

# **Dark Heresy**

## **El Asesino de Cristal**

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 Asesino de Cristal

## CRÉDITOS

Escrita por: Martin John Edward Norris  
Ilustraciones: Martin John Edward Norris  
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 Asesino de Cristal

*"No existe nada en el arcano y blasfemo arsenal del Caos que se pueda comparar a la fe. Con el poder de la fe, nuestras armas se convierten en brillantes y cantarines instrumentos de castigo que sajan a los demonios con facilidad. Con el poder de la fe, nuestras mentes se tornan berbiquies de pureza que taladran al demonio con facilidad. Con el poder de la fe, nuestras palabras se convierten en sonidos que los demonios no pueden soportar escuchar y que los devuelven al Inmateria con facilidad. Podría enfrentarme a mis enemigos sin armas y sin temor a perder la vida, pues sé que el Emperador cuida de mí, dirige mi mano y no dejará que nada me suceda. Déjales entrar. Les demostraremos el poder de la fe."*

- Hermano Capitán Stern de los Caballeros Grises.

## Sinopsis de la aventura

El mayor éxito del culto de los extremistas ha sido reclutar al heredero de Lord Lucius, su hijo Rodderick. Su introducción final dentro del culto será cuando forme parte en un ritual para crear un huésped demoníaco.

Hay dos acontecimientos clave: Emily Mu, la cultista que emboscó a Moncrieff, será asesinada a la mañana siguiente de la llegada de los acólitos; no tendrán la oportunidad de interrogarla, y el ritual esta previsto que comience al mediodía, para entonces los acólitos tendrían que tener un vínculo entre Rodderick y el culto.

Cuando los acólitos investiguen a los líderes, puede que descubran los secretos ocultos por el inquisidor Moncrieff y decidirán si comparten la información con su inquisidor o guardarla para sí mismos.

El inquisidor Markus Moncrieff ha estado siguiendo el culto de los extremistas utilizando al asesino de cristal, un servidor eldar de hueso espectral que poco a poco corrompe su mente. Lamentablemente, fue descubierto por el culto y herido gravemente en una trampa. Markus sospecha que el culto va a golpear durante el "Viaje del Progreso".

### COMO USAR EL ASESINO DE CRISTAL

Esta aventura esta escrita para un grupo acólitos con al menos 2 rangos. Los enemigos de esta aventura pueden ser más numerosos o mejorados en equipo o habilidades si los acólitos tienen más experiencia. La trama para esta misión es un inquisidor radical usando xenotecnología prohibida. La aventura es una mezcla de investigación y acción y puede extenderse con subtramas adicionales o eventos extraños.

## Trasfondo de la aventura

En Escintila, la colmena Tarsus domina el comercio exterior del mundo y genera amplios diezmos para el imperio. Tradicionalmente, cada década, Lord Lucius de Tarsus realiza su "Viaje del Progreso", que consiste en viajar por el desierto en el vehículo Leviatán, recolectando tributo y reforzando la fidelidad sobre los siervos de sus dominios. El inquisidor Markus Moncrieff está tras la pista de una secta peligrosa que se ha infiltrado en la corte pero ha sido gravemente herido y los acólitos han sido enviados para apoyarle.

El calor es intenso bajo el brutal sol de Escintila. El acceso es controlado por varias salas de adaptación medioambiental de compuertas plateadas. Salir precipitadamente sin protección es peligroso, (si no se obtiene al menos un éxito en una tirada de Resistencia el personaje caerá inconsciente de inmediato por un colapso termal), además los personajes deberán aplicar cada 10 minutos los efectos de la asfixia por el sofocante calor (consulta la página 210 del libro básico de Dark Heresy). Al caer la noche, cuando la temperatura desciende bruscamente, algunas ventanas y pasillos se abren para que la gente pueda disfrutar del aire fresco del desierto.

Los aposentos de la tripulación y las áreas de trabajo están ajustados a un ambiente normal. Los Acólitos podrían entrevistarse con el comandante del Leviatán, el capitán Theodore Drome, un caballero atractivo de uniforme. Los Acólitos del Adeptus Mechanicus estarán interesados en el ingeniero, Shalmous Crane, que lleva el grueso manto de su orden, estampada con encarecidas alabanzas de bronce.

Explorar el Leviatán puede ocupar hasta una hora. Es enorme, frío y está prácticamente vacío. Haz hincapié en estos puntos cuando los Acólitos se muevan por los pasillos, zonas de tránsito o ascensores. Puedes evitar que los Acólitos exploren el Leviatán, pero recuerda añadir algunos toques atmosféricos como destacar la tranquilidad, el frío vacío con murmullos de motores de fondo y los murmullos del sistema de ventilación durante el desarrollo de la partida.

El Leviatán tiene una amplia gama de instalaciones para el entretenimiento de los pasajeros, desde capillas hasta motos de arena, y llevar la corte significa que ha sido equipado con muchos lujos. Los alimentos son transportados en cámaras de éxtasis, de igual forma que las sopas de procarburos son almacenadas en cubas de fermentación. El Leviatán sólo tiene las mercancías más exquisitas que encontraríamos en las boutiques exclusivas, así que los Acólitos van a tener que usar su propio equipo, a no ser que otros pasajeros se lo presten o dejen.



### EL LEVIATAN

El Leviatán es un vehículo descomunal, que permite a Lord Lucius viajar rodeado de lujo. Es capaz de transportar 20.000 personas aunque la corte apenas alcanza las 1.000 almas. Tiene un kilómetro de longitud y se desplaza a una velocidad constante de 20 kilómetros por hora. El ambiente de las zonas de pasajeros es igual a los sectores privilegiados de la colmena Tarsus, la temperatura es fría y la iluminación es baja usando colores fríos como malvas pastel, azules y verdes. ¡Los Acólitos tendrán que abrigarse!

## Parte I: Un Viaje por el Desierto

El nivel al que son conducidos los Acólitos se encuentra bastante lejos de cualquier punto de reunión. La manera más directa de introducir a los Acólitos en la aventura es convocándolos a una reunión por su inquisidor. Lee o parafrasea el siguiente texto:

*"Acólitos, hemos recibido... indicaciones, sobre el señor de la colmena Tarsus, Lucius, va a ser asesinado en los próximos días mientras recoge el diezmo del emperador de los alrededores. Un colega, el inquisidor Markus Moncrieff, ha ido tras la pista de un culto infiltrado en la corte, pero ha sido gravemente herido.*

*La inquisición ha evaluado esta amenaza para el Imperio y ha decidido enviar un pequeño grupo de acólitos para unirse a la corte de Lord Lucius mientras viaja por el desierto, es decir, vosotros habéis sido elegidos.*

*La vida de un noble es intrascendente para el Imperio, pero la herejía en el administratum es una amenaza que no podemos ignorar. Ayudad a Moncrieff, encontrad todo lo que podáis e informad. ¿Alguna pregunta?"*

*Los Acólitos podrán realizar numerosas preguntas, el inquisidor solo responderá a las preguntas indicadas, el resto serán no contestadas simplemente.*

*"¿Cuáles son esos indicios?" – entregales la lectura del tarot contenida en la placa de datos (Apéndice III: Lectura del Tarot)*

*"¿De qué equipo disponemos?" – El inquisidor responderá – "Lo que considereis oportuno, Moncrieff puede facilitaros también cualquier carencia. Aunque" – tras una breve pausa, podeis ver una leve sonrisa en la cara de vuestro inquisidor - "es posible que necesiteis ropa de abrigo."*

*"¿Disponemos de tronos para sobornos?" – El inquisidor responderá – No hay sobornos tentadores para los ricos cortesanos."*

*"¿Quién forma parte de la corte?" – El inquisidor responderá – Lord Lucius es el gobernante de la colmena Tarsus y dirigente del Administratum..."*

*"¿Por que Moncrieff ha pedido ayuda?" – El inquisidor responderá – "El inquisidor Moncrieff es un conocido solitario. Vuestra ayuda es necesaria a casua de sus heridas." Los Acólitos podrían responder "¿No ha respondido a la pregunta!" – El inquisidor responderá interrumpiendo con un gesto calmado al acólito – "No, pero si lo que quieres es mi opinión, considero que la situación es peligrosa."*

*"¿Cómo es Moncrieff?" – El inquisidor responderá – Es un hombre mayor, de rostro serio, arrugado y oscura mirada penetrante."*

Otra alternativa para introducir esta aventura podría ser que los Acólitos tengan algún negocio en la colmena Tarsus, en cuyo caso, son convocados para apoyar a Moncrieff en su investigación inmediatamente.

Los personajes no recibirán equipo, aunque disponen de tiempo suficiente para tomar el suyo, mendigar o comprar cualquier objeto que crean necesario. También pueden investigar sobre la reputación Moncrieff.

### LAS ARENAS MOVEDIZAS

El desierto no tiene especial relevancia en esta aventura, pero puede ser utilizado para algunos eventos adicionales. Debidamente equipados, los Acólitos pueden aventurarse en las arenas durante el calor del día. De noche, las bajas temperaturas son fácilmente soportables. Los peligros de esta desolación son bandidos y las pocas criaturas hostiles del desierto profundo: el Cactus de agujas venenosas, el Gato salvaje y el Silicatalido de las colinas (para mas información, consulta el Apéndice II: Criaturas del Desierto). Puedes usarlas para añadir color a los pasajeros de esta aventura. Por ejemplo, un cazador noble podría hablar sobre las pieles de su vestido y como cazó al Gato salvaje con su moto de arena para obtenerlas.

Un aerodeslizador llevará los Acólitos directamente al Leviatán al atardecer. Su primera impresión del Leviatán es su tamaño. Los personajes no desembarcarán hasta que el transporte se encuentre en el interior del hangar. Ni siquiera a la sombra, el aire esta libre de un calor sofocante. A menos que los personajes capten el tono irónico de su inquisidor, no esperarán encontrar frío en las zonas de pasaje.

