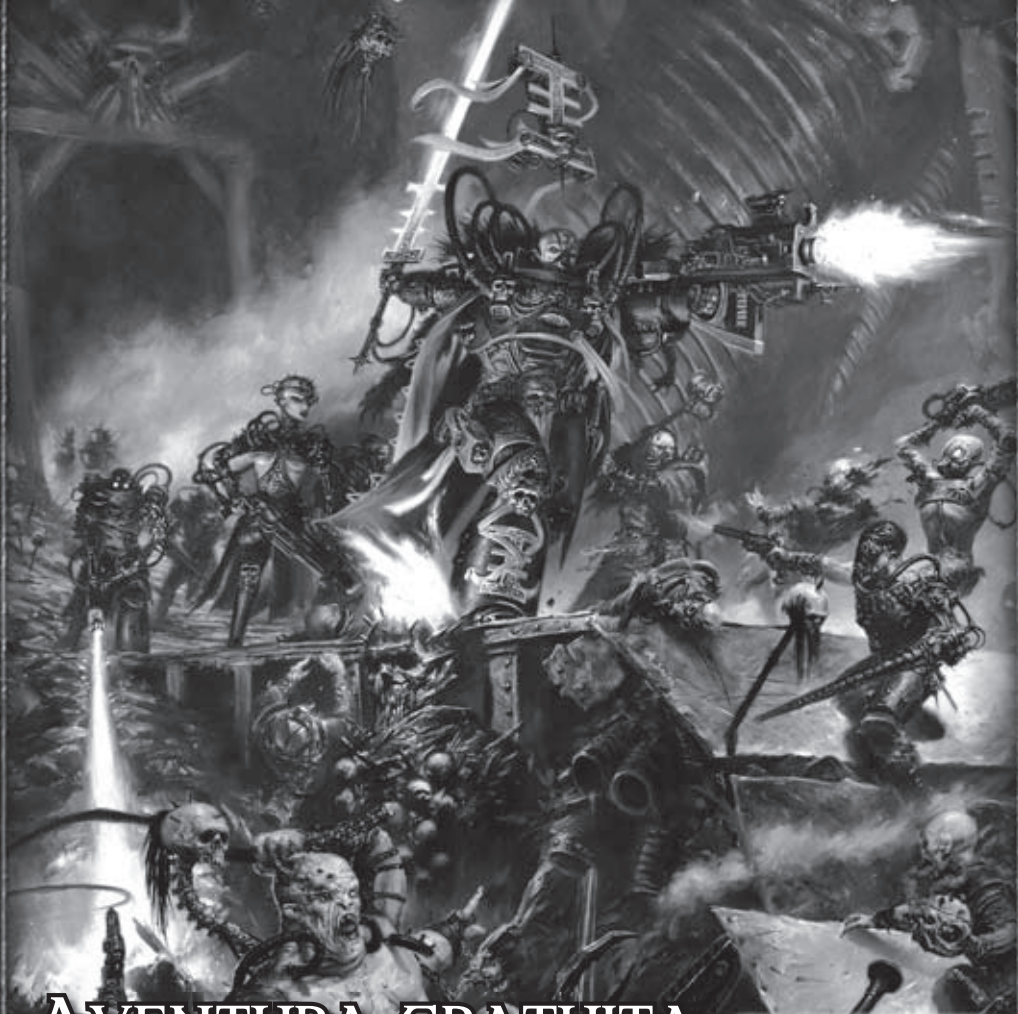


DARK HERESY™

A SANGRE Y FUEGO



**AVENTURA GRATUITA
DE DEMOSTRACIÓN**

WARHAMMER
40,000™
EL JUEGO DE ROL

WARHAMMERTM
40.000
EL JUEGO DE ROL

DARK HERESYTM

¡Por fin! ¡El juego de rol de Warhammer 40.000!



Pronto llegará la hora de sumergirse en el brutal mundo del 41º milenio, gracias a Warhammer 40.000: El Juego de Rol. Este grueso volumen, ilustrado a todo color, te proporcionará todas las reglas y ambientación necesarias para meterte en la piel de un Inquisidor Imperial, y extirpar a los traidores, los herejes y los mutantes del glorioso reino estelar del Emperador... o sucumbir ante la tentación.

Y recuerda: la inocencia no prueba nada.



A SANGRE Y FUEGO

*“No temáis a la muerte, pues el
Dios Emperador vela por vosotros.”*

Muy pronto, el juego de rol **DARK HERESY** verá la luz entre una andanada de disparos de bólter y las hogueras de fuego purificador en las que arden los impuros. Por primera vez, los mundos del tumultuoso 41º milenio estarán disponibles en un juego de interpretación de papel y lápiz en el que podréis empuñar vuestra espada de energía y ceñiros la correa de vuestro bólter para erradicar a los herejes, quemar a los mutantes con la muerte líquida que brota de vuestros lanzallamas y luchar contra los alienígenas que tratan de contaminar los planetas humanos con sus perniciosas intenciones y su inmundicia natural. Hay tanto que matar en este futuro siniestro y despiadado que no existe motivo alguno para demorarse: con este adelanto especial podréis ver un atisbo de las tinieblas que se ciernen sobre vosotros y dispondréis de una oportunidad para contribuir a la defensa del vasto Imperio contra sus muchos y muy variados enemigos. Así que empuñad vuestras pistolas láser, preparad vuestras espadas sierra y musitad una plegaria rápida al Dios Emperador, pues en el universo del 41º milenio tan sólo hay guerra...

Escrito por: Rob Schwalb

Ilustración de portada: Adrian Smith

Ilustraciones del interior: John Blanche, David Gallagher,
Mark Gibbons, Karl Kopinski,
Stefan Kopinski y Adrian Smith

Diseño y maquetación: Mark Raynor

Gestor de licencias: Owen Rees

Gestor de licencias y derechos adquiridos: Erik Mogensen

Director del dpto. legal y de licencias: Andy Jones

Traducción: Juanma Coronil

Maquetación y diseño adicional: Edge Studio

Edición: Jose M. Rey

Agradecimientos:

A Dave Allen, Owen Barnes, Kate Flack, Marc Gascoigne, Mal Green, Nick Kyme,
Mike Mason, Karen Miksza, Lindsey Priestley y Zoe Wedderburn

Copyright © Games Workshop Limited 2008. Games Workshop, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 Role Play, Dark Heresy, the foregoing marks' respective logos, Rogue Trader, Dark Heresy and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer 40,000 universe and the Dark Heresy game setting are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2008, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners.

edge®

EL UNIVERSO DEL 41º MILENIO



Durante 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 resucenan las carcajadas de unos dioses crueles e insaciables.



POR DÓNDE EMPEZAR

DARK HERESY es un juego de rol: la acción y la aventura transcurren en la imaginación de quienes participan en él. Para jugar a este juego, uno de vosotros debe desempeñar el papel de Director de Juego (DJ), y el resto (preferiblemente otras cuatro personas) serán los jugadores. Si te toca a ti ejercer de DJ, sigue leyendo este documento: tu parte es la mejor. Por otro lado, si vas a interpretar a uno de los personajes jugadores (PJ), deberás dejar de leer cuando llegues a la sección Trasfondo de la aventura, pues de lo contrario podrías arruinarte tú mismo la partida. Para jugar *A Sangre y Fuego*, necesitaréis copias de las hojas de personaje y de la página de referencia de habilidades y talentos que hay al final de este suplemento (se permite la fotocopia de estas hojas para su uso en las partidas). También vais a necesitar al menos dos dados de diez caras (cada uno de un color distinto), lápices y papel.

FUNDAMENTOS BÁSICOS

Antes de empezar con la aventura en sí, sería conveniente familiarizarse con los conceptos básicos del juego para saber cómo resolver las distintas situaciones durante la partida. Cabe señalar que las reglas que se incluyen en esta versión de demostración son versiones simplificadas de las que contiene el juego completo, optimizadas para intentar a vivir más aventuras en los numerosos mundos que pueblan el universo de DARK HERESY.

LOS DADOS

Como en muchos otros juegos, en DARK HERESY se utilizan dados. Estos dados se tiran siempre que necesites determinar si un personaje tiene éxito o fracasa en una acción concreta. Si un personaje intenta escalar una superficie vertical, saltar sobre un abismo o disparar un bólder contra un orko, tendrá que hacer una tirada de dados para comprobar si lo consigue con éxito. La mayoría de las veces no es necesaria tirada alguna, especialmente cuando el tiempo no supone ningún problema o el fracaso no conlleva consecuencias desastrosas; pero en las situaciones más dramáticas, en las que el éxito lo es todo, tendrás que sacar los dados y frotar tu pata de conejo de la suerte.

En este juego se utilizan exclusivamente dados de diez caras. Cada jugador debería tener al menos dos de ellos, pero es mejor tener tres. Es aconsejable que cada uno de estos dados sea de un color distinto, porque

muchas veces tendrás que diferenciar entre ellos. Si no tenéis suficientes dados o no todos son de colores distintos, basta con tirarlos de uno en uno cuando haga falta diferenciarlos.

El uso más habitual de los dados es la tirada de percentil. Esta es una forma especial de tirada que genera un resultado de entre 01 y 100. Para ello, se toma uno de los dados como indicador de "decenas" y otro como indicador de "unidades". A continuación, se tiran los dos a la vez: el dado de las decenas arrojará un resultado de 00, 10, 20, 30, etc., mientras que en el de las unidades se obtendrán valores de 0, 1, 2, 3 y así sucesivamente. Combinando los resultados de ambos dados se determina el resultado total de la tirada. Si se obtiene un resultado de "00", significa que se ha sacado un 100 (lo cual no es nada bueno). A la hora de hacer una de estas tiradas, es preferible sacar cuanto menos mejor.

EJEMPLO

El DJ pide a Owen que haga una tirada. Owen tiene un dado azul y otro rojo; decide que el dado azul señalará las decenas, y el rojo las unidades. Tira ambos dados y saca un 3 en el dado azul y un 9 en el dado rojo. Tras combinar ambas puntuaciones, comprueba que el resultado de su tirada es 39.

En DARK HERESY los dados también se utilizan para otros menesteres, como calcular el daño de las armas o resolver ciertas situaciones específicas en las que una tirada con éxito pueda tener un resultado variable. Siempre que se requiera, deberás tirar un dado de diez caras y añadir al resultado cualquier "modificador" indicado para hallar el total definitivo de esta tirada. A diferencia de las tiradas de percentil, aquí es conveniente sacar el máximo resultado posible. Este tipo de tirada suele abreviarse como 1d10, siendo el primer valor de la abreviatura (el 1 en este caso) la cantidad de dados a tirar; la "d" es de "dados", y el último número (el 10 en este ejemplo) el tipo de dado a tirar. Este tipo de tirada presenta algunas variantes, como 1d5 (que consiste en tirar un dado de diez caras y dividir el resultado por la mitad, redondeando hacia arriba) o 1d100 (que se realiza del mismo modo que una tirada de percentil). Por último, si la abreviatura va seguida de un sumando (por ejemplo, 1d10+2), significa que hay que tirar un dado de diez caras y añadir dicho valor al resultado obtenido. Así, en el caso de 1d10+2, si el dado de diez caras arroja un resultado de 4, el total obtenido en la tirada sería de 6 (4+2). ¿A que es fácil?

CARACTERÍSTICAS

Todos los personajes poseen nueve características, que son las siguientes: Habilidad de armas (HA), Habilidad de proyectiles (HP), Fuerza (F), Resistencia (R), Agilidad (Ag), Inteligencia (Int), Percepción (Per), Voluntad (V) y Empatía (Em). Las características proporcionan información sobre el personaje, ofreciendo una idea de sus capacidades, su personalidad, su ingenio e incluso su aspecto físico (en un sentido amplio y general, por supuesto). ¿Recuerdas que al hablar de las tiradas de percentil dijimos que era preferible sacar resultados bajos? Pues la razón es muy sencilla: siempre que necesites realizar una tirada de percentil, tendrás que comparar el resultado de la misma con el valor de la característica más aplicable a la situación. Pongamos por caso que intentas eliminar a un mutante de un disparo: harías una tirada de Habilidad de proyectiles. Del mismo modo, si quisieras rodar a un lado para evitar ser aplastado por una columna que se haya desplomado sobre ti, tendrías que hacer una tirada de Agilidad. ¿Ves la lógica? Como el objetivo es sacar un resultado inferior al valor asociado a la característica en cuestión, cuanto mayores sean éstas, mucho mejor.

EJEMPLO

Kate intenta derribar una puerta. La Fuerza es la característica más apropiada en este caso, por lo que hace una tirada de percentil y compara el resultado con su valor de Fuerza. Si consigue un resultado igual o inferior a su característica, habrá tenido éxito. En caso contrario, no logrará echar abajo la puerta.

BONIFICACIONES POR CARACTERÍSTICA

A excepción de la Habilidad de armas y la Habilidad de proyectiles, todas las demás características poseen una bonificación asociada. Dicha bonificación equivale a la cifra de las decenas de la característica. En los perfiles de características de cada personaje, las decenas están sombreadas para facilitar la referencia a estas bonificaciones.

HABILIDADES

Las habilidades son muy similares a las características, pero permiten realizar acciones especiales más concretas durante las partidas. Toda habilidad está asociada a una característica, de modo que siempre que quieras utilizarla bastará con que realices una tirada de percentil usando dicha característica. Por

ejemplo, la habilidad Perspicacia está vinculada a la característica Percepción, por lo que siempre que necesites usarla deberás efectuar una tirada de percentil de Percepción.

TIRADAS DE HABILIDADES ENFRENTADAS

A veces te verás en la tesitura de tener que medir tu habilidad contra la de un adversario: para ello deberás recurrir a una tirada de habilidades enfrentadas. Esto se resuelve haciendo que cada adversario realice una tirada normal de habilidad; el que la consiga habrá tenido éxito sobre su rival. Si ambos adversarios superan la tirada de habilidad, ganará el que tenga mayor bonificación por característica. En caso de que persista el empate, los dos tendrán que repetir sus respectivas tiradas hasta que alguno de ellos se declare ganador.

EJEMPLO

John intenta deslizarse en silencio tras un centinela. Para ello hace una tirada de habilidad de Movimiento silencioso, compara el resultado con su característica de Agilidad y comprueba que ha tenido éxito. El DJ efectúa una tirada de Percepción para el centinela, y también la consigue. Tras comparar sus respectivas bonificaciones por característica (3 en el caso de John, 2 en el caso del centinela), el DJ dictamina que John ha conseguido pasar sin que el centinela detecte su presencia.

