si un prisionero escapaba de algún modo de su celda no pudiera ir muy lejos.

En el último viaje del *Cadenas del Juicio*, el infame Inquisidor Renthor tomó el mando. Un hombre cruel y peligroso, Renthor fue el Inquisidor responsable de capturar a los personajes jugadores y encarcelarles a bordo del *Cadenas del Juicio*. Con su capaz segundo al mando, el Interrogador Crane, con un puño de hierro.

Renthor también tenía un oscuro secreto: era un Inquisidor radical que usaba los funestos poderes de la disformidad para luchar con las mismas fuerzas que juró destruir. Su mayor arma era un huésped demoniaco llamado Karnak Zul, un demonio atado dentro del cuerpo de un humano de modo que pudiera permanecer fuera de la disformidad y bajo el control de Renthor.

Sin embargo, Zul odiaba su encarcelamiento y esperó una oportunidad para escapar. Durante el último viaje del *Cadenas del Juicio*, obligó a un miembro de la tripulación de voluntad débil, a desatar los lazos que le forzaban a obedecer las órdenes de Renthor. Aunque aún estaba atrapado dentro de su cuerpo humano, el huésped demoniaco estaba libre para masacrar por toda la nave. En una orgía de destrucción, mató a muchos de los guardias en el recinto principal de la prisión y liberó a las masas de prisioneros que había en su interior, comenzando un levantamiento general. También mató al Navegante de la nave, el piloto del navío dentro de la disformidad.

## ORIENTACIÓN PARA EL DJ: MARINES ESPACIALES DEL CAOS Y HUMANOS

Uno de los aspectos únicos de **BLACK CRUSADE** es que permite a los jugadores interpretar a dos tipos muy diferentes de personajes, marines espaciales del caos y humanos ‘mortales’. Los DJ deben tener en cuenta que los marines espaciales del caos son considerablemente más resistentes y más peligrosos en una lucha, mientras que los humanos son normalmente más hábiles en encuentros sociales u otras tareas. Sin embargo, debido a esto, los adversarios al final del libro tienen ciertas capacidades específicamente diseñadas para asegurarse de que los personajes marines espaciales del caos encuentran las situaciones de combate tan desafiantes como sus aliados humanos. Además, ciertos encuentros están adaptados para favorecer un tipo de hereje u otro, y pueden necesitar ser cambiados si un DJ tiene un grupo que no incluye ningún marine espacial del caos o ningún humano.

Zul atacó el arsenal al frente de una aullante turba de prisioneros. Durante la lucha, se enfrentó al Inquisidor Renthor e hirió mortalmente a su antiguo amo. No obstante, antes de morir, Renthor activó una serie de protecciones de atadura que había inscrito en la cubierta de la armería, encadenando al huésped demoniaco en el lugar. Entonces, Crane fue capaz de sellar las puertas del arsenal, atrapando al huésped demoniaco en su interior.

Crane y sus restantes acólitos (sus acólitos Alfa o sirvientes más fiables) bloquearon la nave y se encerraron en el puente. Por un lado, estaban a salvo de los prisioneros. Por otro lado, si arrojaban a la nave fuera de la disformidad podrían pasar años antes de que otra nave Imperial pudiera responder a su llamada astropática de desastre. Sin un Navegante, podrían acabar en cualquier parte y en ese momento los prisioneros podrían escapar.

En vez de eso, Crane y sus acólitos entraron sus ataúdes de estasis, planeando permanecer allí hasta que los generadores de reserva no pudiesen mantenerlos más. Para entonces, esperaban que todos los prisioneros estuviesen muertos y pudieran reclamar la nave para el Dios-Emperador.

Zul permaneció atrapado en el arsenal. Sólo aprender los códigos que abrirían las compuertas de la armería le llevó décadas, para entonces, los prisioneros se habían convertido en caníbales salvajes. Podía teclear en los sistemas cogitadores de la nave, pero podía efectuar cambios poco significativos. Al final, se vio obligado a esperar, a la expectativa de que cambiase algo a bordo del navío.

Cuando los personajes se despiertan, la *Cadenas del Juicio* ha sido un buque a la deriva durante siglos y su orden y grandeza se han vuelto un lejano recuerdo. Aunque muchas de sus salvaguardas permanecen en su sitio, su tripulación está en gran parte muerta y enterrada, y el navío se está derrumbando bajo las tensiones de una larga y desprotegida exposición al vacío y la disformidad. Incluso en su estado de deterioro y decadencia, sigue siendo un enorme navío con kilómetros de pasillos, cámaras y cubiertas, llenas con el detritus de la Inquisición y los destrozados restos de sus cautivos; vivos, muertos y los atrapados entre los dos estados. Algunos de los tripulantes han regresado a una vida salvaje, agrupándose en tribus caníbales dirigidas por una “reina carroñera”.

Para escapar del *Cadenas del Juicio* y obtener su libertad, los personajes deben atravesar sus cubiertas, escalando desde las profundidades de la nave hasta el puente y controlar secciones en donde pueden encontrar una salida o guiar a la antigua barcaza prisión a un puerto seguro. Aunque la *Cadenas del Juicio* tiene docenas de cubiertas, estas se pueden dividir en tres áreas claras: las cubiertas inferiores, las cubiertas superiores y el puente, cada una con sus propios habitantes y peligros, que los personajes pueden encontrar durante su fuga.

## LAS CUBIERTAS INFERIORES

La parte más segura y remota de la nave, estas cubiertas son donde la Inquisición creó sus compartimentos prisión y cámaras de tortura, y albergaba su violenta y peligrosa carga. Selladas del resto de la nave por metros de mamparos, pasillos protegidos y puertas blindadas selladas, las cubiertas inferiores han sido específicamente diseñadas para permanecer aisladas del resto de la nave, para que aquellos encerrados dentro no intenten escapar, crear disturbios, o incitar una incursión demoniaca. Tras siglos de abandono y la ausencia de los carceleros, las cubiertas inferiores se han vuelto un coto de caza para los descendientes de sus antiguos presos, en donde se acechan unos a otros en una interminable lucha por la supervivencia y una continuación de su existencia de pesadilla.





## CUBIERTA MÉDICA

Situada justo encima de los compartimentos prisión principales y cerca de las cubiertas superiores, la cubierta médica (o cámaras de interrogatorio) era donde la Inquisición extraía lenta y dolorosamente las confesiones de sus cautivos. Esta es también el área en donde los personajes se despiertan, alojados en criptas de estasis junto con otras docenas, mantenidos vivos y en el limbo entre sus torturas. Como la mayor parte de las cubiertas inferiores el área médica es un caos oscuro y en desuso, sus cámaras y pasillos ahogados por los escombros y sus paredes manchadas con suciedad. Originariamente, esta cubierta consistía en una docena de salas de interrogatorio contiguas, rodeadas por una espiral de celdas de contención y salas de almacenamiento con accesos por todas partes. Ahora, cuando las cubiertas colapsaron y los cierres de las compuertas corroídos, sólo existen unas pocas vías despejadas de un extremo a otro de la cubierta.

Las localizaciones clave en la cubierta médica incluyen:

**Coto de caza:** Los pasillos espirales de la cubierta se han convertido en el hogar de una miríada de parásitos que prosperan gracias a la carne antigua y desecada dejada aquí por el trabajo de la Inquisición. Consistiendo en gran medida de ratas resistentes al vacío y arañas de polvo, estas criaturas son la comida preferida de los más desafortunados humanos salvajes, aquellos expulsados por la reina o demasiado débiles para ser un miembro de los carroñeros. Atrapados por la Puerta Sanctum, luchan duramente por una existencia miserable.

**Puerta Sanctum:** Situada en el extremo de popa de las cámaras de interrogatorio, es el portal de las cubiertas superiores y el acceso al

resto de la nave. Diseñada de modo que sólo pudiera haber una entrada y una salida, la Inquisición se aseguró de que la única puerta a las cubiertas inferiores estuviese bien protegida. Incluso después de siglos de decadencia, la estación de seguridad de la Puerta Sanctum sigue siendo letal para aquellos que no tienen permiso para pasar a través de sus sagradas puertas. Aunque las armadas tropas de asalto han desaparecido, los servidores asesinos y las armas centinela rastrean silenciosamente a todos aquellos que intentan escapar.

A lo largo de los últimos 200 años, la reina carroñera ha descubierto que se puede pasar a través de la puerta en los compartimentos prisión. No obstante, cualquier intento de pasar de nuevo a través de las cubiertas superiores encuentra la muerte. Así, se ha vuelto el método favorito de expulsar a miembros de los carroñeros, además de un dudoso refugio para sus enemigos.

## COMPARTIMENTOS PRISIÓN

Antaño utilizados como alojamientos de tropas y enormes depósitos de munición para las armas del navío, la mayoría de las cubiertas inferiores han sido convertidas en compartimentos prisión. Fue aquí, en interminables filas de jaulas, en donde miles y miles de cautivos de la Inquisición languidecían esperando la tortura o la muerte. A diferencia de la cubierta médica de encima, los compartimentos prisión están principalmente abiertos; una única y enorme cámara se extiende casi a todo lo largo y ancho de la nave, atravesada por pórticos y recintos cerrados. De este modo, los carceleros podían ver cada parte de los compartimentos de una vez y mantener una estrecha vigilancia sobre los presos encerrados en sus celdas de suspensión. Después de casi 200 años, los compartimentos prisión están en gran medida intactos, aunque numerosas jaulas y pórticos se han derrumbado, haciendo complicado el tránsito de un extremo a otro. El tamaño de la cámara y el daño a los soportes vitales de la nave ha tenido otro efecto después de tanto tiempo, y ahora fuertes vientos aúllan a lo largo de los compartimentos cuando los depuradores de aire se activan al azar.

Las localizaciones clave en los compartimentos prisión incluyen:

**Torre de guardia:** Como un cuchillo en medio del corazón de los compartimentos prisión, la torre de guardia es una gran pica que se extiende cientos de metros desde el suelo hasta el techo. Rodeada por una red de pórticos y pasarelas, desde aquí los carceleros Inquisitoriales vigilaban a sus cautivos y controlaban los cientos de puertas y puentes que permitían el paso a través de los compartimentos. Ahora se ha convertido en una tumba. Durante los primeros levantamientos, los guardias de servicio sellaron las puertas del mamparo. Allí permanecieron hasta que murieron, a salvo del ataque pero sin comida ni agua.

**Jaula de escurrimiento:** El suelo de los compartimentos prisión era un vil mar de inmundicia durante el mandato de la Inquisición, con los desechos de los presos lloviendo continuamente desde arriba (por lo general después de haber pasado a través de las jaulas de los suficientemente desafortunados para estar cerca del fondo). Estos desechos eran entonces derramados en enormes cubas, antes de ser bombeados en las sentinas para su reciclaje. Hoy, la jaula de escurrimiento es aún un lugar traicionero, en donde los carroñeros buscan comida y herramientas perdidas en un mar de suciedad seca.

