

DARK HERESY™

SALVATION

DEMANDS SACRIFICE™



CARRERAS RADICALES ADICIONALES
PARA EL MANUAL DEL RADICAL





LA SALVACION EXIGE SACRIFICIO

DEMAGOGO

.

INFIL-TRAIDOR

.

SABOTEADOR

¿QUE ES TODO ESTO, ENTONCES?

El **MANUAL DEL RADICAL** es una amorosa labor, que comenzó en la fértil imaginación de Alan Bligh y John French a mediados de 2008. Es un recurso para todos aquellos interesados en los detalles de la Inquisición, particularmente para aquellos que disfrutan aprendiendo más acerca de cómo la laberíntica organización trata con herejes, alienígenas y demonios. **LA SALVACIÓN EXIGE SACRIFICIO** presenta tres rangos de Carreras Radicales alternativas—el Demagogo, el Infil-traidor y el Saboteador. Para las reglas sobre como emplear estos rangos de carreras radicales, consulta las páginas 40-41 del **MANUAL DEL RADICAL**. Cada una de estas carreras radicales es un método para que un acólito experimente el lado más oscuro de la Inquisición, siendo parte de la guerra en las sombras que llevan a cabo los agentes del Trono Dorado contra la miríada de enemigos de la Humanidad—el enemigo interno, el enemigo externo y el enemigo más allá.

Para utilizar este libreto, son necesarias una copia del Libro de Reglas de **DARK HERESY** y del **MANUAL DEL RADICAL**.



LA SALVACION EXIGE SACRIFICIO

DEMAGOGO

“¡Habéis sido abandonados! Habéis sido esclavizados por mentiras, golpeados por la injusticia y desangrados por la codicia, pero no habéis agachado la cabeza o doblado vuestras rodillas. Si se tarda un millar de años y un río de sangre, entonces que así sea, ¡pero seremos libres!”

—Hereje no identificado en Tranch, antes del levantamiento de la Multitud Pálida

Los demagogos son agitadores y provocadores que pueden influir en grandes multitudes con sus palabras. Estos encendidos oradores pueden ser líderes de cultos, idealistas, locos, fanáticos, o manipuladores sutiles y agentes provocadores. Sin embargo, todos tienen la habilidad de atraer a las masas con palabras, unirlos con la retórica y desatarlas sobre un objetivo como una jauría de perros. Han ardido mundos debido a las acciones de estos hombres y mujeres. Algunos no desean nada más que ver el mundo a su alrededor destruido y en llamas, para avivar el fuego de la ira y la disidencia hasta el punto de un infierno que todo lo consume. Algunos demagogos son creados por las injusticias hechas contra ellos o con los que les rodean, injusticias que empujan al demagogo más allá de los confines de la sociedad y en insurrección abierta contra toda autoridad. Muchos demagogos dentro del Imperio están dotados con tanta convicción y fe que usan sus habilidades para organizar cruzadas de los crédulos y los desesperados. De estos predicadores renegados, muchos profesan fe, de algún modo, en el Dios-Emperador de la Humanidad, pero unos pocos están impulsados por el toque del Caos y la seducción de los falsos dioses.

Para el Imperio, los demagogos son, en su mayor parte, una amenaza cuyas actividades deben ser controladas—y si es necesario interrumpidas—con la fuerza. Esto puede resultar más fácil de decir que de hacer, puesto que muchos demagogos son expertos en deslizarse a través del Imperio, sin ser vistos y desapercibidos. Es común que los demagogos reincidentes aparezcan el tiempo suficiente para crear una incendiaria rebelión o motín, sólo para desvanecerse cuando las autoridades actúan en su contra, y replicar la destrucción que han desatado en otro lugar. Estos escurridizos agitadores son la variedad de demagogo más peligrosa y perseguida, y muchos se cuentan entre los herejes y reincidentes más destacados.