TALENTOS

Los talentos proporcionan ligeras ventajas que reflejan un entrenamiento especial, incrementando así las opciones de un personaje en la partida para el uso de habilidades y otros efectos. Los talentos también conceden acceso a distintas mecánicas de juego especiales, como poderes psíquicos, mejoras de tecnosacerdote y demás. La mayoría de los talentos incluidos en esta aventura contienen descripciones sobre su uso.



TRASFONDO DE LA AVENTURA

Si tienes pensado jugar a esta aventura, **deja de leer** y pasa directamente a los personajes que hay en la página 28. **Si lees el resto de este suplemento echarás a perder toda la diversión de la aventura!**

Hace muchos años, la Inquisición descubrió y erradicó una siniestra secta del Caos en Sepheris Secundus, un mundo minero helado del sector Calixis. Compuesta principalmente por siervos desposeídos y sin apenas derechos (obreros miserables que se dejan la piel trabajando bajo la ponzoñosa atmósfera de las extensas minas del planeta), la secta ofrecía una vía de escape al opresivo trabajo y prometió libertar a los esclavos de las imposibles exigencias del diezmo del Dios Emperador. Y en efecto lograron escapar, pues cuando las noticias sobre la existencia de este insidioso grupo llegaron a oídos de la Inquisición, su respuesta fue sumaria, brutal y definitiva. Los sectarios fueron desmascarados, abatidos o quemados hasta el último hombre, y sus textos blasfemos fueron destruidos en el fuego purificador. A ojos de la Inquisición el trabajo estaba terminado, pues los elementos subversivos habían sido eliminados; en consecuencia, los protectores del Imperio desviaron su parsimoniosa atención hacia otros rumores de ruines fechorías.

Pero como era de esperar, no todos los libros y escritos fueron destruidos. Tras la purificación de la secta, unos pocos siervos curiosos rebuscaron en los túneles calcinados en busca de objetos de valor y encontraron un tomo inmenso en el que se describían muchos de los rituales y ceremonias asociadas con la extinta secta. Las sinuosas y retorcidas palabras de aquellas páginas perturbaron sus mentes, y estuvieron a punto de deshacerse del blasfemo volumen. Pero eran gente desesperada, y desde hacía mucho tiempo habían tenido que soportar el brutal entorno y la penosa existencia que conllevaba ejercer la minería en aquel planeta. Los más ilusos llegaron a la conclusión de que el mejor modo de huir a su destino pasaba por incurrir en la cólera del Imperio para que sus agentes purgasen el mundo y pusieran fin a sus lamentables vidas. Lógicamente, sus detractores los tacharon de locos, pues si tan infelices eran siempre podían recurrir al suicidio; pero el grupo de individuos descarriados no pensaba en sí mismo, sino en sus hermanos y hermanas, en sus hijos y en los hijos de sus hijos. Y fue así como emprendieron su demencial tarea, fundaron la Hermandad de la Malicia y se

propusieron causar suficientes problemas para que las fuerzas del Imperio acudieran al planeta y lo purgaran completamente.

Pero aquellos saboteadores y alborotadores no contaron con la importancia de Sepheris Secundus para el sector Calixis. Aquel mundo era demasiado valioso para destruirlo, y para el Imperio era mucho más provechoso eliminar a esta “secta” antes que aniquilar todo el planeta. Así, cuando la Hermandad de la Malicia destruyó una planta de procesamiento cercana a la Escombrera



(un trecho de túneles especialmente peligroso), el Imperio respondió como suele hacer cuando se enfrenta a una población indisciplinada: envió un destacamento de la Guardia Imperial para eliminar a quienes los gobernadores planetarios calificasen de rebeldes. Como era de esperar, la Guardia Imperial acabó enseguida con los mineros y los siervos, y una vez purgada la superficie del planeta, varias compañías se adentraron en los túneles. Tras dos días de encarnizados enfrentamientos, la sublevación fue sofocada.

Los hombres de la Guardia Imperial persiguieron con ahínco a los sectarios, pero no estaban preparados para lo que iban a encontrar en las profundidades de las minas. En aquellos ciclópeos túneles acechaban todo tipo de criaturas retorcidas y horripilantes, había extraños símbolos grabados en las paredes, y encontraron evidencias del Caos por doquier. Ni siquiera la Hermandad de la Malicia se había percatado de aquello, y en su afán por escapar de los disparos de láser se arrojaron sin saberlo sobre los tentáculos de espantos innumrables que les aguardaban en la oscuridad. Mutantes y otros horrores del Caos brotaron de las entrañas de la tierra y se abrieron camino a través de los túneles para destruir a los humanos que merodeaban por las galerías de los niveles superiores. Al ser consciente de su inminente destrucción, el comisario retiró a sus tropas y selló todos los accesos a la Escombrera, encerrando al otro lado de las compuertas de metal a sus propios hombres, a los sectarios supervivientes y a toda suerte de criaturas aterradoras. Se llegó a la conclusión de que la Inquisición aún no había terminado del todo su tarea en aquel planeta. Hasta que pudieran enviarse más efectivos, se dictaminó que la mina Gorgónida (los túneles que conectan con la Escombrera) debía permanecer sellada, clausurada e inoperativa.

Esto supone un terrible contratiempo, pues no sólo significa que el Caos se ha hecho fuerte en este importante planeta, sino que ha puesto en peligro la economía del sector Calixis: Spheris Secundus es el principal exportador de minerales esenciales, combustible y otros productos químicos de gran importancia. Como resultado, aumenta la presión para resolver este problema y la Inquisición trata de organizar un grupo de veteranos experimentados que se encargue de la infestación; pero hasta que sus principales agentes estén disponibles, tendrán que apañarse con los primeros que pillen. Y aquí es donde entran los PJ.



SINOPSIS DE LA AVENTURA

A *Sangre y Fuego* es una aventura sencilla dividida en tres partes, cada una de las cuales ilustra uno de los principales elementos que se pueden encontrar en DARK HERESY.

- **Primera parte:** Los acólitos llegan al campamento de la Guardia Imperial, al que se ha retirado tras combatir a la Hermandad de la Malicia. Los personajes tendrán varias oportunidades para averiguar un poco más sobre la Hermandad, los recientes acontecimientos y lo que pueden esperar encontrarse en el interior de la mina. Esta sección termina cuando se reúnen con el comisario, a quien tendrán que solicitar permiso para entrar en la mina Gorgónida y de quien recibirán el mapa de la Escombrera.
- **Segunda parte:** Provistos de la información que hayan podido sonsacar a los guardias imperiales, los PJ ya estarán listos para entrar en la mina. Deberán sortear diversos obstáculos como saltos, escaladas, peligros naturales y un rápido tiroteo.
- **Tercera parte:** El escenario final de la aventura comienza cuando los acólitos entran en la Escombrera. En ellos deberán abrirse camino por la fuerza de las armas a través de la corrupción para descubrir el verdadero origen del peligro, y tal vez incluso demuestren su valía a ojos de su inquisidor si consiguen destruir la fuente de toda la corrupción.

PRIMERA PARTE: LA MINA GORGÓNIDA

La aventura empieza cuando los PJ atraviesan la atmósfera planetaria y aterrizan en la superficie de Sepheris Secundus, un próspero mundo que exporta las menas y minerales brutos extraídos de sus abundantes minas. Un transporte ligero conduce a los PJ hasta el emplazamiento de un antiguo campo de batalla situado junto a la entrada de la mina Gorgónida, donde deberán averiguar todo lo que puedan sobre los rumores que circulan sobre el lugar y buscar cualquier indicio de corrupción en la zona. Esta sección es bastante lineal, y sirve para introducir a los personajes en la misión, conocer a los lugareños y revelar parte de la historia del lugar. La escena se centra en la interacción con los personajes no jugadores (PNJ) y permite que los jugadores utilicen sus habilidades para desvelar los siniestros secretos de la zona.

LA LLEGADA

Para introducir a los personajes en la aventura, lee en voz alta el texto siguiente:

El tono de voz de vuestro maestro indicaba claramente que no os considera los candidatos ideales para esta misión. De hecho, pareció dudar mientras os informaba de la situación en Sepheris Secundus. La reciente sublevación protagonizada por sus habitantes hubo de ser suprimida por la fuerza, de modo que se envió un pelotón de la Guardia Imperial para neutralizar el núcleo de la rebelión y silenciar a las masas. Una vez pasado lo peor, los guardias aseguraron la zona, para lo cual tuvieron que explorar la mina Gorgónida, escenario de los más duros enfrentamientos entre guardias y rebeldes. Los informes son un tanto imprecisos, pues varias escuadras de guardias imperiales se perdieron en la oscuridad de la mina, pero basta con decir que el comisario se vio obligado a sellar la mina y declarar toda la región bajo cuarentena. En circunstancias más ordinarias la Inquisición habría estudiado este asunto a su debido tiempo, pero el daño causado a la economía del planeta (y, por extensión, a la de todo el sector) sería demasiado grave

si no se resolviera el problema. Y por ello os han enviado a vosotros. Es una encomienda bastante inquietante, puesto que no sois más que reclutas inexpertos destinados a la instrucción en Scintilla, pero erais los acólitos más inmediatamente disponibles y apenas supuso una molestia desviar el rumbo de vuestra nave y dirigirla hacia este gélido e inhóspito planeta.

Llegado este momento, deja que los personajes se presenten. Se da por hecho que los PJ han pasado varias semanas juntos, de modo que ya estarán familiarizados con sus respectivas costumbres, nombres y demás detalles que deseen compartir con sus compañeros. Cuando hayan terminado, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Tras desembarcar del transporte ligero, observáis cómo rugen sus motores y lo vuelven a elevar hacia el crucero que orbita alrededor de este maltrecho planeta. Cuando ha empuñado tanto que lo perdéis de vista, echáis un vistazo a vuestro alrededor. Os encontráis en un campamento de la Guardia Imperial, atestado de decenas de hombres y mujeres de aspecto alicaído, algunos ensangrentados y vendados, todos ellos ataviados con los uniformes grises del 97º Batallón. El campamento consiste en un mar de tiendas de lona dispuestas alrededor de cráteres humeantes, rejillas de ventilación de vapor que emiten bocanadas de apuestos gases violetas y los vestigios del reciente conflicto. Un chirriante bipode patrulla el perímetro, esquivando hábilmente los restos destrozados de antiguos edificios, vehículos calcinados y cadáveres aún sin enterrar. En el centro del campamento se alza un bloque de viviendas de color rojo óxido en cuyo exterior se ha colgado el símbolo del águila del Imperio. Más allá se extiende una cadena de montañas de poca altitud coronadas por una capa de hielo y las extensas instalaciones industriales. Chimeneas que escupen llamas, contenedores de almacenamiento, grandes cubas burbujeantes que rezuman vapores tóxicos y otras construcciones se combinan para conferir a las estructuras el aspecto de inmensos insectos de metal que se arrastran por entre los picos de la escarpada cordillera.

Cuando hayas leído el texto introductorio, pregunta a los jugadores qué quieren hacer. Tienen varias opciones, tal y como se describe en las siguientes secciones. Esta parte de la aventura está pensada para que los jugadores se metan en la piel de sus personajes e interpreten sus personalidades y actitudes. Deberían tener la oportunidad de hablar con los guardias imperiales, descubrir el campo de prisioneros en el que se custodia a unos pocos sectarios en espera de ser ejecutados, y finalmente llegar a reunirse con el comisario.

EXPLORAR EL CAMPAMENTO

Cuando los personajes hayan tenido ocasión de hacerse a su entorno, se darán cuenta de que la mayoría de los guardias imperiales les están mirando. Éste es un buen momento para pedir una tirada de Escrutinio a todos los personajes y comprobar si son capaces de discernir el estado de ánimo de los soldados. Cada jugador debe hacer una tirada y comparar el resultado con el valor de su característica de Percepción. Dado que Cimbria es la única que posee la habilidad de Escrutinio, todos los demás personajes deberán utilizar la mitad de sus valores de Percepción. Sin embargo, como se trata de algo relativamente sencillo, puedes conceder una bonificación de +20 a la característica de Percepción de cada personaje para esta tirada.

EJEMPLO

Por ejemplo, Cimbria tiene Percepción 30 (50 con la bonificación), de modo que debe sacar 50 o menos en la tirada de percentil para conseguirla. Mir, por otro lado, sólo tiene Percepción 28; además, no posee la habilidad Escrutinio, por lo que en circunstancias normales tendría que sacar 14 o menos en la tirada de percentil para tener éxito. Sin embargo, al ser una tarea sencilla recibe una bonificación de +20, por lo que ahora necesita sacar 34 o menos en la tirada para tener éxito ($14 + 20 = 34$).

A partir de aquí, los jugadores podrán ir recabando información de una de dos formas posibles. En primer lugar, pueden efectuar **tiradas de Indagar** para enterarse de rumores generales; o bien pueden hablar con un guardia imperial concreto. A continuación se ofrecen detalles sobre ambos procedimientos.