**Puente colgante:** Fundamental para los compartimentos prisión es el puente colgante, un enorme pasarela de acero giratoria, docenas de metros de ancho y varios cientos de largo. Mediante un sistema de poleas e hidráulicos, el puente puede ser elevado, descendido y girado hacia cada nivel de los compartimentos prisión. A pesar de estar seriamente corroído y dañado, el uso del puente sigue siendo la manera más rápida y segura de cruzar los compartimentos.



## ORIENTACIÓN PARA EL DJ: MAPEANDO LAS CADENAS

La *Cadenas del Juicio* es una nave enorme, de miles de metros de largo y muchos cientos de ancho. Tiene docenas de cubiertas, desde el punto más bajo de la sentina hasta el puente, y un laberinto de pasillos, salas y cámaras. Todo ello se ha vuelto más complejo debido a 200 años de abandono y daño, sin mencionar el trauma sufrido por las cubiertas superiores. Por estos motivos, el DJ no necesita preocuparse demasiado sobre la disposición exacta de la nave; siempre y cuando los jugadores sepan en qué cubierta están, debe sentirse libre de añadir salas o pasillos según sea necesario. Según los personajes se mueven a través de una cubierta, el DJ puede transmitir esta sensación de caos en los jugadores haciéndoles saber que tienen que hacer palanca para abrir puertas, trepar a través de rendijas en el suelo, paredes y techo, o verse constantemente obligados a dar la vuelta después de dirigirse a pasajes derrumbados.

### SENTINAS

En las entrañas de la nave se encuentran las sentinas; las tripas vivas de la *Cadenas del Juicio*. Tan vital para el navío como el puente, las sentinas son el hogar de los recolectores y recicladores, una miríada de máquinas que silban y golpean, y mantienen la nave con vida. Los desechos de las cubiertas de encima son bombeados a las sentinas para el reciclaje en vez de ser expulsadas al vacío. En el tiempo transcurrido desde que el navío desapareció en la disformidad, poco ha cambiado y la maquinaria de las sentinas ha seguido funcionando, aunque a una capacidad reducida. Las sentinas también se han convertido en el hogar de algunos de los habitantes de los compartimentos prisión de encima, aquellos demasiado débiles para unirse a la reina o incapaces de pasar a través de la Puerta Sanctum. Estas encorvadas y endebles criaturas viven en constante temor, jadeando sus días en el escaso aire y fétida atmósfera de las sentinas.

Las localizaciones clave en las sentinas incluyen:

**Huerto de cuerpos:** En tiempos pasados, la sentina era donde la Inquisición enviaba a los prisioneros muertos para el reciclaje. Los cuerpos eran partidos y reducidos a pedazos. Aunque la maquinaria ha permanecido en silencio durante muchos años, permanece operativa y se ha convertido en un paraíso para las cosas más oscuras que se deleitan en la carnicería que una vez sucedió aquí.

**Nido pestilente:** Durante el tiempo que la *Cadenas del Juicio* navegó a la deriva por la disformidad, incontables criaturas del inmaterium infiltraron su casco. Aunque la mayoría estuvo contenta con masacrar y extender el caos antes de seguir adelante, unas pocas se han quedado. El nido pestilente es el hogar de una de esas criaturas, que se alimenta silenciosamente de la miseria y discordia de los habitantes vivos de la nave mientras crece gorda y poderosa.

### LAS CUBIERTAS SUPERIORES

Por encima de los niveles principales de la prisión, las cubiertas superiores fueron en el pasado el hogar de la tripulación de la nave, de sus sistemas de combate y sus suministros de armas y blindaje. Estas cubiertas estuvieron antaño prístinas y bien ordenadas como corresponde a un navío de la Inquisición, activas ante las órdenes de su capitán y oficiales. Hoy día, las cubiertas superiores son una

absoluta pesadilla de acero retorcido y rudo vacío; el resultado de un daño catastrófico al navío durante la pérdida en la disformidad. Aunque aún existe un paso a través de las cubiertas superiores al puente, es peligroso en el mejor de los casos, e incluso los habitantes del *Cadenas del Juicio* se limitan a áreas muy restringidas de esta cubierta, en donde el aire y el calor se mantienen por los soportes vitales que funcionan.

### ALOJAMIENTOS

La tripulación y los acólitos Inquisitoriales de menor rango fueron albergados en esta localización cerca del corazón de la nave. Compuesta de una serie de barracones, cámaras, almacenes y salas de entrenamiento, esta sección de las cubiertas superiores era un lugar para dormir, comer y rezar al Dios-Emperador entre misiones y tareas. Salvados en gran parte de la carnicería que se desató en el resto de las cubiertas superiores, los alojamientos permanecen intactos en su mayor parte y se han convertido en un refugio para los carroñeros y su reina. Desde aquí viven una apariencia de existencia, cazando en las cubiertas inferiores y depredándose entre ellos mientras se divierten con espectáculos sangrientos y la adoración de los Dioses Oscuros.

Las localizaciones clave en los alojamientos incluyen:

**Trono de fragmentos y restos:** Las cámaras del trono de la reina carroñera son amplias y están bien protegidas y siempre preparadas con cazadores carroñeros. Desde aquí, la reina Scarna controla gran parte de las cubiertas superiores y envía grupos de caza a las cubiertas inferiores por comida y prisioneros. Las más selectas piezas del botín rescatado por sus subordinados son normalmente incorporadas a su trono, un tambaleante monumento de cuchillas brillantes, piezas de blindaje deslustradas y tecnología rota.

**Pozos de lucha:** La reina Scarna hace a menudo que sus secuaces luchen para su diversión, bien entre ellos o contra prisioneros y criaturas sacadas de las cubiertas inferiores. Ubicados en las antiguas salas de entrenamiento, los pozos de lucha han sido creados para incorporar algunos de los desusados equipos utilizados por la Inquisición para probar a sus acólitos, como los servidores centinela y las puertas de espadas. Desgastado y violento, este equipo puede resultar tan letal como cualquier oponente para los que luchan en los pozos.

**La garganta:** Los túneles de conducción comunicaban antaño las cubiertas superiores con los recicladores en las sentinas, y los desperdicios de las cubiertas superiores hacían su camino sin ser vistos por detrás de los mamparos. Después de la destrucción de gran parte de las cubiertas superiores y del fallo de buena parte de los soportes vitales, algunos de estos túneles se han roto y quedado abiertos, trabajando de modo intermitente para absorber a cualquier cosa en las proximidades. La reina Scarna utiliza el más grande de estos, conocido como la garganta, para librarse de objetos o personas no deseadas.

### CUBIERTAS DE ARTILLERÍA

A pesar de que la *Cadenas del Juicio* estaba ligeramente armada para un navío de su tamaño, aún portaba dos bancos gemelos de macro-cañones a lo largo de la longitud de su casco, cañones enormes muy capaces de reducir a polvo a objetivos de tierra con un bombardeo prolongado. Difíciles de acceder y plagadas de servidores asesinos, los carroñeros evitan las cubiertas de artillería. Para aquellos que pueden encontrar un modo de superar y evitar a los servidores, hay mucho que aprovechar, ya que algunas de ellas han permanecido intactas desde que la nave fue lanzada por primera vez a la deriva.

Las localizaciones clave en la cubierta de artillería incluyen:



## EL DESTINO DE LA TRIPULACIÓN

En su apogeo, la *Cadenas del Juicio* tenía una tripulación que se contaba por millares, sin tener en cuenta a las decenas de acólitos e Inquisidores, o las decenas de miles de presos retenidos en sus compartimentos. Cuando la nave fue tomada por la disformidad y los prisioneros se levantaron contra sus captores, muchos tripulantes fueron asesinados o devorados por los demonios que lograron deslizarse a través de los debilitados campos Geller del navío. Los que permanecieron se unieron a los prisioneros o se convirtieron en tribus, y han evolucionado lentamente a lo largo de los siglos en salvajes, indistinguibles de los hombres que antaño guardaban.

**Estructura de los ascensores:** El único acceso a las cubiertas de artillería es escalando por las antiguas estructuras de los ascensores desde el magazine en la proa de la nave. Durante el levantamiento, los prisioneros detonaron el polvorín (lleno de proyectiles de los macro-cañones y municiones anti-nave), desgarrando un hueco enorme en la *Cadenas del Juicio* y derrumbando cubiertas tanto por encima como por debajo. Sólo un único, retorcido y pobremente mantenido túnel sobrevive entre los escombros, conduciendo a los a los ascensores y a una escalada de 100 metros en una débil atmósfera y un frío abrasador.

**Galería de municiones:** En el centro de la cubierta de artillería está la galería de municiones, en donde los maestros armeros y los mariscales de los cañones principales dirigían a los artilleros en la carga y el disparo de los macro-cañones. Por algún motivo, la galería se ha convertido también en un punto de reunión para los servidores asesinos (quizás sus limitadas mentes lo recuerdan como un lugar de autoridad) y las criaturas normalmente arrastran a sus presas muertas o heridas aquí.

**Taller de servidores:** Cuando el polvorín explotó, desprendió varios macro-cañones y perforó el puerto de lanzamiento del navío. Aunque no estaba equipada con interceptores o bombarderos, la *Cadenas del Juicio* fue modificada para llevar dos tubos lanzadores que podían disparar torpedos de abordaje para una rápida captura de navíos renegados. Estos torpedos normalmente se llenaban con servidores asesinos para 'limpiar' una nave antes de la llegada de la Inquisición. En la explosión, muchos de estos se rompieron y sus servidores se activaron. Ahora, los servidores utilizan los restos de sus torpedos como un taller a donde regresan por partes (de sus hermanos caídos) cuando son dañados o desgastados por el tiempo.

**Puertos de transbordadores:** La *Cadenas del Juicio* está equipada con varios transportes prisión y lanzaderas Aquila para el tránsito desde la nave a la superficie de un planeta. Varias de ellas están aún operativas, sin embargo, mientras el navío permanezca en la disformidad, son inútiles.

## ARSENAL

Como parte de su papel como una nave de apoyo Inquisitorial, la *Cadenas del Juicio* también necesitaba un depósito de armas para los acólitos y los Inquisidores, bien para ayudarles en misiones personales o para armar a poblaciones contra levantamientos, y de este modo mantenía una gran armería y bien protegida a bordo. En los dos siglos que ha estado a la deriva, dos factores han mantenido intacto en gran medida el arsenal y ciertamente más allá del alcance de la reina carroñera. El primero es la sellada puerta del mamparo, inoperable por cualquiera de los carroñeros. El segundo es la presencia del huésped demoníaco Karnak Zul; atrapado en un círculo de protección durante su fuga, es incapaz de abandonar la armería pero muy capaz de atacar a los que entren en su dominio.

Las localizaciones clave en el arsenal incluyen:

**La prisión de Karnak Zul:** Liberado de su celda en las cubiertas inferiores durante el levantamiento, el huésped demoníaco Karnak Zul masacró a través de las cubiertas en una orgía de destrucción y asesinato. Sólo cuando se unió a la lucha para abrir una brecha en el arsenal, fue finalmente detenido por el Inquisidor Renthor. Atrapado dentro de un círculo de protección en el umbral de la bóveda de armamento, espera su oportunidad para ser libre.

