

Dark Heresy

La Estrella de los Amanuenses

Partida finalista en el concurso de diseño de módulos para Warhammer 40.000: Dark Heresy el juego de rol de Fantasy Flight Games (edición 2008)

La Estrella de los Amanuenses

CRÉDITOS

Escrita por: John W. S. Marvin
Ilustraciones: John W. S. Marvin
Concesión de Licencias: Owen Rees
Director de licencias y derechos adquiridos: Erik Mogensen
Gestión de Licencias: Alan Merrett
Jefe de licencias y departamento jurídico: Andy Jones
Maquetación y diseño adicional: Alejandro López Cano
Traducción: Alejandro López Cano
Corrección: Sergio Somalo San Rodrigo

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

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

www.FantasyFlightGames.com

www.EdgeEnt.com

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 resuenan las carcajadas de unos dioses crueles e insaciables.

La Estrella de los Amanuenses

"A nuestros ojos, la existencia humana se llena de esperanza, deseo, nobleza y debilidades. Ver la humanidad a través de sus ojos es como ver una mazorca esperar la guadaña del segador."

Transfondo de la aventura

El escenario de esta aventura es Prol I, un planetoide gestionado por el Administratum al borde de la guerra civil. El Administratum se ha quedado sin espacio en su criptas de datos desde Prol I a IX. Los Centuristas desean utilizar Prol X pero es un mundo prohibido y podrían ser condenados. Los Piráticos buscan quemar los viejos y desusados registros de Prol I. Para ello han infiltrado sus miembros en secreto para preparar el "Gran Incendio".

USANDO LA ESTRELLA DE LOS AMANUENSES

Esta aventura esta escrita para un grupo Acólitos entre 2 y 4 rangos. Es un escenario difícil de terror donde los Acólitos deberán gastar un par de puntos de destino, pero si la aventura es jugada correctamente, se recuperaran con facilidad. Esta aventura puede introducirse en cualquier momento de tu campaña e incluye dos herejías y algunos enfrentamientos imperiales del libro Disciples of the Dark Gods.

Por otro lado, la población esta censada en 400 almas en pena, pero la población real es diez veces superior (consulta La Guerra de los Mundos).

Los Ateanistas fueron declarados herejes por promover la lectura de un libro que enseña métodos para encontrar el arte y la belleza que comparten todas las obras de arte. A pesar de que sus lectores suelen perder la cabeza, y un poco tiempo después la vida, antes suelen distribuir copias entre sus círculos de amistades. En Prol I, Philologia Moror, una Centurista, fue sorprendida con el libro y se informó a la Inquisición inmediatamente. Si eso no fuera suficientemente malo para ella, su mente inestable llamó la atención de un Sabio Infame, quienes la han convertido en el sujeto cero para una plaga zombi.

Mientras los Acólitos se preparan para la detención y buscar pistas sobre los Ateanismas, la verdadera aventura trata de una plaga zombi provocada por el Sabio Infame. Los problemas comienzan cuando los Acólitos se disponen a detener a Philologia pero ella ya ha iniciado la infección.

- Inquisidor Herrad. Un discurso sobre El Enemigo Interior.

Pueden intentar salvar a los no infectados, o simplemente salvarse a si mismos, aunque no será fácil.

Philologia Moror, una adepta de Prol I, fue descubierta y detenida por el Arbitrador local, Frag Frak, con una copia prohibida de *La Transformación de Eris* en su poder. Esta a espera de juicio y hasta ahora no ha revelado el lugar donde encontró el material prohibido o si ha llegado a usarlo. Prol I tiene una pequeña población, unos cientos como mucho, y un grupo de investigación no debería tener problemas para sonsacarle sus complices.

EL ATEANISMO

Hay cosas que es mejor no conocer, cosas que es mejor dejar de mirar ni considerar, ciertas verdades que son mejor no afrontar. La Humanidad desafortunadamente ha sido inquisitiva, siempre sedienta del conocimiento que se ocultan tras las cortinas de la ignorancia. Para los Poderes Ruinosos, estos deseos son una invitación para recompensar a los buscadores de la verdad con aquello que anhelan y en el proceso destruirlos interiormente. La locura de los Ateanistas nos advierte que el origen de las tormentas del Caos no tiene porque originarse por un culto maligno sino también en la locura de la debilidad, la vanidad y la arrogancia.