LOS GUARDIAS IMPERIALES

El primer personaje con el que se toparán los acólitos será el joven guardia imperial Edwin Jurtz. Cuando vio aterrizar al transporte ligero supo inmediatamente que a bordo viajaba la ayuda que necesitaban, por lo que abandonó a toda prisa su puesto de vigilancia junto al sello para recibir a quienes él considera sus salvadores. Los PJ le verán correr hacia ellos, y una vez que les haya alcanzado se detendrá bruscamente y se inclinará hacia delante con las manos en las rodillas, en un esfuerzo denodado por recuperar el aliento. Tras una pausa, levantará la mirada y les sonreirá. Es un muchacho joven (acaba de cumplir los dieciocho). Su brillante cabello pelirrojo asoma por debajo de su casco; tiene la piel pálida y llena de pecas, y unos rasgos juveniles. *"¡Caballeros... eh... señoras... bienvenidos a la mina Gorgónida! Han venido para ayudarnos, ¿verdad?... Lo supe en cuanto les vi..."*. Dicho esto, hace otra pausa para respirar. *"Les dije a todos que vendría alguien. Bueno, ¿cuál de ustedes es el inquisidor? ¿Quieren hablar con el comisario?"*

En este momento, y antes de que los PJ tengan oportunidad de responder, oirán una voz ronca que dice: *"¡Jurtz! ¿Otra vez ha vuelto a abandonar su puesto?"*. El que habla es un hombre feo y rechoncho de mandíbula cuadrada, con la cabeza afeitada y un tatuaje color azul oscuro en el cráneo. Viste el mismo uniforme gris que los demás guardias imperiales, pero los galones de su manga indican que es un oficial de rango. Encajada en el muñón donde debería estar su brazo derecho hay ahora una larga barra metálica provista de una inquietante diversidad de accesorios. Jurtz balbucea, se pone colorado hasta las orejas y se mira los pies mientras dice: *"No, sargento Raynard. Ahora mismo me vuelvo, señor."*

El sargento Raynard taladra al joven guardia imperial con la mirada y luego se gira hacia los acólitos. Uno de sus ojos es azul como el hielo, frío y de intensa mirada fija. El otro es un burdo postizo hecho de madera y desviado permanentemente hacia la izquierda. *"Pues vaya tirando. A paso ligero. En cuanto a ustedes... menudo batajo de inútiles. ¿Quién se supone que son? Está claro que ninguno es el inquisidor que había solicitado. ¿Y bien? ¡Hablen de una vez, no pienso permitir que armen ningún revuelo en mi campamento!"*

Llegado este punto, deja que los jugadores respondan como quieran. Raynard sabe muy bien quiénes son, y en el fondo le preocupa que no vaya a recibir más ayuda que la de los personajes. Escuchará sin inmutarse todo lo que le digan y aguardará a que terminen. Deja que los jugadores hablen todo el tiempo que quieran. Cuando hayan terminado, empiecen a divagar o parezcan

confundidos, el sargento les mirará fijamente durante algunos instantes más y luego hablará de nuevo: *"Ya veo. Entonces el inquisidor no piensa venir"*. Esto no es una pregunta. *"Supongo que debería informar al comisario de su presencia... caballeros."* Una vez dicho esto se dispone a marcharse, pero justo al darse la vuelta su tosco brazo cibernético empieza a sacudirse mientras los accesorios giran, chasquean y cortan el aire, produciendo un terrible estrépito. Raynard profiere una maldición, recorre la barra de metal con la mano, musita una plegaria y pulsa un botón. El artefacto se detiene de inmediato. A continuación, emprende el camino hacia el bloque de viviendas. Mientras le ven marcharse, los acólitos alcanzan a oír risas nerviosas procedentes de una tienda de lona cercana.

Los acólitos tienen un par de opciones. Una **tirada de Perspicacia** (usando la Percepción, o la mitad de la Percepción si el personaje no posee esta habilidad) les permitirá percatarse de que el recluta Jurtz les observa desde varios metros de distancia con los ojos muy abiertos. Así que los PJ pueden optar por seguir al sargento, hablar con Jurtz o averiguar quién se está riendo y por qué.



EL RECLUTA JURTZ

Jurtz está un poco resentido tras haberse enterado de que ninguno de los PJ es inquisidor, y su esperanza de que erradicaran la infestación de la mina se ha visto arruinada. Acaba de decidir que regresará a su puesto, de modo que si los personajes desean hablar con él tendrán que darse prisa. Él tampoco está muy interesado en charlar, así que para soltarle la lengua los personajes tendrán que superar una **tirada de Carisma** (a la mitad de la Empatía quien carezca de esta habilidad). Si consiguen esta tirada volverán a ganarse su simpatía y responderá a cualquiera de las siguientes preguntas de la forma indicada.

¿Qué ha pasado aquí?

Bueno, hubo una revuelta en las minas, así que nos llamaron para que sometiéramos a los rebeldes. El comisario nos ordenó que peinásemos la mina en busca de más rebeldes. Y entonces fue cuando esas cosas pescaron a mi colega Hastus. Le cogieron y se lo llevaron a rastras mientras aún gritaba. Y luego el sargento tocó a retirada, y desde entonces hemos estado aquí atrapados. Oigan, si van a bajar a la mina, ¿podrían echar un ojo por si ven a Hastus? Tiene novia en Scintilla, y seguro que está deseando que vuelva con ella.

¿Qué eran esas cosas?

No tengo ni idea de lo que eran. Lo único que vi fueron siluetas, formas extrañas, cosas raras, tentáculos, ojos y cosas aún peores. Probablemente fueran alienígenas. Algunos de los muchachos creen que hay algo más allí abajo. No lo sé.

¿Qué problema hay con el sargento Raynard?

Es un tipo duro, pero tiene buena intención. Lo único que quiere es sacar a sus hombres de esta roca.

¿Qué puedes decirnos sobre el comisario?

No mucho, creo. Es un hombre reservado, no muy amigable. Es frío como el hielo.

Tras responder a éstas u otras preguntas similares, echará un vistazo a su cronómetro y dirá: *"Tengo que irme. Si acaso piensan ir allí abajo, les deseo suerte."*

EL SARGENTO RAYNARD

El sargento Raynard ha visto mucha acción. Perdió el brazo y el ojo izquierdos durante un enfrentamiento con robagenes en los confines del sistema hará una docena de años. Su prótesis le da numerosos problemas, principalmente porque el sanitario había caído en combate y el tecnosacerdote que le atendió era bastante descuidado. No obstante se niega a reemplazarla, pues le sirve como recordatorio del odio que siente hacia los seguidores del Ommissiah y los tiránidos por igual.

Después de conocer a los PJ, se dirigirá hacia la oficina del comisario para informarle de su presencia. No le agrada precisamente la situación, ya que creía que la Inquisición enviaría algo más que un par de acólitos novatos para encargarse del asunto. A Raynard le gustaría volver a probar suerte contra los mutantes, pero el comisario no está dispuesto a permitirlo, por lo que se siente francamente disgustado por tener que quedarse en el campamento. Y se le nota.

Los personajes que deseen hablar con Raynard lo tendrán bastante crudo. Para conseguir conversar con él deberán superar una **tirada de Intimidar** con la que demuestren que son más duros que él. Y como no se trata de ningún mequetrefe, todo intento de conseguirlo sufrirá una penalización de -10 a la característica. Dado que ninguno de los personajes posee la habilidad Intimidar, tendrán que obtener un resultado igual o inferior a la mitad de su característica de Fuerza menos 10. No obstante, si superan esta tirada, Raynard se detendrá y accederá a hablar con ellos.

Tras estas palabras, Raynard se dirige hacia el cuartel general caminando con vehemencia. Si los acólitos deciden ir tras él, pasa a la sección titulada **El comisario**.

¿Que qué es lo que pasa? Pues es bien sencillo: que el gobernador planetario no es capaz de controlar a la población. Nosotros somos la artillería pesada: venimos y aplastamos la sublevación. Misión cumplida, ¿no? Pues resulta que no. El comisario me ordenó que cogiese a unos cuantos pelotones y registrase la mina. Creía que la secta había establecido una base en ella. Así que entramos en ella, bajamos en el ascensor y exploramos el maldito lugar. Y entonces fue cuando se nos echaron encima esos mutantes. Estaban por todas partes. Perdí a una docena de hombres excelentes, mucho mejores que ustedes, por la pinta que tienen... Escuchen: ahí abajo hay algo que no debería existir. Ustedes están un poco verdes para este tipo de trabajo. Deberían subirse a su bonita nave y salir de aquí cuanto antes.

EL HOMBRE QUE HA VISTO DEMASIADO

Las risas que oyeron los PJ procedían del cabo Schmendt, un guardia imperial trastornado que ha visto más de lo que debería. Tras el encuentro en la mina, perdió el juicio y corrió hacia el exterior sin dejar de gritar. Una vez en la superficie, los sanitarios le administraron cataplasmas sedantes y lo confinaron en su tienda. Si algún personaje asoma la cabeza al interior, verá a un joven de mirada enloquecida y grasientos cabellos castaños, inmovilizado con una camisa de fuerza y sujeto a un poste clavado en el suelo. Si algún personaje consigue una **tirada de Percepción** (con una bonificación de +20 a la característica), podrá ver el nombre del sujeto en una chaqueta arrugada que hay tirada en el suelo.

Consiguir hablar con el cabo Schmendt es toda una proeza. Profiere constantes risitas, deteniéndose únicamente para murmurar cosas como "tentáculos", "¡los ojos!", "el ojo de mi mente se abre, y todo lo que veo es sangre", y cosas así. Está completamente loco. Exagera sus disparates todo lo que puedas hasta que los personajes se cansen y decidan continuar sus pesquisas en otra parte.

PROSEGUIR LA INVESTIGACIÓN

Cuando los personajes hayan tenido la oportunidad de hablar con algunos de los soldados del campamento, tal vez quieran tratar de recabar algo más de información. Para formular preguntas generales, uno o más personajes deberán superar una **tirada de Indagar**. Cimbria es la única que posee esta habilidad, de modo que para utilizarla con éxito deberá obtener un resultado igual o inferior a su Empatía en una tirada de percentil (es decir, 33 o menos). Los demás personajes tendrán que sacar un resultado igual o inferior a la mitad de sus respectivos valores de Empatía. Quienes consigan esta tirada podrán averiguar algo más de lo que está sucediendo. Además, por cada 10 puntos de diferencia entre el resultado de su tirada y el valor de su característica habrán obtenido información adicional. **Consulta la Tabla 1-1: Indagaciones en el campamento** para ver qué tipo de información pueden recabar los personajes.



TABLA 1-1: INDAGACIONES EN EL CAMPAMENTO

TIRADA	INFORMACIÓN OBTENIDA
Fallo	Lo siento, amigo (o señorita), tendrá que hablar con el comisario. Él le dirá todo lo que necesite saber.
Éxito	Sí, lo pasamos bastante mal hace algunos días. Había toda clase de bichos peligrosos en esa mina. Vayan a ver al comisario, él los pondrá al día.
Éxito por 10	¡Fue horrible, amigo! ¡Las cosas que vi! No creo que pueda volver a conciliar el sueño. Se cargaron a Horgen... le arrancaron la cara de cuajo. Gracias al Emperador que han venido ustedes a poner orden.
Éxito por 20	Sí, nos fue bastante mal, pero no mucho peor que en cualquier otro agujero infestado de mutantes. Si piensan bajar ahí abajo, será mejor que tengan a punto las pistolas láser.
Éxito por 30	La mayoría de los soldados les dirán que esas... criaturas... eran sectarios, pero no es verdad... no podían serlo. Aquellos horrores los masacraron a ellos igual que a nosotros. No sé qué eran, pero alguien debe detenerlos.

LOS PRISIONEROS

En algún momento de la visita de los personajes al campamento pasarán junto a un recinto de gran tamaño rodeado por una verja metálica. La verja tiene unos tres metros de altura y está coronada por alambre de espino, del que cuelgan jirones de tela mecidos por el viento. El suelo está cubierto de manchas de sangre. En el interior de la verja hay retenidos una docena de hombres y mujeres con expresión desesperada. Todos visten ropas de color gris claro ennegrecidas por el polvo y la suciedad. Sus mugrientos rostros observan fijamente a los acólitos cuando pasan junto al recinto. Unos guardias ataviados con negras armaduras antifragsión patrullan el perímetro, vigilando tras cascos equipados con fotovisores. Van armados con rifles automáticos.

Si alguno de los PJ se aproxima a la verja, uno de los prisioneros avanzará hacia él. Sus ojos se abren de par en par, y habla entre susurros y miradas furtivas hacia los guardias. *"Por favor, ayúdeme... ¡Yo... yo no he hecho nada!"*. En ese momento, uno de los guardias le vocifera una advertencia al prisionero para que se aleje de la verja, y el desgraciado obedece sin dejar de implorar piedad con la mirada al personaje.

Los guardias no se mostrarán cooperativos si se les pregunta por los prisioneros, limitándose a decir: *"Son rebeldes a la espera de un juicio y posterior ejecución"*. Discutir con los guardias no servirá de nada: se limitan a obedecer las órdenes que les han dado.

EL COMISARIO

Poco después de la llegada de los personajes, conocerán al comisario. Si siguieron al sargento hasta el cuartel general, los acólitos encontrarán al oficial allí; de lo contrario, será el ordenanza del comisario quien les encuentre a ellos. Si éste es el caso, los acólitos serán abordados por un hombre bajito y rechoncho con un espeso bigote, la cabeza afeitada y un tatuaje del águila imperial en el cuello; va ataviado con un chaleco antifragsión y armado con una pistola láser guardada en una funda al cinto. El ordenanza se saca un puro muy masticado de la boca e "invita" a los personajes a reunirse con el comisario de inmediato.

Independientemente de cómo lleguen, la escena se desarrollará del mismo modo. El cuartel general ha sido instalado en un bloque habitable, una estructura prefabricada depositada sobre la superficie del planeta. Construido con aleaciones metálicas y pintado con un práctico color rojo, el bloque ha sido marcado con el número del Batallón y decorado con el águila imperial. Una única escotilla de acceso situada en la parte frontal de la estructura franquea el paso al interior. Una vez dentro, los personajes verán que el lugar tiene una decoración espartana, y tan sólo cuenta con un escritorio para el ordenanza y otro para el comisario.

Nihilius, el comisario, tiene casi cuarenta años, un cabello negro como el carbón, ojos del mismo color y un rostro huraño. Viste un uniforme negro decorado con los galones propios de su rango y algunas medallas de condecoración. Su gorra de comisario descansa sobre una percha situada tras su escritorio, encima de su largo abrigo de cuero

negro. El comisario invita a los personajes a tomar asiento y luego hace otro tanto, cruzando los dedos al tiempo que los examina detenidamente. Cuando se decide a hablar, lee en voz alta o parafrasea el siguiente texto:

—Bien, supongo que han sido enviados por la Inquisición, ¿no es así? Me dijeron que pronto acudirían en nuestra ayuda, pero he de admitir que nunca dejo de sorprenderme al ver el tipo de agentes de que disponen. Estoy seguro de que están ustedes sumamente cualificados para la tarea que nos ocupa, así que vayamos al grano y terminemos con esto cuanto antes, ¿de acuerdo?

Como puede que ya sepan, este planeta es esencial para los intereses comerciales del sector, y todo lo que ponga en peligro a este mundo supone una amenaza para la comunidad galáctica. Por eso, cuando las actividades de los renegados de este planeta provocaron la destrucción de instalaciones valiosísimas y, en opinión de ciertos individuos, irremplazables, se juzgó necesaria una exhibición de fuerza y la erradicación de todos los insurgentes de la mina Gorgónida y sus inmediaciones —al decir esto, describe un amplio gesto a su alrededor con el brazo.

