

# **Dark Heresy**

## **El Lamento Brutal**

Partida finalista en el concurso de diseño de módulos para Warhammer 40.000: Dark Heresy el juego de rol de Fantasy Flight Games (edición 2009)

# El Lamento Brutal

## CRÉDITOS

Escrita por: Benjamín John Rogers  
Ilustraciones: Benjamín John Rogers  
Concesión de Licencias: Owen Rees  
Director de licencias y derechos adquiridos: Erik Mogensen  
Gestión de Licencias: Alan Merrett  
Jefe de licencias y departamento jurídico: Andy Jones  
Maquetación y diseño adicional: Alejandro López Cano  
Traducción: Alejandro López Cano

Copyright © Games Workshop Limited 2008, 2009. Games Workshop, Warhammer 40.000, Warhammer 40.000 Role Play, Dark Heresy, los respectivos logotipos de las marcas anteriormente mencionadas, Rogue Trader, Dark Heresy y todas las insignias, logotipos, lugares, nombres, criaturas, razas y símbolos/ insignias/artefactos/ logotipos de razas, vehículos, localizaciones, armas, unidades e insignias de las unidades, personajes, productos e imágenes del universo de Warhammer 40.000 son ®, marca registrada y/o © de Games Workshop Ltd 2000-2009, registrados de varias formas en Reino Unido y en otros países de todo el mundo. Esta edición se publica bajo licencia cedida a Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son marcas comerciales de Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games 1975 West County Road B2 Roseville, MN 55113 USA. Todos los derechos reservados por sus respectivos propietarios.

Si deseas saber más sobre la línea de productos de Dark Heresy en castellano, echar un vistazo al material disponible para descargar, resolver dudas con el reglamento o simplemente pasarte a saludar, visítanos en:

**[www.FantasyFlightGames.com](http://www.FantasyFlightGames.com)**

**[www.EdgeEnt.com](http://www.EdgeEnt.com)**

# El Universo del 41º Milenio

**D**urante más de diez mil años, el Emperador ha permanecido sentado inmóvil en el Trono Dorado de la Tierra. Él es el amo de toda la Humanidad por voluntad divina; gobierna un millón de mundos al frente de sus formidables e inagotables ejércitos. Es un cadáver en descomposición con un aura invisible de poder trémulo que se remonta a la Edad Oscura de la Tecnología. Él es el Señor Carroñero del Imperio, a quien se sacrifican mil almas todos los días para que jamás le sobrevenga la muerte.

Mas en este estado cataléptico, el Emperador vigila eternamente. Poderosas flotas de guerra atraviesan el miasma infestado de demonios que es la Disformidad, la única ruta existente hacia las lejanas estrellas, siguiendo el camino trazado por el Astronomicón, la manifestación psíquica de la voluntad del Emperador. En su nombre, inmensos ejércitos libran batallas sobre innumerables mundos. Los más grandes de entre sus soldados son los Marines Espaciales del Adeptus Astartes, guerreros de élite alterados genéticamente. Sus camaradas de armas son legión: la Guardia Imperial e incontables fuerzas de defensa planetaria, la siempre vigilante Inquisición y los tecnosacerdotes del Adeptus Mechanicus, por nombrar a unos pocos. Pero a pesar de su ingente número, apenas bastan para mantener a raya la omnipresente amenaza de alienígenas, herejes, mutantes y cosas aún peores.

Vivir en estos tiempos es ser uno más de los incalculables miles de millones que habitan el universo conocido bajo el régimen más cruel y sangriento imaginable. Olvida el poder de la tecnología y la ciencia, pues gran parte se ha olvidado para no ser recordado jamás. Olvida las promesas de progresos y descubrimientos, pues en este futuro siniestro y despiadado no hay más que guerra. No existe paz en las estrellas, tan sólo una eternidad de masacre y destrucción en la que resuenan las carcajadas de unos dioses crueles e insaciables.

# El Lamento Brutal

*“Sólo en la muerte se acaba el servicio”*

- Proverbio imperial.

## Sinopsis de la aventura

Los Acólitos son huéspedes de un acólito jubilado en el mundo colmena Archaos. Mientras los acoge en su casa, los agasajará en una fiesta para las élites donde les guiará a lo largo de su galería de arte. Enorgulleciéndose en especial de una pieza de la exposición, un nefasto tomo. El libro, explica, es una copia inexacta del “Liber Horribilus”, un tomo herético confiado a su cuidado por su antiguo maestro.

### COMO USAR EL LAMENTO BRUTAL

Esta aventura está escrita para 3 ó 6 Acólitos con rangos 1 a 3. Encontrareis muy útil tener a mano una copia de Disciples of The Dark Gods (Discípulos de los Dioses Oscuros) y Creatures Anatemata (Criaturas Anatemata) cuando juguéis esta aventura. Los personajes pueden ser convocados por un inquisidor de cualquier ideología pero debes dar por seguro que irán si se trata de un inquisidor Puritano. Si su inquisidor no fuese Radical entonces su inquisidor será una persona a la que no le importará mucho las creencias de sus colegas.

El Lamento Brutal está escrito con muchas tramas posibles, como las conspiraciones sobre el Liber Horribilus, los otros invitados a la fiesta, el propietario original de la lanza y el destino del Lamento Brutal sí mismo. Siéntete libre para ampliar cualquiera de las partes y puedes utilizarlo en otras misiones, incluso en tramas dentro de esta aventura.

Quizás los Acólitos piensen que la Casa Haxtus requiere de mayor investigación, o la lanza demoníaca sólo podría ser destruida por el maestro de forja de Het. Si Clodius es asesinado, ¿quién llenará el vacío de poder en el mundo subterráneo Thebean? ¿Milo? ¿Antonius? ¿Los propios Acólitos? Debe haber un montón de intriga y acción sobre el humilde mundo de los filósofos para mantener unos endurecidos Acólitos ocupados por algún tiempo.

Poco después de la presentación del libro, el apartamento es asaltado por una banda de matones de la colmena. El asalto se realizará lanzando granadas akucinógenas a los invitados para desorientarlos y poder robar en la casa, llevándose joyas y bienes personales. El libro exhibido orgulloso en la galería del acólito como la pieza central de la fiesta, junto con algunos otros objetos de menor importancia de su colección, ha sido robado.

La banda de asaltantes de la colmena está liderada por el carismático Clodius, un astuto reincidente difícil de engañar alguien. Es consciente de que el libro es una copia inexacta, pero ha oído que los errores se deben a que el falsificador esconde una serie de pistas crípticas dentro. Si ese código puede ser descifrado, se dice que conduce a la ubicación de un almacén oculto de tecnología preimperial; Arqueotecnología.

Los Acólitos irán tras la búsqueda del libro perdido y cuando descubran la banda de Clodius, él tratará de negociar con ellos, explicándoles la verdad oculta del libro y ofreciéndoles un buen trozo de los beneficios. Si están de acuerdo, reunirá un grupo de pandilleros e irán a buscar el tesoro perdido. Otra opción es si los Acólitos recuperan el libro y lo devolverlo al adepto. Al explicarle la teoría del líder pandillero entonces tratará de recuperar la arqueotecnología, permitiendo a los Acólitos ayudarlo.

El viaje para localizar el tesoro llevará a los jugadores a través de diversos encuentros en la colmena, pero finalmente

ellos y su séquito deberían llegar a su destino, un oscuro criptodeposito en lo mas profundos niveles de las entrañas de la colmena. Tiene una serie de defensas automatizadas, pero el obstáculo final es un gran guardian blindado. Dentro de la cripta, el grupo solo encontrará de valor una antigua lanza encerrado en una cámara de estasis en el centro de la habitación. En verdad, la lanza es un arma demoníaca y en su interior está atrapada una bestia demoníaca; sin inteligencia, de un odio promario, una hambrienta criatura bestial que sólo existe para matar.

Los temas de la aventura son la verdad y el engaño. La principal creencia de todos los PNJs es que todos piensan conocer toda la verdad, pero cada uno sólo tiene una parte del rompecabezas, también cada uno está trabajando también para sus propios objetivos y si los jugadores no están atentos, es probable que se conviertan en peones en sus juegos.

## Trasfondo de la aventura

En lo profundo de las Marcas de Drusus al límite del Sector Calixis se establece el mundo colmena conocido como Archaos. A menudo se refiere de forma despectiva como “El planeta de los filósofos”, este podría ser un insulto extraño a primera vista hasta que se piensa que este es el Imperio de la Humanidad, donde la firme creencia es que el pensamiento engendra la herejía y la obediencia ciega se considera una virtud mayor que la originalidad o la creatividad.

Un mundo formal y tradicional, donde sus habitantes se enorgullecen de características que los demás puedan ver ridículas. Todas las decisiones y las opciones son sopesadas y consideradas, normalmente, cuanto más importante es la cuestión, más tiempo se dedicará a debatir. Un ejemplo de ello es la frase “Cuando Archaos decide” se utiliza a menudo en todo el sector para referirse a algo que jamás sucederá.

La superficie del mundo está cubierto de fuentes de lava y los flujos activos de lava dando una sensación de planeta casi inhabitable. De las pocas formas de vida fuera de las colmenas son variedades de bacterias que viven dentro de los líquidos calientes en ebullición. Un efecto secundario de esto es que contribuyen a un nivel extremadamente alto de oxígeno en la atmósfera, dificultando la vida fuera de las colmenas, además de permitir prosperar la peligrosa y volátil industria del cultivo de oxígeno.

Las partes más altas de las colmenas se aprovecha de la situación climática del planeta y mantiene abiertos, por encima del nivel de las columnas de nubes, balcones y grandes amplios jardines de meditación. Transportes parecidos a aviones se utilizan para pasar entre las secciones de la colmena para practicar deporte o por placer. Por debajo del nivel de las nubes de las ciudades colmena están divididos en nueve zonas como “niveles” (cada uno compuesto de muchos, muchos pisos), donde la mayoría de los residentes viven y trabajan.

Cada una de las colmenas Archaos se aprovecha de la actividad volcánica del planeta obteniendo energía de una central geotérmica, mientras el resto de la colmena se construye alrededor de esta cubierta. En la historia del mundo un número de colmenas previamente habitadas se han reducido a montañas gigantes de escoria después de sufrir la erupción donde se asienta el núcleo de poder central. Se presentan como testimonios del poder del planeta y un recordatorio de la dependencia de las colmenas del

mantenimiento regular por el Adeptus Mechanicus. Algunos incluso sugieren que ciertos “accidentes” pueden ser una forma de recordar al Senado su dependencia por parte de los más devotos seguidores de la Omnisiah.

La colmena más grande del planeta son las magníficas “Torres Pavimentadas”, posiblemente más famosas en la Inquisición es por ser el lugar donde se fundó y actual cuartel general del Cónclave de la Plaga. El cónclave se formó en 720.M41 para hacer frente al fenómeno cada vez más conocido ahora como La Plaga del Pecador de la Marca de Drusus y contó entre sus miembros los inquisidores Puritanos que posteriormente se tornaron Radicales Felroth Gelt y el inquisidor Monodominante-Exorcista Mordant Crimson, la rama sangrienta de Veran. Si bien el inicio del cónclave comenzó con una serie de purgas destinadas a erradicar las plagas Archaos, y todo la subsector, sigue preocupado por los rebrotes de la maldita enfermedad. Uno de los ejemplos más significativos registrados ha tenido lugar en los niveles inferiores de las Torres Pavimentadas en 727.M41.