El Ateanismo es una escuela de pensamiento y una teoría académica y artística. Sostienen un desarrollo de la mente bello y puro sobre otras finalidades y creen que el corazón del camino hacia la perfección y pureza en cualquier campo descansa en una única y magnífica verdad. Bajo esta finalidad, los Ateanistas se esmeraron en usar un conjunto de fórmulas y procesos que garantizaban una breve visión de la majestuosidad de la verdad que descansa tras todos los trabajos de los mas grandes hombres. Desgraciadamente para estos locos engañados, la verdad revelada que buscan es una mentira unida a los poderes de la depravación y arrogancia que resuenan en la Disformidad. Aplicando su corrupta y blasfema ecuación, los Ateanistas cortejan en un baile ciego con la corrupción, la destrucción y la condenación constantemente.

LA GUERRA DE LOS MUNDOS

Situado en la Marca de Markayn, el sistema planetario Prol, conocido coloquialmente como la "Estrella de los Amanuenses", es el lugar donde se dan las contiendas mas ampliamente conocidas dentro del Administratum del sector Calixis. Situado sobre diez planetoides menores, apenas habitados y de escaso valor económico, el sistema fue cedido al Administratum en los primeros dias del sector como un vasto depósito y almacén datos. Ahora, al menos, esta escaso de espacio a causa de los incontables volúmenes de información (mucho de ellos sin uso desde hace mucho tiempo, o en el mejor de los casos, desactualizados, o nunca se han usado o no tienen registradas referencias).

Durante decadas el problema, tanto la resolución del problema de almacenamiento crónico como alcanzar la capacidad de habitabilidad y productividad del mundo Prol IX, fue gestionado por la clase adepta hereditaria de Prol, los Decataloguistas. Ahora los Decataloguistas están divididos los Centuristas, quienes desean trasladar al mundo prohibido de Prol X, y los Piráticos, quienes desean empezar de nuevo sobre las cenizas de Prol I, lo que parece dirigirse a una genuina guerra civil.

Si bien este desacuerdo comenzó como una mera guerra de palabras, tratados tediosos y extensos argumentos escritos, ahora esporádicos asesinatos, sabotajes e incluso embargos de naves de alimentos o cargamentos son algo común en Prol IX. Además, esta preocupación y lucha ha provocado que las clases serviles, condenadas a trabajar bajo las órdenes Decataloguistas, comiencen a mostrar un mayor descontento y desobediencia.

El espectro de las revueltas trabajadoras solo esta empeorando porque ciertas facciones buscan levantar en armas sus criados contra sus enemigos. Algunos grupos cultistas han empezado a expandirse en los últimos años, intentando extender el desgobierno y la incertidumbre sobre Prol IX. Muchos en la Inquisición consideran el sistema entero como una yesca que espera el momento adecuado para iniciar un fatal incendio que condenará a la perdición a los 60 millones de almas que habitan los mundos de la Estrella de los Amanuenses.

Los Acólitos irán a Prol I, preguntarán por Philologia, le tomarán testimonio, arrestarán e interrogarán a cualquier conspirador y volverán al Bastion Serpentis con el libro y cualquier otra prueba. Posiblemente el libro fue descubierto dentro de los archivos de Prol I.

Hay un constante flujo de datos proveniente de las cámaras de seguridad. Usando sus placas de datos (para ello deberán superar una prueba Ordinaria (-10) en Competencia Tecnológica o Seguridad), los Acólitos podrán acceder a esa información (una vez encontrado un punto de conexión los niveles de seguridad de la inquisición permiten acceder a estos datos). Otra forma de acceder a esta información, es solicitar a los Arbitradores locales o al Secretario del

Administrador la contraseña de conexión para poder acceder automáticamente a esta información. Se le puede pedir también al Administrador, pero para ello habrá que superar una prueba Moderada (+0) en intimidar.

Los uniformes de las fuerzas de seguridad cuentan con una cámara incorporada. Cuando las fuerzas se conviertan en zombis, los Acólitos inteligentes podrán seguir sus movimientos visualizándolos.

El número de Acólitos está representado por la letra "N" Así que cuando leas en el texto "*Hay 2N zombis*" significa que hay el doble de zombies que Acólitos.

LOS SABIOS INFAMES

Los Sabios Infames es una enfermedad demoniaca de la disformidad, que afecta a la carne. Enviada a arruinar mundos con sufrimiento y hundiendolos en una purulenta ruina. No hay seguidores, ni fanáticos, ni locos engañados para adorar la causa de un falso dios, solo la ineludible muerte invocada por esta plaga que actua bajo la voluntad del demonio.

Las leyendas que circulan entre los adoradores de los Poderes Ruinosos dicen que surgió de la unión impia de contagios descontrolados hace siglos en una guerra olvidada. Se dice que en el distante pasado, una gran nave hospital fue enviada a atender una plaga ocurrida como resultado de las constantes guerras alrededor del Ojo del Terror. Asi como dádivas y remedios, se cargo secretamente otra carga mortal, un arsenal de terribles armas – agentes biológicos, venenos necróticos y fiebres alienígenas recolectadas de cientos de mundos.