### EL CULTO DE LOS EXTREMISTAS

Gregory Ayson es el lider del culto de los extremistas. La primera vez que se infiltro en la corte fue cuando lo nombraron Consuasor Primus. Su aparente eficacia era atractiva para Rodderick y acabo en la secta, que ha atraído a otros muchos seguidores.

Rodderick está entusiasmado con el culto y ha progresado rápidamente, abranzando los secretos revelados.

El culto se presenta con filosofía progresista, abogando por la mejora de la humanidad a través de cambios por competición evolutiva. A medida que los miembros son introducidos en el culto conociendo mas información, descubren que el culto persigue derribar el Imperio como un paso necesario para dar rienda suelta a sus ambiciones.

Un funcionario menor, Horace Alexander, saludará a los Acólitos. Hablará sobre el Leviatán, el desierto, la corte y todo lo que se le pase por la cabeza. Sabé que Moncrieff ha sido herido, es el principal chisme de la corte. Los Acólitos deberán superar una tirada en investigar para sonsacar mas datos sobre Moceriff de Horace (consulta la tabla 1-1: Indagaciones sobre Moceriff) Después de su viaje en aerodeslizador y descender en ascensor, los Acólitos llegarán a una suite de lujosa decoración, donde Moncrieff los espera contrariado. Horacio los dejará allí, demasiado temeroso del Inquisidor para presentarlos.

### HORACE ALEXANDER

Alexander es un funcionario menor encargado de los recados para Lord Lucius. Es el primero en recibir a los Acólitos. A pesar de tener poca influencia puede explicar las costumbres y los miembros de la corte de Tarsus. Alexander es joven, de pelo corto y carácter entusiasta, lleva unos ropajes oscuros que le quedan bien (utiliza el perfil de un noble menor (consulta Apéndice I: PNJs y Antagonistas).

**TABLA 1-1: INDAGACIONES SOBRE MOCRIEFF**

TIRADA	INFORMACIÓN OBTENIDA
Fallo	Lo siento señor (o señorita) no quiero ser maleducado hacia el inquisidor.
Éxito	Gano su marca inquisitorial hace 30 años al acabar con los seguidores demoniacos en Laskin.
1 Grado de éxito	Tiene una poderosa capacidad psíquica y sus oscuros ojos pueden penetrar con facilidad en las almas.
2 Grado de éxito	No se trata de un vulgar inquisidor de la Ordo Xenos. Es muy eficaz, como en su actuación contra los corsarios de Tanstar 88 donde destruyó y purgó algunas naves.
3 Grado de éxito	Ha hecho largos viajes por el vacío buscando la herejía entre las estrellas. La última vez, volvió con suficientes artefactos eldar para tener los laboratorios de investigación trabajando durante décadas.

## Interrumpiendo a Mocrieff

El inquisidor Mocrieff no se alegra al ver los Acólitos enviados a ayudarlo. Esta mejorando sus habilidades usando el "Asesino de cristal" y a pesar de estar inmovilizado, piensa que él solo es capaz de perseguir y erradicar el culto. No puede ocultar que lo ha desactivado y no desea revelar el uso del asesino a la Inquisición. Por tanto, va a aceptar la ayuda de los Acólitos de mala gana. Lee o parafrasea el siguiente texto:

*Horace os acompaña ante una puerta, después de llamar, ois un seco "Pasen". Entrais en una habitación espaciosa, fría y escasa de muebles. La habitación está poco iluminada por delgados filamentos azulados. En la alcoba esta el inquisidor Markus Mocrieff sentado y rodeado por un halo de luz blanca. Incluso desde vuestra distancia podeis ver que su cuerpo termina en la cintura. Máquinas quirúrgicas y de medicae estan conectadas a su cuerpo por medio de cables y tubos. Una sábana blanca rodea su torso y está leyendo una placa de datos. En cuanto os acercais, levanta la vista, sus ojos azules impasibles od mirará fijamente y dirá: "¿Asi que mis piernas han llegado?, como podeis ver, me han atacado. El hereje era un confiado espadachín, pero yo era mejor. Cuando se cayo su granada de fragmentación, ambos tubimos que ponernos a cubierto y yo tube mala suerte...Envie unos soldados para registrar la habitación mas tarde y encontrarón una prueba importante." – Mocrieff una pieza doblada de plastiacer de su mesita de noche y os la entrega. En los dobleces hay un pequeño trozo de pelaje dorado – "Encuentren al propietario de esto y encontraremos nuestro hereje." A continuación mirará su placa de datos y los despedirá en silencio.*

*Si los Acólitos tienen la osadia de formularle preguntas, levantará el dedo interrumpiendoles con cara molesta.*

*Si los Acólitos preguntan a Mocrieff sobre el lugar y la hora en la que fue atacado responderá: "A las 10 am, en 2 días, en la Capilla de los Santos Perdidos (durante esta audiencia podrán eliminar una gran cantidad de gente)."*

*Si le preguntan la razón por la que estaba alli, Mocrieff responderá: "Siempre rezó a esas horas, la capilla esta tranquila y vacía."*

*Si los Acólitos preguntan a Mocrieff sobre quién le ataco responderá: "Un cultista."*

*Si los Acólitos preguntan a Mocrieff si sabe el nombre del culto responderá: "El culto de los extremistas. Adoran a un ruinoso poder, tratando de derrocar y cambiar el Imperio."*

*Si los Acólitos preguntan a Mocrieff si sospechosa de alguien responderá: "Todavía no."*

*Si los Acólitos preguntan a Mocrieff sobre las actividades del culto, el inquisidor fijará sus afilados ojos azules sobre el acólito que formule esa pregunta y dira: "Una transmisión encriptada, ilegibles, a algún lugar de Colmena Tarsus en código conocidos por los herejes. Vuestro inquisidor me informó que teneis muy buena vista, pero no es sobre mi sobre quien teneis que fijar vuestras miradas."*

El cambio del color de los ojos no es casual, sino uno de los efectos de usar el asesino de cristal. Independientemente de lo que pregunten, el inquisidor no dirá nada sobre el asesino, enfadándose más con cada nueva pregunta.

El asesino de cristal esta debajo de una pequeña mesa junto al inquisidor en forma cilíndrica. Los Acólitos tienen una pequeña posibilidad de descubrila en la oscuridad, deberán superar una prueba Dificil (-20) en Percepción para verlo.

Una búsqueda apropiada encuentra fácilmente el cilindro, el controlador circular se encuentra en una caja cerrada en el interior del cajón dentro de la mesa. Si se le pregunta el inquisidor ignorará la pregunta y solo indicará que se trata de un recuerdo.

## La corte de Lord Lucius

La corte de Lord Lucius, sus acompañantes, confesores, invitados nobles y sirvientes están presentes en el Leviatán. Los Acólitos encontrarán que gran parte del tiempo, los miembros de la corte se dedican a actividades de ocio, negocios, duelos, etc. La tabla 1-2: La corte de Lord Lucius, resume esos gustos, para dar a los Acólitos la sensación de una amplia variedad de posibles fuentes de información, para ello, crealos con un perfil general (consulta la tabla 1-3: Generador de cortesanos) y asigne un nombre arcaico o clásico aleatorio (consulta la página 36 del libro básico de Dark Heresy). Podrás encontrar los perfiles de los cortesanos en el apéndice I: PNJs y Antagonistas

Hay dos grupos, los "serios" son eficientes y prácticos en el cumplimiento de sus tareas. La otra facción son los "diletantes", más interesados en disfrutar de sí mismos o usando su poder para impresionar a los demás. Los Acólitos deberían darse cuenta de la realidad política en el Administratum (la lealtad al Imperio se favorece por encima de la eficacia), si no han sido víctimas de la burocracia laberíntica anteriormente.

### LUCIUS RITTER

Lord Lucius ha sido el gobernante de la colmena Tarsus durante los últimos 20 años. Es gordo, complaciente y disfruta del "Viaje de Progreso" ya que puede escapar de la influencia de la eclesiarquía, y el Leviatán le libera su frialdad y divertinaje. Utiliza el perfil de un noble (consulta Apéndice I: PNJs y Antagonistas) y añádele la habilidad añadir Aguante (R) +10%.

Las actividades oficiales de la corte gira en torno a la audiencia que Lucius tiene cada día de 10 a 11. Casi todo el mundo estará presente en la corte o se congregan en las zonas adyacentes para chismorrear. Esto da a los personajes la oportunidad de encontrar personas, ¡o bien robar en sus habitaciones cuando hay una buena ocasión para que no les descubran!

La seguridad del Leviatán es responsabilidad del coronel Klinkerman y dos compañías de guardias. Los desiertos en torno a Tarsus, están infestadas de bandidos y otros desechos, pero ninguno de ellos están lo suficientemente bien equipados para tomar en el Leviatán. Si los Acólitos impresionan al coronel con su autoridad inquisitorial, pueden obtener la ayuda de un escuadrón de soldados de las fuerzas de defensa planetaria.