**El camino sangriento:** Durante el levantamiento, las puertas del arsenal fueron asaltadas una y otra vez por los prisioneros y los restos de su encarnizada lucha pueden encontrarse extendidos desde el borde de las puertas de vacío hasta la misma bóveda de artillería. Miles de cuerpos de ambos bandos ahogan aún esta zona y aquellos que deseen pasar deben gatear o abrirse camino entre los cadáveres amontonados. Conocido por los carroñeros como el camino sangriento, es también una guarida favorecida por toda clase de cazadores, especialmente enloquecidos servidores asesinos que están al acecho entre los cuerpos.

## PUENTE

En el punto más alto de la nave se encuentra el puente, el centro de control para todas sus funciones y desde su capitán gobernó una vez con un poder absoluto. Completamente al margen de la locura de las cubiertas inferiores y superiores, el puente ha permanecido sellado por más de 200 años, sus protecciones y salvaguardas no han sido quebradas por la reina carroñera, los prisioneros más astutos o cualquiera de sus descendientes. Una enorme cúpula rodeada por paneles transparentes (empañados por años de polvo y desechos solares), el puente ocupa varios niveles, con el trono del capitán en el centro. En cada uno de esos niveles, bancos de servidores permanecen conectados a sus estaciones de control, mientras que mucho más arriba, el oculus del navegante cuelga como una burbuja en la cúspide de la cúpula.

Además de las localizaciones detalladas anteriormente, la *Cadenas del Juicio* es también el hogar de una variedad de poderosos PNJs y criaturas. Para más detalles sobre estos habitantes y sus agendas, el DJ debe remitirse al Anexo: Aliados y Antagonistas en la página 29.

## ORIENTACIÓN PARA EL DJ: LA NATURALEZA DE LA HEREJIA

Los personajes jugadores son Herejes condenados por crímenes contra el Dios-Emperador. Por supuesto, esto es una perspectiva completamente Imperial y asume que los personajes se consideran vinculados a las leyes del Señor de la Humanidad. Vale la pena recordar, y mencionar a los jugadores, que ser un Hereje y ser un malvado monstruo sin alma son a menudo dos cosas muy diferentes (aunque ciertamente no se excluyen entre sí). Los personajes son Herejes sólo porque se adhieren a un conjunto diferente de principios o creencias que las establecidas por la Ecclesiarchía, el Administratum o el Adeptus Arbites. El DJ puede también usar este enfoque cuando se trate de PNJs, presentándolos como rebeldes injustamente perseguidos que luchan contra el monstruo totalitario del gobierno del Imperio (un concepto no muy difícil de asumir teniendo en cuenta la naturaleza del Imperio). Después de todo, incluso los malos son a menudo justos según su juicio.



# PARTE I: EL VIENTRE DE LA BESTIA

La aventura comienza cuando los personajes jugadores se despiertan de 200 años en estasis. Su conocimiento en este punto va a ser muy limitado y restringido a los sucesos que precedieron a su entrada en la cripta de estasis. En este momento de la aventura, los personajes jugadores no tienen ninguna de sus armas o blindaje y están vestidos sólo con sencillas túnicas.

Una vez que los jugadores han tenido tiempo para familiarizarse con sus personajes, el DJ puede leer o parafrasear lo siguiente al grupo, poniéndolos al corriente:

*Sois herejes. Condenados por el Dios-Emperador por vuestros crímenes y sentenciados a encarcelamiento, tortura y finalmente la muerte por la Inquisición. Aunque vuestros crímenes son variados, compartís un destino similar, habiendo sido perseguidos y capturados por agentes del Imperio y encarcelados a bordo del Cadenas del Juicio, una barcaza prisión en ruta hacia los mundos centrales del sector Calixis y su capital Escintila, en donde os esperan las mazmorras del Tricorne. Como corresponde a vuestra naturaleza como criminales peligrosos, fuisteis colocados en estasis, mantenidos en un estado de limbo para aguantar el viaje, sin poder para cambiar vuestro destino. Ahora os habéis despertado, las débiles luces de la cripta de estasis os saludan según salís a trompicones de vuestro ataúd. Extrañamente, sin embargo, no hay guardias lascivos o tropas armadas esperando con los grilletes preparados. Mirando alrededor veis a otros como vosotros saliendo de sus propios ataúdes. También advertís que las paredes y el suelo están cargadas de polvo y tiempo. No podéis dejar de pensar; ¿Cuánto tiempo habéis dormido? Y ¿Qué ha pasado durante ese tiempo?*

Los personajes se despiertan en una pequeña sala circular, con una docena de ataúdes de estasis alienados en las paredes. La sala es de techo bajo e iluminada sólo por dos parpadeantes globos de luz de emergencia. Aparte de los ataúdes, hay una columna cogitador en el centro (Nota para el DJ: un cogitador es una computadora del Milenio 41; la tarea de este dispositivo era controlar el estatus de la cripta de estasis). También hay una única compuerta cerrada en la pared de la cripta, con la leyenda "Cripta de Estasis XX" sobre ella. La compuerta no está sellada y puede quedarse abierta.

Es probable que los primeros pensamientos de los personajes sean donde están y qué les ha despertado. Es obvio que los ataúdes de estasis han perdido energía; los personajes con la habilidad de Competencia Tecnológica pueden decir que probablemente se trata de un fallo más que de algo intencionado. Sin embargo, hay más respuestas en la columna cogitador.

La pantalla de visualización de la columna cogitador está operativa, con una serie parpadeante de actualizaciones de estado. Cualquiera de los personajes puede buscar con facilidad en las actualizaciones:

*La primera entrada en la lista de memoria del cogitador, indica vuestros nombres y los datos de cuando fuisteis encerrados. Una anotación indica que ibais a ser llevados a la Instalación Obsidiana Magna para recabar información y una ejecución sumaria. Una segunda anotación menciona que ciertos objetos en vuestro poder en el momento de la captura se mantienen en el "Laboratorium de Investigación V."*

*Tras esto, siguen tres meses de actualizaciones de estado semanales regulares e idénticas de vuestros ataúdes, interrumpidos por este mensaje "Alarmas activadas en el recinto prisión principal. Levantamiento general de prisioneros en vigor. Protocolos de bloqueo de emergencia activos. Sellando la Puerta Sanctum entre los compartimientos prisión y las cubiertas superiores. Sellando las criptas de estasis I-XX en la cubierta médica 3. Sellando Laboratoriums de Investigación I-V en la cubierta médica 3. Cubiertas médicas cambiando a generadores terciarios de reserva de energía de plasma."*

*"Protocolos de bloqueo en vigor, levantamiento pendiente de resolución."*

*"En espera...espera...espera..."*

*Os desplazáis a través de las actualizaciones y os dais cuenta rápidamente mediante las marcas de fecha que continúan durante doscientos años. Habéis estado encerrados en estos ataúdes de estasis por más de dos siglos. Con tiempo, llegáis al mensaje final en la memoria del cogitador. "Generación de energía de reserva por debajo del por ciento. Incapaz de mantener las operaciones en las criptas de estasis. Incapaz de mantener los protocolos de bloqueo. Iniciando protocolos de terminación en los ocupantes de las criptas de estasis."*

*"Protocolos de terminación de cripta de estasis XX anulados. Protocolos de terminación de criptas de estasis I-XIX activos."*

*"Operaciones de criptas de estasis cambiando a modo espera de emergencia. Ataúdes de estasis desactivándose. Protocolos de bloqueo inactivos."*

En este punto, debido al modo de espera de emergencia en vigor, la terminal ofrece desplegar un "punto de acceso remoto." Si los personajes aceptan, un servocráneo sale de la columna y levita enfrente de ellos.

Un servocráneo es un dron mecánico—antaño el cráneo de un devoto sirviente Imperial, está ahora lleno de sistemas mecánicos y sensores, que le permiten levitar. Este servocráneo particular es simplemente un acceso remoto a los fallidos sistemas cogitadores de la nave. Cuando se le pregunta, responde en una seca voz mecánica—a veces con la información que los personajes solicitan, más a menudo con un simple "datos no encontrados." (Consulta "Orientación para el DJ: El Servocráneo.")

El acceso del servocráneo a los sistemas de cogitación de la nave puede revelar los siguientes puntos de información:

- *¿Qué despertó a los personajes?* El estado en disminución de los sistemas de energía de la nave les despertó. Al revelar esta información, el servocráneo también revela que los otros ataúdes de estasis de la nave también se han desactivado: "El ataúd de estasis del Interrogador Crane está ahora desactivado. Los ataúdes de estasis de los acólitos Alfa están ahora desactivados." Si los personajes pregunta quienes son Crane o los acólitos Alfa, el servocráneo responde que son el personal al mando de la Inquisición a bordo de la nave. Sus ataúdes de estasis estaban localizados en el puente del navío y superestructura de mando. Más información sobre Crane y los acólitos Alfa puede encontrarse en las páginas 29-30.
- *¿Dónde están ahora?* La cripta de estasis XX, reservada para prisioneros de alta seguridad, localizada en las cubiertas médicas del navío, justo detrás del compartimento prisión principal.
- *¿Dónde está su equipo?* El Laboratorium de Investigación V está sólo a unos pocos cientos de metros de su ubicación actual.
- *¿Qué está haciendo ahora Crane?* Todo lo que el servocráneo puede proporcionar es que los "protocolos estándar requieren la petición de ayuda. Fallando eso, queda como último recurso la destrucción de la nave."
- *¿Cómo pueden alcanzar la superestructura de mando?* Para obtener



acceso a la superestructura de mando deben escapar de los compartimentos prisión a través de la Puerta Sanctum. Este es el único camino hacia las cubiertas superiores. Para abrir esta puerta, necesitan la llave de mando adecuada.

Lo que el servocráneo no cuenta a los jugadores es porque su cripta de estasis anuló los "Protocolos de Terminación." Esto ocurrió gracias a uno de los habitantes más peligrosos, el huésped demoníaco Karnak Zul. Atrapado en el arsenal de las cubiertas superiores, Karnak Zul tiene cierta capacidad limitada para afectar a los sistemas de la nave. No pudo anular los protocolos de bloqueo, pero cuando el navío perdió suficiente energía para desconectarlos, pudo salvar a los personajes jugadores de su destrucción. Ahora, espera que se desplacen a las cubiertas superiores para derrotar a Crane y al hacerlo le liberen.

## UN INICIO SANGRIENTO

Una vez fuera de la cripta, los personajes se encuentran en los destrozados restos de la cubierta médica. Está oscura, sucia y llena de escombros, y debe ayudar a transmitir el mal estado de la nave. El primer lugar es un corredor circular que conecta las criptas de estasis XVI a la XX. Estas criptas están desiertas. Cada una tiene a varios de sus antiguos habitantes aún en sus ataúdes. Todo el mundo está muerto, al parecer asesinados por el plasma arrojado en el interior del ataúd—un sombrío recordatorio del destino que casi sufrieron los personajes jugadores.

Un mapa en la pared (o proyectado en una pantalla hololítica por el asistente servocráneo) muestra que esta área está conectado al resto de la cubierta médica (y específicamente al Laboratorium V) por un pasillo contiguo.