Las leyendas citan a esta nave como la gran arca de la salvación, cuyo nombre se perdió en el mito, pero sufrió una brecha en su campo Gueller mientras atravesaba la disformidad próxima al Ojo. En los siguientes instantes, los poderes de la disformidad hicieron añicos el campo protector de éxtasis de la mortal carga e inundaron las muestras virales de la carga, llenandolas de vida y conciencia impia.

Los horrores fueron desencadenados rápidamente saturando la tripulación y condenando a cientos de almas ahuyantes hacia el vacio. El personal medicae atrapado a bordo afrontó un destino más oscuro, los virus demoniacos los poseyó y asimiló como parte de su ser. Desde ese momento, los Sabios Infames nacieron, personificando la muerte sin sentido e indiscriminada liberada por la disformidad para iniciar una guerra contra toda forma de vida.

Los Sabios son horrores de contemplar, apuestos en sus contaminados trajes bio-contención cubiertos de supurantes pústulas purulentas, sin huesos e implacables, silenciosos como la muerte misma. Estas dementes entidades poseen las habilidades y conocimientos de sus largamente ocupados cadáveres con una maligna inteligencia disforme y el oculto poder de los demonios de la pestilencia y putrefacción. Están consumidos por el odio a todo aquello que viva y respire y poseen la mas horrible intención de continuar su guerra de aniquilación. El contagio es su apetito oscuro que los impulsa, esparciendose a traves de la disformidad e infectando a cada individuo cuya desesperación y morbidez los atraiga desde lejanos mundos. Una vez allí, se expanden como una plaga, la infección se extiende sin control y prepara el camino para que emerjan los Sabios Infames infligiendo su venganza y mostrandose a la humanidad los regalos otorgados por el Señor de la Corrupción.

TABLA 1-1: ¿QUÉ SON LOS ATENISMAS?

TIRADA	INFORMACIÓN OBTENIDA
Éxito	Los Ateanistas son una escuela proscrita del Intelectualismo centrado en la naturaleza de la verdad y la belleza. Han sido ilegalizados por las Autoridades Imperiales y actualmente están proscritos.
1 Grado de éxito	El fundador de los Ateanistas fue un academico llamado Ateanos quién desaparecio hace cientos de años. Ateanismo sostiene que hay belleza o verdad oculta tras cada cosa en el universo.
2 Grados de éxito	El Ateanismo esta basado en el trabajo de Ateanos que era restaurador jefe de la Librería del Conocimiento en Fenskworlde. El centro del Ateanismo es el uso de una fórmula extraña conocida como la <i>Transformación de Eris</i> que dicen que revela la Verdad majestuosa del Ateanismo. Las copias de la <i>Transformación de Eris</i> son ilegales y están en formato reducido, conteniendo la metodología y la fórmula arcana de la transformación.
3 Grados de éxito	La <i>Transformación de Eris</i> es una fórmula oculta que afecta la mente del usuario. Se dice que revela a los Ateanistas los grandes secretos proporcionándoles placer, pero es una corrupción de la Disformidad
4 ó más Grados de éxito	La <i>Transformación de Eris</i> es una herramienta maliciosa de los Poderes Ruinosos que no deben ser nombrados. Su uso es un regalo de los Ateanistas con un placer nunca visto ni soñado, pero realmente se trata de un conducto para la Disformidad y una puerta trasera para los demonios.

Parte I: Informe de Misión

El Inquisidor espera a los Acólitos en su oficina en el Bastión Serpentinis de Lachesis, de la luna Escintila. Parece extrañamente feliz, sonríe y les pregunta animadamente que tal se encuentran. Lee o parafrasea el siguiente texto:

"Bienvenidos, ¿Quién de vosotros me pueden decir algo acerca de los herejes Ateanistas?"

Los Acólitos podrán realizar una prueba en Saber Prohibido (Sectas) o Saber Prohibido (Demonología) (consulta la tabla 1-1: ¿Qué son los Ateanistas?), para ver qué recuerdan exactamente de este culto. Si uno o más jugadores tienen éxito, el inquisidor asentirá sonriente. Si ninguno supera la prueba, sólo recibirán una sonrisa condescendiente.