—Como era de esperar, encargarnos de un puñado de rebeldes fue tarea fácil; esos granujas carecían de agallas, liderazgo y entrega a su causa. En cuestión de horas ya habíamos asegurado el lugar, capturado a algunos prisioneros y preparado nuestro regreso. Pero en una de mis inspecciones del terreno reparé en algo curioso. Uno de los rebeldes llevaba consigo un fajo de documentos. Los examiné por encima y me parecieron bastante extraños, seguramente copias de originales, pero el caso es que en ellos se describían actos inenarrables. Era evidente que aquellos rebeldes no eran más que soldados de infantería de una fuerza mucho peor.

—Conozco bien mi deber, así que envié a una docena de mis hombres a la mina. Muchos de nuestros enemigos habían huido de una muerte segura ante nuestra superior potencia de fuego y se habían resguardado en las galerías de la mina. Todo fue tal y como me temía. Los guardias imperiales descendieron a las entrañas del lugar, y regresaron al cabo de tres cuartos de hora con numerosas bajas y la moral por los suelos. Me informaron de la presencia de mutantes deformes, demonios y seres aún peores, por lo que decidí cerrar la mina y aguardar la llegada de refuerzos y ayuda capacitada.

—Está claro que el inquisidor no comparte mi preocupación... sin ánimo de ofender. Es sólo que esperaba un grupo más... numeroso para encargarse de esta situación. Pero en fin, ¿quién

soy yo para cuestionar los métodos del Ordo, no? Eso decía. Aquí tienen un mapa. Si siguen las indicaciones, les llevará a través de los niveles superiores de la mina Gorgónida. Mis hombres no encontraron nada de interés en ellos, pero cuando entraron en la zona conocida como la Escombrera —dice señalando un lugar en el mapa— fue cuando todo empezó a ir mal.

—He de advertirles de que se requiere mucho tiempo y esfuerzo para levantar el sello. Huelga decir que les dejaremos salir cuando terminen, pero tardaremos un buen rato, así que procuren no venir con prisas. Supongo que irán armados, ¿no? La verdad es que no parecen llevar encima gran cosa. Es una lástima. Vayan a ver a nuestro furriel, él se encargará de equiparles convenientemente. Reúnanse conmigo en el sello dentro de una hora; pueden verlo desde la puerta. Hay una media hora de caminata hasta él, así que más vale que no se entretengan.

El comisario responderá a toda pregunta que le formulen los personajes, aunque lo cierto es que les ha proporcionado un informe muy detallado de la situación. Si alguno de los acólitos le pregunta por qué no envía a sus propias tropas a los túneles, el comisario le clavará una mirada severa y responderá: *“Las sectas son su problema, no el nuestro. Nosotros hemos hecho nuestro trabajo, ahora les toca a ustedes hacer el suyo”*. Cualquier otra pregunta será recibida con respuestas lacónicas, rápidas y limitadas a la información contenida en la sección **Trasfondo de la aventura**. Pero si alguno de los acólitos consigue una **tirada de Carisma**, el comisario les revelará que, en su opinión, los rebeldes formaban parte de una organización mayor conocida como la Hermandad de la Malicia. No ofrecerá voluntariamente esta información (está bastante enojado por la situación y no siente demasiado apego por los inquisidores), pero si se le presiona admitirá creer que la Hermandad podría estar asociada a otras actividades sectarias mucho más antiguas (tal y como se describe en la sección **Trasfondo de la aventura**).

EL FURRIEL

Los personajes tardarán 2d10 minutos en encontrar el furriel, a no ser que consigan una **tirada de Indagar** con una bonificación de +10 a la característica, en cuyo caso el tiempo se reduce a la mitad. El furriel supervisa la distribución de suministros a los guardias imperiales. Además de uniformes, provisiones y otros artículos generales, también es el responsable de las armas, los blindajes y la munición. Por desgracia, el furriel anda escaso de suministros de guerra y no está autorizado a

distribuirlos sin la aprobación del comisario (que ya va de camino al sello). Pese a todo el furriel, un veterano de mediana edad al que le falta gran parte de la nariz, proporcionará a los personajes 15 metros de cuerda resistente, cuatro linternas eléctricas, raciones de campaña para tres días y cantimploras llenas de agua para todos. También le pasará a Xanthia cuatro granadas de fragmentación a escondidas (ver recuadro anexo).

GRANADAS DE FRAGMENTACIÓN

Cuando una de estas granadas estalla, rocía trozos de metralla incandescente en un radio de 3 metros alrededor del punto de explosión. Todas las criaturas situadas dentro del radio de la explosión sufren un daño de $1d10+3$. El alcance máximo de una granada de fragmentación arrojada es igual al triple de la Bonificación por Fuerza del personaje (en metros). Para arrojar una granada con éxito es preciso superar una **tirada de Habilidad de proyectiles**.

Cuando los personajes estén convenientemente equipados, podrán dirigirse directamente al sello o explorar un poco más el campamento. Si quieren investigar un poco más, consulta las secciones anteriores y permíteles que averigüen lo que les quede por saber. Recuerda que deben reunirse con el comisario una hora después de su conversación, así que deberán moverse con rapidez.

EL SELLO

Se tardan exactamente treinta minutos en cubrir la distancia que separa al campamento del pie de las montañas en las que se encuentra el gran sello que bloquea el paso a la mina Gorgónida. Durante la caminata, los acólitos irán encontrando más señales de lucha, tierra removida, edificios desmoronados y los restos de maquinarias apenas reconocibles. Hace bastante frío en el planeta, y el viento sopla a su paso cortante como una cuchilla. Al final del trayecto, los personajes verán algunos grupos de mineros sentados alrededor de fogatas hechas con estiércol, madera rapiñada e incluso plástico, que llenan el aire de vapores venenosos. Todos los mineros tienen una expresión melancólica, y presentan una asombrosa cantidad de defectos y deformidades además de numerosas heridas.

A diferencia de los prisioneros que se custodian en el campamento de la Guardia Imperial, estos desgraciados son simples espectadores, habitantes del



asentamiento que tuvieron la mala fortuna de estar en el lugar equivocado en el peor de los momentos. Reaccionarán aterrorizados ante la presencia de los PJ, y todo intento por entablar conversación con estas pobres almas hará que huyan a toda velocidad, se desmayen o se caguen de miedo. Aun cuando los personajes consigan hacer que hablen, se limitarán a divagar y asentir a todo lo que digan los acólitos, incluso aunque se les haga una pregunta directa: *“¿Sí, muy buena pregunta, señor!”*.

El sello mide treinta metros de diámetro y está fijado mediante gruesas abrazaderas que lo sujetan a la piedra por todos sus lados. En el centro del sello hay grabado un relieve del águila imperial, cuyos ojos parecen mirar fijamente a los acólitos como si estuviera juzgándolos. Un sistema de andamios situado a la derecha del sello conduce a un pequeño puesto desde el cual un guarda puede bloquear o desbloquear las abrazaderas accionando un interruptor. Pero esto no basta para abrir el sello: tan sólo lo desbloquea. Para poder entrar en la mina se requieren los esfuerzos de veinte enormes monstruos peludos nativos del planeta, controlados por guardias. Estos monstruos van atados al sello mediante sogas, y los guardias los azuzan para que tiren de él y lo abran. Gracias a la fuerza combinada de estas bestias, el sello se va abriendo poco a poco, muy, pero que muy despacio. El proceso de apertura y clausura del sello tarda alrededor de una hora (menos si las bestias de carga ya tienen colocados sus arneses).

Cuando los PJ lleguen al lugar, lee en voz alta o parafrasea el texto siguiente:

El comisario aguarda ante el sello, tocado con su gran gorra negra y ataviado con una gabardina del mismo color. Pese a la disparidad entre el oficial imperial y el sello, el inmenso tamaño de éste último no empequeñece en absoluto a Nibilius. Veis al joven Jurtz operando la plataforma que hay junto al sello. Otros cuatro guardias imperiales veteranos armados con rifles láser montan guardia mientras unas bestias descomunales, cubiertas de un pelaje marrón y provistas de cuatro largas trompas, son situadas en posición con unos arneses ceñidos a sus grandes corpachones. Una vez acoplados los arneses, el comisario hace una señal a sus hombres, que se vuelven hacia el sello y preparan sus rifles. A continuación, el comisario dirige un gesto hacia Jurtz para que accione el interruptor. Las abrazaderas se sueltan con un gran estruendo, y los encargados de las bestias las azuzan para que tiren del sello. Conforme se va separando de la pared, centímetro a centímetro, por entre sus bordes escapa un nauseabundo gas amarillento procedente del interior de la mina y que apesta a carne podrida. Instantes después, la fuga de gas cesa. El comisario se mantiene alerta con una tétrica sonrisa dibujada en su rostro y la mano cerca del bólter que cuelga de su cinto. Tras casi treinta minutos de esfuerzos, las bestias logran abrir el sello lo bastante como para que podáis entrar. El comisario se vuelve hacia vosotros y os indica por señas que entréis, ofreciéndolos un último saludo: "Que el Dios Emperador vele por ustedes".

SEGUNDA PARTE: EN LA OSCURIDAD

En esta sección, los acólitos entran en la mina Gorgónida y siguen el mapa que les entregó el comisario para llegar hasta las entrañas de la tierra y explorar la peligrosa zona conocida como la Escombrera. La mina Gorgónida es increíblemente extensa, y sin un mapa o un conocimiento exhaustivo del trazado de sus galerías, cualquiera se perdería para siempre en sus profundidades. En lugar de proporcionar un mapa físico, en esta aventura se da por hecho que los acólitos utilizan correctamente el mapa. Sin embargo, su viaje no estará exento de peligros, y los personajes tendrán que emplear todo su ingenio y sus talentos físicos para superar una serie de obstáculos potencialmente mortíferos.

OBSTÁCULOS

Aunque los PJ no tienen más que limitarse a seguir las indicaciones del mapa para llegar a la Escombrera, la reciente actividad geotérmica ha propiciado la aparición de ciertos problemas que no aparecen contemplados en él. Desde que los túneles fueran sellados, los temblores provocados por el creciente poder de la Piedra de Antítesis (ver página 25) han causado graves daños en las galerías más próximas a la Escombrera. Para alcanzar su destino, los acólitos tendrán que superar varios desafíos físicos.

UN DESCENSO PELIGROSO

En algún momento de su travesía, el corredor terminará bruscamente y el suelo ha desaparecido para dejar paso a una abismal oscuridad. Cualquier



personaje equipado con una linterna eléctrica podrá proyectar algo de luz en la negrura y ver que el corredor continúa unos tres metros por debajo de donde se encuentran. Un temblor de tierra hizo que parte de los túneles se desplomaran a una bolsa de aire situada a varios kilómetros por debajo de ellos. Para alcanzar el otro corredor hay que descender escalando por las paredes, en las que hay numerosos asideros a los que aferrarse (de no ser así, los personajes tendrían que realizar **tiradas de Trepár**, habilidad que ninguno de ellos posee), por lo que cada acólito tendrá que hacer una tirada de percentil y obtener un resultado igual o inferior a su Fuerza para alcanzar el pasaje inferior. Si quieres aumentar sus posibilidades de éxito, concédeles una bonificación de +20 a la característica. Todo aquél que consiga esta tirada llegará sin problemas al otro corredor. Si alguno la falla, no logrará avanzar en este asalto. Si la falla por una diferencia de 30 puntos o más resbalará y se precipitará al oscuro vacío, perdiéndose para siempre (consulta la sección **Cómo evitar la muerte**, en la página 16). Por otro lado, si los jugadores se acuerdan de que llevan cuerdas recias, podrán atarse los unos a los otros para sujetar a cualquiera que

pudiera resbalar. Sin embargo, si esto llega a suceder, todos los personajes sujetos al personaje que haya caído deberán superar una **tirada de Fuerza** para no soltarse. Si fallan esta última tirada, también ellos se caerán.

ECHAR UNA MANO

Los personajes más fuertes pueden ayudar a los más débiles a descender por la pared. El personaje más fuerte puede efectuar una **tirada de Fuerza** independiente; si la consigue, proporcionará una bonificación adicional de +10 a su aliado. Luego podrá realizar otra **tirada de Fuerza** para continuar su propio descenso.

UN PAVOROSO ABISMO

Poco después del angustioso descenso por la pared, los personajes se topan con un amplio agujero en el suelo del túnel. Un fuerte temblor de tierra hizo que se abriera una fisura en el suelo, separando el terreno y creando un foso demasiado ancho para sortearlo caminando. Para llegar al otro lado del foso, los personajes tendrán que atravesarlo de un salto.

ADORNA LOS TÚNELES

No hay motivo alguno para perder más tiempo del necesario describiendo cada paso que den los PJ en su camino hacia la Escombrera, pero siempre viene bien ambientar un poco la partida mientras los personajes se abren camino a través de la penumbra de la mina. A continuación se describen algunas localizaciones de ejemplo que te pueden servir para ofrecer escenas poco usuales a los acólitos. Utiliza algunos, ninguno o todos ellos, pero asegúrate de describirlos de forma ominosa para crear un poco de tensión.

NEXO

Los acólitos entran en una gran cámara cuyo techo se eleva a casi treinta metros por encima de sus cabezas. Del suelo nacen inmensas columnas de tres metros de diámetro y cinco metros de separación, que se pierden en las alturas para sustentar el techo de la sala. El suelo de la cámara está cubierto por un entramado de numerosas vías férreas entrelazadas en direcciones aparentemente aleatorias; cada una de ellas puede conducir de nuevo al nexo o a ninguna parte en concreto.

SUBSECCIÓN CINCO

Esta galería es un poco más ancha que las demás, y sobre el dintel de una puerta de acero hay un cartel que dice "Subsección Cinco". Hay una ventana de cristal a la altura de los ojos, pero la ensangrentada huella de una mano enturbia la vista del interior e impide ver más allá. La puerta está firmemente cerrada y resiste todo intento por abrirla. Si los PJ utilizan una granada para volar la puerta, se desprenderá de sus goznes revelando un verdadero osario en su interior. Una docena de cadáveres yacen desperdigados por el suelo: son cuerpos de mineros, pero cada uno de ellos exhibe una peculiar mutación (un ojo adicional, una mano adicional que surge del abdomen, cosas así).

VÍAS ROTAS

Otro túnel se cruza con el corredor principal. Una vía férrea recorre este túnel, pero en la parte en que atraviesa el corredor principal los rieles están retorcidos y doblados, como si alguna criatura monstruosa los hubiese arrancado y separado.