**TABLA 1-3: GENERADOR DE CORTESANOS**

1D10	TIPO DE CORTESANO										
	Miembro importante de la corte. Consulta la siguiente tabla:										
	<table><tr><th>1D10</th><th>TIPO DE NOBLE</th></tr><tr><td>1, 2, 3</td><td>Noble (Serio)</td></tr><tr><td>4, 5, 6</td><td>Noble (Diletante)</td></tr><tr><td>7, 8, 9</td><td>Adepto</td></tr><tr><td>10</td><td>Dama de hielo</td></tr></table>	1D10	TIPO DE NOBLE	1, 2, 3	Noble (Serio)	4, 5, 6	Noble (Diletante)	7, 8, 9	Adepto	10	Dama de hielo
1D10	TIPO DE NOBLE										
1, 2, 3	Noble (Serio)										
4, 5, 6	Noble (Diletante)										
7, 8, 9	Adepto										
10	Dama de hielo										
2	Noble menor (Serio)										
3	Noble menor (Diletante)										
4	Adepto menor										
5, 6, 7, 8	Sirviente										
9	Soldado de las fuerzas de defensa planetaria										
10	Tripulante										

**TABLA 1-2: LA CORTE DE LORD LUCIUS**

NOMBRE	POSICIÓN	RELEVANCIA (FACCIÓN)
Lucius Ritter	Señor de la colmena Tarsus	Señor de la colmena Tarsus (Diletante)
Rodderick Ritter	Herederero, Calculator Maximus	Cultista (Serio)
Robert	Sirviente de Rodderick	Contacto de enlace entre Mu y Rodderick (Serio)
Bartholomew Klinkerman	Comandante en jefe de seguridad	Aliado potencial (Serio)
Gustav de Tracia	Maestro de armas	Cultista (Diletante)
Emily Mu	Bursarius Minoris (Agua)	Cultista (Diletante) – Primera víctima del asesino de cristal
Horace Alexander	Chancellorum Titulacionador	Chismoso oficial (Serio)
Charlotte Lisselette	Dama de hielo, Intended Lectus	Víctima potencial (Diletante)
Gregory Ayson	Consuasor Primus	Líder del culto extremista y consejero (Serio)
Markus Moncrieff	Inquisidor	Inquisidor (Serio)
Tomas	Sirviente de Emily Mu	Conoce la reunión de Mu en la habitación azul (Serio)
Adrian Utander	Secretarius Scudi	Conoce la reunión de Mu en la habitación azul (Serio)
Lavander Prentice	Dama de hielo, Intended Lectus	Conoce la reunión de Mu en la habitación azul (Serio)

## Parte II: Emily Mu ha Desaparecido

El intento de matar al inquisidor fue realizado por Emily Mu con una electroespada y trataba de parecer un duelo, nada poco raro entre los miembros de la corte, permitiendo el tiempo para el ritual. No fue lo suficientemente buena y cayendo presa del pánico, lanzó una granada de fragmentación para escapar a través de una puerta. Un pequeño fragmento de pelaje de su ropa quedó en el seguro de la puerta.

Mientras los Acólitos buscan al propietario de la piel, Moncrieff tiene otro enfoque. Un rastreo psiquinasciente le ha llevado a sospechar que los cultistas se reúnen en una parte no utilizada del Leviatán para realizar rituales. Usará el asesino de cristal para observar y seguir a los miembros de la corte en esta área. En esa operación de vigilancia verá a Mu. Se encontrará con Gustav de Tracia y tendrán una pelea importante sobre su fracaso. En cuanto Mu deja la charla, Moncrieff utilizará el asesino de cristal para su sangrienta venganza. Arrojándose desde las sombras, ella será asesinada rápidamente. Moncrieff ordenará al asesino salir del Leviatán a través de un conducto y deshacerse del cuerpo.

### GUSTAV DE TRACIA

Gustav es el campeón de Lord Lucius con una reputación desagradable. Es un hombre lánquido, delgado, de piel oscura y siempre lleva visible su espada de duelo. Tiene mucha influencia en el culto donde Mu era su discípulo (algunos pensaban que tenían una aventura). Utiliza el perfil de un noble licenciado (página 341 del libro básico de Dark Heresy) y modifica su habilidad de armas por 45. Además, añade a su perfil la habilidad Esquivar (Ag)+20, el talento Maestro de esgrima y añade a su equipo una espada de duelo (1D10 +3 A; equilibrada; primitiva) y un vocotransmisor.

### Cazando el gato salvaje

Los Acólitos pueden descubrir que la piel proviene de un gato salvaje del desierto preguntando a cualquiera, el color es muy distintivo. La piel de estos felinos del desierto es rara ya que sólo se puede obtener de un cazador con licencia. Averiguar el dueño es un trabajo de calle. Cada vez que consulten a un cortesano consulta la tabla 1-4: Indagaciones sobre el pelaje.

Sustituye cada 'X' por el nombre de un perfil generado aleatoriamente (consulta la tabla 1-3: Generador de cortesanos) y asigne un nombre arcaico o clásico aleatorio (consulta la página 36 del libro básico de Dark Heresy). La persona interrogada siempre tendrá una cuartada solida como una roca, pues ha sido vista por varios corteanos en la mañana del intento de asesinato. Permite a los Acólitos

vagabundear por el Leviatán tanto tiempo como deseen continuar su investigación y hazlos conocedores de complots o doble complots entre los cortesanos.

La "persona X" puede encontrarse fácilmente cuando Lord Lucius mantiene audiencias por las mañanas y acude como el resto de la corte a su celebración o salas cercanas. En otras ocasiones, los nobles y adeptos de facción "seria" se pueden encontrar en el trabajo, la mayoría estará dispersa por todo el Leviatán. Esta es una buena oportunidad para usar el incidente con el fantasma de hielo detallado mas adelante. Todos los 'X' estarán en la sala de audiencias y ninguno negará poseer una piel de gato salvaje, dejando a Mu como el candidato más probable Los Acólitos podrán sospechar que las pieles han sido prestadas, pero Moncrieff señalará que el sospechoso esperaba que su ataque tuviera éxito así que no tomo precauciones en ocultar su identidad.

**TABLA 1-4: INDAGACIONES SOBRE EL PELAJE**

TIRADA	INFORMACIÓN OBTENIDA
1	"No tengo ni idea, lamento no poder ayudarle. Nunca he visto ese tipo de piel."
2,3	"Prueba con Emily Mu, tiene una chaqueta exquisita con ese tipo de piel."
4,5	"Bien, no es muy común pero puedes preguntar por 'X' o Emily, Emily Mu. Le gusta llevar ese tipo de prendas."
6,7,8,9,10	"Habla con 'X', estoy seguro que tiene un abrigo con esa piel."

Los Acólitos pueden decidir registrar los aposentos de Mu. En la sección comprobando los antecedentes del capítulo 3 tienes los detalles para entrar en las habitaciones. La habitación de Mu es la típica sala de noble de estado. Tiene muebles de ricos y adornado con una iluminación tenue en tonos pastel fresco. La cama tiene un montón de pieles. Una chaqueta adornada con pieles de gato salvaje cuelga descuidadamente en una silla, una de las esposas rotas.

Una prueba Rutinaria (+20) con éxito en Buscar y otra Ordinaria (+10) en Percepción al registrar las cajas y armarios del cuarto de Mu, permitirá a los Acólitos encontrar una cartera de saurio ocultada cuidadosamente bajo una pila de ropa, que contiene distintos documentos. Son cartas de amor firmadas por Rodderick. Los Acólitos encontrarán también una pequeña pieza de alta tecnología, una especie de placa de datos mezclada con un vocotransmisor. Parece un artefacto construido de forma improvisada que puede ser herético. Presionando los botones emite un pitido pero no hace nada más. Un acólito que supere una prueba en saber común (Tecnología) descubrirá que se trata de un dispositivo de identificación.

### Los restos

La última vez que fue vista Emily fue en la audiencia de esta mañana, abandonandola con prisa. Se pueden interrogar a

tres personas para descubrir a donde se dirigía: su siervo Tomas, Lavanda Prestince y Adrian Utlander.

#### TOMAS

Tomas es un joven rubio (casi albino), alto, delgado, nervioso de ojos grises. Viste un uniforme anodino gris. Es el siervo de Emily y un psíquico latente (utiliza el perfil de un ciudadano de la página 339 del libro básico de Dark Heresy) pero añádele el talento Poder psíquico menor: Suerte. Dado que es un psíquico latente, no tiene rango psíquico.

Su siervo Tomas admitirá que recibió una nota anónima, cuyo contenido se comunicó verbalmente a Emily. Él no está involucrado en la secta, es un inocente canal de comunicación. El mensaje decía simplemente "En la sala azul, durante las audiencias de mañana, Jacintos." También les indicará un gesto, se trata del signo del culto que podría ser útil más tarde, pero Tomás piensa que es el nombre en clave del amante de Mu.

#### LAVANDER PRENTICE

Lavander es negra, alta y de ojos verdes. Viste con mayas, joyas y altas botas de cuero de color blanco. Es una doncella de hielo que tiene un cargo nominal dentro de la corte, pero principalmente es "un adorno que embellece". Utiliza el perfil de dama de hielo (consulta Apéndice I: PNJs y Antagonistas).

Lavanda Prentice escucho el mensaje. Recuerda vagamente la situación, pero como doncella de hielo recuerda la situación difusa y los Acólitos deberán tener paciencia paciencia y simpatía (efectua una prueba ordinaria (+10) de carisma o complicada (-10) en mando) para conseguir "Sala azul".

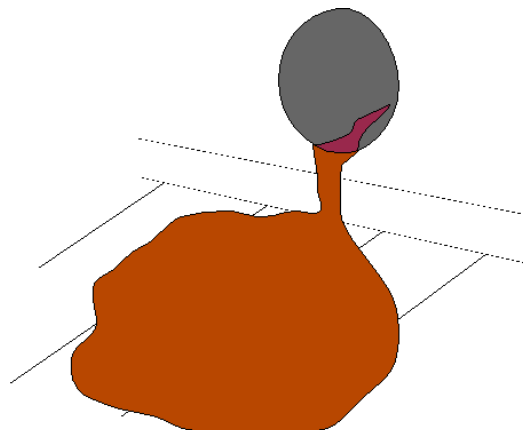
#### ADRIAN UTLANDER

Utlander no es un nativo de Escintila, viene del mundo salvaje de Strank, destinado a ser un guardaespaldas. Es grueso, de cabello castaño, ojos marrones, carácter taciturno y viste un abrigo muy grueso. Por suerte, su habilidad autística en cálculo ha encontrado un hueco en la casa Lucius como Secretarius Scudi. Utiliza el perfil de adepto (consulta Apéndice I: PNJs y Antagonistas).