"Bueno, aun son nuevos en este juego. No se preocupen, el Ateanismo es una escuela proscrita del Intelectualismo centrado en la naturaleza de la verdad y la belleza. Se basan en un libro maligno conocido como La Transformación de Eris, conocido por distorsionar la mente y fomentar la herejía. Para nuestra buena fortuna, las autoridades locales en Prol I, en la Marca de Markayn, han detenido a un escribano con una copia del libro. Quiero que me traigan a ese escribano y el libro. Interrogaré al hereje y descubriremos con quién compartía el libro, donde lo encontraron y quién conocía su existencia y por qué no informo antes de este acto herético.

Prol I es un pequeño planetote de Administratum. Buscad en las áreas frecuentadas por este hereje y almacenad en vuestras placas de datos lo que encontréis. El lugar esta repleto de viejos archivos, como los otros planetotes, y los adeptos estan volviéndose locos tratando de encontrar más espacio para más criptas de datos.

La clase dominante es conocida como la Decatalogadores, que se deleitan en ocultar información y culpar a los demás cuando alguien como nosotros realmente quiere tener acceso a ella y no la encuentra. ¿Alguna pregunta?"

Si los Acólitos preguntan quién es el escriba detenido, su inquisidor les responderá: "Philologia Moror, un Decatalogador" - el inquisidor entregará una pictoimagen de una mujer albina muy delgada con el pelo blanco corto y unos ojos entrecerrados rojos.

Si los Acólitos preguntan cual fue la razon por la que no ha sido traída arrestada su inquisidor les responderá: "No hay pistas sobre su lugar de trabajo. Podría haber encontrado una copia del libro en las criptas de datos u ocultar más copias allí."

Si los Acólitos preguntan si deben traerla con vida su inquisidor les responderá: "Sí, ¡no me digan que no pueden controlar un escriba!"

Si los Acólitos preguntan sobre recientes episodios heréticos en Prol I: "No, pero en Prol IX la mayoría de su población esta llena de resentimientos y las insurrecciones de poca monta se suceden. Los Ateanistas tienden a ser un único hereje, no una secta."

Si los Acólitos preguntan si dispondrán de algún equipo especial recibirán unas esposas, una caja con cerradura metálica para el libro, una placa de datos con una imagen y el historial del hereje y mapas de Prol I y un excruciator (un instrumento de tortura).

No obstante, si los Acólitos no solicitan material al inquisidor para esta misión encontrarán este equipo en sus aposentos dentro de la Garra Seca junto a una nota que rememora versiculos sobre "el derroche innecesario de material proveído por la gracia del Emperador"

Los Acólitos son embarcados en la Garra Seca, esta nave esta lista para partir a Prol I. Dentro de los aposentos reservados en la Garra Seca, encontrarán unos pequeños regalos de su inquisidor: un libro escrito por su inquisidor, una botella de vino, una pictoimagen de su inquisidor y una placa de datos que recoge diversos datos sobre distintos temas en los que su inquisidor parecía interesado.

El viaje transcurra sin problemas. Los Acólitos verán como se aproximan a un gran complejo orbital, con un nombre que no tiene sentido para ellos. Para saber el nombre de esta estación los Acólitos deberán superar una prueba moderada (+0) de Código (Inquisición). Si tienen éxito, leeran "Complejo Orbital Luz Tililante."

PROL I

En la ruta hacia Arvus Länder cruzamos el desolado mundo Prol I. Se trata de un mundo plagado de cráteres, sin aire, con la mayor parte de su gris superficie salpicada de bronceadas manchas difuminadas y eyectas (material disparado después del impacto de un meteorito) de los cráteres. Prol I tiene baja gravedad (consulta la página 213 del libro básico de Dark Heresy)

Llegada a Prol I

La Garra Seca llega al sistema Prol I antes de lo previsto. Los investigadores serán recibidos con el siguiente mensaje de Prol I:

¡Oh! ¡Llegan temprano!... Saludos honorable miembros de la Inquisición. No hay necesidad de visitar Prol I, es un lugar muy desolado. Podemos trasladar al preso a Prol IX, donde tenemos mejores instalaciones. Por favor, diríjanse a Prol IX.

En caso de los Acólitos sean engañados para mantenerlos alejados de Prol I, las autoridades en Prol IX intentará devolverlos a Prol I (nadie quiere hospedar a la Inquisición, si puede evitarlo). Cuando lleguen a Prol IX y expliquen la situación a las autoridades locales, estas les responderán:

"No escuche a los chacales en Prol I. Deben estar ocultando algo."

Esta aventura debe desarrollarse en Prol I. Si insisten en quedarse en Prol IX, el DJ puede continuar la partida allí, o el capitán de la Garra Seca seguirá las órdenes del inquisidor, no las de unos idiotas Acólitos y dejará a los Acólitos en Prol I. Si la plaga se produce en Prol IX, multiplica todas las bajas por 10.000.000. No hay una buena recompensa si los Acólitos insisten en llebar el sujeto cero a Prol IX y sobreviven para contarlo.