TÚNEL INUNDADO

El corredor descende en una pronunciada pendiente hasta desembocar en una charca de agua estancada en cuya superficie flota una reluciente mancha de aceite. Los personajes pueden vadearlo sin problemas, pero mientras lo hacen algo pasa rozando sus piernas. Al cabo de algunos metros el corredor vuelve a ascender hasta que emerge del caldo tóxico.

La mejor forma de conseguirlo es cogiendo carrerilla. Los personajes deberían retroceder unos cuatro metros y empezar a correr desde ahí. Una vez que lleguen al agujero, deberán realizar una **tirada de Fuerza**. Si la consiguen, lograrán llegar al otro lado del foso; pero si la fallan caerán a su interior. El fondo se encuentra a seis metros de profundidad, pero las paredes son muy escarpadas, por lo que resulta especialmente difícil salir del foso trepando (cada **tirada de Fuerza** superada usando sólo la mitad de la característica permite ascender tres metros). Si alguien le echa una cuerda desde arriba, un personaje que haya caído en el foso puede escalar por ella del modo descrito en la sección **Un descenso peligroso**. Todo personaje que caiga al foso sufre 1d10+5 puntos de daño. El personaje accidentado deberá anotar este daño en su hoja de personaje o en una hoja de papel en blanco. Si el daño supera las Heridas del personaje por 4 o más, caerá inconsciente y no podrá ser reanimado hasta el día siguiente. Si el daño supera sus Heridas por 5 o más, el personaje se romperá el cuello al caer y morirá.

CÓMO EVITAR LA MUERTE

Los personajes pueden morir de muy diversas formas en las partidas de Dark Heresy. Un sistema para evitar una muerte casi segura consiste en el uso de los puntos de Destino. Normalmente, un jugador puede gastar 1 punto de Destino para poder repetir una tirada; al final de cada día de juego, todos los puntos de Destino gastados se recuperan. Sin embargo, en situaciones extremas (como una caída fatal en la sección **Un abismo pavoroso**), un personaje puede gastar 1 punto de Destino permanente para evitar la muerte. Si se da este caso, el destino interviene y salva la vida del personaje; en el caso de la caída, por ejemplo, el personaje podría haberse agarrado en el último momento a un saliente de la pared del foso, o tal vez tuviera suerte y aterrizase con sólo unos cortes y arañazos. Parte de tu labor como DJ consiste en decidir cómo ha logrado el personaje escapar a la muerte de un modo adecuado y emocionante.



TERCERA PARTE: LA ESCOMBRERA

Finalmente, los personajes llegan a la Escombrera. Consulta el mapa de la Escombrera para más detalles. Los personajes pueden ir a donde les plazca y explorar las diversas habitaciones y galerías en el orden que deseen. Cada uno de los números que aparecen en el mapa corresponde a una de las descripciones numeradas que se ofrecen en las páginas siguientes. Dado que estos túneles están infestados de horribles mutantes, esta es la oportunidad que han estado esperando los personajes para disparar a algunos herejes. El orden en que los personajes afrontarán estos encuentros depende del camino que decidan emprender, por lo que las reglas básicas de combate se resumen aquí para facilitar la referencia. Si los acólitos se ven enfrascados en un combate, basta con consultar la siguiente sección.

RESUMEN DEL COMBATE

La emoción del combate, las estruendosas detonaciones de los disparos de bólder, el despliegue pirotécnico de las armas láser y el sangriento intercambio de golpes en cuerpo a cuerpo son elementos centrales de DARK HERESY. Aunque la mayor parte de las partidas se pasa investigando conspiraciones y explorando entornos terroríficos, muchas sesiones de juego incluyen uno o varios conflictos brutales que sirven para poner a prueba la entereza de todo PJ. Para garantizar que éste sea uno de los momentos más emocionantes de una partida, el combate ha sido diseñado de tal modo que resulte divertido, vertiginoso y casi siempre sangriento. Como aquí no hay suficiente espacio para cubrir todas las reglas de combate (fuego automático, acobardamiento, afianzamiento, daños críticos y demás), esta sección sólo contiene las reglas más básicas para que os hagáis una idea de cómo se resuelve un combate.

Cada combate se divide en asaltos. Durante un asalto, cada combatiente dispone de un turno para actuar, en el que puede hacer cosas como huir, disparar contra un mutante o acuchillar a un odioso alienígena con su espada. Cuando todos han actuado, comienza un nuevo asalto.

QUIÉN VA PRIMERO

Al principio del combate, todos los participantes tiran 1d10 y añaden al resultado su Bonificación por Agilidad. El combatiente que haya obtenido el total más alto actúa en primer lugar, seguido del que consiguiera la segunda puntuación más alta, y así sucesivamente hasta que todos hayan actuado. Esto se denomina tirada de iniciativa.

EL TURNO

Como ya se ha mencionado, cada personaje dispone de un turno para actuar en cada asalto. Durante su turno, un personaje puede hacer dos cosas: atacar y moverse. Aunque es posible llevar a cabo otras acciones, siempre se consideran ataque, movimiento o ambas.

UN NUEVO ASALTO

Cuando todos han actuado, el personaje que comenzara el asalto anterior dispone de un nuevo turno. El combate continúa en el mismo orden de juego hasta que toca a su fin (normalmente cuando uno de los dos bandos ha sido eliminado por sus rivales).

REACCIONES

Además de los ataques y movimientos que puede realizar un personaje durante su turno, todos los personajes pueden reaccionar ante una amenaza, incluso aunque no sea su turno. Cada personaje dispone de una reacción por asalto. A efectos de esta aventura, una reacción debe emplearse para evitar un ataque, por ejemplo efectuando una **tirada de Esquivar** (si el personaje en cuestión posee dicha habilidad; en caso contrario deberá realizar una **tirada de Agilidad** con la mitad de su característica). Hablaremos de esto más adelante.

ATAQUES

Siempre que un personaje quiera atacar a un adversario, podrá recurrir a un ataque cuerpo a cuerpo (con una espada, cuchillo o hacha, por ejemplo) o a un ataque a distancia (con una pistola láser, ballesta, bólder o similares). Para efectuar un ataque cuerpo a cuerpo, el personaje debe estar adyacente a su adversario y hacer una **tirada de Habilidad de armas**. Si lo que quiere es realizar un ataque a distancia, primero deberá tener a su objetivo dentro del alcance de su arma (indicado en su descripción) y trazar una línea de tiro despejada (no la tendría si, por ejemplo, el objetivo estuviera tapado por otro personaje o situado tras una puerta). A continuación, el atacante hace una **tirada de Habilidad de proyectiles**. Al ser una tirada de percentil, el atacante conseguirá impactar a su objetivo si el resultado de la tirada es igual o inferior al de la característica utilizada. Si el resultado obtenido es mayor, habrá errado el golpe (o el disparo).

MOVIMIENTO

El movimiento se clasifica en cuatro tipos: parcial, completo, carga y carrera. El movimiento parcial equivale a un desplazamiento corto que no te impide combatir en un mismo asalto. El completo permite al personaje desplazarse una distancia igual a su capacidad normal de movimiento. Una carga consiste en lanzarse contra un adversario, lo cual proporciona una bonificación de +10 a la **tirada de Habilidad de armas** efectuada al terminar la carga. La carrera, como su nombre indica, supone correr a toda velocidad, ofreciendo un blanco más difícil contra ataques a distancia (-20 a las **tiradas de Habilidad de proyectiles** efectuadas contra ti) pero dejándote más vulnerable contra ataques cuerpo a cuerpo (tus rivales reciben una bonificación de +20 a las **tiradas de Habilidad de armas** que realicen contra ti).



EJEMPLO

La capacidad de movimiento de Xanthia está indicada en su hoja de personaje como 4/8/12/24. Esto significa que Xanthia puede desplazarse 4 metros por asalto con un movimiento parcial e intentar golpear a su adversario; si teme que el enemigo pueda tener mayor potencia de fuego, puede correr un total de 24 metros, haciendo que sea más difícil alcanzarla con un disparo (-20 a las tiradas de Habilidad de proyectiles de sus enemigos) mientras intenta alejarse de ellos.



Los valores de cada tipo de movimiento se indican en la mayoría de los perfiles de personaje y de criatura, separados por una barra oblicua. Los números correspondientes a cada uno de estos tipos equivalen a la distancia en metros (o casillas, si vais a usar miniaturas en un tablero cuadrículado).

MOVIMIENTO EN COMBATE

Un personaje puede desplazarse una cantidad de metros equivalente a su Bonificación por Agilidad. También puede optar por renunciar a su ataque para desplazarse el doble de esta cantidad.

EVITAR ATAQUES

Una vez por asalto, cada vez que un objetivo sea alcanzado con éxito por un ataque, podrá efectuar una **tirada de Esquivar** (o una **tirada de Agilidad** con la mitad de la característica) para anular dicho ataque. Si la consigue, habrá eludido el golpe apartándose; pero si la falla, el ataque le impacta.

OTRAS ACCIONES

Si un jugador desea hacer alguna otra cosa que no esté cubierta por las acciones descritas en estas reglas, intenta razonar cuánto podría tardar en hacerlo y qué tipo de acción sería. Por lo general, la mayoría de las acciones pueden resolverse con algún tipo de tirada. Ten siempre presente que un asalto sólo dura unos segundos, una cantidad de tiempo muy limitada para llevar a cabo cualquier tarea con éxito.

INFLIGIR DAÑO

Si golpeas a un adversario con un arma y éste no consigue apartarse con éxito, podrás infligirle daño. Cada arma tiene un valor de daño, expresado normalmente como 1d10 más un número: basta con tirar el dado y añadirle dicha cantidad. El resultado es el daño total infligido. A continuación, debes restarle a este total la Bonificación por Resistencia del objetivo (el valor de las decenas de su característica de Resistencia). Si el objetivo lleva puesto algún blindaje, su valor de protección también se sustrae del daño total. Todo lo que quede es el daño que sufre el objetivo; anótalo en alguna parte, ya que este daño es acumulativo. Mientras el daño total acumulado sea inferior a las Heridas del personaje, éste estará bien. Pero cuando el daño llegue a sobrepasar sus Heridas en 4 puntos o menos, caerá inconsciente y no despertará hasta el final del combate. Si el daño excede las heridas de un personaje por 5 puntos o más, morirá.

FURIA VIRTUOSA

Normalmente, cuando un personaje golpea a otro el daño resultante es de 1d10 más el daño del arma. Sin embargo, si obtiene un 10 al tirar el dado, puede significar que el Emperador tiene su mirada puesta en

EJEMPLO

Es el turno de Cimbria. Tiene una pistola láser en la mano, así que decide disparar contra un escandaloso mutante. Su objetivo se encuentra a tiro y no hay obstáculos de por medio, así que hace una tirada de Habilidad de proyectiles. El valor de su Habilidad de proyectiles es 39, por lo que necesita sacar 39 o menos con los dados. Tira y saca un 24. ¡Impacto! Una pistola láser inflige un daño de 1d10+2, así que tira el dado de diez caras y saca un 9, al que suma 2 para hacer un total de 11. El mutante tiene una Bonificación por Resistencia de 3, pero carece de blindaje, de modo que el DJ resta 3 de 11 para un total de 8 puntos de daño infligidos. Dado que el mutante sólo tiene 6 Heridas, el ataque ha sido lo bastante potente como para dejarlo inconsciente. Si Cimbria desea terminar el trabajo, puede volver a dispararle en el siguiente asalto (éxito automático, ya que su objetivo está inconsciente) y sacarlo de sus miserias.

él. Esto requiere de una segunda tirada (de Habilidad de armas o Habilidad de proyectiles), como si el personaje estuviese realizando otro ataque. Si esta segunda tirada tiene éxito, el espíritu del Emperador estará con él, guiando su disparo e insuflándole su fuerza. El jugador podrá tirar de nuevo el daño y añadir el resultado al daño total. Si el resultado de esta segunda tirada de daño fuese otro 10, el Emperador habrá sonreído al personaje, que podrá volver a tirar un tercer d10 y sumarlo al daño total. Este proceso continúa hasta que el jugador obtenga un resultado que no sea 10 en el dado de daño.

EXPLORANDO LA ESCOMBRERA

El mapa del trazado de la Escombrera corresponde a un diminuto rincón del vasto laberinto repleto de vetas agotadas, gases venenosos y mineros corrompidos. Los PJ podrían pasarse décadas explorando los interminables túneles, y aun así es posible que no llegasen a verlo todo. A efectos de esta aventura, esta pequeñísima sección de tan mortífero territorio será todo lo que lleguen a explorar los personajes, ya que los mutantes han logrado excavar un túnel que les lleve hasta la Piedra de Antítesis (ver descripción de la zona 11 en la página 25).

CARACTERÍSTICAS GENERALES

En la mayor parte de estos túneles las paredes fueron excavadas empleando barrenas sónicas para pulverizar la piedra, pero fue un trabajo descuidado y los muros distan mucho de ser lisos. Una repugnante sustancia grasienta se filtra por entre las grietas, y unos ciempiés de color naranja brillante correetan entrando y saliendo de todos los huecos. Las galerías y habitaciones tienen aproximadamente unos dos metros de altura, y gotean la misma sustancia resbaladiza formando charcos apestosos y horripilantes en el suelo. Unos gruesos soportes de acero sustentan el techo en lugares estratégicos, y en todos ellos han fijado permilámparas, aunque sólo unas cuantas funcionan todavía proyectando una peculiar luz verdosa a su alrededor.

Todas las puertas (las que aún permanecen en su sitio) son compuertas de metal con volantes para abrirlas y cerrarlas. Cuesta bastante trabajo abrir una de ellas, por lo que se requiere una **tirada de Fuerza** con éxito.