Adrian Utlander recuerda haber visto a Mu abandonar rápidamente la sala de audiencias antes de iniciarse la audiencia. Distráido murmuró "Sala azul" al pasar a toda prisa.

La sala azul es un comedor para encuentros, donde los cortesanos ordenan a sus servidores preparar sus comidas. Cuando los Acólitos encuentren la sala hay un charco de sangre en el suelo. Si los Acólitos disponen de recursos pueden tomar una muestra de ADN y compararlo con una muestra que guarda el Administratum de Emily Mu. De lo contrario, pueden obtener ayuda de un Tecnografo Biologis de la corte. Lee o parafrasea lo siguiente:

*Al entrar en la sala hay un olor metálico. Delgados filamentos azul claro y amarillo de las electrovelas parpadean vivazmente. El mobiliario de la sala son es sencilla pero elegante, una larga mesa rodeada por una docena de sillas. Todo está cubierto por una fina escarcha. La luz muestra un charco de líquido rojo brillante en el lado opuesto de la habitación. El olor y color no deja duda, el líquido es sangre.*



Otra posibilidad es solitar al coronel Klikerman que inicie la búsqueda. Uno de los soldados encontrará los restos de Emily Mu en una zona privada destinada a comer, "La sala azul". El rumor se extenderá rápidamente. Lee o parafrasea lo siguiente:

*En un comedor privado, dos guardias están frenando un pequeño grupo de funcionarios de la corte de menor rango mientras el coronel Klinkerman se inclina sobre un charco rojo con una tecnografo biologis. La atmósfera fría no mantiene el sabor metálico agudo de la sangre en el aire. El tecnosacerdote coge un pequeño instrumento que suena. Su vocotransmisor crepitó las siguientes palabras humanas: "Comprobando el sagrado enciframento de esta sangre muestra una correspondencia del 98,00% correspondiente con el identificador de Administratum registrado para Mu."*

Lo único que queda de Emily Mu es una mezcla de líquidos corporales. El charco se extiende del suelo al conducto de drenaje de nivel. Acólitos astutos comprobarán (superando una tirada Ordinaria (+10) de Percepción) que la cantidad total de líquido es la que contiene el sistema de circulación humano, es como si Emily hubiese sido exprimida de toda su sangre. La sangre está fresca, pero cualquier tipo de investigación médica o cualquier otro tipo de investigación forense deben tener en cuenta el frío de la sala (las pruebas se consideraran Difíciles (-20)).

El drenaje tiene 10 cm de diámetro. Si los Acólitos interrogan a la tripulación (una tirada Ordinaria (+10) en Mando o Carisma) les indicará que conduce al sistema de escape, destinado a eliminar el aire que pasa en todo el Leviatán antes de ser expulsado al exterior. Los Acólitos emprendedores, podrían bajar desde la azotea del Leviatán hasta donde se expulsa el aire. Aquí, el conducto mide 5m de diámetro y si superan una prueba de Percepción Ordinaria (+10) verán rastros de sangre en la parte interior (con más de 3 grados de éxito, la sangre goteaba y no hay rastros de piel o huellas en las marcas de sangre). Es imposible seguir el rastro dentro del conducto del Leviatán, ya que se ramifica en conductos más pequeños. Para encontrar los restos del cuerpo

Encontrar los restos del cuerpo, pulverizado y sin gota de sangre entre los desperdicios del desierto es imposible, ya que los Silicatalidos de las colinas han digerido los huesos y la carne se ha secado y dispersado por los vientos

#### El fantasma de hielo

Cuando los Acólitos consulten con diferentes miembros de la corte, tratando de encontrar Emily Mu, o más tarde tratando de encontrar sus cómplices, notarán un detalle común entre sus historias, el espíritu de hielo. Esto ha traído cierto miedo a la corte, especialmente después del ataque a Moncrieff, y después de la macabra desaparición de Emily Mu. El fantasma de hielo es el mote, que los tripulantes han



puesto al asesino de cristal mientras Moncrieff lo usaba. Lee o parafrasea el texto siguiente:

*Iba caminando por un pasillo, cerca de la capilla de la Misericordia a las 2 de la mañana. Habíamos estado observando el desierto bajo las estrellas desde el balcón y volví antes que los demás. Bueno, para empezar, pensé que eran ellos, ya sabe, Robertus o Ariadne, siempre están de broma. Pensaba que me seguían o algo así. No es fácil de entender, solo ruidos. Golpecitos en el suelo, arañazos. Crees que es tu imaginación hasta que ves una figura que se movía contra los delgados filamentos. Lo llamé y no respondió, y luego cuando se mostró, lo vi claramente. ¡Era un esqueleto! ¡Lo juro por todo lo que es santo! Se fue caminando con la cabeza gacha, pero cuando le miré, él me miró, así que salí corriendo de allí...*

Hay una pequeña posibilidad para que los Acólitos vean al Asesino de cristal mientras se mueven por el Leviatán. Especialmente si están siguiendo a Gustav de Tracia, que es el principal sospechoso de Moncrieff. Los personajes no serán capaces de capturar al asesino, pero podrán verlo si tienen un éxito en una prueba Complicada (-10) de Percepción. No tener éxito en la tirada puede darles la impresión de ver un esqueleto, dependiendo del grado de éxito verán diferentes detalles del asesino.

### Mocrieff es informado

Si los Acólitos no creen necesario informar a Moncrieff, un elegante mayordomo vestido entregará una nota con el siguiente texto: "¿Tan pobres han sido sus avances que no tienen nada que contarme?" Desde que esta incapacitado, el inquisidor ha usado mucho al asesino de cristal. Sus ojos son azul turquesa claros. Durante su conversación con los Acólitos, evaluará a los Acólitos tratando el tema de las herramientas y "el uso de los medios disponibles para alcanzar un fin". Lee o parafrasea la siguiente parte:

*La sala no ha cambiado desde su última visita al Inquisidor. Os mira por encima arriba de su placa de datos y sus ojos azules brillan a la luz. "Informenme entonces, ¿qué han descubierto?"*

*En cuanto los Acólitos informen que el agresor de Mocrieff fue Emily Mu, Mocrieff les interrumpirá y dirá – "Entonces os sugiero que encuentreis al hereje Mu y la traigais aquí."*

*Si los Acólitos informan que han encontrado sus restos y ha sido asesinada Mocrieff gruñirá y dirá – "A alguien no le gustan los cabos sueltos. Interrogad a sus compañeros. Desentrañad sus relaciones. ¡Encuentrad sus contactos!"*

*Si los Acólitos informan que puede ser algo que es capaz de moverse por los conductos de drenaje, Mocrieff responderá indiferente – "Rastreen los conductos. Es la suposición más fácil. Encuentren esa cosa."*

*Si los Acólitos informan sobre la extraña criatura esquelética, Mocrieff interrumpirá con gesto cansado y dirá – "En todas partes del Imperio hay mentes sensibles y débiles, reincidente y escapista. Son alucinantes. Posiblemente los avistamientos sean sobre la misma cosa que mato a Mu; eso espiando la corte es sin duda una idea interesante. Una herramienta así sería útil para la inquisición, aunque nos este preocupando en este asunto que nos concierne, hay algunas cosas que hacemos que para la masa de los súbditos del emperador son anatema."*

*Si los Acólitos sugieren que Mu podría estar relacionada con Rodderick, Mocrieff les informará – "Tal vez es un peón inconsciente. Vamos a necesitar cierta evidencia sólida de conspiración para acusar al heredero. Rodderick es un siervo diligente del Imperio aunque a veces es necesario sacrificar los más justos de sus súbditos para evitar una mayor herejía. ¿No os parece?"*

*Si los Acólitos le indican que sus ojos son realmente azules ahora o sobre su extraño brillo, Mocrieff responderá enfadado – "Mis ojos no son objeto de esta investigación. Y el "brillo" no es más que un efecto secundario de los brebajes alquímicos que fluyen por mi sangre."*

## Parte III: Aro de Cristal

Los Acólitos van a necesitar encontrar a los compañeros de culto de Emily mientras Moncrieff usa el asesino de cristal para perseguir el culto. Moncrieff sabe que Mu estaba relacionada con Gustav de Tracia, pero no desea molestar o preocupar el entorno de Rodderick o Ayson.

Emily Mu era considerada “diletante”; su posición en el Administratum era Bursarius Minor de aguas y su mayor motivación era ser sobornada. La investigación va a sacar a luz una gran cantidad de nombres de la facción diletante, esto no será muy beneficioso para los Acólitos, aunque uno de los puntos más interesantes es la relación de Mu con su misterioso amante. Su siervo Tomas puede confirmar el rumor, ya que ha estado actuando como correo, lo que considera romántico. Sus instrucciones eran cada 9 horas tenía que ir a una oficina en desuso y buscar un papel escondido en un libro mayor de cuentas del Administratum, memorizar el mensaje y repetir el mensaje a Mu.

### ROBART

Robart es el guardaespaldas personal y criado de Rodderick además de un sectario (utiliza el perfil de cazarrecompensas de la página 338 del libro básico de Dark Heresy). Es un hombre anodino, de pelo cano, ojos neutros, modestos de carácter y esta bien aseado. Siempre viste uniforme negro

Encontrar la oficina es fácil, en las horas siguientes, otro agente entra en la oficina. Es Robart, criado de Rodderick. Sus instrucciones son las mismas que Tomas. Tampoco sabe que otros cultistas utilizan ese libro mayor para dejar mensajes.

### Comprobando los antecedentes

Una aproximación directa que los Acólitos pueden intentar es el registro físico de las habitaciones de los sospechosos. Todas las habitaciones de estado tienen cerraduras codificadas (para entrar en ellas hay que superar una prueba de Seguridad Difícil (-20)). El sello codificado de Klinkerman permite el acceso a todas las habitaciones a excepción de Lucius y Rodderick, que además cuentan con guardias. Los guardias en la habitación Rodderick permitirán a los Acólitos si tienen un sello codificado, solo impedirán la entrada forzada en la habitación. Las puertas de todas las habitaciones de los pasajeros del Leviatán pueden ser forzadas superando una prueba Ordinaria (+10) de Fuerza, pero se necesitan conseguir 3 niveles de éxito acumulados para derribar las puertas, que abarcan una amplitud de materiales usados, desde plastek común a las más altamente decoradas de madera con incrustaciones de metales preciosos. Algunos pasajeros han instalado pictógrafos.