Parte II: En la Prisión

Una vez que los Acólitos han desembarcado en Prol I, Millicent Novia los recibirá y acompañará a la prisión, donde les ofrecerán unos cuartos VIP y la posibilidad de visitar al prisionero en cualquier momento.

MILLICENT NOVIA

Millicent es la secretaria del Administrador. Dinámica y con recursos, está mujer de aspecto ratonil de cabellos grises, se encarga de ayudar a los Acólitos en todo lo que puedan necesitar, mientras persigue proteger el mayor número de ciudadanos. Aderezará cualquier charla con referencias sexuales picantes, por ejemplo: *“¡Por el Emperador!, ese zombi es el viejo Titus. Le cuelga como a un grox, ¡que desperdicio...!”*

Usa el perfil de un escriba (página 339 del libro básico de Dark Heresy) para Millicent y añadelé las habilidades Lengua secreta (Administratum) (Int), Mando (Em), Pilotar (Nave espacial) (Ag), Saber academico (Todos) (Int), Saber comun (Todos) (Int)+20.

Millicent Novia tiene irritación de garganta, que se aclarará de vez en cuando, no esta aún infectada.

No hay ninguna razón para que los jugadores no se dediquen a investigar sobre los herejes Ateanistas. De hecho, su inquisidor les ha metido tanta prisa para que hablen lo antes posible con Philologia y sigan algunas pistas, que deberían estar más preocupados en hacer su misión.

Una tabla de datos a la izquierda de la mesa, cifrada en código adepto, está pitando manteniendo a los guardias ocupados (realmente se trata de una falsa alarma). Sus instrucciones son mantener a los Acólitos ocupados con Philologia, y alejarlos del pabellón 5. (Ahí es donde la Centuristas ha descubierto una creciente población de Pyratikos que se mantienen a la espera del “Gran Incendio”). Un guardia los atravesará el grupo velómente, se excusará y deslizará un mensaje a las manos de algún Acólito con el texto: *“El nuevo administrador os esta escondiendo prisioneros”*.

PHIOLOGIA MOROR

Philologia Moror sería una mujer normal, alta y flaca, si no fuera albina. Su piel blanca y los ojos rojos la distinguen como nacida en el vacío. Ha leído la Transformación de Eris y la puede citar de principio a fin.

No sabe nada sobre los Sabios Infames, pero los conocerá. Es el sujeto cero y si es capturado vivo y puesto en biocontención, sería de gran interés para la Inquisición. Usa el perfil de un escriba (página 339 del libro básico de Dark Heresy) para Philologia y añádele 25 puntos de locura y miedo a los muertos como transtorno mental.

Philologia es albina y el sujeto cero de la corrupción del Sabio Infame, pero ella no sabe nada de eso. En cualquier ocasión que le sea posible, recitará poemas sobre lo maravillosa que es la verdad y la belleza en realidad.

“Deben ver la belleza oculta detrás de todo. Yo estaba surcando los cielos de la felicidad. Nada puede permanecer oculto de mí.”

Si se le motiva revelará las partes más desagradables:

“Todo se ha vuelto tan claro, tan hermoso. E incluso podría olerlo. Como un almizcle oscuro, y todos los grabados de las paredes están vertiendo lágrimas de sangre. Pensé que me volvería loca.”

A veces se aclarará la garganta como si tuviera un resfriado. Si es golpeada o torturada, escupirá y tratará de morder a quien pueda. Independientemente, estornudará a todo aquel que se acerque. Las probabilidades de infección por un infectado son:

- Contacto con la piel: 5%
- Contacto con sangre o tejido interno: 30%
- Mordisco: 50%
- Ingestión de material contaminado: 50%
- Herida profunda por un infectado: 75%

Cada celda tiene unos 3m de anchura y 2 de altura conectada al pasillo de 3m de anchura por 2,5 de altura. Los prisioneros solo saldrán al pasillo escoltados por dos guardias. Es muy probable que los Acólitos decidan llevar a Philologia a la sala de invitados para interrogarla en la silla de retención que preside la sala mientras los “invitados” toman asiento a lo largo de la mesa.

Los guardias de la prisión tienen el perfil de un agente de la ley (página 336 del libro básico de Dark Heresy). Si algún acólito lo desea, puede charlar con los guardias, para ello deberá superar una prueba Ordinaria (+10) de mando o charlatanería. Si tiene éxito consulta la tabla 1-2: Rumores de la Guardia. La mayoría de los guardias están infectados y han transmitido la peste a sus familiares y amigos, pero aún no presentan evidencias de los primeros síntomas.