Los principales activos Archaos están en su abundante población, sus expansivos manufacturums y sus complejos educativos casi legendarios, en particular la Scholae Fundación. El planeta también es conocido por sus intrincadas cerraduras y dispositivos de seguridad, expertos legales y grandes oficinas del Administratum. En el pasado una serie de notables regimientos de la Guardia han surgido de este mundo, (posiblemente el más famoso fue el Tercer Regimiento de Archaos “Los Hoplitás”). Los candidatos a la guardia compiten en complejas competiciones deportivas, aunque la reputación en los campos de la lógica y la razón de sus habitantes significa que más residentes son reclutados en el Administratum, los individuos reclutados esperan luchar contra los alienígenas en mundos extranjeros en lugar de encontrarse cumplimentando formularios por triplicado para el Departamento Munitorum.

El mundo está gobernado por un Senado formado por miembros de las casas nobles del planeta. Dentro de los miembros del Senado se elige a un “Orador” que toma el papel de autoridad central y Gobernador Imperial. Todas las decisiones del orador debe ser apoyado por una mayoría de los otros senadores. La nobleza es responsable de mantener la ley y el orden en la colmena o colmenas bajo su control. Algunas casas eligen a una “Casa Dominante” para desarrollar esas responsabilidades, algunos asumen la responsabilidad de cuidar sólo su propia explotación (y si no se reclama la propiedad de algo, u otra casa no puede llegar a hacer valer su autoridad sobre una zona determinada, entonces pueden expulsar a las bandas o hacerles cumplir su propia ley) y algunas casas proporcionan sus recursos como mercenarios. Hay una presencia Adeptus Arbites en Archaos pero, como siempre, sólo se ocupan de la presentación de los diezmos y acciones en asuntos contra el Trono Dorado, no locales.

Hay una ilusión de conocimiento basado en la movilidad social, en particular el conocimiento del credo imperial, pero también las habilidades de debate, especulación, crítica y análisis. Cada una de las nueve zonas dentro de la colmena está separada por una “Puerta del Presentimiento”, adornada con esculturas de grandes adeptos y pensadores de un pasado milenar. Una persona puede pasar una serie de exámenes para ascender a un lugar en el nivel superior, y de forma inversa los criminales y aquellos que fracasaron en su prueba de ascenso son castigados con el descenso de categoría. “Ser enviado a la novena” es casi una sentencia de muerte porque aquí vive la peor de escoria del mundo. Abajo, en esas profundidades, conocida localmente como “Los niveles Caidos” subsisten con el cultivo de hongos de la locura (que también proporcionan el oxígeno necesario en los profundos niveles cercanos al sellado fundacional) o se aprovechan de sus colegas y vecinos.

### LA CASA HAXTUS Y LA COLMENA THEBEAN

La noble casa de Haxtus es una de las más conocidas en el planeta, después de haber vuelto su patrimonio sobre la lógica y el análisis en una oportunidad de negocio. Han construido sus extraordinarias riquezas sobre la fabricación de ingeniosamente complejas cerraduras y dispositivos de seguridad, y el suministro de una variedad de servicios de seguridad complementaria. La familia y sus negocios están en constante manipulación de los secretos de los demás y siempre han confiado sobre su ejemplar reputación acerca de su discreción. Los clientes necesitan ser capaces de confiar su integridad y la confidencialidad de manera implícita. Para reforzar su reputación, los Haxtus han organizado una combinación de guardia de la casa y policía secreta. Su trabajo consiste en erradicar los miembros del hogar o empresas que son potenciales debilidades o elementos que abusan de su situación de poder gracias al conocimiento o su situación. Las armas distintivas de los guardias son dos hachas entrecruzadas por una cadena adornada y han desarrollado una forma de lucha especializada basada en usar una de las hachas como un arma arrojada. Una habilidad que manifiestan periódicamente en las exhibiciones de entretenimiento a la nobleza de la casa o para impresionar o intimidar a los dignatarios visitantes.

La familia posee un número significativo de manufacturums alrededor de Archaos pero tiene sus principales complejos residenciales dentro de Colmena Thebean, un “almacén” colmena, conteniendo un espaciopuerto importante y muchos miles de espacios de almacenamiento, cámaras de alojamiento y criptocontenedores. En Thebean cuenta con salas y habitaciones de todos los tamaños concebibles y sistemas avanzados de climatización, gravedad y controles atmosféricos que aseguren al cliente que se puede mantener exactamente en las condiciones adecuadas lo que se desea almacenar allí. Muchos secretos se rumorean que está garantizado dentro de las mejores habitaciones y tumbas-almacen de la colmena, algunas posiblemente se remonta a la Edad Oscura de la Tecnología. El laberinto y la tienda están diseñados como una madriguera, para confundir a potenciales ladrones y persisten los rumores de individuos perdidos o grupos enteros de siervos aún deambulando por los pasillos y las formas de viaje para hacer una entrega o recoger un paquete.

Los trabajadores y residentes de los niveles más bajos de la colmena son esencialmente personal de mantenimiento, guardias de seguridad, y aquellos que sirven a superiores vivos Haxtus del nivel superior. Sin embargo, existe una cultura separada de marginados y renegados que han encontrado agujeros o cripto-tiendas abandonadas para ocultarse. Las autoridades no tienen exactamente idea de cómo, o más exactamente que se esconde en el laberinto de túneles y cámaras pero patrullas regulares de seguridad Haxtus vigilan la presencia de residentes no autorizados.

El centro de la colmena contiene las habitaciones más seguras y cámaras vigiladas en silencio por tutores blindados. La armadura tradicional adornada de estos vigilantes intemporal es fácilmente reconocida por la forma bestial. Persisten los rumores de que los usuarios de esas armaduras son una tribu de subhombres bestia, nativa de la salvaje y tormentosa superficie del planeta, que ahora se aboca al servicio de la Haxtus. Estos cuentos se narran en los bares y foros de los niveles inferiores con mucha especulación acerca de los sacrificios realizados para mantener la lealtad de tales criaturas.

## Parte I: Llegada

La aventura comienza en cuanto los Acólitos llegan a Archaos, es posible que estén de parada técnica para otra misión (tal vez cercana a Marca de Drusus), o pueden haber sido enviado al mundo colmena por otras razones. Independientemente, su maestro ha preparado unos días con Verund Macabre un escriba y expertos y exacólito de cierto rango. Si el inquisidor de los jugadores es radical Macabre entonces bien podría ser uno de sus propios servidores, de lo contrario, es el empleado de un inquisidor radical como Soldevan de la Cábalá Tirana.



Los Acólitos tomarán tierra en el espaciopuerto de la colmena Thebean, una de las mayores instalaciones para el manejo de naves espaciales en el planeta, más adecuado para el transporte de carga que de pasajeros. Es un lugar grande y abierto rodeado de impresionantes arcos y cúpulas empujando a los personajes en comparación con la inmensidad de su entorno. Verund ha sido avisado de su llegada y está esperándolos cuando despejen la terminal de llegadas. Al parecer, el adepto es un hombre de edad madura, rostro arrugado y características bien definidas. Es astuto, de mirada inteligente y siempre lleva trajes grises del Adeptus Administratum pero mantiene sus manos enguantadas en todo momento. Cuando los jugadores lo vean por primera vez, estará acompañado por cuatro de sus seis estudiantes, jóvenes escribas mujeres que nunca hablarán, y dos servidores de propósito general. Saluda a los Acólitos con gusto, se presentará a sí mismo y sus alumnos. Verund nunca se refiere a los escribas por su nombre simplemente como "Mis estudiantes" o "estudiante". Sin embargo siempre parecen saber cuál de ellos se está

refiriendo. Ofrecerá sus servidores a los jugadores a llevar su equipaje o pertenencias y los llevará a una nave de alquiler para dirigirse a su apartamento.

En el camino responderá a cualquier pregunta que pueda acerca de Archaos o colmena Thebean pero omitirá o eludirá educadamente responder cualquier pregunta acerca de sus estudiantes o su trabajo. Todo lo que se limitará a decir sobre sus investigaciones y estudiantes es que sus estudiantes lo ayudan con "su investigación". Del mismo modo que eludirá hablar de su experiencia como acólito aludiendo al hecho de que fue testigo de "cosas horribles y terribles" y que "nuestro misericordioso maestro le libero de su servicio". Sin embargo presentará cierto interés en aquellos acólitos que presenten cierto nivel de educación (Adeptos y los tecnosacerdotes), noble cuna o riqueza evidente, o aquellos con poderes psíquicos o mutaciones obvias. Les preguntará a estos Acólitos tratando de aprender sobre ellos tanto como ellos puedan aprender de él.

Si los Acólitos le preguntan demasiado o si hay una pausa en la conversación Verund anunciará que han llegado en un momento propicio como es la fiesta de esta noche para un selecto grupo de la élite de Thebean, incluido un miembro de la Cámara Haxtus. Esperará que los Acólitos estén impresionados o se emocionen. Deberán superar una prueba Rutiaría (+20) en Perspicacia para evitar que Verán ponga una cara abatida si no muestran emoción a sus comentarios.

Después de aproximadamente una hora de viaje a través del aerodeslizador de la colmena alcanza los apartamentos de Verund. Se trata de un vivienda espaciosa, de un solo piso, con amplias habitaciones para cada acólito. El lugar está impecablemente limpio, con cortinas de seda pálida colgando de cada pared. Verund vive aquí con sus seis alumnos y un grupo de cuatro servidores. Los Acólitos sólo pueden especular los costes de vida en un lugar así. Un acólito que supere una prueba moderada (+0) en Tasar podrá deducir un coste sobre los cien tronos al mes para mantener ese nivel de vida. Obviamente, gana mucho más dinero que un adepto normal. Una vez que se han mostrado sus habitaciones a los Acólitos, su anfitrión les indicará que disponen de una hora para refrescarse y cambiarse antes de la llegada de los invitados. Se disculpara y abandonará a los Acólitos en sus aposentos, explicándoles que tiene que supervisar los últimos preparativos para la fiesta, pero antes de marcharse les ofrecerá ropa o vestidos (de buena calidad) si no tienen ropa adecuada y le pedirá que durante su estancia en su casa se abstengan de portar armas (excepto armas ceremoniales como espadines). Después de todo, es su casa y sus clientes tienen una aversión extrema a la violencia y los asuntos de la guerra. Los jugadores pueden optar por ocultar armas personales. Su anfitrión los registrará (a diferencia de los huéspedes que llegan a la fiesta), pero si descubre que no han respetado sus deseos, será muy elocuente expresando su decepción por ellos, la falta de confianza que han demostrado y el insulto que eso ha supuesto a su hospitalidad.

## Parte II: Una Ocasión Memorable

**L**a hora antes de la llegada de los primeros invitados a la fiesta esta para que los Acólitos decidan que hacer. El personal de la casa tendrá en cuenta sus necesidades en la medida de sus posibilidades, ya que están muy ocupados preparando el evento, por tanto ciertas peticiones quedarán prácticamente a su suerte. Cuando estén listos los Acólitos aparecerán por el atrio, donde tres de los estudiantes Verund están sirviendo bebidas y aperitivos. Los invitados comenzarán a llegar y es evidente que representan los niveles más altos de la sociedad Thebeana. Los Acólitos pronto se encontrarán hablando con los asesores de los senadores, funcionarios de alto rango de las Fuerdas de Defensa Planetaria, Controladores del Administratum, comerciantes independientes y personalidades locales. La lista de invitados es una mezcla ecléctica y los Acólitos pueden acabar preguntándose cómo Macabre conoce a estas personas.