Algunos demagogos no son los enloquecidos fanáticos o simples rebeldes que parecen ser, sino sirvientes de la Inquisición actuando como provocadores e instigadores por razones ocultas para todos, excepto para el investigador más sutil. La mayoría de estos controlados agentes de odio, sirven a Inquisidores de una ideología Radical—y en particular a los que siguen la filosofía Recongregadora o la doctrina Istvaaniana. Al contrario que los verdaderos demagogos, estos provocadores secretos escogen sus objetivos y causas con la desapasionada consideración con que un cirujano maestro escoge el bisturí adecuado. En un momento dado, están llamando al derrocamiento del cartel minero en Sepheris Secundus, y en el siguiente, levantando a los mutantes de Escintilla en una frenética revuelta. Para esta especie más peligrosa de demagogo, el efecto que requiere su misión lo es todo y la forma con la que se oculta no tiene importancia.



CONVERTIRSE EN UN DEMAGOGO

Los demagogos que sirven a los Inquisidores Radicales suelen asumir el papel por necesidad. Cuando recibes el encargo de provocar sangre y destrucción, o de instigar cambios fundamentales en la estructura de la autoridad Imperial, la capacidad para crear un disturbio, instigar un motín y fomentar la rebelión, es verdaderamente útil. Los oradores con talento y los acólitos socialmente hábiles, pueden adoptar este papel y dedicarse a perfeccionar sus mejores capacidades, mientras que otros son empujados a él por su maestro.

Carrera necesaria: Adepto, Clérigo, Granuja, o Psíquico Imperial.

Rango alternativo: Rango 3 o superior (1,000 pe).

NUEVO TALENTO: INSPIRAR IRA

Requisito Previo: Empatía 30+.

Tus palabras son capaces de hacer que los individuos y las multitudes se vuelvan violentas. Obtienes un +20 a las tiradas de habilidades de Interacción cuando intentas inspirar odio o rabia contra un objeto en particular de tus venenosas palabras. Bajo estas circunstancias, doblas el número de individuos a los que afectas dentro de un grupo. Cuando se combina con el talento Orador Experto, esto resulta en que eres capaz de afectar a 20 veces el número normal de personas.

MEJORAS DEL DEMAGOGO

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos Previos
Carisma	100	H	—
Carisma +10	100	H	Carisma
Disfraz	100	H	—
Disfraz +10	200	H	Disfraz
Engañar	100	H	—
Engañar +10	100	H	Engañar
Engañar +20	200	H	Engañar +10
Mando	100	H	—
Mando +10	200	H	Mando
Mando +20	300	H	Mando +10
Anodino	200	T	—
Autoritario	200	T	Em 30
Inspirar Ira	200	T	Em 30
Orador Experto	200	T	Em 30



INFIL-TRAIDOR

“Maxil, Maxil, qué pasa, ¿tus ojos, hombre! ¿Qué estás haciendo con eso?... ¡no!”

—Últimas palabras del Adepto acólito Danvers

Un infil-traidor es un asesino involuntario, un arma viviente que se vuelve contra sus antiguos amigos y aliados para sembrar el terror y la muerte. Los infil-traidores son armas desechables cuya principal efectividad reside en su capacidad en convertirse rápidamente en cautivos o secuestrados y volverse inesperadamente contra sus antiguos camaradas. Capturados, torturados y mentalmente reprogramados, bien por las artes oscuras del brujo o hechicero, o por la aplicación de arcanas y siniestras tecnologías, los infil-traidores no tienen ni idea de qué es lo que les ha ocurrido hasta que se activa su programa—y entonces se convierten en asesinos de ojos blancos.

Aunque los procesos de creación de un infil-traidor son muy parecidos al de un borrado de mente (consulta la página 11 del **MANUAL DEL INQUISIDOR**), el proceso se realiza a mucha más velocidad y está lejos de ser tan intenso. Las superposiciones de programación mental, más que sustituir los patrones de pensamiento original del sujeto, inculcan cruda y brutalmente en la mente del sujeto una serie de órdenes pre-programadas y de conocimiento mimético.