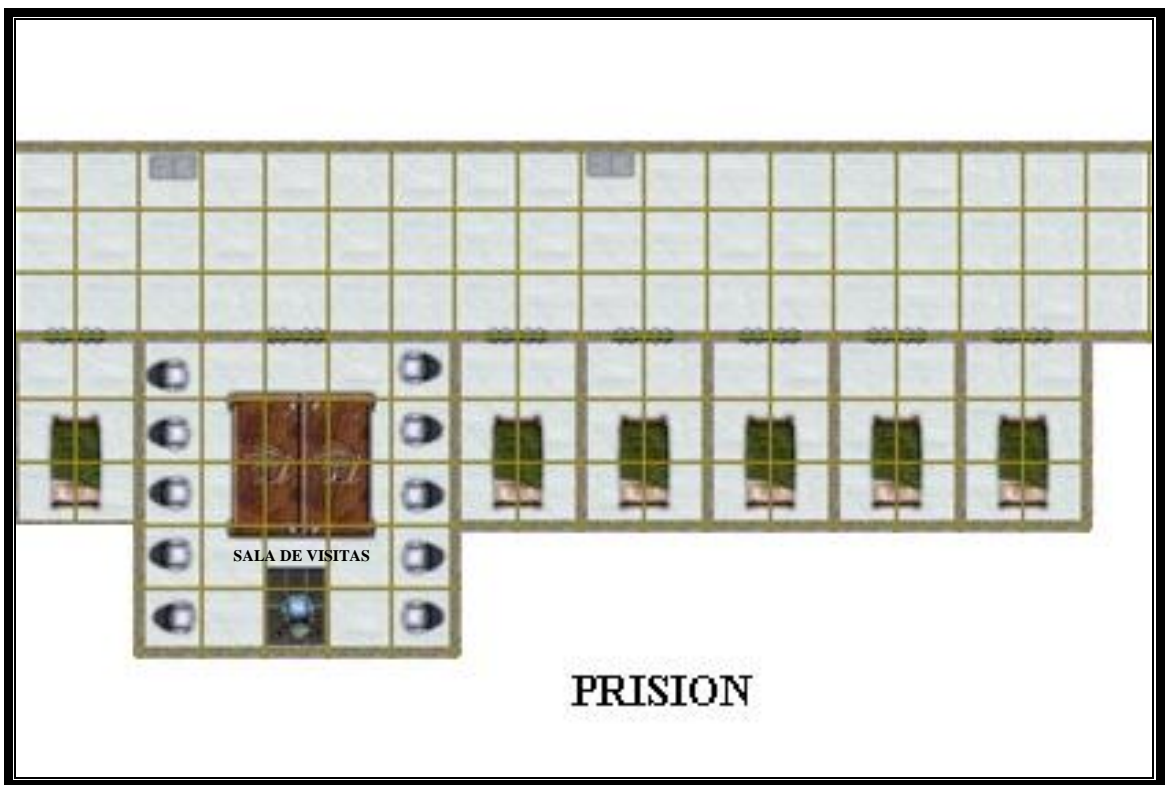
TABLA 1-2: RUMORES DE LA GUARDIA

TIRADA	INFORMACIÓN OBTENIDA
Éxito	“El planeta parece mas habitado estos días por la gran cantidad de detenidos.”
1 Grado de éxito	“Colega, estasmos saturados, la prisión ha llegado al límite y esta saturada.”
2 Grados de éxito	“El Administrador ha ordenado la detención de 222 de los 400 habitantes de aquí.”

Cuando uses un prisionero Centurista, utiliza el perfil de un escriba (página 339 del libro básico de Dark Heresy) y para cualquier otro prisionero utiliza el perfil de una escoria (página 339 del libro básico de Dark Heresy), no ofrecerán información útil. Si algún acólito lo desea puede conversar con un preso centurista, para ello deberán superar una prueba Ordinaria (+10) de charlatanería. Si tiene éxito consulta la tabla 1-3: Rumores Centuristas.

TABLA 1-3: RUMORES CENTURISTAS

TIRADA	INFORMACIÓN OBTENIDA
Éxito	“Hemos sido arrestados por nuestra opinión política Centurista por los locos Piráticos.”
1 Grado de éxito	“Naves de suministros cargadas de personal indocumentado ha partido hacia colonias que fueron cerradas hace siglos. No sabemos cuantos, pero su población es mayor de los 300 que se dice oficialmente.”
2 Grados de éxito	“El Administrador Ignace Severus es el lider de los Píromáticos sobre Prol I.”