### Sala de Rodderick

Una solicitud oficial para registrar la habitación de Rodderick provocará un gran revuelo. Si bien los Acólitos tratan de convencer a Klinkerman o Lucius de la necesidad, Rodderick enviará un mensaje cifrado a Ayson, para que inmediatamente limpien la habitación de pruebas. Si los personajes tienen la pieza de tecnología herética encontrada en la habitación de Mu, emitirá un pitido y en la pantalla podrán leer “Ritter”. La habitación es austera pero los pocos accesorios son finos y ricos. Hay pilas de diferentes placas de datos, un motor de cognitor y algunos rollos de pergamino. Todo el material contiene información sobre las cuentas de la corte, gastos, etc. Una placa de datos contiene el itinerario y el diezmo de las viviendas a visitar. Una prueba Difícil (-20) en Buscar con éxito revelará un compartimiento oculto, de ropas, y un pergamino con un texto condenatorio para Rodderick, pero los personajes podrían estar interesados en ver hasta qué punto se ha

extendido la herejía. El pergamino tiene una nota manuscrita rápidamente sobre un ritual que tiene lugar al mediodía siguiente. *“He puesto en marcha todas las medidas necesarias para traer a Charlotte Lisselette al altar mañana al mediodía, donde probarás su destrucción, como un paso necesario para nuestros misterios”*. La nota está firmada por ‘G’. Si los personajes superan una tirada Difícil (-20) en Saber académico (Heraldica) o Inteligencia les recordará a la letra de Ayson.

### RODDERICK RITTER

Rodderick es hombre de mediana edad, de mirada fija y le gusta vestir prendas grises con joyas costosas. Es un sectario importante que está ascendiendo rápidamente en el culto y está dispuesto a abrazar los ideales de la secta. Utiliza el perfil de un noble (consulta Apéndice I: PNJs y Antagonistas). Incluye en su equipo un vocotransmisor enlazado con una placa de datos.

El sistema de seguridad de los cultistas es muy sencillo, un vocotransmisor con una placa de datos enlazada. Se pulsa un icono y el nombre del cultista aparecerá con una serie de datos asociados. Es usado cuando el sujeto esta bajo sospecha.

Ayson tiene un anillo codificado con acceso a las habitaciones de los otros. Por tanto, limpiará la habitación de cualquier prueba que pueda inculpar a Rodderick y ordenará a los otros cultistas que maten a Gustav.

### Sala Gregory Ayson

Hay un pictógrafador oculto el interior de la habitación (encontrarlo supone una prueba Difícil (-20) en Percepción). Si no se encuentra ni se edita su contenido, Ayson sabrá que es sospechoso y enviará algunos cultistas a seguir a los personajes. Serán fáciles de detectar y combatir, pero serán persistentes hasta la hora del ritual. No hay material herético o del culto en la habitación de Ayson. Los Acólitos podrían encontrar un pedazo de papel con un diagrama de un mecanismo donde una lente enfoca la luz del sol sobre la superficie del suelo (para encontrarlo deberán superar una prueba en Saber común (Tecnología) o Conocimiento común (Imperio) Ordinaria (+10)). Escrito a mano leerán: *“Es necesaria protección ocular si la luz es más intensa de lo esperado.”*

### La pista de hielo

Esta habitación se mantiene bajo cero y está situada en el interior de la cubierta superior del Leviatán. En el techo hay una cúpula de cristal que permite patinar bajo las estrellas, aunque está siempre cerrada durante el día. Los miembros del culto han montado una lente debajo de la cúpula de modo que cuando se abren las persianas, el sol se concentra en un bloque de hielo y Charlotte Lisselette, una doncella de hielo, será incinerada. Está vestida con ropa ligera y encadenados sobre el hielo. Cuando el obturador se abra Ayson entonará una invocación para convocar y vincular al demonio.

Hay dos cultistas vigilando cada una de las puertas principales, y uno en la puerta de servicio que disparará primero y a continuación se ocultará tras la puerta.

Los dos fanáticos de la puerta principal están equipados con un vocotransmisor y han colocado unos gruesos mamparos para amortiguar los gritos y cantos de la ceremonia en la puerta. Si uno o 2 Acólitos se acercan tratarán de disuadirlos, indicándoles que se trata de una “fiesta privada”. Si van más de 2 personas, darán la alarma e impedirán físicamente el acceso. Si los Acólitos consiguieron averiguar el mensaje que Emily antes de ser asesinada por el asesino de cristal, recordará que la contraseña es “Jacintos” y podrán pasar sin provocar la alarma entre los sectarios. Los cultistas que vigilan las puertas tienen el perfil de un sectario fanático (consulta la página 342 del libro básico de Dark Heresy). El resto están

armados con simples armas ceremoniales, puñales, etc. tienen el perfil de un sectario iniciado (consulta la página 342 del libro básico de Dark Heresy).

El acceso externo (zona 3 en el mapa) no esta vigilado, pero para llegar a la plataforma de motos deslizadoras el personaje tendrá que sobrevivir bajo el abrasador horno solar con equipo de protección.

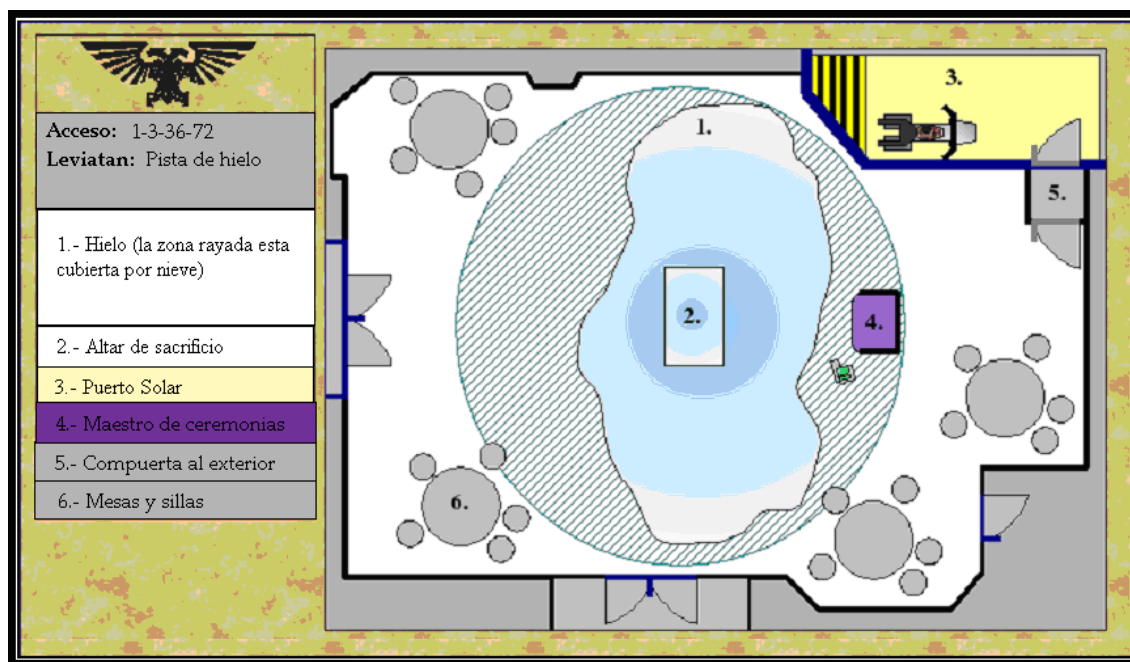
Si se dá la alarma se Ayson está dispuesto a subir las persianas y las levantará en el momento que alguien irrumpa en la sala interrumpiendo. Así que el hielo se volverá fino en el centro de la sala. Cualquier persona que se mueve por encima de una velocidad cautelosa podría caer, a menos que no supere una prueba Ordinaria (+10) de Agilidad. Los Acólitos originarios de un planeta de hielo podría saber patinar esto les permite moverse a velocidad de carrera. La nieve ha cubierto los bordes del hielo, así que incluso si los personajes ven el hielo podría caer (las áreas rayadas del mapa indican que se debe superar una prueba Ordinaria (+10) de Agilidad o el Acólito caerá.)

Si los Acólitos no han provocado la alarma, verán que Ayson o cualquiera de los cultistas están usando máscaras, los Acólitos tendrán un turno de asalto sorpresa mientras los cultistas se prepararán. Si Ayson ve a los Acólitos, no podrán contar con ese turno sorpresa.

Cuando las persianas subán por completo, la luz del sol inundará la habitación. Nadie podrá ver nada, salvo todos los cultistas que estaban preparados para ello y usan viseras. Rodderick, Ayson y dos fanáticos más tienen fotovisores que les permite ver a través de humo y vapores. La víctima comienza a gritar, un grito constante de dolor y miedo. Con la luz sobre ella perderá 2 heridas por ronda. La intensa luz del sol sobre el hielo y la víctima provocan nubes de vapor y humo. La luz brillante no permite ver a menos que se use algún tipo de protección para los ojos, como una visera. El trauma de los gritos y el olor de carne quemada y pelo, es tal que los personajes deben hacer una superar una prueba de miedo para ser capaces de actuar.

Si no interrumpen a los cultistas, Ayson continuará con el ritual, mientras que Rodderick y los fanáticos del culto se cubren y tratan de capturar a los Acólitos. Los iniciados caerán al suelo y gritarán a sus compañeros que se cubran. A menos que se acorrale o acose a un iniciado no lucharán contra los Acólitos. Sin embargo, si las cosas no pintan bien para los cultistas, Ayson saldrá a través de puerta de sellado ambiental exterior donde tiene preparada una motocicleta de caza, pero antes de irse cogerá una capa plateada.