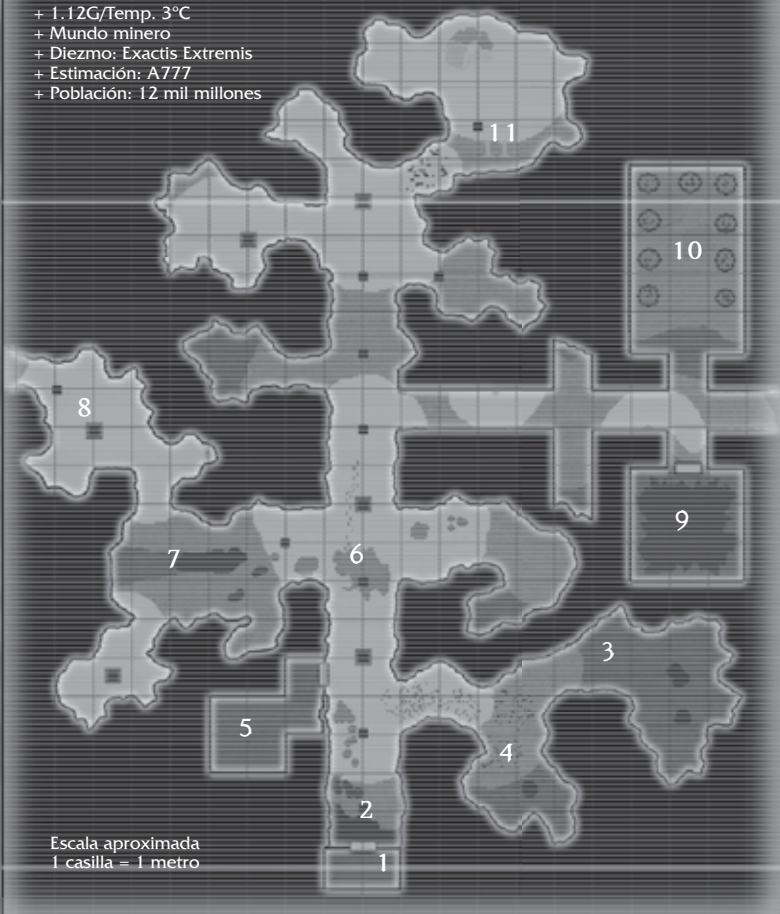
El aire en estos túneles es bastante tóxico, y por cada diez minutos que pasen los personajes explorando esta sección deberán superar una **tirada de Resistencia**. Los que la fallen sufrirán una penalización de -5 a todas las tiradas mientras permanezcan en este lugar. Esta penalización es acumulativa. Si un personaje retrocede hasta la zona 1 y cierra la puerta, dejará de sufrir las penalizaciones acumuladas tras diez minutos respirando aire "puro".

La Escombrera (+Sector2_79°N, 166°O+)

Mina Gorgónida
 Sepheris Secundus
 Sector Calixis, MU.06.01
 + Dist. Orb. 34.88.AU
 + 1.12G/Temp. 3°C
 + Mundo minero
 + Diezmo: Exactis Extremis
 + Estimación: A777
 + Población: 12 mil millones



++ La recompensa de la
 tolerancia es la traición ++



Escala aproximada
 1 casilla = 1 metro

1 2 3 4



LUGARES DE INTERÉS

En las siguientes secciones se describen las localizaciones más importantes de esta parte de la Escombrera. Si alguna zona del mapa no está numerada es que no hay nada de interés en ella para los personajes, aunque eres libre de proporcionarles descripciones pintorescas y extrañas para recalcar el ambiente sobrenatural que reina en este lugar. Por ejemplo, si entran en una zona vacía podrían oír una risa siseante en la lejanía, o tal vez encuentren una oreja humana en el suelo. Retazos de colores extraños que crecen de la propia pared, mechones de pelo, un montón de lodo amarillento que huele a coles podridas y otros aderezos similares pueden contribuir a mejorar la experiencia de juego conforme se adentran en las profundidades de la Escombrera.

1. LA PUERTA PRINCIPAL

Cuando estés listo para empezar en esta sección, lee en voz alta o parafrasea el texto siguiente:

Habéis estado siguiendo el mapa desde hace horas, explorando lo que se os antoja una sucesión interminable de túneles, y aún seguís sin ver rastro alguno de las criaturas que los guardias imperiales afirmaban haber encontrado. Pero bien es cierto que habéis hallado muchas cosas inusuales y sugerentes por el camino: sospechosos charcos de sangre, inquietantes arañazos y otras cosas similares. Y todo ello no hace sino confirmar que vais en la dirección correcta.

Finalmente, el corredor de acceso que habéis estado recorriendo termina en una vieja compuerta oxidada, marcada con el indicativo XII, pero cubierta con pintadas rojas que la anuncian como la entrada a la Escombrera. Haciendo honor a su sobrenombre, alcanzáis a ver escombros y rocas desprendidas alrededor de la entrada; una sustancia viscosa y líquida de color grisáceo gotea de diversas grietas en la pared y se acumula formando charcos en la base de los muros. La compuerta está sucia y mugrienta, y dispone de un burdo volante como mecanismo de apertura.

Deja que los personajes sopesen sus opciones antes de continuar. Si alguno de los acólitos desea examinar esta entrada, pídeles a todos una **tirada de Perspicacia**. Quienes la consigan descubrirán arañazos en el suelo y partes de las bisagras desprovistas de óxido, lo que indica que ha sido abierta recientemente. Si algún personaje consigue la tirada por una diferencia de 10 puntos o más verá que de la entrada gotea sangre fresca.

Cuando los personajes estén listos para seguir adelante y abran la puerta, averiguarán de dónde viene la sangre. Ve a la zona 2.

2. EL MATADERO

Lee en voz alta o parafrasea el texto siguiente:

Al otro lado de la puerta contempláis una macabra escena. Un corredor de dos metros de ancho se extiende a cierta distancia frente a vosotros. La titilante luz generada por los faroles verdes encajados en los soportes lo baña todo con un fulgor enfermizo. El suelo está cubierto de sangre, lo que sugiere que aquí tuvo lugar una terrible masacre. Los trozos de carne y órganos húmedos confirman vuestras sospechas. Dispersos por todo el lugar hay uniformes mojados de la Guardia Imperial, algunos de los cuales todavía visten partes de la carne de sus antiguos propietarios. Hay una compuerta en la pared del oeste, pocos metros más adelante, y dos amplios corredores se abren a izquierda y derecha en este corredor.

En este punto sería conveniente que trazaras un croquis del lugar, lo que pueden ver los acólitos desde la puerta. Deja que vayan a donde quieran, que no van a tardar en meterse en problemas.

3. EL HORROR EN LA SOMBRA

Cuando los personajes se acerquen a esta zona, pídeles **tiradas de Perspicacia**. Quienes la consigan oirán un ruido húmedo y babeante, como si algo estuviera comiendo con ansia. Tanto si consiguen la tirada como si la fallan, cuando los personajes lleguen a la entrada de esta zona lee en voz alta o parafrasea el texto siguiente:

Algo se mueve en la oscuridad, algo grande, espantoso y más maloliente que todas las fosas comunes del Imperio juntas. Camina dando tumbos, cimbreado su inmensa cabeza mientras os clava la mirada de ocho brillantes ojos rojos distribuidos asimétricamente por su cabeza vagamente humana. Profiere un gruñido de satisfacción y camina hacia vosotros con andares de pato, y en ese momento veis que aún viste los andrajos de su uniforme de la Guardia Imperial!

Nada más ver al mutante, todos los personajes deberán realizar una **tirada de Voluntad**. Los que la superen podrán actuar con normalidad, pero

quienes la fallen se verán abrumados por el horror y no podrán llevar a cabo ninguna acción hasta el comienzo del siguiente asalto.

Se trata de un horrible mutante, un antiguo guardia imperial conducido ante la Piedra de Antítesis por sus transmutados sirvientes. El aura de la piedra lo transformó, causando estragos en su carne y su mente hasta destruir todo vestigio de su humanidad, y ahora siente un insaciable apetito que pretende colmar con la carne de los acólitos.

Este monstruo combate de forma directa, golpeando con sus puños similares a mazos en un intento por reducir a los personajes a pulpa. Carece de armas a distancia, así que debe enfrentarse a los acólitos en combate cuerpo a cuerpo. El antiguo guardia imperial luchará hasta la muerte.

GUARDIA IMPERIAL MUTANTE



CARACTERÍSTICAS

HA	HP	F	R	AG	INT	PER	V	EM
27	22	51	46	22	22	30	25	15

Movimiento: 2/4/6/12

Heridas: 17

Habilidades: Código (Ocultismo) (Int), Escondarse (Ag), Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Movimiento silencioso (Ag), Perspicacia (Per), Saber popular (Bajos fondos) (Int), Supervivencia (Int), Trepas (F).

Talentos: Armas naturales (Puños), Entrenamiento con armas básicas (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (PS), Sentido desarrollado (Vista).

Rasgos: Miedo (los personajes deben superar una tirada de Voluntad para no quedarse paralizados por el terror durante 1 asalto), Mutaciones: Armas naturales (todo ataque desarmado inflige un daño de 1d10+BF), Carga brutal (+3 al daño de las cargas).

Armas: Puños (daño 1d10+5, arma primitiva).

Equipo: Uniforme andrajoso, trozos de piel entre los dientes.

4. FOSO DE RESTOS

El mutante es bastante exigente a la hora de comer, y aunque disfruta devorando carne humana, no puede soportar mirar a los ojos de sus víctimas. Por eso, antes de darse un festín arranca las cabezas de sus presas y las arroja a este sanguinolento foso. Un rápido vistazo al foso revela que hay seis cabezas cercenadas en su interior.



DESENLAZC

El mutante lleva placas militares de identificación colgadas al cuello; si a los PJ se les ocurre cogerlas y examinarlas, comprobarán que su nombre era Hastus.

Si los acólitos han utilizado sus pistolas láser o alguna otra arma de fuego, el resto del complejo se habrá puesto sobre aviso y aguardará la llegada de los personajes.

5. EL MINERO EXTRAVIADO

Esta compuerta de metal está cerrada a cal y canto. Para abrirla se requiere una **tirada de Fuerza** (con una penalización de -10 a la característica). Si los acólitos consiguen abrirla, lee en voz alta o parafrasea el texto siguiente:

Al otro lado de la compuerta veis una sala de gran tamaño con paredes, suelo y techo de rocormigón. Hay una mesa volcada en el centro de la habitación y restos de muebles rotos desperdigados por toda la sala. Veis armarios y vitrinas en las paredes, pero todos tienen las puertas abiertas o arrancadas, revelando las telarañas y el polvo de sus estanterías.

Oculto tras la mesa está Rata, un pobre minero que se hallaba en el sitio equivocado en el peor momento. Los guardias imperiales abrieron fuego contra todo lo que se movía, y aunque Rata no tenía nada que ver con la Hermandad de la Malicia, le dispararon igualmente. Huyó junto al resto de los mineros y se ocultó en la Escombrera, a donde sabía que nadie le seguiría. Pero no contaba con la presencia de la Piedra de Antítesis y sus sirvientes. Teme salir del lugar, pero sabe que durará más aquí, por lo que se ha ocultado en esta sala hasta reunir el valor suficiente para aventurarse al exterior.

Rata no es un combatiente, de modo que sus características no son necesarias: un único disparo basta para poner fin a su malograda vida. Sin embargo, si los PJ lo encuentran y se les ocurre hablar con él primero, podrán averiguar algunas cosas interesantes sobre el desgraciado minero y sobre lo que sucede en ese lugar. Su sucio mono de trabajo marrón evidencia que se trata de un minero.

A continuación se dan algunas respuestas a posibles preguntas.

¿Quién eres?

Yo no hago nada. ¡No daño, por favor!

Te digo que quién eres

¡Yo buen hombre, yo leal, minero! ¡Yo llamo Rata!

¿Qué haces aquí abajo?

¡Yo pierdo y acabo aquí! ¡Huyo de disparos!

¿Sabes qué es este lugar?

Sí, esto Escombrera. Yo no quería lejos, pero tenía que esconder.

¿Sabes qué está pasando?

Abí fuera cosas horribles. No salgo. ¡Que me comen!

Rata responderá a cualquier otra pregunta farfullando de terror.

Si los personajes deciden llevar a Rata consigo, resultará más un estorbo que una ayuda. Si ve algo espantoso, ensuciara los pantalones y se desmayará de miedo. Las simples sombras le harán gritar y saltar, y en combate no hará otra cosa que correr en círculos y pedir ayuda a gritos. Si no se limitan a pegarle un tiro, lo mejor que pueden hacer es dejarlo donde está y luego acompañarlo hasta la salida una vez que hayan completado la misión.

6. MÁS CADÁVERES

Esta zona es una intersección de gran tamaño. La luz que la ilumina revela una terrible matanza, y el suelo está cubierto de sangre parcialmente congelada. Si algún personaje se asoma al otro lado del corredor, podrá realizar una **tirada de Perspicacia**. En caso de conseguirla, verá un tenue destello rosado al otro extremo de la sala.

7. ¡MUTANTES!

En esta habitación hay cuatro mutantes, antiguos mineros que se perdieron en la Escombrera y fueron corrompidos por la radiación de la Piedra de Antítesis. Están hambrientos, embrutecidos y bien armados. Si están al tanto de la presencia de los PJ



(debido, por ejemplo, al uso de armas de fuego en la zona 3), se ocultarán tras la columna de piedra para cogerlos por sorpresa cuando entren en la sala (ver recuadro adyacente). En caso contrario, los personajes sorprenderán a los mutantes recogiendo ciempiés para comérselos. Sea cual sea el caso, estos mutantes lucharán hasta la muerte.

SORPRESA

La sorpresa es una característica especial del combate que se da cuando uno de los bandos es consciente de la amenaza y el otro no. Si éste es el caso, los personajes sorprendidos pierden su primer turno y no pueden realizar ninguna acción hasta el comienzo del siguiente asalto. Después del asalto de sorpresa, el combate prosigue con normalidad.

MUTANTES

Características

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
22	22	36	36	22	22	30	25	20

Movimiento: 2/4/6/12

Heridas: 10

Habilidades: Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Saber popular (Local) (Int), Supervivencia (Int), Tregar (F).

Talentos: Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (PS).

Rasgos: Mutaciones (estéticas: ojos o dedos adicionales, piel brillante, etc.).

Armas: Palanquetas (Primitiva, daño 1d10+3), revólver antiguo (Pistola [PS], alcance: 30 metros, cadencia de disparo: 1 por asalto, daño: 1d10+3, penalización -0, munición: 6 disparos por cargador, recarga: 2 acciones completas).

Equipo: Ropa andrajosa, combiherramienta.

DESENLACE

Un examen más detenido de los cadáveres no revelará nada de interés, excepto que uno de los mutantes tiene una de las letras de la palabra Malicia tatuada en cada uno de los siete dedos de su mano izquierda.

8. EN LAS PROFUNDIDADES

Aunque no hay nada de interés en esta habitación, el corredor que sale de ella se adentra aún más en las profundidades de la Escombrera. Si quieres alargar esta aventura, puedes añadir más túneles y habitaciones al mapa y poblarlo con criaturas similares a las incluidas en este escenario.