El DJ puede permitir unos instantes a los jugadores para hacer balance y preparar un plan, probablemente bien para tratar de encontrar un camino a las cubiertas superiores o encontrar una

## ORIENTACIÓN PARA EL DJ: EL SERVOCRÁNEO

La *Cadenas del Juicio* es una nave enorme y algunos jugadores (particularmente los nuevos) pueden perderse al empezar sus aventuras. El servocráneo proporciona un método con el que el DJ puede guiar e impulsar a su grupo, sin hacerles sentir como que están siendo encarrilados hacia un curso particular de acción. El DJ puede emplear el servocráneo mucho o poco, según elija ayudar a los personajes, dándoles consejo o pistas, e incluso manipulando los sistemas de la nave para ayudarles (como abriendo o cerrando escotillas, o señalando instrucciones para localizaciones importantes). El servocráneo puede seguir a los personajes a cualquier parte y es, normalmente, ignorado en combate.

Por otro lado, un DJ y un grupo de jugadores experimentados pueden prescindir del servocráneo por completo. Esto podría requerir un poco más de trabajo por parte del DJ y más investigación por parte de los jugadores, pero los resultados pueden ser más gratificantes. Sin embargo, si un grupo espera terminar esta aventura en una única sesión, el DJ probablemente debería usar el servocráneo para evitar que gasten demasiado tiempo averiguando a dónde ir y cómo llegar allí.

forma de salir de la nave. El DJ puede también dar a los jugadores la oportunidad de buscar armas improvisadas. Una tirada exitosa de **Perspicacia Moderada (+0)** encuentra un cuchillo o un tubo que puede emplearse como una porra. Cualquiera de estas armas es bastante básica, causando 1d10 de daño más la bonificación de Fuerza del personaje e imponiendo una penalización de -10 a impactar. No obstante, le da algo útil que poder emplear antes de que puedan recuperar su equipo.





Asumiendo que viajan hasta el Laboratorium V, llegan para encontrar que alguien ya se ha tropezado con él. Seis cazadores carroñeros rondan la cubierta médica con la esperanza de encontrar algo digno de comer, descubrieron que la pérdida de energía había desbloqueado la escotilla del Laboratorium y esto les permitió entrar en un área previamente inaccesible. Incluso cuando llegan los personajes, los carroñeros están peleando por sus armas y equipo. Tres de ellos han logrado sacar uno de los trajes de servoarmadura de un marine espacial del caos fuera del laboratorio y están intentando arrastrarlo por el pasillo. Los carroñeros son salvajes, poco mejores que animales, y atacarán a los herejes en cuanto aparezcan a la vista. Sin embargo, su naturaleza salvaje implica que no saben cómo utilizar las armas de los herejes, empleando en su lugar las suyas.

Los carroñeros huyen como animales si los herejes logran matar, al menos, a la mitad de su número.

Una vez despachados, los herejes pueden acceder al labororium. En su interior encuentran una colección de pesadilla de equipo científico, varias mesas de autopsia marcadas con manchas de sangre antigua, varios vasos y contenedores sellados con sustancias perdidas hace mucho tiempo, y los cuerpos momificados de varios de los tripulantes que murieron dentro. Sus armas y equipo están almacenados a lo largo del labororium en varias vitrinas de estasis. Sorprendentemente, quizás debido al efecto de conservación de las vitrinas, las armas están operativas. Sin embargo, a menos que el DJ decida otra cosa, sólo hay un cargador de munición para las armas a distancia—después de todo, sólo las tenían allí para ser examinadas.

Después de echar a los carroñeros y recuperar su equipo, los Herejes pueden explorar la cubierta. El resto de la cubierta médica está descrita en la página 18. Cuando hayan caminado a lo largo de la cubierta, descubrirán dos lugares por los que pueden continuar—hacia abajo, a los compartimentos prisión, o hacia arriba, a la Puerta Sanctum. Sin embargo, a menos que tengan una llave, no serán capaces de atravesarla.

## CERRADURA Y LLAVE

Para encontrar una llave y, posiblemente, más ayuda y equipo, los herejes deben atravesar los compartimentos prisión. Esto será difícil y lento debido al daño sufrido por las pasarelas y por los fuertes vientos, forzando a los cerejes a bajar por las jaulas o a través de aperturas mientras mantienen con fuerza el control. Durante su avance pueden ver con facilidad la torre de guardia en el centro del recinto y al consultar al servocráneo, este sugiere que es probable que en ese lugar haya armas de fuego e incluso una llave, si encuentran un modo de llegar al interior. Aquí también pueden tener otro enfrentamiento con los carroñeros, los cazadores están ocultos entre los muertos dentro de las jaulas (localizados sólo mediante una tirada de **Perspicacia Complicada (-10)**) antes de saltar o empujar a los personajes fuera de las pasarelas. Luchar en las pasarelas y con el viento es difícil, y si un combatiente falla en alcanzar a su objetivo por más de tres niveles de fracaso, debe hacer una tirada de **Agilidad Rutinaria (+20)** o perder el equilibrio. A discreción del DJ esto podría significar una caída, quedar colgado del borde, o desplomarse sobre una pasarela inferior o incluso más abajo, sobre el fango de la jaula de escurrimiento.

La mayoría de los puntos de acceso a la torre están bien sellados y las únicas entradas restantes son las rejillas de ventilación o una escotilla de emergencia cerca de su cima. Advertir las rejillas de ventilación (bien escondidas bajo la mugre)

## ORIENTACIÓN PARA EL DJ: MUNICIÓN

La cantidad de munición que los herejes encuentran en la torre de guardia, depende del DJ. Esto determinará, por supuesto, como será la dificultad de la próxima sección de la aventura, puesto que es poco probable que obtengan más munición hasta que alcancen el arsenal de las cubiertas superiores. Si el DJ quiere mantener las cosas desesperadas y complicadas, puede darles sólo uno o dos cargadores a cada uno, forzándoles a contar cada proyectil y pensárselo dos veces antes de abrir fuego. Alternativamente, puede hacerles las cosas un poco más fáciles y darles un suministro casi ilimitado, de modo que puedan depender de sus armas siempre que sea necesario.

requiere que al menos un personaje esté buscando activamente por una forma de entrada y superar una tirada de **Perspicacia Rutinaria (+20)**. Para encontrar la escotilla de emergencia, al menos uno de los Herejes debe subir hasta cerca de la cumbre de la torre, necesitando una tirada de **Atlético Moderada (+0)** y buscar alrededor de donde se encuentra el techo. Abrir la escotilla de emergencia no requiere ninguna tirada, sin embargo, sólo un ser humano (no un marine espacial del caos) puede caber a través del estrecho espacio. Una vez dentro, una tirada de **Seguridad Ordinaria (+10)** puede abrir las escotillas de la torre.

Dentro de la torre encuentran los antiguos cadáveres de los guardias de la prisión, poco más que unos esqueletos uniformados, pero también descubrirán armas y munición. La mayoría de las armas están en un lamentable estado de deterioro (y por lo general de poco valor en comparación con el equipo de los herejes). Sin embargo, pueden alojar munición. Por cada nivel de éxito en una tirada de **Perspicacia Moderada (+0)**, un hereje encuentra 1d5 proyectiles de munición para una de sus armas, (o una única batería con 1d5 disparos por nivel de éxito en el caso de armas de energía). Cada hereje sólo puede buscar una vez por arma. La excepción aquí son las armas Legión—los guardias en la torre no empleaban armas Legión. No obstante, dos niveles de éxito en una tirada de perspicacia encuentran una caja fuerte con 1d10+10 proyectiles de bólter y pistola bólter Legión. El DJ puede permitir también a los jugadores el acceso desde aquí a algunos de los registros de la nave, si escogen buscar y aprender algo más acerca de la triste historia de la misma. Pero aquí no hay ninguna llave y los personajes deben buscar en otra parte.

Si los herejes no están seguros de donde buscar una llave de mando, el DJ puede hacer que encuentren un antiguo pergamino de registro en la torre de guardia que indica dos cosas. Primero, las llaves de mando fueron entregadas a varios guardianes de alto rango, y segundo, a dichos individuos se les implantaron balizas de localización. Los sistemas de la torre de guardia aún tienen suficiente energía y una tirada de **Competencia Tecnológica Rutinaria (+20)** puede activarlas, revelando que un faro localizador sigue estando operativo. Al parecer el guardián, o al menos sus restos, están en algún lugar de las sentinas.

## RATAS DE SENTINA

Las sentinas son un lugar vil, notablemente diferente de las cubiertas por encima. El aire es espeso, brumoso y difícil de respirar, y los sonidos del casco crujen y gimen por todas partes. El DJ puede jugar con la opresiva naturaleza de las sentinas, restringiendo la visión a unos pocos metros, con escasas y alejadas



fuentes de luz, y con extraños ruidos resonando continuamente a lo largo de los lúgubres túneles.

Las sentinas se han convertido en el nido de un demonio de Nurgle que se refiere a sí mismo como Lurgach. EL demonio llegó a bordo de la nave cuando el campo Geller parpadeó brevemente y luego descubrió que estaba atrapado cuando el campo se restauró. Desde entonces ha construido su nido en las sentinas de la nave, quizás por sentirse atraído hacia un entorno por lo general sucio, quizás debido a que los cuerpos constituyen una atractiva fuente de alimento. Ahora, anida en el centro de las sentinas, revistiendo con cadáveres las paredes de su guarida. Uno de esos cadáveres es el del guardián que lleva la llave de mando.

Casi nada sale ya de las sentinas, ni siquiera los parias carroñeros. Entre el sofocante hedor y la nauseabunda suciedad, los herejes encontrarán finalmente su camino hacia el centro y hacia el nido de Lurgach.

Lurgach no ataca a los herejes de inmediato. Es una entidad precavida y relativamente estúpida y prefiere luchar sólo si está segura de que puede matar y consumir, y los herejes (especialmente si cuentan en sus filas con marines espaciales del caos) son de un coste más formidable de lo que está acostumbrado. Con una voz burbujeante, Lurgach pregunta a los herejes qué es lo que les ha llevado a su guarida. No importa lo que le digan (sea verdad o mentira), Lurgach se compromete a conseguirles lo que quieren, sea lo que sea. Pero primero, quiere comida. Carne fresca, en la forma de los cadáveres de los humanos salvajes que vagan por el barco.

Si los herejes van y matan a un humano salvaje, y traen con ellos el cadáver, Lurgach lo devora voraz y repugnantemente, luego exige más. En realidad no tiene ni idea de los que quieren los herejes, pero su limitada mente ve una oportunidad de conseguir comidas. Finalmente, los herejes pueden darse cuenta de que el demonio no tiene intención de ayudarles. Pueden intentar amenazarle, aunque esto requiere una tirada exitosa de **Intimidar Difícil (-20)**. Alternativamente, pueden atacar a la bestia. Aunque Lurgach no puede morir realmente, una vez que se le reduce a 0 heridas se disuelve en una masa viscosa y se escapa.