Los acólitos disponen de 4 turnos antes de ver como la victima arde, en ese momento la victima cambiará sus gritos a un aullido gutural de exultación y la figura del altar de sacrificio se alzará, desprendiendo llamaradas antinaturales azules y amarillas que no queman su cuerpo.



### El púlpito ardiente

Si los Acólitos no están preparados, el asalto a la pista de hielo será difícil y Ayson logrará la creación parcial de un huésped demoníaco. Lee o parafrasea la siguiente:

*Vuestros ojos estan llorosos por la nube de humo y vapores, pero podeis ver a la mujer retorciéndose en el bloque de hielo en el centro de la habitación. El canto alcanza un crescendo triunfal y veis con horror como la figura sobre el bloque de hielo deja de gritar de dolor y comienza a dar gritos de alegría. Llamas de color azul y amarillo envuelven todo su cuerpo, pero ahora la ropa que lleva no se consume. La mujer se levanta por encima del bloque, en realidad esta flotando en el aire con las cadenas colgando de sus brazos y piernas. Una figura apenas visible detrás del bloque os señalo y ois con claridad "¡Mátalos!, ¡Mátalos a todos!"*

Ver una posesión demoníaca es aterrador y corruptor. (Si no se supera una prueba Difícil (-20) de Voluntad cada acólito ganará 1D5 puntos de la locura y 1D5 puntos de la corrupción.) Charlotte se dirige a atacar a los Acólitos, vaporizando cualquier cultista que se cruce en su camino.

Los personajes pueden haber pedido un pelotón de soldados al coronel Klinkerman. Están armados con rifles láser, y podrán soportar el asedio, pero no cargarán ya que creen una imprudencia temeraria hacerlo con tanto humo.

Moncrieff utilizará el asesino de cristal para observar y eventualmente intervenir. El asesino de cristal no se ve afectado por la luz ni vapores, y sus pies acabados en forma de trípode le permiten moverse con facilidad en el hielo. Matará rápidamente a todos los cultistas con movimientos hábiles atravesando sus corazones.

## Enfrentamiento con Moncrieff

Si los Acólitos no necesitan la intervención del asesino de cristal pero lo han visto acechando entre las sombras. Moncrieff está dispuesto a revelar que él es quien lo controla, les permitirá seguir al "asesino" a su habitación, aunque una vez dentro, lo ocultará entre las sobras, fuera de la vista de los Acólitos. Lee o parafrasea lo siguiente.

*La alta y osea figura empuja hábilmente la puerta de la habitación del inquisidor y entra en su interior. A medida que lo seguís, os asombráis al verle detenido a los pies de la cama, se dirige hacia vosotros y comienza a empequeñecer, perdiendo su brillo y extremidades hasta convertirse en un cilindro. A continuación os dais cuenta que el inquisidor yace en la cama, se quita un aro de su frente y abre los ojos que brillan de color azul brillante y os dice: "una herramienta útil ¿no os parece?"*

Los personajes pueden decidir qué hacer si descubren que Moncrieff es el controlador del asesino de cristal. Si revelan su radicalismo, él y el asesino de cristal desaparecerían de los registros del Palacio Tricomio. Ocultando su secreto, obtienen un aliado que podrían incluir en aventuras futuros, hasta que la corrupción se vuelve tan aguda para perderlo en el vacío.

## Conclusión

Un acólito debe ganar entre 100 y 200 PEs por interactuar con la corte, el inquisidor Moncrieff y discernir la conexión entre los sospechosos. En el punto culminante de la aventura, si los personajes detienen el ritual rápidamente, recibirán 400 PEs por ser agentes competentes de la Inquisición y detener a Ayson y Rodderick.

Si no pueden detener el ritual a tiempo, pero derrotan al huésped demoníaco deberían recibir sólo 100 PEs, pero ganarán un punto de destino. Sólo si se dan cuenta de la naturaleza del asesino de cristal y demuestran que Moncrieff es un radical merecen 400 PEs y un punto de destino.

Sin embargo, si todo sale mal, Lord Lucius será asesinado en su cama por el huésped demoníaco Charlotte, el cuerpo será quemado en fuego sobrenatural, dejando un montón de ceniza en el suelo. Rodderick será proclamado señor de Tarsus y el culto de los extremistas contará con gran apoyo. Inicialmente, las reformas de Rodderick son vistas como inteligentes y eficientes, aunque la eclesiarquía notará la caída de su congregación y el aumento de la congregación del culto. Comenzarán a salir brotes de herejía y casos de uso de tecnología oscura.

Finalmente, los extremistas de Tarsus se revelarán, sumiendo al planeta en una guerra civil que devastará como mínimo el planeta, y más planetas si se propaga.

# Apéndice I: PNJs y Antagonistas

## Coronel de la Fuerza Defensiva Planetaria Bartholomew Klinkerman (retirado)

El viejo coronel tiene una mente aguda. Es fiel y snob, pero tenaz. Si los Acólitos no hacen hincapié en su autoridad inquisitorial cortésmente rechazará las peticiones de más información, argumentando que no es asunto de su inconveniencia. Es un viejo guerrero, de ojos brillantes y penetrante mirada y siempre viste uniforme militar.

Características															
HA	HP	F		R		Ag		Int		Per		V		Em	
42	48	3	5	4	9	3	7	5	6	3	8	3	9	4	4

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

**Heridas:** 18

**Habilidades:** Código (Jerga de guerra) (Int)+10, Código (Sociedad secreta) (Int)+10, Competencia química (Int), Competencia tecnológica (Int)+10, Engañar (Em), Hablar idioma (Alto gótico) (Int), Hablar idioma (Bajo gótico) (Int), Interrogar (V), Intimidar (F)+10, Indagar (Em)+20, Leer/escribir (Int), Mando (Em)+20, Perspicacia (Per)+10, Saber académico (Burocracia) (Int)+10, Saber académico (Credo imperial) (Int)+10, Saber académico (Táctica imperialis) (Int)+20, Saber popular (Guardia imperial) (Int)+20, Saber popular (Guerra) (Int)+10

**Talentos:** Autoritario, Disciplina férrea, Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitiva), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Conmoción), Entrenamiento con pistola (Laser), Entrenamiento con pistola (PS), Nervios de acero, Resistencia a psíquica, Robusto(x2)

**Blindaje (Caparazón):** Coraza de caparazón (6 puntos de blindaje en cuerpo) / Ropa de cuero pesado (2 puntos de blindaje en brazos y piernas)

**Armas:** Espada sierra (Cuerpo a cuerpo [Primitiva]; daño 1D10+5 I; desgarradora, equilibrada)  
4 granadas de fragmentación (9 metros; 2D10 X; penalización 0; Explosión (4))  
Pistola laser con dos baterías de energía (Pistola [Laser]; 30 metros; cadencia de disparo T/-/-; daño 1D10+2 X; penalización 0; cargador de 30 disparos; acción completa para recargar)

**Equipo:** Uniforme, 37 tronos en una bolsa de cinturón. Anillo codificado con acceso a todas las habitaciones de los pasajeros, Vocotransmisor, Placa de datos

**Nivel de amenaza:** Hereticus Minima

## Inquisidor Markus Moncrieff

Inquisidor Moncrieff es un miembro bien considerado del cónclave calixiano. No está asociado a ninguna cábala, aunque los tiranistas están interesados en sus conocimientos sobre los xenos. Una gran parte de su carrera ha estado luchando contra las incursiones e infiltraciones de xenos en el sector. Nunca ha mantenido un grupo permanente de los Acólitos y prefiere trabajar solo y utilizar los recursos disponibles a través del Administratum y la armada imperial.

Características														
HA	HP	F		R		Ag		Int		Per		V		Em
47	36	3	7	4	7	4	2	3	8	4	8	5	2	5 0

**Movimiento:** - / - / - / - (no tiene piernas actualmente)

**Heridas:** 7/17

**Habilidades:** Buscar (Per), Carisma (Em), Código (Acólito) (Int)+20, Código (Inquisición) (Int)+10, Código (Jerga de guerra) (Int)+20, Código (Sociedad secreta) (Int)+20, Competencia química (Int), Esquivar (Ag)+10, Competencia tecnológica (Int)+10, Engañar (Em)+10, Escrutinio (Per)+10, Hablar idioma (Alto gótico) (Int), Hablar idioma (Bajo gótico) (Int), Interrogar (V), Intimidar (F)+10, Indagar (Em)+20, Leer/escribir (Int)+10, Lógica (Int), Mando (Em)+20, Perspicacia (Per)+10, Psinisciencia (Per), Saber académico (Burocracia) (Int)+20, Saber académico (Criptología) (Int)+20, , Saber académico (Leyendas) (Int)+20, Saber académico (Credo imperial) (Int)+10, Saber académico (Juicio) (Int)+10, Saber popular (Adeptus arbites) (Int)+10, Saber popular (Administrorum) (Int)+20, Saber popular (Imperio) (Int)+20, Saber popular (Culto a la máquina) (Int)+10, Saber popular (Guardia imperial) (Int)+10, Saber popular (Guerra) (Int)+10, Saber prohibido (Alienigenas) (Int)+20, Saber prohibido (Disformidad) (Int), Saber prohibido (Demonología) (Int), Saber prohibido (Herejía) (Int)+10, Saber prohibido (Inquisición) (Int)+10, Saber prohibido (Mutantes) (Int)+10, Saber prohibido (Ordos) (Int)+10, Saber prohibido (Sectas) (Int)+10

**Talentos:** Autoritario, Buena reputación (Inquisición), Disciplina ferrea, Devoción demencial, Entrenamiento con armas básicas (Lanzallamas), Entrenamiento con armas básicas (Laser), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Energía), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitiva), Entrenamiento con armas exóticas (Digiaguja), Entrenamiento con pistola (Laser), Entrenamiento con pistola (PS), Fe inquebrantable, Fortaleza mental, Maestro de esgrima, Paranoia, Resistencia a Psíquica +20, Robusto

**Armas:** Digiaguja (Pistola [Exótica]; 10 metros; cadencia de disparo T/-/-; daño 1D10 X; penalización 0; cargador de 3 disparos; sin recarga; precisa; toxica)

**Equipo:** Crono, Insignia inquisitorial, Microcomunicador, Placa de datos, Uniforme, 17 tronos en una bolsa de cinturón

## El asesino de cristal

El asesino de cristal esta construido con hueso espectral y puede cambiar a forma inusuales. En estado de reposo es un cilindro de 50 cm de largo y 10 cm de diámetro, color marfil y sin adornos. Cuando se despliega asume una forma del esqueleto 2 m de altura. Esta forma es de color marfil claro y está adornado con cristales incrustados de color. Camina sobre dos piernas aunque en lugar de pies tiene un pequeño trípode. No hay cabeza, pero un nódulo prominente emula la forma. Cuando recibe disparos, la forma se reorganiza, agrandando o disminuyendo para suavizar las irregularidades creadas. Sólo cuando pierde la última herida se hace añicos y "muere".