Verund sólo introducirá a los jugadores como sus huéspedes, con respecto a cualquier deseo de que tienen que viajar en el anonimato o encubierto. Sin embargo, si los clientes se enteran de que son agentes de la Inquisición, se convertirán en el rumor del mes. Aunque la mayoría de personas sabe que Verund fue acólito en el pasado, hace algunos años, y han escuchado todas las historias que él les conto sobre el tema. Los Acólitos, por el contrario, son la sangre fresca, muy probablemente de otros mundos, que han visto el emperador sabe qué y habrán luchado contra el más vil de los herejes, el más despreciable de los aleníjenas y han vivido para contarlo. De repente, se habrán convertido de huéspedes desconocidos a viajeros exóticos y agentes secretos. Toda la fiesta estará atenta a ce cada una de sus palabras y los invitados cotillas preguntarán impacientes. Un acólito deberá superar una prueba Ordinaria (+10) en Perspicacia para escuchar un comentario de un invitado de la fiesta donde dirá que a Verund le encanta presumir de “curiosidades” y que esta vez lo ha hecho realmente bien. Una mirada a Verund (y si se supera una prueba Ordinaria (+10) en Escrutinio) permitirá ver que esta satisfecho, y esta contento porque los invitados no han visto nada raro.

Finalmente, el invitado de honor llegará, será nada menos que la duquesa Jareth Haxtus, un miembro menor de la Casa Haxtus pero socialmente muy por encima del resto de los invitados reunidos en la fiesta. Ella es una mujer alta y elegante, al parecer, sobre treinta y cinco años, con ojos penetrantes azul grisáceos y el pelo largo y negro como el plumaje de un cuervo. Su rostro está parcialmente oculto por un velo de gasa blanca y lleva un vestido blanco simple que arrastra en el suelo, la ropa tradicional de duelo de la familia. Está acompañada por un gran y musculoso guardia de la Casa Haxtus, sus compañeros, están vestidos con el uniforme azul y el peto con los adornos de oro de los hombres de armas de la casa. El guardaespaldas lleva un hacha de cadena de oro colgando de su cinturón y es el único invitado a quien el personal Verund no registra buscando armas, o tratan de obligarle a deponer sus armas. Verund acoge con satisfacción a la duquesa de inmediato y, como el protocolo demanda, comenzará su presentación formal al resto de los invitados. Esto se hace bajando las escaleras en orden de mayor a menor rango, así que los invitados de mayor rango serán presentados primero. Si los Acólitos han revelado ser miembros de la Inquisición, Verund los presentará en primer lugar. Si se han mantenido en el anonimato, lo hará al cabo de unas 20 presentaciones mas o menos.

El aspecto de la duquesa en la fiesta no tiene ninguna relevancia real para la trama de la aventura, sino que sirve para dejar a los jugadores fuera de la guardia de lo que sucede a continuación. También actúa como un buen

ejemplo sobre los círculos donde Verund se mueve, pero debes sentirte libre para pasar por alto si lo deseas. La reunión con la duquesa se pueden manejar con interpretación dependiendo de una serie de pruebas Ordinarias (+10) en Carisma y Charlatanería o una combinación de ambos.



Aspectos clave a recordar son:

- Las relaciones sociales con la nobleza pueden ser peligrosas, especialmente con una veterana de los tribunales, como la duquesa.
- Ella es la única persona en la habitación con un guardia armado y obviamente capaz, y tiene el derecho de ordenar a él ejercer la fuerza si lo desea. Eso la pone en un lugar visible del poder y que no dudará en utilizar.
- Esta de duelo por la pérdida de su hermano, una pérdida reprobada por todos los miembros de la familia cuando dejó el planeta bajo dudosas circunstancias. La familia recibió recientemente

la noticia de su muerte en Sepheris Secundus y que la Inquisición estaba involucrada de alguna manera.

- Los Haxtus son educados para desconfiar de la Inquisición. Si la duquesa se entera que los Acólitos son miembros de la Inquisición, va a querer saber si tienen alguna relación con la muerte de su muerte, pero dándoles la menor cantidad posible de información a cambio.

Una vez que el invitado de honor ha sido introducido a todos los invitados Verund pedirá silencio pues desea mostrarle a todos la razón por la que están reunidos. Conducirá a los huéspedes a través del apartamento a su galería, una sala situada en un extremo de la propiedad cerca de su séquito personal y el estudio. Verund es un coleccionista y acaparador y aquí es donde se muestra su más preciados tesoros y artefactos. Es parte una tienda de curiosidades, parte un museo y parte galería minimalista. Objetos de todo el Imperio y más allá, están a la vista de todos. Si los Acólitos superan una prueba Complicada (-10) en Saber Prohibido (Alieníjenas) reconocerán algunos objetos, la mayoría son valiosos, algunos de los cuales no tienen precio (su valor podrá determinarse con una prueba Ordinaria (+10) en Tasar) y muchos de los cuales están en el límite herético. Lee o parasafrea el siguiente texto:

*La mayoría de los invitados ha oído hablar de este lugar, pero ninguna ha sido permitida entrar antes. Hay un rumor constante de excitación del grupo de asistentes, con exclamaciones y comentarios en voz baja como las manchas de un objeto o como una baratija extraña llama la atención de alguien. El dueño de la casa calma a todos y se mueve a una pared lateral en un pedestal, está cubierto por un paño de largo. Se aclara la garganta y se asegura que todos puedan verlo y oírlo.*

*“Su gracia, queridos amigos, invitados de honor. Os he reunido todos aquí para compartir con vosotros el más increíble objeto. Muchos de vosotros conoceréis mi pasión por los objetos raros, los objetos de para presenciar un elemento más increíble. Muchos de ustedes saben de mi pasión por los objetos raros, por objetos de patrimonio único y valor esotérico. Verán a su alrededor los tesoros de un millar de sectores y más allá. Pergaminos históricos, joyas que se creían perdidas en las arenas del tiempo, dispositivos perdidos cuyos diseños fueron perdidos antes de que el Imperio fuera joven e incluso, me atrevería a decir, cosas de origen alienígena.”*

*En ese momento, una mujer joven en la parte posterior de la galería se desvanece un poco y tiene que abanicarse a sí misma para recuperarse.*

*“Pero todo esto no es nada en comparación con la reliquia que ha entrado a mi cuidado. Su gracia, señoras y señores, ¡os muestro el Liber Horribilus!”*

Se escucha un audible grito de asombro de los invitados mientras Macabre retira la tela para revelar, abierto sobre el pedestal, un libro de bolsillo encuadernado en lo que parece, como cuero rojo. Las páginas están escritas e ilustradas en tinta negra por una mano que parece que ha garabateado y el libro parece cansado y bien viajado.

Cualquier psíquico que este mirando directamente al libro sufrirá una sensación de malestar y si superan una prueba

Complicada (-10) de Psisiniciencia sabrán que es a causa del libro, es como si estuviera tocado por la disformidad. Una prueba complicada (-10) superada en Saber prohibido (Demonología) indicará que el libro provoca ese malestar, examinar de manera adecuada (por lo menos media hora) el libro y tras superar una prueba Difícil (-20) en Saber prohibido (Demonología) indicará que es una copia inexacta (le faltan páginas, está fuera orden, faltan palabras o están mal escritas o fuera de lugar, diagramas e ilustraciones duplicados, mal etiquetados o invertidos). Si se vuelve a realizar un estudio más detallado (al menos una hora) y se supera una nueva prueba Difícil (-20) en Saber prohibido (Demonología) indicará que el libro sigue siendo muy peligroso. Tal examen detallado del libro dará al jugador 1 punto de Corrupción.

### EL LIBER HORRIBILUS

Un códice maléfico y un texto herético de reputación infame. Una copia completa y correcta, da un bonificador +10 a la investigación en Saber prohibido (Demonología), pero inflige 1 punto de la corrupción en el usuario cada vez que es usado. La copia robada de Verund es más letal que él cree. Escrito en alto y bajo gótico (y se puede leer) actúa en la misma forma que una copia completa, pero también contiene un código secreto. El código puede ser descifrado. Para ello se ha de superar una prueba Difícil (+20) en Inteligencia, Lógica o Saber académico (Criptología) y se obtendrá la ubicación aparente de un almacén de antiguos tesoros. En realidad, conduce a la morada de la lanza demoníaca “El lamento Brutal”.

En ese momento, Verund dará un paso atrás, con la mirada satisfecha y autosuficiente dibujadas en su cara, mientras que la multitud de invitados reunida jadea y mira con asombro horrorizado. En este punto los Acólitos pueden decidir reaccionar muy violentamente a este aparentemente herético y muy peligroso artefacto, y posiblemente con razón. Tan pronto como le sea posible su anfitrión se dirigirá a ellos, o si se han separado, al portavoz o líder de los Acólitos para explicar sus acciones. Si comienzan a lincharlo verbalmente o montan una escena Verund disfrutará de ese momento. Permanecerá frío y tranquilo, recordando a todos los que levanten la voz o empiecen a actuar agresivamente que son huéspedes en su casa. La duquesa dará la señal a su guardia para que proteja a Verund, indicando su apoyo a él y protegiendo al adepto, si las cosas se vuelven violentas. Macabre explicará (si es posible en privado a los Acólitos) que el libro es falso y fue confiada a su custodia por su antiguo maestro. Está en exhibición por tres razones: en primer lugar es una maravillosa pieza para su colección, el segundo es que elevará su situación social local y la tercera (esta que sólo revelará en privado a los Acólitos) se sostiene ampliamente que la “filosofía” de Archaos son realmente finos velos que cubren herejía bruta. Apparentemente el maligno tomo sólo podría atraer a la podredumbre dentro de la colmena, aunque se retiró del servicio activo Verund se ha comprometido a estar siempre alerta a los enemigos del Imperio. En este punto se puede citar el credo imperial, “Sólo en la muerte se acaba el servicio“. Tanto si ocurren los acontecimientos como si no, pronto se tornará la situación dramática.





## Parte III: Intrusos

En cualquier momento conveniente después de la presentación del libro, preferentemente cuando los Acólitos comiencen o estén discutiendo con su anfitrión, se podrá escuchar un lento siseo si se supera una prueba Difícil (-20). Si alguno oye el sonido (ningún PNJ se percata) dispondrá de una ronda para reaccionar antes que el gas alucinógeno liberado en los apartamentos alcance la densidad suficiente para afectarles.

### EL LIBRO ROJO DE LA HAXTUS

La leyenda familiar sostiene que tres siglos atrás, un joven descendiente de la familia entró al servicio de la Inquisición, contra los deseos de su familia y patriarca. La historia cuenta que durante este tiempo mantuvo un diario secreto de todo lo que fue testigo, el registro de todas las cosas tanto heréticas como benígnas. Sirvió a la Inquisición y al Dios Emperador bien pero le costó su cordura y su estado de salud al final. Murió mientras viajaba a través de la disformidad y muchos de Haxtus creen que su espíritu los visita con visiones siempre que viajan entre las estrellas. Sus escritos nunca fueron encontrados, pero los rumores de su existencia y los secretos de gran alcance han entrado en el folklore de la casa. Dentro de casa Haxtus se conocen a estos diarios simplemente como “Los Libros Rojos”. Una vez visto el Liber Horribilus la duquesa se convencerá inmediatamente de que este es el legendario Libro Rojo y hará todo lo posible para seguirle la pista, de forma que, cuando sea el momento adecuado, pueda reclamarlo.