Una vez que Lurgach ha sido acobardado o superado, una rápida búsqueda de su nido localiza al guardián, y con el cuerpo, la llave. Si el DJ necesita que los herejes se enfrenten a Lurgach, usa el perfil para Zul sin el rasgo "Fuerza de Posesión" (página 30), pero incrementa su Resistencia a 50. No obstante, Lurgach no supone en modo alguno una lucha difícil, por lo que debe ser bastante fácil de despachar.

## PUERTA DE PASO SANCTUM

Cuando los herejes tengan la llave de mando, serán capaces de pasar a través de la Puerta Sanctum y entrar en las cubiertas superiores. Si intentan pasar por la Puerta Sanctum de antemano, son rechazados por las armas centinelas automatizadas.

La Puerta Sanctum es en realidad un largo pasillo (50 metros) con una docena de emplazamientos de armas centinela que cubren toda su longitud. Estas armas todavía están operativas, alimentadas por una pila atómica de reserva terciaria. Más allá de ella está la propia puerta, una gruesa losa de adamantina. A la entrada del pasillo (la parte más cercana a los compartimentos) hay una enorme calavera con una toma que reemplaza a la boca, en la que puede ser insertada la llave de mando para apagar la puerta.

Si los personajes no tienen una llave de mando e intentan pasar a través de la puerta (avanzando más allá de la toma de la llave de mando en la entrada), las armas centinela abren fuego. Intentar

llegar de un extremo del pasillo al otro puede llevarse a cabo como un combate. Al inicio de cada asalto, haz una tirada de Habilidad de Proyectiles contra cada hereje (contando con la HP efectiva del arma de 50). El éxito indica que sufre un impacto de daño 1d10+5 y penetración 7 de las armas centinela.

Las armas pueden ser destruidas mediante disparos o ataques cuerpo a cuerpo, sin embargo es necesario un impacto que cause 15 de daño para destruir una. Las armas no se despliegan de sus cajas blindadas a menos que alguien esté en el pasillo para dispararle. La puerta es otro asunto, puesto que es completamente resistente al fuego de las armas pequeñas. No obstante, unos herejes emprendedores pueden inventar alguna forma de abrirse camino a través de ella. Incluso pueden convencer a la reina carroñera para que la abra desde el lado opuesto, aunque aún tendrían que destruir primero las armas.

Por otro lado, si los herejes tienen una llave de mando, pueden desactivar la puerta y pasar a través sin complicaciones. Tanto destruir como desactivar la puerta, alerta a Crane de su existencia. Busca rápidamente a través de los sistemas cogitadores de la nave y descubre que han sobrevivido al protocolo de terminación. Si aún tienen el servocráneo con ellos, puede rastrear sus progresos mediante él, y enviar un equipo de cinco acólitos alfa para impedir su avance.

Los acólitos preparan una emboscada en una galería abandonada por la que los herejes deben pasar unos veinte minutos después de entrar en las cubiertas superiores. Mientras permanecen ocultos, Crane se dirige a los herejes a través del servocráneo e intenta convencerles de que deben someterse a la voluntad de la Inquisición para la redención y una muerte rápida. También sugiere que están siendo utilizados por alguien en la nave y que este individuo les hará mucho más al de lo que la





## LA CADENA ROTA

Las cubiertas superiores resultaron horriblemente dañadas durante el levantamiento y más tarde por los impactos y el deterioro mientras la *Cadenas del Juicio* navegaba a la deriva en la disformidad. Cuando los personajes entren en las cubiertas superiores de lleno y comiencen a explorar, el DJ puede tirar 1d10 en la Tabla 1-3: Obstáculos de la Cubiertas Superiores en el momento en el que intenten llegar de una sección a otra, para representar el extenso daño a estas cubiertas.

TABLA 1-3: OBSTÁCULOS DE LAS CUBIERTAS SUPERIORES

**Tirada    Obstáculo**

- 1-3    Vacío:** Un área de descompresión significa un desvío o conseguir de algún modo un traje de vacío o dos para cruzarlo (los marines espaciales del caos en el grupo pueden ser capaces de ayudar, puesto que su blindaje está sellado frente al vacío). Las áreas de vacío carecen también a menudo de gravedad, haciendo el avance aún más difícil.
- 4    Fuga de plasma:** Bañada en una luz naranja, el área está inundada con plasma, obligando a evitar zonas del suelo o muros o a cruzarlas saltando de una pieza de residuos a otra.
- 5-6    Inundación:** La nave está llena de millones de litros de fluidos, desde inofensiva pero sucia agua hasta oloroso promethium. Una zona inundada puede ser vadeada, pero también podría requerir una nadar bajo el agua.
- 7-9    Pozo Negro:** La mayoría de las zonas de la nave tienen una débil iluminación, pero esta área está sumergida en una oscuridad absoluta. Los personajes deben proceder muy lentamente para no caerse en pozos ocultos o cortarse con los restos.
- 10    Abismo:** El área está dividida por un abismo en donde las cubiertas se han roto y separado. Cuerda, saltos de fe y cadenas humanas, pueden ser necesarias para cruzar la brecha.

El tiempo y dificultad necesario para superar un obstáculo depende del DJ, pero puede requerir una tirada de Fuerza, Resistencia, Agilidad o Percepción, según sea apropiado, con un fallo representando al menos 1d10 de daño y, posiblemente, que los miembros del grupo queden atrapados o divididos. Las zonas de peligro también resultan lugares interesantes para que el DJ prepare emboscadas de carroñeros, acólitos alfa, o servidores asesinos.

Inquisición jamás podría. El DJ puede utilizar esta oportunidad como una ocasión para que los personajes conversar con Crane. Deben hacerse una idea de lo decidido que es y del odio que alberga por los enemigos del Imperio, dejando claro que él es el principal obstáculo que van a encontrar en su camino. Sin embargo, según avanza la conversación, negociación o intercambio de insultos, finalmente Crane ordena a sus hombres que abran fuego y los herejes necesitan luchar por sus vidas. Una vez se hayan ocupado de la emboscada de Crane, serán libres de entrar en las cubiertas superiores.

## PARTE II: LABERINTO DE CADENAS

Una vez pasada la Puerta Sanctum, los personajes pueden comenzar a trepar hacia las cubiertas superiores. Esta no es una transición instantánea y necesitan abrirse paso a través de numerosas secciones de la nave colapsadas, en donde las cubiertas han caído desde arriba, creando una pesadilla de mamparos retorcidos y pasillos deformados. El DJ debe dejar claro a los jugadores que las cubiertas superiores son un caos y han sufrido un daño estructural enorme, y que según avancen este se hará cada vez peor. Antes de que salgan a los alojamientos, el DJ puede, si quiere, tirar una vez en la Tabla 1-3: Obstáculos de las Cubiertas Superiores para generar alguna forma de dificultad que los herejes encuentran en su escalada.

### REINA DE FRAGMENTOS Y RESTOS

La escalada desde la Puerta Sanctum conduce a los Herejes

directamente a los alojamientos y al dominio de la reina carroñera. La forma en la que reacciona a su presencia dependerá de sus acciones hasta el momento.

Al haber observado el progreso de los personajes mediante sus secuaces, quiere usarles para escapar de las *Cadenas del Juicio*. Mientras que la mayoría de los carroñeros no saben lo que es una nave de vacío o que están a la deriva en la disformidad, Scarna es más inteligente que el resto (una de las razones por las que ha alcanzado el poder) y ha visto grabaciones pictográficas encontradas en los alojamientos que muestran mundos con enormes espacios abiertos, rebaños de alimentos y un techo tan alto que no puede ser visto. Además, sabe que tanto Karnak Zul como el recién llegado Crane se interponen en su camino. Incluso si los personajes sólo han sido hostiles hacia los cazadores, la reina aún trata de hacerles una oferta de alianza cuando llegan (mediante uno de sus secuaces, por supuesto)—pero si se muestran poco cooperativos, no dudará en intentar matarles. Así, dependiendo de las acciones de los personajes, su paso a través de los alojamientos puede ser una continua batalla o una extraña marcha de honor mientras los cazadores les conducen ante su reina.

Si los personajes escogen reunirse con la reina (en lugar de entrar al asalto y matarla) entonces son conducidos a su sala del trono para una audiencia. Una visión temible en su trono de desechos que intenta negociar su ayuda en el éxodo de su tribu y la derrota del demonio y del Interrogador. Al interpretar a Scarna, el DJ debe recordar que sólo puede hablar en un escaso gótico vulgar y que es probable que no entienda muchos de los conceptos que los personajes podrían dar por hechos (como la disformidad, los planetas, o el Imperio). No obstante, aún es inteligente y probablemente sabrá si la están mintiendo o no, incluso aunque no les entienda.

Si los personajes llegan a un acuerdo y se aseguran la ayuda de los carroñeros, no se convertirán instantáneamente en aliados. Primero, Scarna quiere que se prueben ante la tribu, mostrando su



habilidad con las armas y su astucia. Esto puede suceder de distintos modos. Por ejemplo, un marine espacial del caos puede simplemente demostrar su habilidad con las armas matando a uno de sus carroñeros enfrente de ella, lo que la aterroriza e impresiona (es necesaria una tirada enfrentada de **Intimidar Complicada (-10)** contra una tirada de **Voluntad Moderada (+0)** de la reina: esto es un poco más difícil debido a que está en cierto modo acostumbrada a las amenazas de violencia tras haber crecido en esta nave abandonada). Alternativamente, un miembro del grupo con un pico de oro podría demostrar sus capacidades persuasivas—una tirada de **Carisma** o **Engañar Moderada (+0)** enfrentada a una tirada de **Voluntad Moderada (+0)** de la reina. El éxito significa que son capaces de convencerla o engañarla para que les ayude.

Finalmente, si los jugadores no son capaces de intimidar y someterla o de convencerla, la reina puede pedirles que completen un desafío para impresionarla. Es caprichosa y tener a los herejes corriendo de aquí para allá a su entera disposición refuerza sus sentimientos de pequeña superioridad. Si los herejes aceptan hacer su trabajo de esclavos, la reina puede encargarles una de las siguientes tareas. El DJ debe sentirse libre de ampliar estos retos si lo desea, o interponer interferencias de Crane y/o Zul (ninguno de ellos quiere que los herejes obtengan el apoyo de los carroñeros).

**Lucha de pozo:** Uno de los herejes debe entrar en los pozos de lucha, sin armas a distancia, y derrotar a un servidor asesino (2 en el caso de un marines espacial del caos). El pozo está también lleno de estacas, cuchillas y huesos afilados que el personaje podría usar en su beneficio.

**La caza:** Uno de los herejes debe desplazarse al coto de caza y rastrear y matar a un humano salvaje. Esto necesitará al menos una tirada de la habilidad de **Rastrear** y puede volverse más complicado si el salvaje es parte de una manada, o si los depredadores tratan de robar la presa del personaje.

**Búsqueda profunda:** Uno de los herejes debe desplazarse a las sentinas y encontrar una pieza de tesoro para el trono de la reina (es decir, una pieza interesante de tecnología rota). Las sentinas son inestables y tendrá que evitar los charcos de 'suciedad rápida' y posiblemente a algún carroñero exiliado.