El uso de los infil-traidores es una práctica largamente establecida tanto por la Inquisición (que los emplea a menudo para infiltrarlos en sectas heréticas) como por algunos de sus enemigos, como los Lógicos y la Hermandad de la Oscuridad Cornuda dentro del sector Calixis (aunque los medios por el que estas dos organizaciones crean a sus armas vivientes difieren en gran medida). Está muy lejos de ser desconocido, aunque se considera una táctica particularmente odiosa, que ciertos Inquisidores y facciones radicales emplean acólitos y agentes convertidos en infil-traidores contra sus rivales dentro de los Sagrados Oros.

CONDICIONAMIENTO DEFECTUOSO

El condicionamiento mental y la programación mimética que hacen a un infil-traidor están lejos de ser perfectos y si es sometido a un trauma lo suficientemente peligroso, su mente puede romper o retroceder y desentrañar el condicionamiento. Si un infil-traidor falla una tirada de Miedo por más de tres niveles, sufre un trauma mental, sufre un daño crítico, un ataque psíquico sobre su mente, o está llamado a realizar un acto autodestructivo por su programación, el condicionamiento puede romperse. Si alguno de estos factores ocurre, el infil-traidor puede intentar superar una tirada de **Voluntad Difícil (-20)** para liberarse del condicionamiento. Si tiene éxito, el infil-traidor cae en estado catatónico durante 1d5 horas (o hasta que se despierta por la atención médica), después del cual es libre del condicionamiento y de este rasgo. Si falla, el condicionamiento se mantiene y sufre 1d5 puntos de Locura. Alternativamente, el personaje puede gastar 200 pe para pasar automáticamente la tirada de Voluntad.



CONVERTIRSE EN UN INFIL-TRAIDOR

El primer criterio para que un personaje se convierta en un infil-traidor es ir en contra y en secreto de alguna agencia, enemigo o culto, con los medios y los motivos para secuestrarle y modificarle en consecuencia. El personaje sufre 2d5 puntos de Locura y obtiene el rasgo Condicionamiento Defectuoso (ver recuadro) y puede escoger mejoras de este rango de carrera debido a su condicionamiento. El infil-traidor debe recibir una tarea específica (como un asesinato, acto de sabotaje o un trabajo particular de robo o espionaje) que debe llevar a cabo a instancias de la agencia que le ha programado, además de un suceso o palabra código de activación, los cuales deben ser previamente acordados en secreto entre el jugador y EL DJ. EL acólito seguirá entonces comportándose de la forma habitual hasta que se active su condicionamiento, momento en el que debe intentar realizarlo con su mejor habilidad hasta que logre su misión, se rompa el condicionamiento, o muera intentándolo.

Carrera necesaria: Cualquiera

Rango alternativo: Rango 4 o superior (2,000 pe)



ADVERTENCIA

Esta opción de carrera está destinada a proporcionar a los jugadores experimentados la oportunidad de ser en cierto modo un 'agente doble'—al menos por un tiempo. Como tal, también podría resultar en que el personaje es finalmente eliminado del juego, bastante posiblemente a manos de sus camaradas una vez que la traición sale a la luz. Sin embargo, hay un 'camino de vuelta' si puede romperse su condicionamiento, lo que puede proporcionar la oportunidad de grandes experiencias de interpretación y memorables sucesos en el camino, por no hablar de la posterior aventura en la que los personajes se vengan de sus anterior manipulador. Esta opción sólo debe tomarse con una cooperación total entre jugador(es) y DJ, y teniendo en cuenta cómo puede afectar a una campaña en curso.