Para controlar al asesino, el operador se pone un círculo de color marfil en la cabeza, con lo cual el dispositivo se activará y se plegará sobre si mismo unos minutos después de retirar el anillo de la cabeza del operador. El control es una cuestión de voluntad pues el mecanismo funciona con los deseos del operador. El asesino envía su visión, olores y sonidos con tanto realismo como las percepciones reales del operador. El operador puede reducir su tamaño hasta ser un tubo de 10 cm de diámetro, ocultandose para luego emerger en su forma complea (requiere superar una prueba fácil (+30) de voluntad).

La conexión psíquica es peligrosa para el operador. La exposición prolongada a la máquina provoca que la psique de la máquina trate de propagarse en la mente del operador. Cada vez que la máquina es utilizada, el operador gana 1 punto de locura si no supera una prueba de voluntad. Y cada vez que ataque a alguien, no superar la prueba de voluntad supone ganar 1D10 puntos locura.

Características									
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em	
45	20	5	0	4	2	3	8	*	*

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

**Heridas:** 10

**Habilidades:** Carisma (Em) (-10 para pruebas basadas en oído), Escondarse (Ag), Movimiento silencioso (Ag)+10

**Blindaje (Cuerpo de máquina):** 3 puntos de blindaje por todo el cuerpo

**Armas:** Apéndices en forma de aguja (daño 1D10+5 I; penalización 2)

\* Utilizará la característica del operador



## Gregory Ayson – Magus del culto extremista

Ayson lleva un distintivo traje gris oscuro con una capucha que cubre su cara pálida y muestra una risa irónica. Sus ojos suelen estar entrecerrados y viste prendas pesadas y atípicas al estilo de Tarsus. Al ser interrogado, responde que su educación en las praderas de Percipre le ha hecho sensibles al frío.

Características									
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em	
25	35	3	0	3	0	3	0	4	5

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

**Heridas:** 15

**Habilidades:** Carisma (Em), Código (ocultismo) (Int), Código (Sociedad secreta) (Int), Competencia tecnológica (Int), Engañar (Em)+20, Esquivar (Ag)+10, Hablar idioma (Alto gótico) (Int), Hablar idioma (Bajo gótico) (Int), Interrogar (V), Leer/escribir (Int)+10, Lenguaje Secreto (Tzeentch) (Int)+10, Mando (Em)+10, Perspicacia (Per)+10, Saber académico (Burocracia) (Int)+10, Saber popular (Imperio) (Int)+20, Saber prohibido (Sectas) (Int)+10, Saber prohibido (Tzeentch) (Int)+10

**Talentos:** Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitiva), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Energía), Entrenamiento con pistola (Laser), Entrenamiento con pistola (PS), Factor psíquico 3, Fe inquebrantable, Fortaleza mental, Resistencia a psíquica

**Poderes psíquicos:** Antorcha, Aura de miedo, Debilitar velo, Distorsionar visión, Fogonazo, Infligir dolor

**Blindaje (Malla):** Chaleco de malla (4 puntos de blindaje en cuerpo) / Ropa de cuero pesado (2 puntos de blindaje en brazos y piernas; primitiva)

**Armas:** Espada de duelo (Cuerpo a cuerpo [Primitiva]; daño 1D10+3 I; equilibrada)  
Espada de energía (Cuerpo a cuerpo [Energía]; daño 1D10+8 I; penalizador 6; campo de energía, equilibrada)  
Pistola laser compacta con dos baterías de energía (Pistola [Laser]; 30 metros; cadencia de disparo T/-/-; daño 1D10+2 X; penalización 0; cargador de 30 disparos; acción completa para recargar; fiable)

**Equipo:** Anillo codificado (con acceso a la habitación de Rodderick), Autopluma, Crono, Placa de datos, Pictovisor, Vocotransmisor (tiene un canal privado con Rodderick)

### Charlotte Liselette (como huésped demoníaco de Lss'the'let)

Charlotte es una doncella de hielo que Ayson va a hacer huésped demoníaco del demonio Lss'the'let, una criatura demoníaca de Tzeentch. Es una dama alta y delgada, canosa y ojos de color lavanda. Su vestido es translucido con los brazos al descubierto una vez poseída, tiene el pálido más acentuado, y flota extrañamente sobre el suelo con sus pies pálidos descalzos colgando. Destellos de fuego azul y amarillo emanan a su alrededor, y los colores se cambian por su ropa. Los colores resplandecen brillantes en sus ojos y su cabello flota moviéndose alrededor de su cabeza. El huésped demoníaco tiene una inteligencia bestial y obedece la voluntad de Ayson pero fácilmente puede incinerar los cultistas o cualquiera que se interponga en el camino de su presa. Si el Acólitos interrumpen el ritual sólo se manifestará y sufrirá inestabilidad de la disformidad, un acólito que supere una prueba ordinaria (+10) en saber prohibido se dará cuenta de esto.

Características															
HA	HP	F		R		Ag		Int		Per		V		Em	
31	45	3	8	4	8	4	1	2	0	2	0	4	0	1	0

**Movimiento:** 8 / 16 / 24 / 48                      **Heridas:** 14

**Habilidades:** Perspicacia (Per), Psinisciencia (Per)

**Rasgos:** Arma natural (Dientes), Criatura del mas alla, Criatura de pesadilla, Demoníaco, Fisiología extraña, Inestabilidad de disformidad, Levitador, Miedo (3), Rapidez antrinatural, Visión en la oscuridad

**Cambios impios:** Ojos brillantes y llamaradas disformes azules y amarillas (solo es un efecto estético de posesión, no tiene ningun efecto de juego a menos que el DJ decida lo contrario)

**Fenómenos demoníacos:** ...la temperatura desciende bruscamente, el aliento se condensa en forma de vaharadas y las superficies se cubren de una fina capa de escarcha.

**Poderes psíquicos:** Puño ardiente, Rayo de fuego, Tormenta de fuego

**Armas:**    Dientes (Cuerpo a cuerpo [Primitiva]; daño 1D10+3 I; primitiva)

**Equipo:** Joyería valorada por 120 tronos, 20 tronos en un bolso de cinto, Ropa de moda y calidad

**Nivel de amenaza:** Malleus Majoris

### Adeptos de la corte

Son los miembros burocráticos de la corte que deben sus puestos a la política del Administratum en lugar a un derecho de herencia. El 10% de los adeptos son los representantes del Adeptus Mechanicus, en ese caso usa el perfil Tecnoadepto (consulta la página 344 del libro básico de Dark Heresy).

Características adepto															
HA	HP	F		R		Ag		Int		Per		V		Em	
25	35	2	5	2	5	2	5	4	5	3	5	4	5	3	5

Características adepto menor															
HA	HP	F		R		Ag		Int		Per		V		Em	
25	35	2	5	3	0	3	0	3	5	3	5	3	5	3	5

**Movimiento:** 3 / 6 / 9 / 18                      **Heridas:** 12

**Habilidades:** Carisma (Em), Código (Sociedad secreta) (Int)+10, Competencia tecnológica (Int)+10, Engañar (Em), Indagar (Em)+10, Hablar idioma (Alto gótico) (Int), Hablar idioma (Bajo gótico) (Int), Leer/escribir (Int)+10, Lógica (Int), Mando (Em)+10, Perspicacia (Per)+10, Saber académico (Burocracia) (Int)+10, Saber popular (Adeptus arbites) (Int)+10, Saber popular (Administrorum) (Int)+10, Saber popular (Credo imperial) (Int)+10, Saber popular (Eclesiarquía) (Int)+10, Saber popular (Imperio) (Int)+10

**Talentos:** Entrenamiento con pistola (PS)

**Blindaje (Primitivo):** Cuero pesado (2 puntos de blindaje en brazos, torso y piernas; primitiva)

**Armas:**    Pistola de bajo calibre (Pistola [PS]; 30 metros; cadencia de disparo T/3/-; daño 1D10+3 I; penalización 0; cargador de 9 disparos; acción completa para recargar)

**Equipo:** Anillo codificado, Autopluma, Crono, joyería por valor de 20 tronos, Placa de datos, Túnicas de adepto, 1D10 tronos en una bolsa de cinturón

**Nivel de amenaza:** Hereticus Minima

## Noble de la corte

Los nobles de la corte también pueden ser burócratas del administratum o atados por obligaciones feudales.