## LOS ASESINOS

Una vez que los herejes han comenzado a explorar las cubiertas superiores, bien antes o después de su audiencia con Scarna, Zul les contacta clandestinamente. Esto lo hace mediante los poderes psíquicos del demonio—uno de los herejes oye de repente una voz en el fondo de su mente. Lee en alto o parafrasea lo siguiente:

*Repentinamente escuchas un tenue susurro arañándose en el fondo de tu mente, como si alguien estuviese hablando dentro de tu mente. "Crane...él es tu enemigo. Él es nuestro enemigo...si... estate advertido. Crane ha enviado a sus secuaces para derrotaros. Los asesinos...los servidores. Ha enviado a sus seguidores para tomar el control de ellos. Están en la cubierta de artillería... deprisa..."*

Crane ha enviado algunos hombres para tomar el control de los enjambres de servidores asesinos de las cubiertas de artillería. Los herejes son libres de ignorar este nuevo peligro, pero si lo

## ORIENTACIÓN PARA EL DJ: SERVIDORES ASESINOS

Los servidores asesinos no deben representar un peligro real al poder combinado de los herejes, especialmente si los personajes tienen munición abundante para sus armas o pueden unirse contra objetivos individuales. Desafortunadamente, los servidores asesinos no siempre juegan limpio y favorecen el sigilo y la superioridad numérica, tanto como la fuerza bruta. Las cubiertas de artillería están llenas de estas cosas y es posible que uno o más personajes puedan ser superados, especialmente si están explorando solos o se separan del grupo. En estos casos, el DJ debe recordar que los servidores asesinos no siempre matan (por lo general cuando su presa deja de luchar la consideran muerta) u arrastrarán al personaje inconsciente o gravemente herido a la galería de municiones, en donde pueden ser rescatados más tarde.

hacen, entonces Crane dispondrá de una poderosa carta que jugar cuando intenten tomar el puente. Acceder a las cubiertas de artillería no es fácil y necesitan escalar el armazón del ascensor a través de una pobre atmósfera y unas condiciones peligrosas. Esto requiere una tirada exitosa de **Atlético** de un miembro del grupo—que puede luego bajar una cuerda o cable de alimentación al resto. A mitad del ascenso (cuando los personajes se hayan reagrupado en una repisa de nivel medio), el DJ puede causar un ataque de un enjambre de servidores asesinos, un número igual al del grupo más uno. La mitad aparecen al principio y luego uno por turno hasta que todos hayan llegado. Los herejes están en desventaja luchando en las cornisas y peldaños del armazón, y sufren una penalización a todas las tiradas de Habilidad de Armas y Habilidad de proyectiles.

En la cubierta de artillería, cuatro acólitos alfa, incluyendo a un tecnosacerdote (estará armado con un rifle láser pesado, como pueden estarlo el resto de los acólitos en función de cuantos marines espaciales del caos hay en el grupo), están intentando acceder al taller de servidores para volver a despertar el espíritu máquina de su cogitador central y usarlo para controlar a los servidores.

Los herejes pueden utilizar el sigilo para coger desprevenidos a los acólitos, pero tienen que ser cuidadosos. El DJ debe dejar claro a los jugadores que la cubierta está infestada de servidores asesinos; sombras que pueden verse en la distancia mientras se escuchan ecos de arañazos y movimiento a lo lejos. Cruzar la cubierta y alcanzar el taller de los servidores va a depender de lo silenciosos que sean.

El DJ debe pedir también a los jugadores que nominen a uno de ellos como un explorador, que debe hacer una tirada de **Sigilo Moderada (+0)** para conducirles primero a la galería de municiones y luego otra para llegar al taller de los servidores. En el momento en que falle una tirada, llegan 1d5+1 servidores asesinos. El uso de armas de fuego o explosivos atraerá a otros 1d5+1 servidores en tres asaltos. Si el grupo persiste en utilizar armas o explosivos, 1d5+1 servidores asesinos continuarán llegando en intervalos de 3 asaltos, agolpándose rápidamente los pasillos con sus cuerpos disecados. En cierto momento, el DJ puede hacer que dos de los acólitos alfa embosquen al grupo, probablemente luchando sólo un asalto o dos y arrojando una granada de fragmentación (para atraer más servidores asesinos) y luego retrocediendo.

Añadido a los peligros de la cubierta de artillería, hay una gran cantidad de munición para los macro-cañones apilada a lo largo de las paredes y en los pasillos. Esto significa que disparar armas



de energía o bólter puede ser muy peligroso, puesto que un disparo perdido podría hacer estallar una pila de proyectiles. Cualquier personaje armado con un arma láser o bólter conoce el peligro sin hacer tiradas (el DJ debe hacérselo saber a los jugadores apropiados). Por cada disparo láser o de bólter que falle su objetivo, el DJ puede tirar 1d10. Con un resultado de 1 o 2 ha reventado algunos proyectiles y todos los que están en combate sufren 2d10 de daño y resultan noqueados. El DJ puede también decidir que las explosiones proyectiles tienen otros efectos como hacer que el suelo colapse o que se bloqueen los pasillos, posiblemente aislando a los herejes de sus enemigos.

Sin embargo, los herejes astutos pueden hacer uso de la inestable naturaleza de la munición, quizás preparando una explosión que elimine a servidores asesinos, o incluso a grupos que amenacen con desbordar al grupo. Un DJ debe recompensar el pensamiento creativo en este sentido, permitiendo a los jugadores explotar el entorno a su favor.

Cuando los herejes lleguen al taller de servidores, tendrán que enfrentarse a los acólitos alfa y a una docena de servidores asesinos, controlados por el tecnosacerdote. Esta será una lucha dura y el DJ debe recompensar a los jugadores por salir con planes astutos—como rellenar una vagoneta de proyectiles con munición y hacer una bomba rodante, o acosar a un enjambre de servidores asesinos y atraerles para que ataquen a los acólitos alfa. Si derrotan a los acólitos, pueden destruir el cogitador o incluso tomar el control de media docena de servidores asesinos (con una tirada exitosa de **Competencia Tecnológica Difícil (-20)**). Los personajes carecen del equipo y la habilidad para controlar a todos los servidores asesinos, como pretendía Crane.

## EL DEMONIO Y LA PROFUNDIDAD DEL OSCURO VACÍO

Finalmente, los herejes llegan al arsenal y se encuentran con Karnak Zul, descubriendo la verdad de su misterioso benefactor. Lee en alto o parafrasea lo siguiente:

*Después de atravesar otro pasillo estrecho y parcialmente colapsado, salís de un mamparo quebrado y abierto, y encontráis la puerta de una enorme cripta. La puerta está sellada con un parpadeante teclado numérico, insertado en el mamparo a su lado. Sin embargo, casi instantáneamente, una cadena de números son susurrados en tu cerebro. Efectivamente, una vez introducís la secuencia en la puerta, se abre con un persistente gemido.*

*En su interior, encontráis el antaño ordenado arsenal en una completa ruina. Los bastidores de armas están rotos y volcados, las vainas de proyectiles llenan el suelo y las explosiones marcan las paredes. Por todas partes están los cadáveres secos y momificados de la tripulación que defendió este lugar hace 200 años, y los prisioneros que les atacaron.*

*En el centro de la destrucción, un trozo de espacio está despejado. Allí, atado por humeantes cadenas y rodeado por unos brillantes signos grabados en el suelo, un marchito cadáver se eleva unos dos metros sobre el suelo. Mientras os acercáis, la cabeza del cadáver se levanta. Sus ojos brillan, mostrando sus dientes en un sonriente rictus. Cuando habla, la voz es la misma que oíste antes en tu cabeza. "Hola, amigos míos. Soy Karnak Zul, el arquitecto de vuestra salvación, como vosotros seréis los arquitectos de la mía."*

Por supuesto, Zul es el huésped demoníaco mencionado en la página 17. Aún atrapado por las protecciones de atadura levantadas por el Inquisidor Renthor hace 200 años, ha

permanecido encerrado hasta ahora. Los herejes son los únicos con la capacidad de liberarle, y lo sabe. Así, hace todo lo posible para congraciarse con los herejes—informándoles rápidamente de fue él quien abortó los protocolos de terminación en los ataúdes de estasis. También les advirtió del intento de Crane para tomar control de los servidores asesinos.

Zul les habla a los herejes de Crane y sus planes—después del levantamiento de los prisioneros, Crane se encerró en el puente con sus acólitos de más confianza. Se refugiaron en ataúdes de estasis, esperando que la *Cadenas del Juicio* fuese finalmente descubierta por la Armada Imperial o al menos que los prisioneros murieran después de 200 años. Ahora, esperan sacar a la nave de la disformidad y activar una baliza de socorro astropático, y convocar al Imperio al navío siniestrado. Zul insistirá en el punto de que si Crane tiene éxito, los herejes están tan condenados como lo está él. No obstante, si sumergen la nave en la tormenta de disformidad conocida como el Vórtice Aullante (por el que la *Cadenas del Juicio* ha navegado a la deriva peligrosamente cerca en el intervalo de estos dos siglos) pueden ser capaces de tomar refugio en uno de los mundos renegados de su interior.

Zul intentará convencer a los herejes de que es la única criatura que puede dirigir la nave hacia el Vórtice. Esto no es estrictamente cierto (consulta la página 29), pero puede hacerlo y lo hará, si los personajes le liberan. Los herejes pueden hacer una tirada de **Escrutinio Moderada (+0)** para ver si creen a Zul o no. El éxito indica que se dan cuenta de que no está contando toda la verdad—si se enfrentan al huésped demoníaco, admite que los herejes podrían dirigir la nave lo suficiente como para llegar a un puerto seguro.

Para liberar al huésped demoníaco, los herejes deben interrumpir los signos de atadura. Esto puede hacerse cortando la energía de los signos (añadiendo unos pocos símbolos más mediante una tirada exitosa de **Saber Prohibido (Disformidad) Rutinaria (+20)**). Los herejes pueden también romper las protecciones mediante la fuerza bruta, con una tirada de **Fuerza Moderada (+0)**. Sin embargo, esta opción causa un daño de reacción al hereje que hace la prueba. Tanto si tiene éxito como si no, el hereje sufre 1d5 de daño, ignorando blindaje y Resistencia.

Una vez libre, Zul pide a los herejes que le proporcionen un nuevo anfitrión, puesto que el actual está casi completamente destruido. A cambio, les ayudará a luchar contra Crane. Esta elección depende por completo de los herejes. Si eligen no proporcionar al demonio un nuevo huésped, deben luchar contra Crane por su cuenta, ya que Zul dice estar demasiado debilitado para ayudarles (es más fuerte de lo que proclama, pero realmente está bastante débil). Sin embargo, en su estado de debilidad, el demonio no intenta engañar o traicionar a los herejes y les ayuda sin ningún problema. Si los herejes deciden proporcionar a Zul un nuevo huésped, este debe cumplir varios requisitos. Debe estar vivo y debe ser razonablemente poderoso, bien la reina Scarna,





uno de los acólitos alfa, o uno de los herejes (Zul promete devolver el cuerpo después de haber matado a Crane). Preparar el huésped para el ritual requiere una tirada **Saber Prohibido (Disformidad) Moderada (+0)**. Si lo hacen, Zul ciertamente les ayuda a matar a Crane. Sin embargo, una vez hecho, echa abajo de inmediato el campo Geller (la barrera que protege la nave de la disformidad que la rodea) de modo que puede escapar. Lo que le ocurra a los herejes no es asunto del demonio.