Un señor local del crimen ha enviado a su principal ejecutor, Antonius, con un grupo de seguidores escoria de la colmena, conocidos en Colmena Thebean como “Los esclavos de

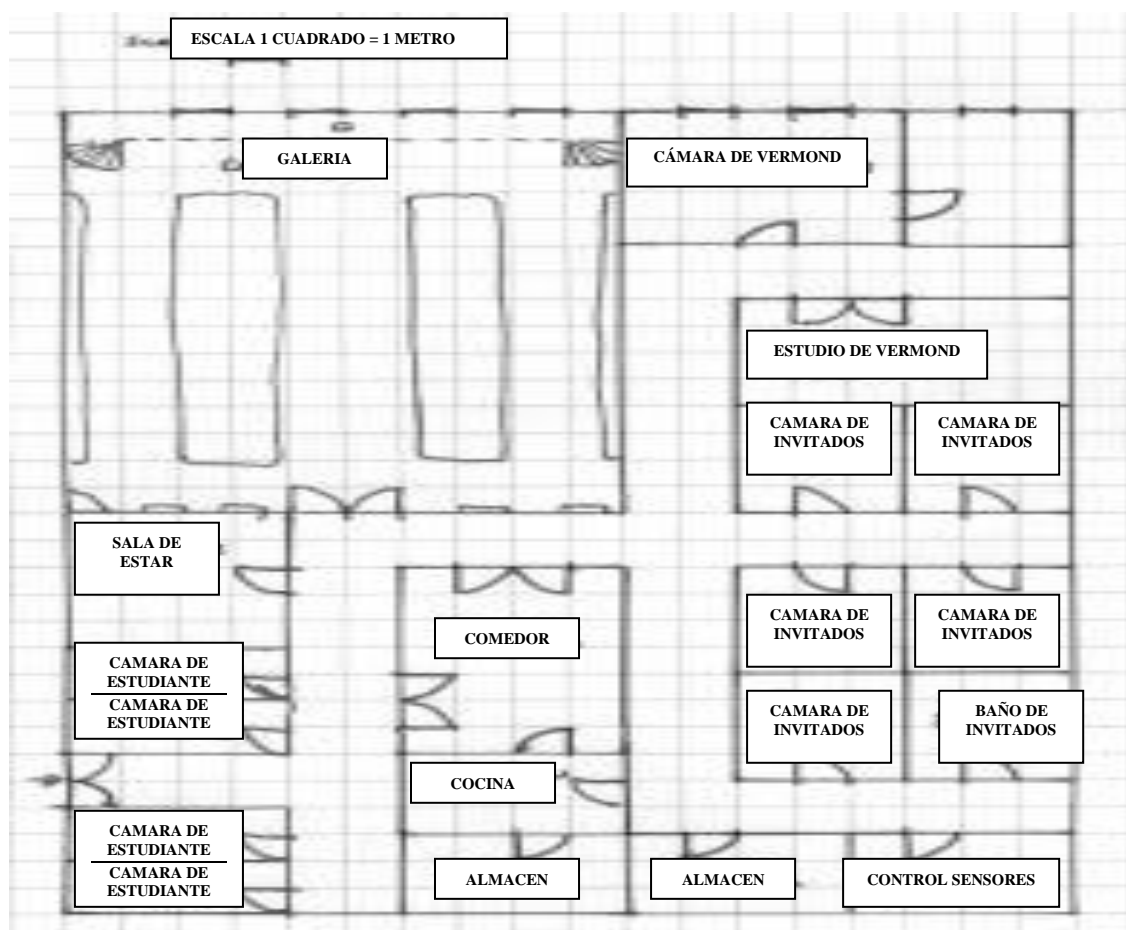
Clodius” para atacar a la fiesta. Para ello están inundando el lugar con gases alucinógenos (refinados de los hongos que crecen en los Niveles de los Caídos). Los jugadores que repiren el gas deberán pasar los mismos efectos de una granada alucinógena (consulta la página 136 del libro básico de Dark Heresy Libro). Mientras tanto, la escoria robará todos los objetos de valor que puedan encontrar en el saqueo del apartamento, los huéspedes y los jugadores, mientras que Antonius toma el Libre Horribilus.

Si los jugadores son capaces de resistir el gas (recuerda que un tecnosacerote por ejemplo dispone de un +20 a la tirada por su sistema de respiración) cualquier intento de detener a la banda se encontrará con otro obstáculo. El guardia de la duquesa, esta alterado por el gas, creará que cualquier intento de detener a un miembro de la pandilla o detener a Antonius es en realidad un atentado contra la vida de su ama. Responderá con toda su fuerza letal.

Los efectos del gas durará 1D10 asaltos. Tire una vez por jugador afectado, pero puedes decidir si los PNJs sucumben a los efectos del gas (diez rondas) para hacer la escena mas fácil para ti (y más difícil para los Acólitos...).

Habrà al menos dos miembros de la banda por jugador, posiblemente hasta 20 acompañado a Antonius y puedes decidir usar las reglas para secuaces.

Esencialmente son simple diversión para permitir que Antonius escape con el libro. Todos son muy devotos a su líder, pero están locos por los efectos de la droga y no saben nada del plan real, y probablemente no están muy seguros de lo que están haciendo allí. O bien son inmunes a los efectos debidos a la exposición prolongada y repetida al gas.



## Parte IV: Reflexiones

Una vez que los efectos del gas hayan desaparecido y el último escoria de los niveles bajos de la colmena haya caído, será el momento de hacer balance. Los Acólitos también pueden haber perdido dinero o posesiones con los ladrones, al igual que la mayoría de los invitados, pero la pérdida más desastrosa es la del libro.

*Verund, como era de esperar, será el primero en notar la desaparición y su llanto y grito de horror podrá ser escuchado en toda la galería.*

*“No tiene precio. ¡Es único!” – Gemirá – “¿Para qué demonios querra usarlo esta escoria? ¡No tienen ningún aprecio por el arte o el esoterismo!”*

En este punto la mayoría de sus estudiantes se reunirán en torno a él para calmarlo, mientras que uno va a enviar un mensaje para alertar a las fuerzas del orden locales.

Los jugadores pueden aprovechar esta oportunidad para reprender a Verund, atacarlo por incompetencia o incluso acusarlo de asociación para herejía. Encarárá este enfrentamiento con calma, recobrá la compostura y alzará la mano, señalando que su maestro le confió el libro, aclarará todo y las recriminaciones días no resolverán nada al final del día; ¿qué harán ellos para recuperar el libro?

Verund es consciente de que hay un problema si el libro se pierde permanentemente, pero no tiene los medios para localizar o detener una banda de la colmena. Si los Acólitos no hacen un movimiento para recuperar el libro (tal vez por sentimientos de asco hacia Macabre) Verund intentará llamar a su sentido del deber (a su inquisidor, el emperador o la humanidad como un todo). En el peor de los casos, llegará a ofrecer 1000 tronos por traer el libro de vuelta. Los jugadores pueden tratar de negociar (si tienen éxito subirá hasta los 1500 tronos) y está dispuesto a pagar parte por adelantado, aunque no lo sugiere.

### UNA CUESTIÓN DE SECUACES

Muchos sistemas de juego populares en el mercado ofrecen a los DJs la posibilidad de emplear reglas de “masa”, o reglas diseñadas para que un grupo de héroes se abra paso a través de una horda de oponentes menores en un ambiente de las grandes aventuras de acción/aventura o las épicas películas de artes marciales. Estas reglas permiten la posibilidad de un escenario menos e impresionante – además de buscar el desarrollo de una batalla rápida. Los héroes deberían atravesar fácilmente la masa para encargarse de una amenaza mucho más peligrosa.

Hay ciertos momentos en las aventuras de Warhammer 40.000 donde un pequeño grupo de bien armados y entrenados soldados muy motivados que parecen ser un enemigo desbordante.

Y hay momentos donde una banda de rateros con pobres y anticuados equipos que pueden suponer el mismo desafío para los Acólitos.

Si deseas darles este tipo de desafíos sin tener que perder horas resolviendo estos combates, te proponemos las siguientes opciones que puedes emplear.

#### REGLAS PARA SECUACES SIMPLES

Estas reglas facilitará el combate contra secuaces. Cualquiera sin nombre propio, solo tendrá una sola herida. Cualquier impacto que produzca daño adicional (tras eliminar el bono por resistencia y la armadura) matará al adversario. Puede ser tan simple como un “Esta muerto Jim” o tan retorcido como una ompleja inmersión craneal.

Cualquier nivel de fatiga agota a un secuaz. Cualquier nivel de locura lo volverá un loco rabioso y comenzará a gritar. Venenos, conmociones, etc. Todo funcionará de la misma forma. Cualquier nivel que tenga efecto una locura se aplicará al nivel más extremo y eliminará al chico malo de la lucha.

Usa estas reglas para permitir a tus Acólitos abrirse paso a través de una pelea contra una fuerza que parezca desbordante numéricamente, y serán capaces de permitir un combate breve.

#### REGLAS PARA SECUACES CON VIDA

Estas reglas realizará un combate contra los secuaces un poco más largo en tiempo si lo comparamos con las Reglas Para Secuaces Simples, pero permiten una batalla más descriptiva e interesante.

En caso de aplicar solo daño, aplica las reglas del apartado anterior. La fatiga dejará fuera de combate, el veneno los dejará temblando y retorciéndose sobre el suelo, y así para todo lo demás.

En lugar de una única herida, los secuaces de cualquier tipo tendrán 2 heridas. Cualquier impacto que sobrepase su armadura y resistencia les producirá una sola herida, a menos que sufra más de 10 heridas. En este caso, si se sufren más de 10 heridas, consulta la tabla de efectos críticos y consulta el resultado de 8 por defecto, aunque 9 ó 10 será un resultado más adecuado.

Así que, si Ramírez impactase a un cultista secuaz con su revolver pesado y le produce 13 heridas en su torso, el resultado sería un “Tabla de efectos de impactos críticos – Torso, 8”: el secuaz va a caer, se desmayará y sangrará hasta morir. Si Ramírez consiguiera realizar 20 heridas, bueno... el cultista saldría volando para caer muerto. Los puristas podrían preocuparse al usar estas reglas puedan permitir que los héroes tengan las cosas demasiado difíciles. Necesitaras tomarte un tiempo para pensar si realmente merece la pena ser una magnífica batalla donde podrás aplastar una horda y no emplear toda la noche en resolver el primer turno. ¡Y tus jugadores experimentarán un juego explosivo a lo largo de estos combates!

## Parte V: Rastreando los Ladrones

La banda de la colmena está liderado por el carismático Clodius, una entusiasta líder populista de la fábrica de la parte inferior de la colmena. Muchos creen que tiene conexiones con la nobleza o un patrón rico de los niveles superiores de la colmena, pero independientemente de sus contactos, sabe que el Liber Horribilus de Macabre es una copia inexacta. Sin embargo, sus fuentes dicen que las inexactitudes se deben a que el falsificador esconde una serie de pistas crípticas dentro de las revisiones. Una vez descifrado el código, detalla el paradero de un depósito de Arqueotecnología antigua.