Características Noble															
HA	HP	F		R		Ag		Int		Per		V		Em	
25	25	3	0	2	5	3	0	4	3	3	0	4	3	3	5

Características Noble menor															
HA	HP	F		R		Ag		Int		Per		V		Em	
25	25	3	0	2	5	3	0	3	7	3	0	3	7	3	5

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

**Heridas:** 14

**Habilidades:** Carisma (Em), Código (Sociedad secreta) (Int), Competencia tecnológica (Int), Engañar (Em), Esquivar (Ag), Hablar idioma (Alto gótico) (Int), Hablar idioma (Bajo gótico) (Int), Interrogar (V)+10, Leer/escribir (Int), Mando (Em)+10, Perspicacia (Per), Saber académico (Burocracia) (Int)+10, Saber popular (Imperio) (Int)+10

**Talentos:** Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Conmoción), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Energía), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitiva), Entrenamiento con pistola (Laser), Entrenamiento con pistola (PS), Recarga rápida

**Blindaje (Malla):** Chaleco de malla (4 puntos de blindaje en cuerpo) / Ropa de cuero pesado (2 puntos de blindaje en brazos y piernas; primitiva)

**Armas:** Espada de duelo (Cuerpo a cuerpo [Primitiva]; daño 1D10+3 I; equilibrada)  
Espada de energía (Cuerpo a cuerpo [Energía]; daño 1D10+8 I; penalizador 6; campo de energía, equilibrada)  
Pistola laser compacta con dos baterías de energía (Pistola [Laser]; 30 metros; cadencia de disparo T/-/-; daño 1D10+2 X; penalización 0; cargador de 30 disparos; acción completa para recargar; fiable)

**Equipo:** Anillo codificado, Crono, joyería por valor de 120 tronos, 4D10 tronos en una bolsa de cinturón, Ropa de moda y calidad, Vocotransmisor

**Nivel de amenaza:** Hereticus Minima

## Docella de hielo

La corte de Lord Lucius tiene gente atractiva. Los Acólitos particularmente lo notarán en las doncellas de hielo. Estas mujeres no son sólo elegantes y seductoras, visten ropas y velos muy ligeros de sedas delicadas, mientras a su alrededor la gente tiembla de frío dentro de varias capas de ropa.

Los Acólitos probablemente esperan encontrarlas herejes pero la verdad es más mundana. Unos compuestos alquímicos fuertes les impide la muerte por congelación y les permite mantener la temperatura de su cuerpo apenas por encima de la congelación. Los cambios químicos del cuerpo disminuyen y confunden los procesos mentales, por lo que conversar con ellas da lugar a charlas incoherentes y vagas.

Una introducción divertida a las doncellas de hielo sería que los personajes encuentren una hermosa mujer tendida en un banco de hielo. Estará fría al tacto, a menos que el acólito le tome el pulso, es fácil confundirlas con un muerto por hipotermia. Déjales que pidan ayuda, en ese momento la doncella puede despertarse y hara quedar a los Acólitos como idiotas ante los miembros de la corte, cayendo su reputación a los ojos de la corte.

Características															
HA	HP	F		R		Ag		Int		Per		V		Em	
20	20	2	0	4	5	2	0	2	0	2	0	2	0	3	5

**Movimiento:** 2 / 4 / 6 / 12

**Heridas:** 8

**Habilidades:** Actuar (Bailar) (Em), Actuar (Cantar) (Em), Actuar (Musico) (Em), Aguante (R)+10, Carisma (Em)+20, Engañar (Em)+10, Escondese (Ag), Hablar idioma (Alto gótico) (Int), Hablar idioma (Bajo gótico) (Int), Leer/escribir (Int), Movimiento silencioso (Ag), Perspicacia (Per), Saber popular (Imperio) (Int)

**Armas:** Ataque especial desarmada (daño 1D5-3 I)

**Equipo:** Anillo codificado, joyería por valor de 120 tronos, 20 tronos en una bolsa de cinturón, Ropa de moda y calidad

**Nivel de amenaza:** Hereticus Minima



## Sirviente de la corte

Características															
HA	HP	F		R		Ag		Int		Per		V		Em	
20	20	3	0	3	0	3	0	2	0	2	0	3	0	3	0

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

**Heridas:** 10

**Habilidades:** Hablar idioma (Bajo gótico) (Int), Perspicacia (Per), Saber popular (Imperio) (Int)

**Equipo:** Indumentaria con el símbolo heráldico de su señor, 1D10 tronos en una bolsa de cinturón

**Nivel de amenaza:** Hereticus Minima

## Soldado de la Fuerza de Defensa Planetaria

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

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

**Heridas:** 10

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

**Talentos:** Desarmar, Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitiva), Entrenamiento con armas básica (PS), Entrenamiento con pistola (PS), Sometimiento

**Blindaje (Caparazón):** Armadura ligera de caparazón de Arbetes (5 puntos de blindaje en brazos, cuerpo y piernas)

**Armas:** Garrote conmocionador (Cuerpo a cuerpo [Primitiva]; daño 1D10 I; Conmocionadora)  
Rifle laser con dos baterías de energía (Rifle [Laser]; 100 metros; cadencia de disparo S/3/-; daño 1D10+3 X; penalización 0; cargador de 60 disparos; acción completa para recargar; Fiable)

**Equipo:** Uniforme, Microcomunicador, Respirador, Visor fotosensible

**Nivel de amenaza:** Hereticus Minima

## Tripulante

Características															
HA	HP	F		R		Ag		Int		Per		V		Em	
25	25	3	0	3	0	3	0	4	0	3	5	3	5	2	0

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

**Heridas:** 10

**Habilidades:** Competencia química (Int), Competencia tecnológica (Int)+20, Conducir (Vehículo terrestre), Hablar idioma (Bajo gótico) (Int), Lengua secreta (Tecnojerga) (Int)+10, Lógica (Int)+10, Perspicacia (Per)+10, Pilotar (Vehículo terrestre) (Ag), Saber académico (Burocracia) (Int), Saber popular (Tecnologías) (Int)

**Talentos:** Auxilio eléctrico, Bendecir armas, Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Conmocion), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitiva), Entrenamiento con pistola (Laser), Entrenamiento con pistola (PS), Eunuco, Meditación, Parloteo binario, Recarga de lumen, Reserva de energía

**Armas:** Garrote conmocionador (Cuerpo a cuerpo [Primitiva]; daño 1D10 I; Conmocionadora)  
Pistola laser compacta con dos baterías de energía (Pistola [Laser]; 30 metros; cadencia de disparo T/-/-; daño 1D10+2 X; penalización 0; cargador de 30 disparos; acción completa para recargar; fiable)

**Equipo:** Herramientas, Respirador, Placa de datos, Cogitador personal, Uniforme

**Nivel de amenaza:** Hereticus Minima

# Apéndice II: Criaturas del Desierto

## Cactus de espinas venenosas

El cactus es de los pocos tipos de vegetación del desierto profundo que mide alrededor de 3m de altura. La parte superior está coronada por una corteza muy dura. Las hojas se desarrollan por debajo de la corono a primera hora de la mañana para coger la condensación y la temprana luz solar. El sistema radicular se extiende 5m en la arena circundante del cactus, con tubérculos que crecen cerca de la superficie. Si se pisaa, el tubérculo explota creando una gran nube de agujas venenosas. Cada ronda el personaje deberá superar una tirada rutinaria (+30) de agilidad para ir con cuidado o tratar de descubrir los tubérculos en una tirada ordinaria (+10) de percepción. En caso contrario, un tubérculo explotará y la nube afectará automáticamente a quien no llebe respiradores. Hay una pequeña posibilidad de ser pinchado por las espinas del 10% si se lleba ropa ligera o del 25% si no se lleva nada. Los efectos son iguales a un gas alucinógeno (consulta la página 136 del libro básico de Dark Heresy).

## Gato salvaje

El gato salvaje es un pseudofelino depredador de tamaño humano del desierto que caza por la noche enterrándose en la arena durante el día. Su piel es usada para capas por su brillo amarillo dorado brillante. Durante el día, si es pisado dentro de su refugio, el gato sorprenderá automático y atacará al infortunado viajero.

Características															
HA	HP	F		R		Ag		Int		Per		V		Em	
30	-	3	0	3	0	3	0	1	5	3	8	4	0	-	-

Movimiento: 6 / 12 / 18 / 36                      Heridas: 12

Habilidades: Movimiento silencioso (Ag)+10, Nadar (F), Perspicacia (Em)+10, Rastrear (Int)+10

Talentos: Veloz

Rasgos: Arma natural (Mordisco), Bestial, Cuadrúpeda

Armas: Mordisco (daño 1D10+3 A; Primitiva)

## Silicatadilo

Un silicatalido es un pequeño gusano que vive en madrigueras en las arenas del desierto de Tarsus raspando la roca para obtener minerales raros. El gusano se usa para refinar los metales, plastek, y calcio en el esqueleto humano. Un personaje puede encontrar el rastro de un silicatadilo superando una tirada ordinaria (+10) en saber común (Bestias). Una víctima de esta criatura es probable que sienta un movimiento bajo la arena, cuando realmente ha empezado a comer las suelas de sus botas. Si no se quitase inmediatamente las botas, el silicatalido comenará a ingerir carne del pie y posteriormente huesos. Afortunadamente, el gusano se retira, después de haber devorado suficiente huesos del pie (unas 3 heridas).

## Apéndice II: Lectura del Tarot

**Origen:** Vidente grado alfa 311

**Importancia:** Grado alfa 121

**Historial:**

Suportado nivel de conexión remota para Acólitos...

Soportado nivel de conexión Administratum...

+++Inicio:

El vidente ##### detecto una brecha menor en el interfaz del epíreo de la colmena Tarsuss, Siguiendo los informes ##### de lecturas horoscópicas ##### determinan un punto en un foco de intervención.

Menor probabilidad de intervención en la política de la colmena Tarsus.

¿Muerto? Asesinato del regente de la colmena.

Aconsejar el despliegue de un equipo de Acólitos para apoyar la investigación sobre la presencia de posibles amenazas ##### indica xeno influencia.

+++ Fin



PLACA DE DATOS DEL IMPERIO Modelo: 75.RT.EI.41K