Sea como sea, Zul revela que hay dos caminos hacia el puente. El primero es el pasillo del ascensor principal. Sin embargo, Crane espera que ellos lleguen por este camino y ha establecido una solida defensa alrededor de la entrada del pasillo en el puente. El segundo camino es por los conductos del aire. Esto requiere una tirada de **Atlético Ordinaria (+10)** (los marines espaciales del caos deben hacer en su lugar una tirada de **Atlético Muy Difícil (-30)**, debido a su mayor tamaño). El éxito implica que son capaces de colarse en el puente y emboscar a los acólitos, el fracaso significa que llegan al puente pero los acólitos les están esperando. Alternativamente, el grupo se puede dividir, con algunos yendo por los conductos del aire y el resto por el pasillo del ascensor principal.

### ¿Sabes quién soy yo?

Hay otra forma de tratar con Karnak Zul, aunque puede ser ligeramente más arriesgada. Los herejes pueden emplear su Infamia para intimidar al demonio, contando con el hecho de que sus nombres pueden ser conocidos en la disformidad y Zul puede no estar dispuesto a enfrentarse a ellos.

En cualquier momento durante las negociaciones, un hereje puede hacer una tirada enfrentada de **Infamia Moderada (+0)** con Zul. El éxito significa que de hecho, el demonio ha oído hablar de ellos, y su reputación le convence de que no se puede jugar con ellos. El huésped demoníaco accede a ayudarles y no les engañará en modo alguno. Si se hacen con el control de la nave, la conducirá de manera segura a un mundo dentro del Vórtice Aullante.

## LLAMADA A LAS ARMAS

Habiendo tratado con la reina carroñera y el huésped demoníaco, los herejes están ahora en posición para asaltar el puente y hacerse con el control de la nave. El DJ debe dejar claro que Crane está preparado para sacar la nave fuera de la disformidad y contactar con la Inquisición, así que el tiempo es esencial si quieren llevar a cabo su fuga. Una vez que los personajes han formulado su plan de ataque y reunido a sus aliados, la batalla final puede comenzar.

## PARTE III: UN CAMINO A LA GLORIA

La parte final de la aventura se centra en la batalla de los herejes para tomar el control de la *Cadenas del Juicio* y derrotar al Interrogador Crane. Si tienen éxito, serán capaces de guiar el navío fuera de la disformidad y encontrar un puerto seguro lejos de las garras de la Inquisición.

## BATALLA POR LAS CADENAS

Si los herejes han llegado hasta aquí, entonces Crane ha decidido que son demasiado peligrosos para cazarlos. En su lugar, ha establecido una defensa alrededor del puente, específicamente en la entrada al puente desde el pasillo del ascensor principal.

La entrada se abre en un gran (cincuenta metros a través) espacio abierto en la parte inferior del puente. Está rodeado por todas partes por palcos, en los que aún se sientan en sus puestos los disecados cuerpos de servidores y tripulantes. Los acólitos han establecido posiciones defensivas a lo largo de los bordes del espacio abierto—barricadas construidas con desechos. Crane está por encima de ellas en el primer nivel de palcos, intentando sacar al *Cadenas del Juicio* fuera de la disformidad.

Las posiciones defensivas proporcionan una buena cobertura contra un ataque desde la entrada del ascensor (penalización de -20 a cualquier tirada de Habilidad de Proyectiles para impactar a los acólitos), y cualquiera que intente acercarse a ellos debe pasar un asalto en espacio abierto para alcanzarles. Sin embargo, los conductos del aire se abren directamente detrás de los acólitos, permitiendo a cualquiera que se aproxime sin ser visto atacarles directamente (si son detectados, los acólitos les estarán esperando con las armas empuñadas según salgan fuera).

Hay dos acólitos y dos servidores asesinos, más un acólito adicional por cada hereje. Los acólitos luchan hasta la muerte. Una vez que la mitad haya caído, Crane se une a la batalla personalmente, saltando desde el palco y atacando al oponente más peligroso.





## ORIENTACIÓN PARA EL DJ: DIRIGIENDO LA BATALLA

El DJ puede modificar la batalla final para reflejar las capacidades de los herejes. Si están heridos o no han conseguido aliados, puedes reducir el número de enemigos o darles ventajas en el entorno, como cobertura o puertas destrozadas. Alternativamente, si cuentan con muchos aliados o armas potentes, puedes incrementar el número de acólitos para crear un gran combate. Para hacer la tarea del DJ más fácil, debes centrarte sólo en las acciones de los herejes durante la lucha, sin hacer muchas tiradas para impactar y de daño, o contabilizando las heridas de sus aliados. En su lugar, puedes describir el confuso combate que se está produciendo tras ellos. Crane debe luchar cautelosamente, centrando sus ataques en los herejes pero usando a sus compañeros acólitos para distraerles y dividirlos, de modo que el pueda luchar con ello de uno a uno.

## CONCLUSION

Una vez se ha derrotado a Crane y tomado el puente, los herejes pueden controlar la nave. En ese momento pueden ocurrir varias cosas. Si se aliaron con Zul pero no le proporcionaron un nuevo cuerpo, el huésped demoníaco entra en el Occulum del Navegante y a regañadientes guía el navío en la tormenta de disformidad conocida como el Vórtice Aullante. Allí, lo arroja fuera de la disformidad cerca de uno de los mundos renegados, en donde los herejes pueden empezar una nueva serie de aventuras.

Si Zul tienen un nuevo cuerpo, se ríe como un demente y se acerca a los controles del campo Geller de la nave para bajar el campo y exponer la nave a la disformidad. Cualquier hereje se da cuenta de inmediato de lo que pretende hacer y de lo que esto significa para ellos (probablemente la muerte o estar perdidos para siempre en la disformidad). Una tirada enfrentada con éxito de **Intimidar Moderada (+0)** contra la **Voluntad Moderada (+0)** del demonio, provoca que se detenga y que en vez de eso les lleve al Vórtice. De otro modo, tendrán que luchar y matar a Zul para detenerlo. (Si no lo hacen, la disformidad atraviesa la nave y los herejes pueden resultar muertos o zarandeados por las mareas de la disformidad y arrojados en donde elija el DJ). Si Zul resulta muerto o nunca lo liberan, los herejes pueden intentar pilotar la nave por sí mismos. Una tirada de **Inteligencia Complicada (-10)** les permite empujar suavemente la nave el tiempo suficiente para que entre en el Vórtice, allí será zarandeada las corrientes de disformidad hasta que salga dentro del Vórtice en el lugar que escoja el DJ.

En cualquier caso, los herejes acaban en algún lugar extraño y aterrador, en donde pueden comenzar sus próximas aventuras.

## RECOMPENSAS

Si los herejes son capaces de convencer a Zul de llevarles al Vórtice, o le matan y pilotan la nave por sí mismos, obtienen un +4 de Infamia por escapar de la Inquisición y sobrevivir contra todo pronóstico.

Si Zul les arroja en la disformidad, sólo obtienen un +1 de Infamia (puesto que lograron escapar, pero fueron engañados por un demonio al final).

# APENDICE: ALIADOS Y ANTAGONISTAS

A lo largo de la aventura hay una serie de PNJs clave que los personajes van a encontrar—algunos pueden convertirse en aliados, mientras que otros intentarán matarles

## CAZADORES CARROÑEROS

“¿Es comida?”

Los degradados descendientes de tripulantes y presos por igual, los cazadores carroñeros son salvajes caníbales que registran la nave en busca de carne para llenar sus barrigas. Aunque pobremente armados y organizados, aún son peligrosos, especialmente cuando se les encuentra en grandes cantidades.

| Cazador carroñero |    |    |    |    |     |     |    |    |     |
|-------------------|----|----|----|----|-----|-----|----|----|-----|
| HA                | HP | F  | R  | Ag | Int | Per | V  | Em | Inf |
| 35                | 10 | 35 | 40 | 30 | 20  | 30  | 20 | 15 | --  |

**Movimiento:** 3/6/9/18

**Heridas:** 8

**Habilidades:** Esquivar, Perspicacia, Sigilo.

**Blindaje:** Ninguno.

**Armas:** Porra de tubo/Cuchillo oxidado (1d10+3).

**Ataque combinado:** Los cazadores carroñeros reconocen a los marines espaciales del caos como objetivos altamente peligrosos. Si al menos tres cazadores carroñeros pueden trabarse con un marine espacial del caos, haz una tirada de ataque para todo el grupo con una bonificación de +20. El éxito implica que causan 2d10+6 de daño en lugar de 1d10+3. Esta capacidad sólo se aplica cuando combaten a un marine espacial del caos.

## REINA CARROÑERA SCARNA

“Mmmm, sabrosos bocados que se mueven, hablan y piensan como hombres, pero pronto estarán bajando por mi garganta, rápido como un cuchillo y caliente como la sangre.”

Scarna, o simplemente la reina, como la llaman los carroñeros, se ha elevado al mando de las tribus caníbales de la *Cadenas del Juicio* mediante la astucia, la violencia y una apetito insaciable. Desde su trono en las cubiertas superiores, dirige a sus secuaces para que le traigan más comida y maten a cualquiera que ose hacerla frente. Con la llegada de los herejes, ve una posibilidad de cumplir su ambición de toda la vida y conducir a su tribu en un éxodo desde la *Cadenas del Juicio* a territorios más abundantes. Scarna tiene el mismo perfil que un cazador carroñero con +20 a su Int, V y Em.

## INTERROGADOR CRANE

“El Dios-Emperador tendrá su tributo.”