Parte III: Cenando con el Administrador

Todos los Acólitos serán invitados a cenar con el Administrador por un servocraneo volador. En esta parte de la aventura, la epidemia se ha extendido más allá de los muros de la prisión, entre los infectados esta el propio administrador y posiblemente alguno de los Acólitos. En ese caso, deberán emplear puntos de destino para eliminar el contagio de sus cuerpos o estarán condenados.

IGNACE SEVERUS

Ignace es el Administrador de Prol 1, pomposo y temeroso de los Acólitos, es agresivo y jactancioso porque es presa del pánico. Cuando se da cuenta que está monopolizando la conversación, se disculpará pero a los pocos minutos volverá a monopolizarla. Es el líder de los Piráticos que se están preparando el “Gran Incendio”.

Usa el perfil de un escriba (página 339 del libro básico de Dark Heresy) para Ignace y añadelé las habilidades Aguante (R)+20, Charlatanería (Em)+20, Lenguaje Secreto (Administratum) (Int), Saber Común (Administratum) (Int)+20 y el talento Decadente.

El Administrador, Ignace Severus, es anunciado por su secretaria Millicent Novia, al igual que presentará ante los Acólitos al Arbitrador Frag Frak y el Medicae jefe, Mor Vin. El Administrador se dirigirá a los Acólitos:

"He hablado con el hereje, sólo son unos ojos salvajes y un conjunto de proclamas dementes. No se por qué no nos han permitido ejecutarla. Han hecho un viaje demasiado largo para recoger esta loca." – Los servidores traerán la comida y el plato principal será filete fresco de grox, mientras Ignace prosigue – “Tenemos nuestro pequeño rebaño. Casi por accidente, pedimos filetes y nos trajeron un buque de ganado.”

La cena

Todos los invitados son Piráticos, y evitarán cualquier mención al “Gran Incendio” que esta por ocurrir, si pueden...Tratarán de orientar la conversación hacia los Ateanistas, preguntando sobre ellos.

Millicent Novia quiere ayudar a los Acólitos de cualquier manera que pueda y dirá cosas como: “¿Tienen todo lo que necesitan? Podemos enviarles todos los efectos personales de Philologia Moror.”

FRAG FRAK

Frag es un Arbitrador perezoso y corrupto. Ha sido sobornado para ocultar el plan de los Piromáticos a los Acólitos pero esta dispuesto a traicionarlos por un buen puñado de Tronos. Deberías darle una muerte sucia después de ganarse el cariño de los Acólitos

Usa el perfil de un arbitrador (página 337 del libro básico de Dark Heresy) para Frag

Frag Frak ha depositado “el apestoso libro hereje” en una caja que será traída por un servidor en cualquier momento.

Mor Vin juega con su comida y tiene la mirada perdida. Si se pregunta, responderá “Lo siento – hara una breve pausa y

añadirá – estaba pensando acerca de unas erupciones en la piel.”

Ignace Severo ofece una conversación muy variable. Tan pronto muestra un carácter obscuramente servil como abiertamente hostil. Realmente está tan preocupado por la Inquisición que no puede dejar de pensar en sí mismo, solo desea que la cena acabé lo antes posible y dirá cosas como: “¿Han terminado aquí?”, “¿Es una cena apropiada para ustedes?”, “¿Están listos para marcharse?”, “¿Oh, Emperador!, Disculpenme pero continúen y acabe con todo, pero por favor, jesperenme!”

Si los Acólitos fuerzan una conversación sobre el enfrentamiento entre Piráticos y Centuristas, ellos defenderán las ideas piráticas con argumentos como: “*Prol X es un planetoide prohibido y moverse allí sería una locura. Nadie ha accedido a sus registros durante siglos*”.

La sala donde tiene lugar la cena es una gran habitación de 4 metros por 10 metros con una mesa de 2 metros por 6 metros. Los servocraneos usan bandejas para transportar la comida desde la cocina como si se tratasen de un montacargas. Las puertas dan a corredores que conectan con las oficinas, las estancias privadas y maquinaria. La mayoría de los corredores de la zona tienen 2 metros de ancho y los principales 4 metros.

Ignace comenzará a toser. Todos los Acólitos cerca de él deberán superar una prueba Difícil (-10) de Resistencia para no quedar infectados. Millicent, Mor y Frag aún no están infectados. Desgraciadamente para Ignace, esta condenado a morir en una hora (los Acólitos podrán evitarlo empleando un punto de destino). Lee o parafrasea el siguiente texto:

“Rápido, al Centro de Medicae” – ordenará Mor Vin mientras Millicent toma un vocotransmisor y avisa al centro.