MEJORAS DEL INFIL-TRAIDOR

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos Previos
Engañar	100	H	—
Engañar +10	200	H	Engañar
Intimidar	100	H	—
Intimidar +10	200	H	Intimidar
Saber Popular (Tecnología)	100	H	—
Supervivencia	100	H	—
Anodino	100	T	—
Ataque Veloz	300	T	HA 35
Cavidad Oculta	100	T	—
Desarmar	100	T	Ag 30
Desenfundado Rápido	200	T	—
Maestría en Combate	100	T	HA 30
Maestro de Armas	100	T	Entrenamiento con Arma Básica (dos cualquiera), HP 30
Reflejos Rápidos	200	T	—
Veloz	100	T	—

SABOTEADOR

“El terror y la aplicación de la atrocidad; ese es mi arte.”

—Atribuido a un innombrado señor de la guerra de la antigua Terra

Los sabotadores son artesanos del pánico, la destrucción y la perdición. Son los perros desatados de las guerras de desestabilización y terror que arden furiosamente en las sombras del Imperio del Hombre. Entrenados para moverse sin ser vistos entre los grandes rebaños de la humanidad, el sabotador es un agente sin rostro del miedo, el desorden y la muerte, que ataca al tejido físico y psicológico que mantiene unido al Imperio. Algunos en el Administratum dicen, que todo en el Imperio está conectado por interminables secuencias invisibles de dependencia que unen a todo el conjunto. Desde los mensajes astropáticos llevados a la mesa de un señor, a los alimentos consumidos por el trabajador más bajo de una fragua; todo depende de que exista algo más y esto a su vez, de otras cosas. Estas secuencias de dependencia forman una enorme red de poder y estabilidad, de la que dependen el orden, la fe y la supervivencia. La destrucción de estas secuencias es el propósito del sabotador y su arte más querido.

El porqué de que estos fríos monstruos de terror se encuentran al servicio de la Inquisición sólo puede ser contestado por aquellos que comprenden las filosofías radicales y los credos del tipo de enemigo que podría ver la necesidad de crear conflictos y desestabilizar la estructura del Imperio. Para los Inquisidores de las facciones Recongregadoras e Istvaanianas, los sabotadores son las herramientas fundamentales con las que forjan sus fines. Entrenados por los defensores de la humanidad, los acólitos sabotadores son desatados contra mundos Imperiales para causar la anarquía que sus maestros exigen. Desde demoler un símbolo de la autoridad Imperial a destrozarse un manufactorum clave que suministra una zona de guerra, los objetivos y acciones de un sabotador entrenado están diseñados siempre para crear un efecto o reacción particular; tanto si se trata de simplemente miedo o de prevenir que un peligro más grande llegue a suceder.

CONVERTIRSE EN UN SABOTEADOR

Convertirse en un sabotador es una cuestión de voluntad y de necesidad; el servicio que un acólito hace por su Inquisidor puede ser de una naturaleza tan radical, que las habilidades para destruir puentes y paralizar ciudades con el miedo se vuelven necesarias. En este caso, un acólito puede elegir llevar a cabo un entrenamiento en las sombrías artes del sabotaje.

Carrera necesaria: Cualquiera excepto Tecnosacerdote o Adepta Sororitas.

Rango alternativo: Rango 3 o superior (1,000 pe).

MEJORAS DEL SABOTEADOR

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos Previos
Competencia química	100	H	—
Competencia química +10	200	H	Competencia química
Competencia química +20	300	H	Competencia química +10
Competencia tecnológica	200	H	—
Demolición	100	H	—
Demolición +10	200	H	Demolición
Demolición +20	300	H	Demolición +10
Disfraz	100	H	—
Disfraz +10	200	H	Disfraz
Escondarse	100	H	—
Escondarse +10	200	H	Escondarse
Escondarse +20	300	H	Escondarse +10
Seguridad	100	H	—
Seguridad +10	200	H	Seguridad
Seguridad +20	300	H	Seguridad +10
Anodino	100	T	—
Cavidad oculta	100	T	—