Crane fue antaño la mano derecha del Inquisidor Renthor y le



servió lealmente durante muchos años, siguiendo a menudo a su maestro a zonas remotas del sector a bordo del *Cadenas del Juicio*. Un hombre entusiasta y determinado, Crane se deleitaba en su misión de perseguir herejes y arrastrarlos ensangrentados y quebrados ante Renthor para el juicio. Al crecer en los bajos de colmena de Escintila, Crane veía la brutalidad con la que tomó su trabajo como su entrega por el trabajo duro y su dedicado servicio al Dios-Emperador. Esta actitud y determinación despiadada explican posiblemente porqué fue el único miembro de alto rango de la tripulación de la nave que sobrevivió. Cuando Zul sabotó el motor de disformidad de la nave y la arrojó a la deriva, Crane luchó junto a Renthor para tratar de sofocar el levantamiento de los presos. Cuando Zul llegó y mató a su maestro, vio lo desesperado de su situación e hizo planes para asegurar su supervivencia, aunque no antes de dejar atrapado al huésped demoníaco en el arsenal. Mientras la nave caía en el caos y su tripulación era masacrada, Crane y un selecto grupo de acólitos se encerraron dentro del puente y se pusieron en estasis. Crane imaginaba que cuando la nave regresase al espacio real, la mayoría de los presos estarían muertos y podría reclamar el navío en nombre del Dios-Emperador.

| Interrogador Crane |    |    |    |    |     |     |    |    |     |
|--------------------|----|----|----|----|-----|-----|----|----|-----|
| HA                 | HP | F  | R  | Ag | Int | Per | V  | Em | Inf |
| 50                 | 50 | 45 | 45 | 40 | 40  | 40  | 50 | 40 | 10  |

**Movimiento:** 4/8/12/24

**Heridas:** 15

**Habilidades:** Carisma, Engañar, Esquivar, Perspicacia.

**Blindaje:** Blindaje de caparazón (PB 5).

**Armas:** Pistola bólder (30m; T/2/-; 1d10+5; Pen 4; Desgarradora), Espada de energía (1d10+9; Pen 5).

**Campo de conversión:** Crane está mejor protegido de lo que sugieres su blindaje; porta un pequeño generador de campo de fuerza que le rodea en un brumoso halo de energía defensiva. En el momento en el que sufra un impacto, tira 1d100. Si el resultado es un 50 o menos, el impacto no tiene ningún efecto.

**Portador de dos armas:** Como una acción completa en cuerpo a cuerpo, Crane puede hacer un ataque normal con su pistola y uno con su espada de energía. Estos ataques los hace con un modificador de +0 (en lugar del +10 usual para los ataques normales).

## ACÓLITO ALFA INQUISITORIAL

*“¡Arde, escoria hereje!”*

Cuando entró en estasis, Crane escogió a un puñado de sus acólitos más capaces para que se le unieran (conocidos como su acólitos alfa debido a su posición en su cadre), sabiendo que los necesitaría cuando se despertara. Capaces y devotos miembros de la Inquisición, los acólitos son oponentes peligrosos, bien armados y dispuestos a matar sin pensarlo dos veces.

| Acólito Alfa Inquistorial |    |    |    |    |     |     |    |    |     |
|---------------------------|----|----|----|----|-----|-----|----|----|-----|
| HA                        | HP | F  | R  | Ag | Int | Per | V  | Em | Inf |
| 40                        | 40 | 35 | 35 | 35 | 30  | 40  | 40 | 30 | -   |

**Movimiento:** 3/6/9/18

**Heridas:** 12

**Habilidades:** Esquivar, Perspicacia, Sigilo.

**Blindaje:** Blindaje de red (PB 3).

**Armas:** Rifle láser (100m; T/3/-; 1d10+3; Pen 0), o Rifle largo (150m; T/-/-; 1d10+5; Pen 2), o Rifle láser pesado (100m; T/2/-; 1d10+4; Pen 7; Desgarradora), Espada de energía (1d10+5; Pen 6).

**Objetivo prioritario:** Los equipos de acólitos alfa incluyen un miembro equipado con un rifle láser pesado más otro adicional armado con esta misma arma por cada marine espacial del caos en el grupo. Los acólitos son combatientes experimentados; saben que los rifles láser normales tienen pocas opciones de abatir a un marine espacial del caos, así que los que están armados con rifles láser pesados dirigen su fuego hacia el primer marine espacial del caos que aparezca. Dependiendo de la situación, los acólitos alfa pueden recoger las armas de un camarada caído e intentar matar a un marine espacial del caos, en lugar de desperdiciar su tiempo con armas que saben que tienen pocas opciones de dañarles.

## KARNAK ZUL

*“Nuestros caminos están entrelazados, vosotros y yo; ayudadme y os ayudaréis a vosotros mismos.”*

El huésped demoníaco conocido como Karnak Zul ha sido durante mucho tiempo un esclavo de la Inquisición. Atado a la carne mortal hace más de 400 años por el Inquisidor Renthor, último maestro del Interrogador Crane, fue utilizado durante siglos como una herramienta para cazar herejes y rebeldes. Como todos los demonios, Zul sabe bien como esperar su momento y mientras sufría bajo los grilletes de Renthor, planeaba secretamente su venganza. Finalmente, casi después de dos siglos, llegó su oportunidad en la forma de un tripulante de voluntad débil y un peligroso salto disforme de emergencia. Manipulando los acontecimientos, Zul fue capaz de paralizar la *Cadenas del Juicio* y escapar de su celda. Sin embargo, sus planes de libertad se desvanecieron durante el consiguiente caos, cuando, según mataba al Inquisidor Renthor, fue atrapado de nuevo. Durante dos siglos hasta ahora, ha languidecido en un círculo de protección mientras la nave navega sin rumbo a la deriva en la disformidad. Incapaz de controlar los acontecimientos fuera de su celda, aún puede observar y ha estado vigilando a los personajes, esperando a que sus criptas de estasis se abrieran (como lo han hecho otras a lo largo de los años), de modo que pudiera utilizarlos para su fuga y ser libre de su marchita envoltura mortal.

| Karnak Zul |    |    |    |    |     |     |    |    |     |
|------------|----|----|----|----|-----|-----|----|----|-----|
| HA         | HP | F  | R  | Ag | Int | Per | V  | Em | Inf |
| 25         | 25 | 20 | 20 | 30 | 40  | 40  | 50 | 45 | 25  |

**Movimiento:** 3/6/9/18

**Heridas:** 10

**Habilidades:** Carisma, Engañar (+10), Perspicacia, Sigilo.

**Blindaje:** Campo psíquico (PB 6).

**Armas:** Garras (1d10+2; Pen 2).

**Fuerza de Posesión:** Si Zul obtiene un nuevo cuerpo, incrementa su HA y HP en +25 y su Fuerza y Resistencia en +30 (dejando los cuatro valores en 50). Finalmente, gana nuevas armas: Rayo psíquico (100m; T/-/-; 2d10; Pen 5) y Garras disformes (1d10+7; Pen 8).



# ORIENTACIÓN PARA EL DJ: AÑADIENDO MÁS PNJs

**CADENAS ROTAS** sólo entra en detalle con los antagonistas mayores a bordo de la Cadenas del Juicio: Crane, Karnak Zul y la reina carroñera. Sin embargo, hay un amplio margen para añadir PNJs adicionales si el DJ quiere, puesto que la nave es enorme y aún es el hogar de miles de almas, sin mencionar las restantes criptas de estasis similares a aquellas de donde salieron los personajes. Estos personajes adicionales pueden convertirse en enemigos, aliados, o en ambas cosa. Podrían ser herejes como los personajes, condenados por sus crímenes, u otros agentes Imperiales como Crane, que se han ocultado. También podrían tener objetivos diferentes a los de los antagonistas principales o los PJs—quizás están buscando algún potente artefacto del caos oculto en la nave, o quieren destruir la nave detonando sus reactores de plasma, quizás para ocultar un antiguo crimen.

Unos pocos PNJs podrían incluir:

**Kras Vorg:** Un ex-guardia Imperial sentenciado a muerte por extender rumores derrotistas. Ve su despertar como una segunda oportunidad de servir al Dios-Emperador. Un hombre bruto y musculoso, puede hacerse amigo de los personajes sólo para volverse contra ellos cuando su ayuda sea más necesaria.

**Telashyr la Ilesa:** No todos los prisioneros son humanos, como Telashyr, una pirata Eldar Oscuro capturada en el borde de las Fauces. Alienígena en el pensamiento y en la intención, puede ayudar a los personajes o poner su suerte del lado de los antagonistas principales, si eso le da una oportunidad de ser libre.

**Alaxtanis:** Un hechicero del caos dedicado al Gran Mentiroso y bastante, bastante loco. Cuando es puesto en libertad, sólo piensa en propagar la locura y el desorden a su paso, incluso ayudando en igual medida tanto a los personajes como a sus enemigos, sólo para mantener viva la incertidumbre.

## SERVIDORES ASESINOS

*“Matar, Asesinar, Muerte.”*

Un rasgo característico del Imperio son los servidores, híbridos lobotomizados de hombre y máquina diseñados para realizar sencillas tareas manuales o tareas de una única función. Aunque muchos son inofensivos, algunas variantes son bastante peligrosas. Los servidores asesinos son una de esas variantes.

Con un espacio y recursos limitados para los guardias, la *Cadenas del Juicio* mantenía un contingente considerable de servidores asesinos. De aspecto maligno y encorvado, los servidores asesinos son más pequeños y más rápidos que sus parientes más benignos. Armados con cuchillas y ganchos y programados con una naturaleza homicida, acechan los pasillos del navío, emboscando a los intrusos y arrastrando sus cadáveres hacia sus amos. Aunque muchos han perecido a lo largo de los años, muchas más de estas impías cosas permanecen, marchitas y desgastadas por la edad, pero con todo, letales.

| Servidor Asesino |    |    |    |    |     |     |    |    |     |  |
|------------------|----|----|----|----|-----|-----|----|----|-----|--|
| HA               | HP | F  | R  | Ag | Int | Per | V  | Em | Inf |  |
| 45               | -- | 50 | 40 | 30 | 10  | 30  | 20 | -- | --  |  |

**Movimiento:** 3/6/9/18

**Heridas:** 10

**Habilidades:** Perspicacia, Sigilo.

**Blindaje:** Armadura de Placas (PB 6).

**Armas:** Cuchillas asesinas (1d10+5, Pen 4).

**Armas afiladas:** Los servidores asesinos tienen una capacidad extraordinaria para localizar los puntos débiles en el blindaje de una víctima. Al tirar el daño, si la tirada es un 8 o superior, doblan la penetración de su arma a 8.

**Protocolos de amenaza:** Los servidores asesinos están programados para reconocer a las mayores amenazas en combate y eliminarlas. Si múltiples servidores asesinos se traban con los herejes, si es posible, intentarán enviar a dos para luchar contra cada marine espacial del caos por cada uno enviado a luchar contra cada humano.





# BLACK CRUSADE™

## BROKEN CHAINS™

¡RECLAMA TU DESTINO CON EL PODER DE LOS DIOSES OSCUROS!

CADENAS ROTAS es una aventura de introducción para el juego de rol BLACK CRUSADE. Durante siglos, la nave estelar *Cadenas del Juicio* sirvió a la Inquisición del Imperio, transportando a los renegados más peligrosos hacia su condena. Sin embargo, ahora la *Cadenas del Juicio* está perdida en la disformidad. Los renegados encarcelados tienen una oportunidad de escapar a su destino y dar los primeros pasos hacia dirigir una Cruzada Negra.

CADENAS ROTAS es una introducción a las negras aventuras y la condenación eterna en la siniestra oscuridad del lejano futuro. Bienvenido al Juego de Rol de Warhammer 40,000.

Se incluye una serie de reglas básicas para ayudar a jugadores y Directores de Juego a familiarizarse con el juego de rol de BLACK CRUSADE.

Este libretto gratuito te ofrece un anticipo de este excitante juego de rol. BLACK CRUSADE está disponible en:

[www.fantasyflightgames.com](http://www.fantasyflightgames.com)