Se pueden seguir a los Esclavos de Clodius de varias formas y algunas pueden ser bastante ingeniosas por parte de los Acólitos para que sea entretenida y animada. Las posibles vías de investigación incluyen:

- Seguimiento físico: Tratar de rastrear a través de la colmena es una tarea difícil. Antonius y su escoria no dejan muchas pistas. Sin embargo, no son demasiado buenos ocultando su rastro. Si se tienen tres exitosos en una prueba difícil (-20) en Rastrear permitirá a los Acólitos perseguir y alcanzar a la pandilla (o alguno de sus miembros). Podrán utilizar también su habilidad Seguimiento para seguir la escoria de la subcolmena de nuevo, Clodius, Antonius y el libro, o los Acólitos pueden tratar de capturar e interrogar a uno.
- Contactar con la ley: Los agentes de la ley locales disponen de informes kilométricos sobre Clodius y su banda y tratarán de persuadir a los Acólitos para que la Inquisición les ayude en sus investigaciones. Las habilidades sociales apropiadas pueden ser usadas, Carisma (o investigación sería mas adecuada) además de los bonos a aplicar si los personajes son los Arbitres o muy cercanos miembros de la Inquisición. Una investigación con éxito obtendrán la ubicación del manufactorium que Clodius utiliza como base de operaciones.
- Patear el inframundo: Mientras las fuerzas locales de la ley saben sobre Clodius como uno de los individuos más siniestros de la colmena, estarían muy felices si lo ven colgado de un gancho o dos. Excavar buscando detalles sobre la delincuencia local (de nuevo usando habilidades sociales, tales como Carisma, Investigar o, posiblemente, Intimidar) pueden obtener la misma información que tienen los agente de la ley.

Independientemente del método empleado, los Acólitos deberían encontrarse “bajando al fondo de la colmena”.

## Parte VI: Manofactorum de Ofertas

El manofactorum es una inmensa instalación industrial, como una pequeña ciudad situada en los niveles inferiores de la colmena. La línea de producción principalmente procesa y refina productos químicos (incluidos algunos de los hongos que la banda ha utilizado como alucinógenos) y grandes y retorcidos depósitos. Las canalizaciones constituye la mayoría del sitio. Emanaciones nocivas, nubes de humo o vapor de color y charcos de varios líquidos son características regulares en aceras de los alrededores y las áreas de trabajo.



Aunque la propiedad es de la familia Haxtus (como la mayoría de las cosas dentro de colmena Thebean) Clodius tiene una gran influencia sobre la mas plebeya que trabaja en la fábrica. Si los Acólitos empiezan preguntar por los alrededores, informarán directamente a Clodius tan pronto como es posible. Asimismo, si los jugadores son de gatillo facil encontrarán una sucia masa de escorias (usa el perfil de esclavo de Clodius en el Apéndice I: PNJs y Antagonistas) dispuesto a dar su vida por “El Jefe”.

En cualquier circunstancia Clodius tratará de tomar la iniciativa y se enfrentará a los Acólitos directamente. Trata al lider de esta banda como una figura con estilo, impecablemente vestido y bien peinado. Se ve a sí mismo como un promotor y agitador, un animal político, no un pequeño ladrón o un niño matón. Clodius aparece a sus seguidores como un “hombre del pueblo”, pero para él son pasos en el camino hacia el poder. No es malvado en el esquema cósmico de las cosas pero es despiadado y egocéntrico. No es su mayor interes hacer daño a una persona, pero está más que dispuesto a hacer todo lo posible para eliminar cualquier obstáculo en su camino.

Tratará a los jugadores de igual a igual tratando de negociar con ellos si es posible. Cuando tenga la oportunidad les explicará que el libro es una falsificación, pero está escrito de tal manera que contiene un código secreto que conduce a una fortuna en tecnología perdida. Sabe que podría hacerlo con la ayuda de “profesionales” como los Acólitos y con mucho gusto les ofrecen una parte de los beneficios (hasta un 50%, pero comenzará las negociaciones en el 30%). Si están de acuerdo reunirá a un grupo de sus secuaces (mayormente manipuladores de equipaje y cargadores) y tiene planeado realizar este trabajo lo antes posible. Si los Acólitos tienen la intención usar la violencia, o las negociaciones se ven frustradas tirará una granada alucinógena y tratará de escapar, tomando el libro con él. Si logra escapar tratará de pasar inadvertido durante unas pocas semanas antes de tratar de ir tras el tesoro.

Si los jugadores consiguen el libro y lo devuelven a Verund o la duquesa y explican porqué Clodius lo robo, no querrán dejar pasar la oportunidad de hacerse con el control de un deposito de Arqueotecnología, y pedirá a los Acólitos su ayuda. Verund volverá a jugar su rango (y la autoridad implícita en ello) y sus responsabilidades como Acólitos, recurrirá a la compensación económica si es necesario (hasta el 40%, pero comenzará con el 15%). La duquesa, por el contrario, se reira de ellos y los humillará para obligarles hacer el trabajo, después de todo representan la mano derecha del emperador, mientras ella es más que una noble de bajo rango. De todas formas, si se las arreglan para recuperar la tecnología perdida sólo ellos serán capaces de determinar que elementos recuperados son seguros para su uso y no heréticos o perjudiciales para el alma.

## Parte VII: En Busca de la Historia

Esta parte de la aventura dependerá de los aliados que tengan los Acólitos. Por tanto, los Acólitos pueden estar acompañados por uno de los siguientes PNJs:

### Los seguidores de Clodius:

- Clodius (preferirá llevar el libro, pero no protestará si los Acólitos insisten en llevarlos ellos)
- Antonius
- Un grupo de escoria formado por doce esclavos de Clodio

### Funcionarios de Verund:

- Verund Macabre (pedirá tener el libro desesperadamente y discutirá con los Acólitos hasta que lo tenga)
- Cuatro estudiantes de Verund
- Cuatro servidores

### Guardia de la Duquesa:

- Un guardia Haxtus (usa el perfil de guardia en el Apéndice I: PNJs y Antagonistas). Será el representante de la duquesa y tratará de hacer todo lo que pidan los Acólitos, como si fueran pronunciadas por la duquesa.
- Seis sirvientes domésticos (consulta la página 136 del libro básico de Dark Heresy Libro).

Independientemente de los aliados de los Acólitos, o si deciden establecerse por su cuenta, el viaje les llevará a través de diversos lugares de la colmena. El camino trazado por el libro no es sencillo y requiere visitar lugares dentro de la colmena con el fin de desentrañar algunas de las claves establecidas en el código. Este es el mejor lugar para simular una serie de encuentros, cuanto mas desentrañan el enigma del libro, mas se dirigirán hacia el centro de la colmena.

Viajar a través de una ciudad colmena, en particular, los niveles más bajos nunca es fácil y el diseño laberintico de la colmena Thebean hace aún más complicado que la mayoría de las personas que han decidido viajar por sus pasillos y corredores nunca han regresado. Si los jugadores deciden no seguir el camino establecido por el Liber Horribilis que tendrán que hacer pruebas Difíciles (+20) en Navegación (ser nativo de la colmena Thebean reduce la prueba a Complicada (+10) en Navegación) para evitar perderse.

A medida que la comitiva se abre paso a través de la ciudad, destaca la extraña dicotomía en la apariencia, columnatas y relieves de mármol de imitación al sentarse al lado de grandes procesadores atmosféricos y las tuberías abiertas. La ciudad es una mezcla gloriosa y caótica industrial, con la artística y menos visible arte tecnológico de la parte baja de la colmena. Además, la colmena esta muy poco poblada, la mayoría de los espacios están ocupados por enormes áreas de almacenamiento y almacenes. Un misterioso silencio crece durante el descenso, roto por el distante zumbido de la gran maquinaria, y el lento crujido similar al de un enorme candado al cerrarse.

A continuación se presentan una serie de encuentros ejemplo puedes sentirte libre para añadirlos o ignorarlos según te parezca.

- Mientras las fuerzas del orden custodian las impresionantes e inmensas puertas que separan a los distintos niveles de la colmena Thebean siempre permiten a los viajeros descender a un nivel más bajo pero requieren de una “prueba de integridad e inteligencia” cuando una persona

desea ascender a un nivel superior de la colmena. El camino indicado por el Liber Horribilis cruza varios niveles y los que no son nativos de la colmena o de los niveles inferiores tendrán que negociar los guardias de la puerta. Responder a las preguntas que se establece es el método más directo hacia delante y se puede elegir a contestar preguntas sobre cualquier Saber académico, Saber común o Lógica básica. La dificultad de la prueba se basa en el nivel de la persona que está tratando de entrar:

Nivel 2: My Facil  
Nivel 3: Facil  
Nivel 4: Rutinario  
Nivel 5: Ordinario  
Nivel 6: Dificil  
Nivel 7: Muy difícil  
Nivel 8: Desafiante  
Nivel 9: No hay prueba, acceso por invitació

La ruta del libro descende hasta el nivel 1 y de nuevo se eleve hasta el nivel tres. En función del rango de los Acólitos y el grupo, puedes mover el grupo unos cuantos niveles arriba y abajo.

Verund, su séquito o los sirvientes de la casa Haxtus libremente puede ascender al nivel siete, mientras que los seguidores de Clodius utilizan rutas y túneles secretos para eludir las puertas. El DJ podrá pedir a los Acólitos realizar pruebas de Movimiento silencioso, para evitar las patrullas regulares de los agentes de la ley utilizando los túneles y conductos de ventilación, y si los Acólitos no acompañan a Clodius tendrán que hacer amistades con el hampa local (utilizando las habilidades sociales, como Carismo, Inquirir, o posiblemente Intimidar) incluso a aprender que hay en los túneles.

El último método para pasar los guardias de la puerta es el mas antiguo, Sobornarlos. Los guardias se sienten solos, aburridos y mal pagados. La aceptación general de “los derechos de matrícula” para obtener un pase en una prueba es el número de nivel multiplicado por 50 tronos por persona, pero esto esta sujeto a menudo “a negociación” (consulta la página 136 del libro básico de Dark Heresy Libro).

- Descansando en las profundidades de la Marca de Drusus, el planeta Archaos ha sufrido los ataques de la llamada “La Plaga de los Pecadores” y durante su viaje a través de las laberínticas bóvedas de almacenamiento y los criptodepósito, los Acólitos pueden encontrar algunas de las víctimas olvidadas de la enfermedad. Esas almas miserables que se encuentran los Acólitos, son poco más de zombies sin sentido saliendo de las sombras, atraídos por el ruido del grupo. El grupo de víctimas de la peste no son más del doble el número de miembros del grupo de viajeros, pero puede variar dependiendo del nivel de experiencia de los jugadores y su preparación en combate. Las víctimas son poco más que animales hambrientos y tratarán de huir si un tercio o más de ellos son incapacitados o muertos. Es posible que desee utilizar las reglas para secuaces para dar a la lucha un toque más cinematográfico. Si lo haces así, siéntete libre para aumentar el número de víctimas de la peste y así dar a la escena un verdadero yoque épico.
- La alta tasa de actividad volcanica del planeta proporciona muchos beneficios, pero también

viene con algunos inconvenientes como los seísmos que pueden provocar a la ciudad colmena temblar hasta sus cimientos. Los Acólitos pueden quedar atrapados en su camino a causa de estos terremotos. Deberán desalojar los escombros para salir. Cuando un terremoto ocurra, todos los afectados deben superar una prueba de Agilidad Rutinaria (+20) para mantenerse en pie. Los que caigan, podrán realizar una prueba Complicada (-10) en Esquivar para evitar sufrir 1D5+4 I puntos de daño causados por la caída de escombros.