9. BAÑO DE SANGRE

Cuando los PJ abran la puerta de esta habitación, lee en voz alta o parafrasea el texto siguiente.

Esta habitación es espeluznante. Amontonados en su interior están los restos masticados de numerosos guardias imperiales y sectarios muertos. Algo los ha despedazado y ha desperdigado sus tripas por todas partes.

La escena es tan horrorosa que todos los personajes deberán realizar una **tirada de Voluntad** con una penalización de -10 a la característica. Quien la falle quedará conmocionado por la estampa: tira 1d100, y añade 10 al resultado por cada 10 puntos por los que haya fallado la tirada de Voluntad. Si el total es de 50 o menos, el personaje balbucea durante algunos segundos pero luego recupera la compostura. Si el total está entre 51 y 75, el personaje vomita asqueado. Pero si el resultado final es de 76 o superior, el personaje huirá aterrado tan rápido como se lo permitan sus piernas durante 1d5 asaltos.



10. LOS TANQUES DE PROMETIO

Esta cámara contiene nueve tanques de prometio, una sustancia sumamente inflamable (y explosiva). Pide a todos los personajes una **tirada de Inteligencia** cuando se acerquen para comprobar si son capaces de identificar el olor. Los que la superen se percatarán de que una bala perdida podría hacer que toda la habitación (y varios cientos de metros de la mina que la rodea) quedase incinerada en una deflagración infernal. Lee en voz alta o parafrasea el texto siguiente:

Esta enorme habitación de rocormigón apesta a productos químicos, seguramente debido a la fuga del brillante fluido rosa que rezuma de un tanque roto. Hay nueve en total, y el suelo del otro extremo de la sala está cubierto por el fluido. Mientras examináis la habitación, una siniestra figura sale de detrás de uno de los tanques riendo histéricamente. Su forma es vagamente humanoide, pero sus brazos son imposiblemente largos y terminan en garras desiguales. Varios mechones de pelaje apelmazado cubren los lugares menos esperados de su cuerpo, en especial alrededor de su boca de sanguijuela. Os escudriña con ojos humanos, y a continuación se arroja sobre vosotros profiriendo escalofriantes risotadas.

Esta criatura es una abominación mutante, algo que una vez fue humano pero que ha cambiado tanto que ha quedado irreconocible como tal.

ABOMINACIÓN MUTANTE



Características

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
27	22	41	36	42	22	30	25	15

Puntos de Corrupción: 8

Puntos de Locura: 12

Movimiento: 4/8/12/24

Heridas: 17

Habilidades: Código (Ocultismo) (Int), Escondarse (Ag), Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Movimiento silencioso (Ag), Perspicacia (Per), Saber popular (Bajos fondos) (Int), Supervivencia (Int), Tregar (PS).

Talentos: Entrenamiento con armas básicas (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (PS).

Rasgos: Mutación (Garras y colmillos).

Armas: Armas naturales (Primitivas, garras y dientes: daño 1d10+4).

La dificultad de este encuentro estriba en los tanques de prometio. Si algún personaje falla un ataque a distancia, tendrá una probabilidad del 50% de provocar una explosión incontrolable que acabará con ellos, pero también con todo y todos los que se encuentren en este corrompido lugar. Si los personajes desean sobrevivir, van a tener que deshacerse de la abominación con armas cuerpo a cuerpo.



II. LA PIEDRA DE ANTÍTESIS

Cuando los personajes entren en esta cámara, lee en voz alta o parafrasea el texto siguiente:

Un fulgor rosáceo inunda este lugar, procedente de una gran piedra de color lavanda que asoma por una grieta del suelo y se alza hasta casi tocar el techo. Cuando os aproximáis a ella, la luz palpadea y late como si estuviera furiosa.

En este momento, pide a todos los jugadores que hagan **tiradas de Resistencia** con una bonificación de +20 a la característica. La Piedra de Antítesis está intentando transformar a los PJ, alterarlos y convertirlos en mutantes. Todo personaje que supere esta tirada se sentirá perfectamente y será inmune al brillo maléfico de la piedra. Pero si alguno falla la tirada, su cuerpo se rebelará contra él, provocándole fuertes náuseas y una penalización de -10 a todas sus tiradas durante 1 hora. Si un personaje tiene la mala suerte de fallar la tirada por una diferencia igual o superior a 30 puntos, sufrirá una espantosa transformación: tira 1d5 y consulta la tabla siguiente para ver qué le sucede:

MUTACIONES

1d5 Resultado

- | | |
|---|--|
| 1 | Cambio de la piel: El pelo y la carne del personaje adquiere una tonalidad rosácea, y su piel se vuelve gris marmórea. |
| 2 | Bruto: El personaje se vuelve musculoso y bestial, pero su cabeza se encoge. El personaje aumenta su Fuerza en 10, pero reduce su Inteligencia en 10. |
| 3 | Tentáculos: Una hirsuta masa de tentáculos morados y verrugosos brota del abdomen del personaje y azota salvajemente a su alrededor. |
| 4 | Ojos enormes: Los ojos del desafortunado personaje se vuelven inmensos, del tamaño de platos. El acólito gana el talento Sentido desarrollado (Vista), que le concede una bonificación de +10 a todas las tiradas de Percepción relacionadas con la visión, pero a cambio sufre una penalización de -10 a todas las tiradas que deba realizar en presencia de una fuente de luz intensa. |
| 5 | Cabeza enorme: La cabeza del personaje se hincha hasta alcanzar el triple de su tamaño normal, repleta de extraños fluidos que le ayudan a pensar con más claridad. La Inteligencia del personaje aumenta en 10 puntos, pero su Empatía y su Percepción se reducen ambas en 10 puntos. |

Cuando los personajes hayan superado (o fallado) esta tirada, la Piedra de Antítesis se estremecerá e invocará una aterradora criatura procedente de la Disformidad: ¡un portador de plaga! El demonio no es liberado del todo, ya que la Piedra carece del poder necesario para manifestar completamente a una criatura semejante en este plano, por lo que será mucho más débil de lo que sería en circunstancias normales (su Resistencia es inferior a lo habitual, tiene la mitad de las Heridas y el aura de miedo que irradia es menor).



DESENLACE

Al materializarse, el demonio estará confundido y no podrá actuar durante un asalto, lo que proporciona a los PJ una ronda completa de ataques u otras acciones. Los personajes de naturaleza cobarde podrían huir, pero los más astutos emplearán una granada de fragmentación para deshacerse de la horripilante roca. Si los PJ arrojan la granada, la Piedra será destruida de inmediato y el demonio será desterrado de regreso al immaterium. De lo contrario, a los personajes les espera un duro combate. Tres golpes con éxito bastan para hacer que la Piedra se resquebraje y se rompa, expulsando al demonio y haciéndolo desaparecer de esta zona de la Escombrera.



PORTADOR DE PLAGA

Características

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
35	25	35	30	30	30	45	40	10

Abotargado y deforme, armado con oxidadas cuchillas de carnicero y mirando fijamente a los personajes con un único ojo de color blanco lechoso, este inmundio demonio es una incubadora andante de las más terribles enfermedades y excrecencias, pues sirve al repugnante Nurgle, el dios del Caos de la descomposición y el contagio.

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 10

Habilidades: Hablar idioma (uno cualquiera) (Int), Perspicacia (Per), Psinisciencia (V).

Rasgos: Armas naturales (Garras o dientes), Criatura del más allá, Demoníaco (BR 6), Heridas infectadas, Inestabilidad de disformidad, Miedo, Presencia demoníaca, Visión en la oscuridad.

Presencia demoníaca: Todas las criaturas que se encuentren a 20 metros o menos de distancia verán moscas fantasmales con rostros humanos revoloteando a su alrededor, posándose sobre ellos y mordiéndoles en la carne expuesta. Como consecuencia, sufren una penalización de -10 a las tiradas de Voluntad.

Heridas infectadas: Toda herida infligida por un portador de plaga se infecta automáticamente.

Armas: Garras y dientes (Primitivas, daño 1d10+3).

RASGOS DEL PORTADOR DE PLAGA

El portador de plaga posee los siguientes rasgos:

Criatura del más allá: Los demonios son inmunes al miedo, el acobardamiento, los puntos de Locura y los poderes psíquicos empleados para nublar, controlar o engañar sus mentes.

Demoníaco: La Bonificación por Resistencia de un portador de plaga se duplica contra todos los ataques que no sean de naturaleza sagrada o psíquica (ya sean mentales o de un arma).

Inestabilidad de disformidad: Si un portador de plaga sufre daños y no lo infligen a otras criaturas al final del mismo turno, deberá realizar una **tirada de Voluntad**. Si la falla, la criatura sufrirá 1 punto de daño más 1 punto adicional por cada 10 percentiles por los que haya fallado la tirada. Si esto le inflige un daño igual o superior a sus Heridas, será expulsado de regreso a la Disformidad.

Miedo: Todas las criaturas que contemplen a este demonio deberán superar una **tirada de Voluntad** para no huir presas del pánico.

Visión en la oscuridad: Un portador de plaga puede ver perfectamente en la oscuridad.

CONCLUSIÓN Y NOTAS FINALES

Cuando los acólitos destruyan la Piedra, habrán eliminado la amenaza más inmediata para la mina Gorgónida y demostrado que son más que capaces de cumplir las encomiendas de su inquisidor. Los PJ no tendrán demasiados problemas para salir de la mina, y si siguen el mapa lograrán regresar de nuevo a la superficie sin más incidentes. Los guardias imperiales estarán muy impresionados, especialmente el comisario, quien les interrogará sobre lo que han visto y los seres a los que se han enfrentado. Aunque le afectará bastante descubrir que ha perdido a todos

sus hombres, les dará las gracias por haber eliminado el peligro y prometerá hablar bien de ellos a sus superiores.

Si algún personaje desarrolló una mutación como resultado del encuentro con la Piedra, es posible que éste sea su final. Aunque a veces se tolera cierto grado de mutación, por lo general los mutantes no son aceptados en la Inquisición. El personaje que se deshaga del desafortunado PJ recibirá una mención especial por parte de su inquisidor en reconocimiento a su dedicación y compromiso con el Imperio.

NOTAS

APÉNDICE: LOS ACÓLITOS

MIR

RECLUTA VARÓN DE UN MUNDO SALVAJE

"La muerte de unos hombres puede garantizar la supervivencia de toda la humanidad."

Procedes del mortífero mundo de Fedrid, cuyos bosques son tan densos y están tan repletos de depredadores peligrosos que el Imperio prohíbe rigurosamente la entrada de foráneos sin licencia. De hecho, resulta



sorprendente que tu pueblo haya sobrevivido, pues Fedrid es extremadamente hostil para la vida humana. De algún modo tu tribu logró apañárselas y fundó pequeñas colonias por necesidad de defensa mutua. Por desgracia todos vuestros esfuerzos suelen ser en vano, pues el Imperio acostumbra a reclutar a los mejores miembros de las tribus para engrosar las filas de la Guardia Imperial; precisamente así fue como te apartaron de todo lo que conocías para luchar por tu vida contra horribles alienígenas y la aullante marea del Caos.

El servicio en la Guardia Imperial resultó ser especialmente adecuado para ti: habías perfeccionado tus dotes de combate en Fedrid luchando contra felinos dientes de sable, lobos sangrientos y seres aún peores, y no tardaste en llamar la atención del señor inquisidor Anton Zerbo del Ordo Hereticus. Impresionado por tu celo, tu resistencia natural y tu capacidad para cumplir órdenes, te sacó de las anónimas filas de la Guardia Imperial y te ofreció un puesto en su séquito. No llevas más que unas semanas al servicio de tu maestro, por lo que aún no te sientes cómodo en tu papel y te preguntas adónde te conducirá tu destino.

A continuación se incluyen cuatro personajes de muestra para poder jugar esta aventura. Puedes fotocopiar estas páginas y entregar a cada jugador la hoja correspondiente al personaje al que vaya a interpretar en la partida. Además, al final de esta sección hay una hoja de referencia que explica lo que significa cada cosa: puedes fotocopiarla también, te resultará muy útil.

Eres un muchacho larguirucho de piel clara, largos cabellos castaños y ojos verdes que miran con severidad. Tu piel está cubierta de espirales y símbolos geométricos, tatuajes tribales que obtuviste durante los ritos de tránsito celebrados cuando te convertiste en adulto. Aún vistes el uniforme de tu batallón, un traje de camuflaje con gruesas botas de jungla, pero lo has decorado con gran cantidad de inquietantes trofeos recogidos de los enemigos a los que has abatido (dedos, mechones de pelo y jirones de ropa). Crees que al tomar un trofeo de un enemigo eliminado su alma te pertenece por derecho.

Características

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
40	36	47	50	31	30	28	23	24

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 14

Puntos de Destino: 1

Habilidades: Hablar idioma (Gótico vulgar, Dialecto tribal) (Int), Nadar (F), Perspicacia (Per).

Talentos: Entrenamiento con armas básicas (Láser), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (Láser), Robusto.

Blindaje (Antifragmentación): Blindaje antifragmentación de guardia imperial (4 puntos de blindaje).

Armas:

Hacha (Cuerpo a cuerpo [Primitiva]; daño 1d10+5; Desequilibrada [-10 a parada], Primitiva).

Pistola láser con 2 baterías de energía (Pistola [Láser]; 30 metros; cadencia de disparo T/—/—; daño 1d10+2; cargador de 30 disparos; acción completa para recargar).

Rifle láser de largo alcance con 2 baterías de energía (Básica [Láser]; 150 metros; cadencia de disparo T/—/—; daño 1d10+3; cargador de 40 disparos; acción completa para recargar).

Equipo: Uniforme, raciones de campaña para 1 semana, *Manual inspirador de la Infantería Imperial*.

ISHMAEL

"Un hombre que no tenga nada todavía puede ofrecer su vida."

Has pasado los casi cincuenta años de tu vida en el manufactorum de Malfi, uno de los mundos colmena más destacados del sector Calixis. Al igual que tus padres antes que tú, trabajaste arduamente durante largas horas entregando tu sangre, sudor y prácticamente todo tu tiempo en pro de la colmena. Tenías una existencia muy ingrata, pero estabas contento con ella porque sabías que tu trabajo suponía una contribución, por minúscula que fuese, a la prosperidad de tu planeta.



Eras popular en tu bloque por tus contactos, y la mayoría de los granujas acudían a ti en busca de liderazgo para que representaras sus intereses ante las autoridades del Administratum que supervisaban vuestro trabajo colectivo. Te enorgullecía ejercer de adalid de los tuyos, insuflarles un sentimiento de satisfacción por hacer bien su tedioso trabajo y alentarles a esforzarse cada vez más. Muchos opinaban que llegarías lejos y te alzarías por encima de los demás para convertirte en capataz. Y así podría haber sido, pero entonces sucedió algo inexplicable. Un día disfrutabas de la amistad y el respeto de tus iguales, así como de los favores de tus amos; pero al siguiente todo cambió. La única explicación que se te ocurre es que se trató de un error, un desliz de algún funcionario que te confundió con alguna otra persona. Te acusaron de asesinato, de robo y de otras perversiones tan indescriptibles que te estremeces al recordarlo. Allí donde ibas siempre aparecían arbitadores y cazarrecompensas que trataban de apresarte. Sabías que tu deber era entregarte y defender tu inocencia, pero en el fondo eras consciente de que ello tendría consecuencias fatales. Por eso te ocultaste, perdiéndote entre la maquinaria que infestaba las entrañas de tu mundo hasta dar con la forma de escapar.

Tu única esperanza de supervivencia pasaba por salir del planeta, pero desde las profundidades de la colmena era imposible abandonarlo. Por eso vagaste sin rumbo fijo hacia los niveles superiores, hasta que llegaste a uno de los muchos espaciopuertos de Malfi. Allí te colaste de polizón en la primera

nave que encontraste y te ocultaste en la bodega de carga. El transporte ligero abandonó la atmósfera planetaria, y pensaste que por fin eras libre; hasta que descubriste que te hallabas en la nave personal del señor inquisidor Anton Zerbe. Te encontraron, encadenaron y arrastraron ante el temible inquisidor. Se te condenó a ser arrojado por la esclusa, pero de algún modo el hombre vio algo en ti, quizá tus dotes naturales de líder, o tal vez tu familiaridad con la escoria de los planetas. Hizo que te liberasen a cambio de tu lealtad y tu servicio, condición a la que accediste. Tu historial fue limpiado, y desde entonces has sido un siervo fiel.

Rondas los cincuenta años, y el haber pasado toda la vida en un manufactorum te ha dejado huella. Tienes el pelo castaño y ralo, y unos cautivadores ojos marrones. Tu piel oscura presenta manchas blanquecinas en varias zonas por el contacto con productos y reactivos químicos, y también luces otras cicatrices a consecuencia de haber trabajado en un entorno habitualmente peligroso. Prácticamente no tienes pertenencias, a excepción del mono manchado y raído que vestías en Malfi.

Características

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
29	40	33	24	43	32	29	30	42

Movimiento: 4/8/12/24

Heridas: 11

Puntos de Destino: 3

Habilidades: Carisma (Em), Engañar (Em), Esquivar (Ag), Hablar idioma (Dialecto de colmena, Gótico vulgar) (Int), Navegación (Superficie) (Int), Perspicacia (Per), Saber popular (Imperio) (Int).

Talentos: Anodino, Entrenamiento con armas básicas (PS), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (PS).

Blindaje (Primitivo): Chaleco acolchado (2 puntos de blindaje en el cuerpo).

Armas:

Nudilleras (Cuerpo a cuerpo [Primitiva]; daño 1d5+2).

Cuchillo (Cuerpo a cuerpo o Arrojadiza [Primitiva]; daño 1d5+3).

Pistola pesada con 2 cargadores (Pistola [PS]; 35 metros; cadencia de disparo T/—/—; daño 1d10+4; cargador de 5 disparos; 2 acciones completas para recargar).

Equipo: Mono de trabajo sucio.

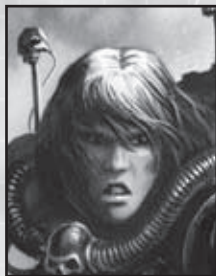
XANTHIA

ASESINA MUJER DE UN MUNDO IMPERIAL

"La violencia lo resuelve todo."

El Dominio de Zillman es un mundo brutal, sometido a una monarquía feudal en la que la fuerza da el derecho. Si no eres uno de los partidarios del rey, eres un campesino que vive y muere al antojo de tus superiores. Durante gran parte de tu vida viviste ignorando la existencia de un mundo mayor que el tuyo, limitándote a servir y ser usada por los "nobles" de tu planeta. Pero tu vida dio un brusco giro cuando tu bonita hermana fue secuestrada por un repulsivo y lujurioso noble de turbias intenciones. Ya habías oído hablar de sus apetitos, pero a fin de cuentas no hacía más que ejercer su derecho. Sin embargo, la pérdida de tu hermana hizo que por primera vez en tu vida te enfurecieras y horrorizaras por las injusticias de tu vida, de modo que decidiste emprender las riendas de tu propio destino. En contra de lo que dictaba la razón y el sentido común, te colaste a hurtadillas en el castillo del noble y lo asesinaste brutalmente.

Ahí debería haber acabado tu historia, ya que poco después de ser capturada te condujeron a la horca. Pero no fue el fin. Justo cuando estaban anudando la soga alrededor de tu cuello, un hombre misterioso de aspecto siniestro intercedió en tu favor. Te examinó con sus chispeantes ojos negros, y pudiste sentir su presencia en el interior de tu mente. Exigió que le sirvieras, y al hacerlo serías recompensada. La muerte en la horca no era el destino que tenías en mente, y al no tener ninguna otra opción, decidiste aceptar su oferta. Te soltaron, te proporcionaron ropa apropiada y luego te sacaron del Dominio de Zillman para no volver jamás.



Hace pocas semanas que formas parte del séquito del inquisidor, pero estás bastante satisfecha con el acuerdo al que llegaste. Lamentas tener que obedecerle, pero te seduce la promesa de perfeccionar tus talentos. Por ahora te conformas con ver adónde te llevará tu servicio, pero estás dispuesta a huir cuando se te presente la ocasión.

Aunque has vivido muchos años en un mundo medieval, has encajado bien las maravillas de la civilización; incluso has llegado al punto de hacerte un electrotatuaje en el brazo y ponerte lentillas moradas para darle un toque exótico a tus facciones. Tienes una larga melena rubia, pero te has teñido las puntas de negro. Vistes ropa de cuero muy ajustada que acentúa tus curvas al tiempo que advierte a la gente de que es mejor que se mantenga alejada de ti.

Características

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
38	37	26	36	42	28	35	31	34

Movimiento: 4/8/12/24

Heridas: 10

Puntos de Destino: 3

Habilidades: Esquivar (Ag), Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Movimiento silencioso (Ag), Perspicacia (Per).

Talentos: Ambidestria, Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (Láser), Sentido desarrollado (Vista).

Armas:

Cuchillo (Cuerpo a cuerpo o Arrojadiza [Primitiva]; daño 1d5+2).

Espada (Cuerpo a cuerpo [Primitiva]; daño 1d10+2; Equilibrada [+10 a la parada]).

Pistola láser con 2 baterías de energía (Pistola [Láser]; 30 metros; cadencia de disparo T/—/—; daño 1d10+2; cargador de 30 disparos; acción completa para recargar).

Pistola láser compacta con 1 batería de energía (Pistola [Láser]; 15 metros; cadencia de disparo T/—/—; daño 1d10+1; cargador de 15 disparos; acción completa para recargar).

Equipo: Amuleto confeccionado con pelo de un cadáver, uniforme mimético (ropa de calidad normal).

CIMBRIA

CADETE MUJER NACIDA EN EL VACÍO

"No hay civiles en la guerra por la supervivencia."

Nacistes y pasaste la mayor parte de tu vida en los destrozados restos de una astronave naufragada, el cascarón de un pecio espacial que apenas si servía para vagar por el océano cósmico. Aislados y a la deriva, la mayoría de las personas con



las que te has criado habían perdido el juicio y tenían ideas heréticas, hecho que te preocupaba sobremanera, pues estabas bien versada en el funcionamiento del Imperio y en las responsabilidades de sus habitantes. Te propusiste erradicar la herejía y la corrupción, y preservar la honradez de los fieles ciudadanos imperiales. Quizá pecaste de excesiva agresividad (hecho que te granjeó cierta impopularidad), pero quienes seguían tu ejemplo supieron ver tu devoto compromiso con el Dios Emperador.

Habiendo escapado a casi una docena de intentos de asesinato y exterminado a casi la misma cantidad de mutantes y presuntos mutantes, acabaste agobiándote en tu hogar y comprendiendo que serías de mayor utilidad sirviendo al Imperio de una forma más directa. La oportunidad que habías estado aguardando se presentó cuando el señor inquisidor visitó el pecio espacial en el que vivías. Recorrió los pasillos inspeccionando a la gente en busca de cualquier indicio de conducta hereje. Huelga decir que le ofreciste tus servicios y permaneciste a su lado para atender sus más mínimos caprichos. Halló pocas evidencias de irregularidades, hasta que interrogó a tus padres. A raíz de su escrutinio los acusó de pertenecer a una secta del Caos y los condenó a muerte. Tus padres negaron los cargos, pero se trataba de un inquisidor y su juicio era infalible. Te ofreciste a ejecutar tú misma a los herejes, y el inquisidor te lo permitió. Una vez cumplida la sentencia, te sacó del pecio espacial y te invitó a unirte a su séquito.

Pese a que la muerte de tus padres (y tu implicación en ella) ha sido muy difícil de superar, no te arrepientes de lo que hiciste. Tu nuevo

maestro te ha brindado la oportunidad de obrar un bien mayor y purgar a los herejes del gran Imperio. Cada día te esfuerzas denodadamente por demostrarle tu valía con la esperanza de llegar a convertirte en inquisidora.

La gente te encuentra inquietante. Eres albina, tienes un fino cabello rubio, casi blanco, y ojos rojos como la sangre. Tu tersa piel lechosa, prácticamente transparente, cubre tu esquelética figura. Vistes una larga túnica negra con ribetes plateados bajo un chaleco pesado antifragmentación de color negro que ya ha visto numerosos combates.

Características

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
28	39	23	38	32	33	30	38	33

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 11

Puntos de Destino: 3

Habilidades: Escrutinio (Per), Hablar idioma (Gótico vulgar, Dialecto de nave) (Int), Indagar (Em), Leer/escribir (Int), Perspicacia (Per), Saber popular (Adeptus Arbitres, Imperio) (Int).

Talentos: Entrenamiento con armas básicas (PS), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (Láser), Recarga rápida.

Blindaje (Antifragmentación): Chaleco antifragmentación (3 puntos de blindaje).

Armas:

Nudilleras (Cuerpo a cuerpo [Primitiva]; daño 1d5+1).

Cuchillo (Cuerpo a cuerpo [Primitiva]; daño 1d5+2).

Garrote (Cuerpo a cuerpo [Primitiva]; daño 1d10+2).

Pistola láser con 2 baterías de energía (Pistola [Láser]; 30 metros; cadencia de disparo T/—/—; daño 1d10+2; cargador de 30 disparos; acción completa para recargar).

Fusil de caza con 3 cargadores (Básica [PS]; 150 metros; cadencia de disparo T/—/—; daño 1d10+3; cargador de 5 disparos; acción completa para recargar).

Equipo: Uniforme de buena calidad, placa de identificación de arbitadora, cronómetro, paquete de cigarrillos de lho.

HOJA DE REFERENCIA DE HABILIDADES Y TALENTOS

Habilidad	Característica	Descripción
Básicas		
Esconderse	Agilidad	Se usa para ocultarse en el entorno; requiere superar una tirada enfrentada contra la Perspicacia de posibles “observadores” para ocultarse con éxito.
Movimiento silencioso	Agilidad	Se usa para desplazarse en silencio; requiere superar una tirada enfrentada contra la Perspicacia de posibles “oyentes”.
Perspicacia	Percepción	Se usa para detectar objetos, detalles pequeños y peligros ocultos.
Trepár	Fuerza	Se usa para subir o bajar por superficies verticales.

Avanzadas		
Código	Inteligencia	Se usa para descifrar comunicaciones complejas o para codificar señales y símbolos.
Hablar idioma	Inteligencia	Se usa para comunicarse con otros en una lengua común.
Psiniscencia	Percepción	Se usa para detectar perturbaciones en la Disformidad causadas por fenómenos psíquicos o la presencia de demonios.
Saber popular	Inteligencia	Se usa para recordar las costumbres, instituciones, tradiciones y supersticiones de un mundo, cultura o raza concreta.
Supervivencia	Inteligencia	Se usa para subsistir en entornos desconocidos cazando, forrajeando, buscando y construyendo refugios.

Talento	Requisito	Beneficio
Ambidiestro	Ag 30	Usas ambas manos con la misma eficacia.
Anodino	—	La gente suele olvidarte con facilidad.
Entrenamiento con armas básicas	—	Puedes utilizar todo un grupo de armas sin penalización.
Entrenamiento con armas c/c	—	Competencia con un grupo de armas cuerpo a cuerpo.
Entrenamiento con pistolas	—	Competencia con un tipo de pistolas.
Recarga rápida	—	Reduce el tiempo de recarga.
Robusto	—	Obtienes 1 Herida adicional.



WARHAMMER EL JUEGO DE ROL

UN LUGAR LLENO DE PELIGROS Y AVENTURAS

El Viejo Mundo. Un lugar lleno de peligros y azotado por las guerras. Una sombra pende sobre el mundo, proyectada por la oscura y corruptora mano del Caos. A lo largo de sus fronteras, la nación más grande del Viejo Mundo, el Imperio, intenta rechazar esta marea oscura. Pero incluso dentro del Imperio hay enemigos. ¡Enfréntate a ellos y participa en un sinfín de aventuras en Warhammer: El Juego de Rol!



DARK HERESY™

Prepara tu espada sierra,
cíñete la correa del bólter
y reza una oración al
Dios Emperador, porque
*Warhammer 40.000: Dark
Heresy* ya está aquí. Asume
el papel de un agente de la
Inquisición para perseguir
y destruir la perversa y
retorcida influencia del Caos.

Este suplemento gratuito te
ofrece una primera muestra
de lo que te aguarda en el
esperadísimo *Warhammer
40.000: El juego de rol*.
En 2009, el primer manual
básico, que publicará
Edge Entertainment,
será sólo el comienzo...

**SUPLEMENTO
GRATUITO**

**PROHIBIDA SU
VENTA**



edge®

WWW.EDGEENT.COM



TM