Al explorar lo que parece un área aparentemente abandonada de la colmena (posiblemente poco después de un terremoto Colmena) el grupo molestará un nido de Velocípedos con Púas, una criatura carroñera que vive en los huecos, grietas y esquinas de la sección. Son aproximadamente 30 centímetros de largo y se parecen a diminutas langostas azul brillante con el dorso cubierto de púas como un puerco espín. La estampida del enjambre atravesará el grupo mordiendo, pinchando y costando a ciegas a su paso. Cada miembro del grupo de viajeros es atacado por una vez por la estampida (consulta Apéndice I: PNJs y Antagonistas).

- Milo, un jefe de una banda rival, tiene un resentimiento particular contra Clodius, e intentará hacer todo lo posible para frustrar sus planes. Es todo lo contrario que Clodius, un gran hombre feo que goza infligiendo dolor a otros. Mientras Clodius ha levantado una masa baja, individualmente ineficaz, pero increíblemente leales, Milo emplea un pequeño grupo de

profesionales asesinos a sueldo. Sabe que su rival está involucrado en algún tipo de búsqueda y planea interceptar y capturar al grupo y tomar lo que busca su rival después. Él y su banda emboscarán al grupo en una estrecha (3m de ancho) pasarela de acero que cruza una concurrida pasarela de tránsito por debajo de unos 50m. Si Clodio no está con el grupo de Milo, todavía piensan que están trabajando para él, independientemente de las protestas en sentido contrario. No permitirá que nadie más pase el puente. Si el grupo trata de retroceder, Milo y sus hombres les darán caza, con la esperanza de reducir los guardias del grupo y luego interrogar a los supervivientes. La banda de Milo estará compuesta por el propio Milo y un pandillero para cada acólito (siente libre para modificar la fuerza y tamaño de este grupo). Si el grupo escapa, tendrán que encontrar otra forma de moverse y comprobar la posibilidad de perderse.

- Mientras la legislación local y el orden es mantenido por las fuerzas del orden, la milicia y los guardias de las distintas casas nobles tienen gran peso en todos los niveles. Cuando se atraviesa una sección, los Acólitos son abordados por un pelotón de cuatro sirvientes de la casa Vansire, una casa rival de la Casa Haxtus pero que ha caído en tiempos difíciles en los últimos siglos. Si reconocen los retenedores Haxtus dentro del grupo las hostilidades comenzarán inmediatamente, en otro caso, puede que sospechen de los Acólitos y traten de sacudirlas. En general, es una panda de matones buscando pelea.

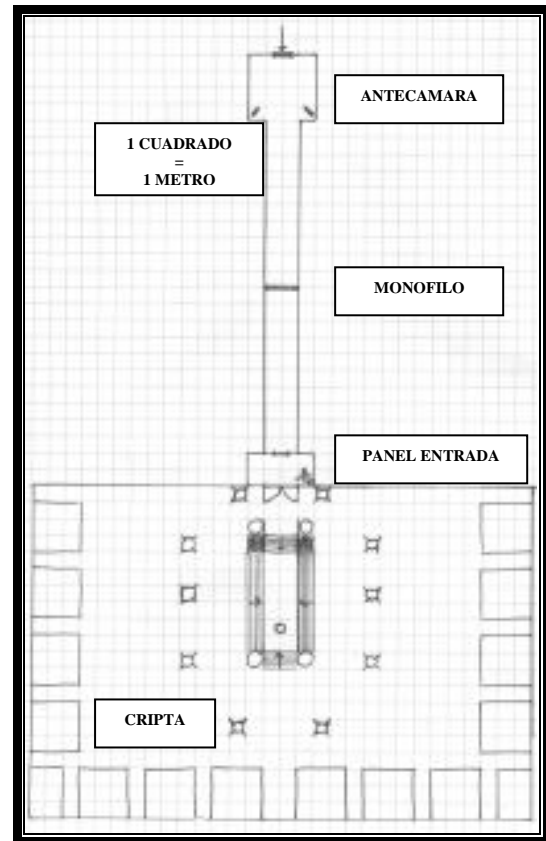
## Parte VIII: El Guardian de la Pasarela

**T**ras descifrar el código dentro del Liber Horribilus finalmente acabarán en una criptocámara grande y oscura, aparentemente abandonada en lo profundo de las entrañas de la colmena. La puerta principal está cerrada, pero se puede abrir superando prueba de Seguridad rutinaria (+10) o demoliendola (aplica un ataque de penetración 16). Al entrar en la antesala sin una clave adecuada (nadie tendrá) desencadena un sistema de defensa automatizados. Dos rifles láser bajarán desde el techo, salpicando la habitación con ráfagas semiautomáticas (HP 30). Las armas se detendrán automáticamente cuando la antecámara esté vacía o si son sañados (Aplica un -10 para golpear debido a su pequeño tamaño y recuerda que cada arma tiene que ser destruida por separado).

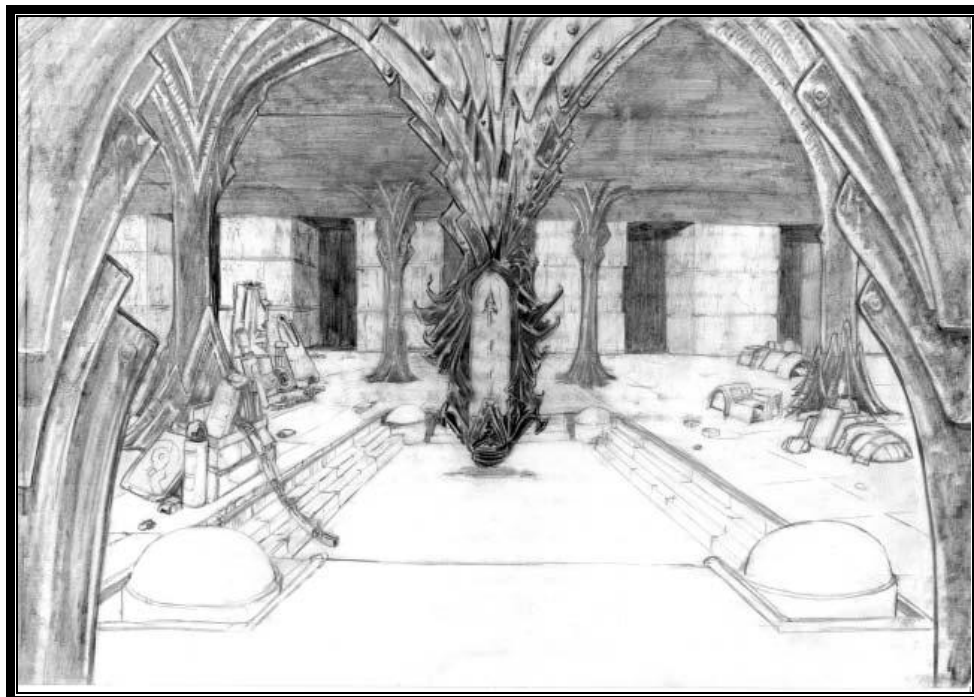
Dejando la antecámara el grupo entrará en un corredor de 2m de ancho por 20m de largo con una leve pendiente. A mitad de camino por una almohadilla de presión en el suelo lo se detectará si se supera una tirada complicada (-10) en perspicacia. Si no se detecta, un monofilo pasará disparado golpeando a la primera persona que pase (1D10 X, Pen 2). El pasillo finaliza en una puerta que se abre con un simple empujon sobre el panel de apertura. Esto también es una trampa (deberá superarse una tirada muy difícil (-20) en perspicacia y Muy difícil (-30) en Seguridad para desarmarla). Si la trampa se activa dispara un dardo envenenado desde el panel (aplica este ataque como un ataque realizado con un rifle de agujas y el usuario tubiese HP 30 y hubiese pasado todo el turno apuntando). Una vez abierta la puerta de la cripta, los Acólitos y sus asociados encontrarán el antiguo guardian de la cripta.

La figura lleva una antigua servoarmadura y esta conectado a la pared por largos filamentos y cables. Los cables umbilicales y tubos parecen cargar sus armas, pero tan pronto como la puerta de su cámara es abierta, se levantará y sacudirá para librarse de los cables. Su armadura es de moda como un gran toro-hombre o minotauro y blande un hacha monofilamento enorme. Sabe quién es el propietario oficial de la cripta pues lo ha visto y si nadie de los presentes tiene permiso para entrar no servirá de nada el

uso de habilidades sociales. Sus órdenes, establecidas hace siglos, eran que nadie podría pasar, así que luchará hasta la muerte para que así sea.



Si la figura es derrotada y se le quita su armadura, los Acólitos descubrirán que se trata de un abhumano u hombres bestia y su aspecto imitando al minotauro del rostro de su casco y armadura.





## Parte IX: El Lamento Brutal

A l igual que la puerta principal, está cerrada, pero puede abrirse con una prueba Complicada (-10) en Seguridad o Moderada (+0) en Demolición (aplica un ataque de penetración 16). Una vez dentro de la cripta, el grupo descubrirá el almacén de arqueotecnología, pero se trata de una gran colección de basura, extendida en torno a un amplio almacén. Objetos amontonados que pueden haber tenido alguna vez algún valor se hallan esparcidos por todo el inmenso espacio. Puede haber probabilidades de objetos y barajas que podrían tener interés para un coleccionista o un noble con una pasión por lo raro o trivial, pero será evidente que no es el gran botín de arqueotecnología pérdida que de Clodius pensaba.

Al parecer, el único elemento de valor es una lanza antigua encerrada en una cámara de estasis en el centro de la habitación. La lanza parece ser de fabricación avanzada, pero no es de origen alienígena. La cámara de estasis debería ser Complicada (-10) de abrir para alguien con Competencia tecnológica o Muy difícil (-30) en Oficio (Tecnomante). Una vez abierta, cualquier psíquico siente una inmediata sensación de malestar (prueba Ordinaria (+10) en Psiquiniciencia).

La lanza es un arma demoníaca con un inteligente y hambriento demonio bestial primordial de odio, (su nombre verdadero es KwooffHlsho C'Cablupp'ff) que sólo quiere matar y alimentarse. Fue creada por un culto magus milenios atrás, pero finalmente fue abandonada a favor de armamento más poderoso en la criptocámara de seguridad para ser encontrado por algún individuo curioso, capaz, pero también desprevenido. La esperanza es la lanza corrompa a unos de ellos y luego continuaría el trabajo del Magus mucho tiempo después de su muerte. Si alguien trata de coger el arma, está intentará inmediatamente poseerla a menos que pueda dominar su voluntad (usa un valor de Voluntad 33). Si ninguno de los jugadores lo intenta, Verund, Clodius o el Guardia de la duquesa (quien acompañe a los Acólitos) pero perderá automáticamente el control y se girará hacia "los servidores del falso emperador" (los Acólitos). En este caso los Acólitos se enfrentarán contra su antiguo aliado y sus agentes que

esperaban la traición de su líder a los Acólitos en algún momento, le ayudarán, incluso ante la evidente corrupción.



### ARMAS DEMONÍACAS

Quizás las mas infames de todos los impios artefactos son las armas que contienen atrapada la esencia de alguna entidad disforme, invuyendole sus poderes antinaturales. Las armas demoníacas pueden presentar una amplia disponibilidad, diseño y apariencia pero todas son peligrosas para su poseedor en alguna forma, y a menudo el demonio confinado y esclavizado no esta desde luego muy contento de estar ahí.

La mayoría de las armas demoníacas son variaciones de las mas comunes o arcaicas armas de combate cuerpo a cuerpo, aunque se pueden usar pistolas u otras armas esotéricas pero es realmente raro encontrarlas. A pesar de su apariencia, todas las armas demoníacas comparten unas características básicas:

**Letalidad:** En lugar de otros poderes y habilidades del poseedor, las armas demoníacas estan hambrientas de cosas antinaturales como deleitarse en arrebatar la vida. Nunca cuentan como si tubieran calidad primitiva y añaden al daño el bono de voluntad al daño básico y el valor de penetración de la armadura de su tipo.

**Capacidad de recuperación extraordinaria:** Independientemente de su apariencia y su construcción, un arma demoníaca es extremadamente difícil de dañar físicamente y destruir. Cuentan como si tubieran una armadura natural de 20, y no será destruida si se usa para bloquear o es bloqueada por armas con campo de energía o efectos similares. Si el arma demoníaca es destruida, tira inmediatamente en la **Tabla 6-3: Peligros de la Disformidad** (consulta la página 163 del libro básico de Dark Heresy). Sobre cualquier resultado que indique manifestación demoníaca, será el propio demonio del arma el que se materialice.

**La bestia interna:** Todas las armas demoníacas lleban en su mas profundo interior encerrada una entidad de la disformidad que ha sido esclavizada. En el caso de la mayoría de las armas demoníacas, son en comparación bastante débiles, ejemplos de este tipo, demonios menores, medio bestias, depredadores de la disformidad, o incluso Espiritus impios o Espectros astrales. Cuanto más poder tiene el arma, mas poderosa será el arma, pero aumentará el peligro para el usuario.

En lugar de llebar armas demoníacas, el usuario debe superar una prueba de Saber prohibido (Demonología). Si tiene éxito someterá al arma. Después de esto, el bono de Voluntad del usuario será restada por el bono de Voluntad del demonio y deberá repetir la prueba en Saber prohibido (Demonología) para representar un nuevo intento de resistencia demoníaca. Si en algún momento de las pruebas el usuario falla, el demonio se revelará contra su amo (consulta la página 332 del libro básico de Dark Heresy sobre posesiones). Si tiene éxito, el usuario habra sucumbido y será ahora el esclavo del arma hasta que pueda liberarse.

# Parte X: Epílogo

El polvo se asienta, el tesoro escondido por el libro ha resultado ser una maldita arma y la promesa de grandes riquezas han resultado ser falsas. Pero, ¿qué van a hacer los Acólitos ahora?, si se quedan con un arma demoníaca, ¿dónde almacenarla?, ¿volverla a guardar en la cámara de estasis?, ¿tratar de controlarla para usarla contra sus antiguos amos?, ¿destruirla? Esta es una prueba real de su posición en la filosofía de la Inquisición y una de las más antiguas preguntas “¿Hasta dónde van a ir para lograr sus metas?” El rumbo de esta acción dependerá el futuro de los Acólitos que están jugando y como DJ, en la forma de llevar su campaña. Sin embargo, las siguientes ideas pueden ser de ayuda:

- Opción 1:** Dejar que los jugadores sigan con el arma. Es una gran oportunidad para el juego y realmente prueba que hacen los Acólitos cuando disponen de los medios para transitar un camino radical. Ten en cuenta que esto requeriría mucho control sobre la dirección del resto de la campaña sobre los Acólitos, algo que puede ser inicialmente difícil de preparar por un DJ, pero en última instancia, puede ser la experiencia más gratificante.
- Opción 2:** Una figura de autoridad aparecerá. Podrían ser los agentes de la ley locales (al entrar en la cripta han disparado una alarma silenciosa), la duquesa con un cuerpo de guardias, Verund o el Inquisidor de los Acólitos. Esto permite tomar la decisión fuera del control de los Acólitos, pero

la clave de esta opción es garantizar que el papel de los Acólitos en estos hechos ha sido muy relevante y deben ser recompensados. La caballería puede haber llegado, pero nunca habríamos llegado a este punto, sin el arduo trabajo y la tenacidad de los Acólitos.

- Opción 3:** Un PNJ le robó la mano a los jugadores. Si los jugadores están tomando demasiado tiempo en debatir qué hacer, o parecen totalmente perdidos en cuanto al próximo paso a tomar, uno de los PNJ que los acompañaron en la búsqueda toma la lanza y huirá con ella. Esto tiene tres propósitos: en primer lugar se pedirá a los jugadores más acción, segundo hace hincapié en el hecho de que tienen que encontrar una solución permanente de algún tipo o la lanza subyugará otra mente dévil y tercero si el ladrón de lanza escapa, crea otro escenario para recuperar el arma y, posiblemente, un nuevo villano recurrente.

Los Acólitos deben recibir entre 100 y 250 PE por la aventura, la aventura y la duración dependerá en gran medida de la cantidad de los encuentros que tienen que hacer frente en el camino a la criptocámara de seguridad. Así como el pago por la recuperación del libro a Clodius, los jugadores tienen la oportunidad de salvar algunas piezas de buena calidad, o al menos relativamente únicas, los artículos (por ejemplo, lanzas monofilamente, granadas alucinógenas, la armadura y las armas del guardián, el Liber Horribilus y el lamento Brutal sí mismo) durante el curso de la aventura.

Nombre	Alcance	Daño	Penalización	Especial	Peso
El Lamento Brutal	10 m	1D10+3+BF E	3	Arma demoníaca	3 Kg.

# Apéndice I: PNJs y Antagonistas

## Verund Macabre

Verund es un adepto archivista delgado y pálido, de ojos y pelo grisáceos

Características															
HA	HP	F		R		Ag		Int		Per		V		Em	
23	42	3	6	3	2	3	8	3	8	3	3	4	3	3	8

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

**Heridas:** 15

**Puntos de locura:** 15

**Puntos de corrupción:** 20

**Habilidades:** Conducir (Vehículo terrestre) (Ag), Competencia tecnológica (Int), Engañar (Em), Escrutinio (Per), Esquivar (Ag), Hablar idioma (Alto gótico) (Int), Hablar idioma (Bajo gótico) (Int), Indagar (Em)+10, Leer/escribir (Int), Oficio (Cartografo) (Int), Oficio (Copista) (Int), Perspicacia (Per)+10, Saber académico (Leyendas) (Int)+10, Saber académico (Ocultismo) (Int), Saber popular (Adeptus Arbitres) (Int), Saber popular (Imperio) (Int) , Saber popular (Tecnología) (Int), Saber prohibido (Herejía) (Int)+10, Saber prohibido (Inquisición) (Int)+10, Saber prohibido (Mutantes) (Int)+10

**Talentos:** Entrenamiento con arma básica (Laser), Entrenamiento con pistola (Laser), Entrenamiento con pistola (PS), Memoria fotográfica, Robusto (x3), Sueño ligero, Veloz

**Armas:** Pistola automática (Pistola [PS]; 30m; CDD T/-/-; Daño: 1D10 +2 I; Car 6; Recargar 2 completo)

**Equipo:** Autopluma, Crono, Túnicas del Administratum (Ropa de calidad), Tabla de datos

**Recuerdos:** Fragmento de mapa, Icono de peregrinaje

## Servidores de Verund

Grupo de servidores que formán parte del sequito de Verund

Características															
HA	HP	F		R		Ag		Int		Per		V		Em	
15	15	5	0	4	0	1	5	1	0	2	0	3	0	0	5

**Movimiento:** 1 / 2 / 3 / 6

**Heridas:** 10

**Habilidades:** Oficio (Cocinero) (Int)+10, Oficio (Ordenanza) (Int)+10, Oficio (Tecnomante) (Int)+10

**Rasgos:** Sentidos aumentados (Visión)

**Equipo:** Túnicas del Administratum (Ropa de calidad)

## Duquesa Jareth Haxtus

Características															
HA	HP	F		R		Ag		Int		Per		V		Em	
25	27	3	0	2	8	3	2	3	6	3	0	3	7	3	6

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

**Heridas:** 10

**Habilidades:** Aguante (R), Carisma (Em), Charlatanería (Emp), Engañar (Em)+10, Hablar idioma (Alto gótico) (Int), Hablar idioma (Bajo gótico) (Int), Interrogar (V), Leer/escribir (Int), Mando (Emp), Oficio (Copista) (Int), Perspicacia (Per), Saber popular (Imperio) (Int), Saber prohibido (Demonología) (Int)

**Talentos:** Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Connoción), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Energía), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitiva), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Sierra), Entrenamiento con pistola (Laser), Entrenamiento con pistola (PS)

**Especial:** La duquesa sufre de la mutación Noctámbulo (consulta la página 334 del libro básico de Dark Heresy Libro) por eso siempre llevará un velo

**Equipo:** Ropa de lujo (La mejor calidad)

## Guardaespaldas Personal de la Duquesa

Características															
HA	HP	F		R		Ag		Int		Per		V		Em	
40	30	3	6	3	2	3	0	3	0	2	8	3	3	2	9

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

**Heridas:** 10

**Habilidades:** Buscar (Per), Hablar idioma (Alto gótico) (Int), Hablar idioma (Bajo gótico) (Int), Interrogar (V), Perspicacia (Per), Saber popular (Imperio) (Int), Tregar (F)

**Talentos:** Desarmar, Devoción demencial, Entrenamiento con armas arrojadas (Pimitiva), Entrenamiento con armas arrojadas (Sierra), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitiva), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Sierra), Entrenamiento con arma básica (PS), Entrenamiento con pistola (PS)

**Blindaje (Caparazón):** Coraza de caparazón (6 puntos en cuerpo)

**Arma:** Hacha de cadena (Cuerpo a cuerpo [Primitiva]; 3m; daño 1D10+4 I; penalización 2; Desgarradora)

**Equipo:** Uniforme de casa Haxtus (calidad común)

## Antonius

Características															
HA	HP	F		R		Ag		Int		Per		V		Em	
28	28	4	5	4	0	3	0	2	4	2	5	2	5	2	0

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

**Heridas:** 10

**Puntos de locura:** 21

**Habilidades:** Aguante (R), Engañar (Emp), Hablar idioma (Bajo gótico) (Int), Intimidar (F), Perspicacia (Per), Saber popular (Imperio) (Int)

**Talentos:** Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitiva), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Sierra), Entrenamiento con arma básica (PS), Entrenamiento con pistola (Laser), Entrenamiento con pistola (PS), Impávido, Mandíbula de hierro

**Arma:** Espada sierra (daño 1D10+8; penalización 2; Equilibrada, Desgarradora; Mala calidad (-10 para impactar))

**Equipo:** Implantes cortex de buena calidad, Mono sucio (mala calidad), Respirador, 6 dosis de Slaughter

## Clodius

Características															
HA	HP	F		R		Ag		Int		Per		V		Em	
28	43	3	5	3	0	3	0	3	0	3	3	3	5	5	2

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

**Heridas:** 12

**Habilidades:** Aguante (R)+10, Charlatanería (Emp), Competencia química (Int), Engañar (Emp)+10, Hablar idioma (Alto gótico) (Int), Hablar idioma (Bajo gótico) (Int), Intimidar (F), Lógica (Int)+10, Perspicacia (Per), Saber popular (Bajos fondos) (Int), Seguridad (Ag)

**Talentos:** Disparo infalible, Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitiva), Entrenamiento con arma básica (PS), Entrenamiento con pistola (Laser), Entrenamiento con pistola (PS)

**Blindaje (Malla):** Coraza y guantes de malla (3 puntos en cuerpo y brazos)

**Arma:** Cuchillo monofilamento (C/C [Primitivo]; 3 metros; Daño: 1D5+3 A; Primitiva).

5 Granadas alucinógenas

Pistola automática con 2 cargadores matahombres (Pistola [PS]; 30m; CDD T/-/-; Daño: 1D10 +2 I; Car 6; Recargar 2 completo)

**Equipo:** Ropa de estilo (buena calidad), Respirador

## Los Esclavos de Clodius

Características															
HA	HP	F		R		Ag		Int		Per		V		Em	
18	18	2	5	3	0	3	0	3	0	2	5	2	0	1	0

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

**Heridas:** 10

**Puntos de locura:** 25

**Habilidades:** Aguante (R), Engañar (Emp), Escondarse (Ag), Hablar idioma (Bajo gótico) (Int), Intimidar (F), Perspicacia (Per), Saber popular (Bajos fondos) (Int)

**Talentos:** Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitiva), Entrenamiento con arma básica (PS), Entrenamiento con pistola (Laser), Entrenamiento con pistola (PS)

**Arma:** Armas improvisadas (C/C [Primitivo]; Daño: 1D10 A; Desequilibrada, Primitiva).

**Equipo:** Harapos y ropas viejas de calle (pobre calidad), 1 - 3 dosis de oscura (o una droga similar)

## Milo

Características															
HA	HP	F		R		Ag		Int		Per		V		Em	
28	25	3	0	3	0	3	0	3	5	3	1	3	5	3	5

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

**Heridas:** 10

**Habilidades:** Aguante (R)+10, Charlatanería (Emp), Engañar (Emp), Hablar idioma (Alto gótico) (Int), Hablar idioma (Bajo gótico) (Int), Lógica (Int), Oficio (Tecnómata), Perspicacia (Per), Saber popular (Imperio) (Int)

**Talentos:** Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitiva), Entrenamiento con pistola (Laser), Entrenamiento con pistola (PS)

**Blindaje (Malla):** Coraza de malla (3 puntos en cuerpo)

**Arma:** Pistola compacta laser (Pistola [Laser]; 15 metros; cadencia de disparo T/3/-; daño 1D10+2 X; penalización 0; cargador de 4 disparos; acción completa para recargar)

**Equipo:** Ropa de estilo (buena calidad)

## Pistoleros de Milo

Características															
HA	HP	F		R		Ag		Int		Per		V		Em	
23	28	3	1	3	2	3	7	3	0	2	6	2	5	3	0

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

**Heridas:** 10

**Habilidades:** Aguante (R), Engañar (Emp), Hablar idioma (Bajo gótico) (Int), Intimidar (F), Perspicacia (Per), Saber popular (Imperio) (Int), Tregar (F)

**Talentos:** Entrenamiento con arma básica (PS), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitiva), Entrenamiento con pistola (Laser), Entrenamiento con pistola (PS)

**Arma:** Cuchillo monofilamento (C/C [Primitivo]; 3 metros; Daño: 1D5+3 A; Primitiva).  
Pistola automática con 2 cargadores Cartuchos (Pistola [PS]; 15m; CDD T/3/-; Daño: 1D10 +1 I; Car 15; Recargar 2 completo)

**Equipo:** Ropa funcional (buena calidad)

## Guardias de la Casa Vansire

Características															
HA	HP	F		R		Ag		Int		Per		V		Em	
35	30	3	0	3	5	3	0	2	5	3	0	3	0	3	0

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

**Heridas:** 10

**Habilidades:** Aguante (R)+10, Hablar idioma (Bajo gótico) (Int), Interrogar (V), Perspicacia (Per), Saber popular (Imperio) (Int), Tregar (F)

**Talentos:** Entrenamiento con arma básica (Laser), Entrenamiento con arma básica (PS), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitiva), Entrenamiento con pistola (PS)

**Blindaje (Malla):** Coraza de malla (3 puntos en cuerpo)

**Arma:** Lanza monofilamento (C/C [Primitivo]; Daño: 1D10+3 A; Pen 2).

Pistola automática con 2 cargadores DumDum (Pistola [PS]; 30m; CDD T/3/-; Daño: 1D10 +3 I; Car 9; Recargar 2 completo)

**Equipo:** Uniforme de la casa (calidad común)

## Guardián de la Cripta

Características															
HA	HP	F		R		Ag		Int		Per		V		Em	
43	23	6	0	6	6	2	2	2	0	2	8	2	3	1	2

**Movimiento:** 2 / 4 / 8 / 16

**Heridas:** 14

**Puntos de locura:** 37

**Habilidades:** Aguante (R)+10, Hablar idioma (Bajo gótico) (Int), Intimidar (F), Perspicacia (Per), Tregar (F)

**Talentos:** Asalto rabioso, Entrenamiento con arma básica (Primitiva), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitiva), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Energía), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Sierra), Furia asesina, Impávido, Maestría de combate, Nervios de acero

**Rasgos:** Resistencia antinatural (x2)

**Blindaje (Servoarmadura):** Servoarmadura antigua (8 puntos en todo el cuerpo, +20 a Fuerza, incluye respirador, sistema de visión infrarrojo y fotovisor)

**Arma:** Hacha a dos manos monofilo Lanza monofilamento (C/C [Primitivo]; Daño: 1D10+6 A; Pen 4; Desequilibrada).

**Equipo:** Uniforme de la casa (calidad común)

## Velocípedo Barbado

Características															
HA	HP	F		R		Ag		Int		Per		V		Em	
12	-	1	8	3	7	3	4	1	8	3	8	2	0	-	-

**Movimiento:** 1 / 2 / 3 / 6

**Heridas:** 4

**Rasgos:** Escabador, Estampida, Reptante

**Arma:** Aguijón (Cuerpo a cuerpo [Primitiva]; daño 1D5+1 I; Primitivo, Tóxico)

## Victimas de la Plaga de los Pecadores

Características															
HA	HP	F		R		Ag		Int		Per		V		Em	
20	-	4	0	6	0	1	0	1	0	1	5	2	0	0	1

**Movimiento:** 1 / 2 / 4 / -

**Heridas:** 10

**Rasgos:** Armas naturales (Dientes y uñas afiladas), Contagioso (Plaga de los pecadores) Miedo 1 (Inquietante), Resistencia antinatural (x2), Visión en la oscuridad

**Arma:** Dientes y manos (Cuerpo a cuerpo [Primitiva]; daño 1D10+5 I; Primitivo, Contagioso)

**Equipo:** Harapos sucios y ropas de viejas de ciudad (baja calidad)

## La Plaga de los Pecadores de la Marca de Drusus

En las primeras décadas del octavo siglo del M41, la plaga de los pecadores surgió como una viruela dentro de los mundos de la Marca de Drusus. Fue una época de llantos, levantamientos y apostasía, los disturbios provocados por el miedo trajeron la muerte y la corrupción más alla que la propia plaga. Los afectados sufrieron unas mutaciones rápidas y horribles de huesos retorcidos y crecimiento deforme unas pocas horas después de ser contagiados – y la corrupción de la mente pronto siguió a la de la carne.

La Eclesiarquía calixiana lo llamo El Flagelo del Dios-Emperador, predicando que la plaga era un castigo para los corruptos ocultos, los pecados del alma se hacían visibles en la carne. Falso profetas y cultos surgieron, prediciendo el próximo mundo afectado por la Plaga de los pecadores. Tanto estructuras civiles como orbitales ardieron a lo largo de la Marca.

Las Plagas no fueron un acto del Dios-Emperador ni una maldición de los dioses oscuros, más bien se debe al herético trabajo del Magos Biologis Sar Resque. Resque fue declarado hereje y excomulgado por un tribunal Mechanicus en el 710.M41, después de propagar deliberadamente una plaga mutante sobre el puesto avanzado 1253. Ella escapó con sus seguidores y la Plaga de los Pecadores floreció. No fue hasta el 718.M41 cuando el culto de Sollex combatió contra las naves de combate de Resque fuera de las órbitas de Tigress I, donde la inquisición descubrió la verdad. El muro de acero de silencio sostuvo durante ocho largos años que los Sollexianos deseaban capturar a Resque, quién era la responsable de la expansión de la plaga y la mutación a los largo de la Marca.

El último grupo de seguidores hereticos de Resque fue destruido en la colmena colonia de Teruxyne en el 722.M41, pero las plagas han continuado expandiéndose a lo largo de las Marcas, con uno o dos pequeños rebrotes a lo largo de la década. Aun Resque continúa trabajando para alcanzar su objetivo, desconocido para los Ordos y guardado como un siniestro secreto por los Mechanicus. La verdad oculta es que Resque sufre la degeneración mental de la Transcendencia: Ella niega la existencia del Omnisiah, creyendo que es el Ommnisiah el que surge de los propios mechanicus. Resque esta creando una gran tecno herejia de corrupción genética – promulgando salmodatos sobre genes sagrados, sosteniendo que el modelo del pensamiento humano es como un cogitador y que las Plagas son la llave. Está buscando el Patrón Genetico Dorado, creyendo que permitirá crear una raza humana superior – seres de infinita sabiduría, cada uno un Omnisiah. Fragmentos de información encontrada en los herejes, exponen que Resque esta buscando los Cinco Falsos Patrones, cada uno es un monstruo adhumano, a pesar de ello un paso mas cercano al camino de la Transcendencia. Las últimas Plagas de los Pecadores han creado algunos ejemplares del Primer Falso Patrón, una clase profundamente mutada de seres que Resque denomino Los Transfigurados. La carne de los transfigurados es fuerte, sua aspecto apenas parece humano, aunque luce un aspecto saludable y vigoroso. Su retorcida cara refleja la calma y serenidad de un santo. Un Transfigurado tiene la inteligencia y voluntad que empuñaría a un Magos, pero se ha convertido en alienígena e incomprendido para los hombres. Un transfigurado es casi un santo muntante, arrojado a una nueva vida y comprendiendo que no ha llegado a tener elección y atendido lo mejor que es posible por otras victimas menores de la plaga. Estos cuidados debe ser un remanente de la compasión que alguna vez tuvieron como humanos en sus vidas, o quizás un signo de las cuerlidad que deja el Imperio tras de sí. Los escasos corrompidos que son capaces de proteger a los Transfigurados a pesar de su locura, llegarían a ofrecer sus propias vidas

Características															
HA	HP	F		R		Ag		Int		Per		V		Em	
26	23	4	2	4	5	2	3	4	9	4	4	4	7	4	2

**Movimiento:** 2 / 4 / 8 / 12

**Heridas:** 14

**Habilidades:** Competencia química (Int), Competencia tecnológica (Int), Engañar (Em), Hablar idioma (Bajo gótico) (Int), Leer/escribir (Int), Mando (Em)+10, Perspicacia (Per)

**Talentos:** Autoritario

**Rasgos:** Contagio menor (tocar cualquier fluido o parte expuesta de un transfigurado requiere superar una prueba de Resistencia (+0) o acabar siendo infectado. La víctima comenzará a mutar al día siguiente y se volverá completamente loco en menos de una semana), Inteligencia antinatural (x2), Mas alla de la cordura (La figura transfigurada no esta afectada por miedo, inmovilizaciones, puntos de locura y el uso de poderes psíquicos que oculten , controlen o afecten a su mente), Voluntad antinatural (x2)

**Blindaje (Antifragmentación):** Chaleco antifragmentación (Brazos 3, Cuerpo 3, Torso 3)

**Arma:** Dientes y manos (Cuerpo a cuerpo [Primitiva]; daño 1D10+4 I; Primitivo, Contagioso)

**Equipo:** Baratijas extrañas de metal retorcido, Herramientas de tecnología de uso menor, Pergamino garabateado enloquecidamente, Túnica de tecnoadepto, Viales químicos

**Nivel de amenaza:** Hereticus Extremo