Si ninguno de los Acólitos está infectado, Millicent les dira:

“Si no le importa síanme hasta el centro medicae, le acompañare a sus aposentos una vez que el administrador haya sido examinado.”

Ignace esta empapado en sudor y comienzan a aflorar marcas verdes sobre su piel. En diez minutos, su moteada piel comenzará a desprenderse mostrando su carne ulcerada y comenzando a vomitar su sangre. A partir de ahora, los Acólitos deberán tirar en la Tabla 1-4: Efectos de la Plaga cada vez que consuman un punto de destino para evitar morir por la plaga (vivirán pero no de una pieza). Añáde +30 a las próximas pruebas de infección de la plaga

MOR VIN

Mor es el Medicae jefe, delgado con una gran calva en su cabeza y de pelo blanco y rizado. Estará fascinado, temeroso y condenado cuando la plaga comience a extenderse. Por ejemplo dirá cosas como: “Tenemos que conseguir algunas muestras de sangre de estas criaturas. Suponiendo que tengan sangre...”

Usa el perfil de un escriba (página 339 del libro básico de Dark Heresy) para Mor y añadelé las habilidades Medicae (Int)+20 y el talento Quirurgo Experto.

TABLA 1-4: EFECTOS DE LA PLAGA**ID10 EFECTO**

1	Mano izquierda: -20 a todas las pruebas de habilidades y características que usen las dos manos. No podrán usarse armas a dos manos. Si se trata de la mano buena, se perderá también 20 en habilidad de armas
2	Mano derecha: -20 a todas las pruebas de habilidades y características que usen las dos manos. No podrán usarse armas a dos manos. Si se trata de la mano buena, se perderá también 20 en habilidad de armas
3	Brazo izquierdo: Aplica los efectos de la mano izquierda y añade la imposibilidad de usar un escudo.
4	Brazo derecho: Aplica los efectos de la mano derecha y añade la imposibilidad de usar un escudo.
5	Ojo izquierdo: -10 a la habilidad de proyectiles y -20 a todas las pruebas de habilidad y característica relacionadas con la visión
6	Ojo derecho: -10 a la habilidad de proyectiles y -20 a todas las pruebas de habilidad y característica relacionadas con la visión
7	Pie izquierdo: Reduce el movimiento a la mitad (redondeado hacia arriba), -20 en las habilidades o características relacionadas con el movimiento, como esquivar.
8	Pie derecho: Reduce el movimiento a la mitad (redondeado hacia arriba), -20 en las habilidades o características relacionadas con el movimiento, como esquivar.
9	Pierna izquierda: aplica los efectos del pie izquierdo y añade la imposibilidad de esquivar
10	Pierna derecha: aplica los efectos del pie derecha y añade la imposibilidad de esquivar

Parte IV: Los Muertos se Levantan

La Plaga se extiende sobre Prol I, fiebre, marcas verdes y vomito sanguinoliento por todas partes. El Centro Medicae está colapsado. Mor Vin se apresura como si su vida fuera en ello. Lee o parafrasea el siguiente texto:

“¡Vamós!, tenemos un hueco en ese trozo de suelo” – dice el buen doctor. Los servidores vienen y van informando sobre un número de bajas que se cuentan por cientos mientras algunos servidores infectados caen con sus partes orgánicas putrefactas. Los habitáculos no están preparados para mantener aislada la población y el número de muertos no para de crecer. La prisión esta infectada por completo. Desafortunadamente los Piráticos no aportarán personal medicae adicional en sus “equipos de limpieza”.

Ignace morirá en el centro medicae. Lee o parafrasea el siguiente texto:

*Un servidor médico mirara e informará a Mor Vin “Está muerto y no me siento nada bien.”
“Estoy a cargo de este planetoide ahora” – afirma Frag Frak en el mismo momento que exhibe su escopeta de combate. “No lo creo” – le interrumpe Millicent – “Ahora estoy en calidad de Administrador. Retírese o haré que le detengan. Millicent toma el vocotransmisor de seguridad y ordenó – “Cuarentena de clase 12.” – En ese momento, Frag encañonará a Millicent y bramará – “Se acabaron las tonterías, escriba”.*

Los Acólitos pueden intervenir en cualquier momento. Tanto Millicent y Frag evitarán la confrontación con ellos. Si los Acólitos no hacen nada, dos agentes de la ley (consulta página 336 del libro básico de Dark Heresy) entrarán en la habitación y preguntaran a los Acólitos: “¿Qué hacemos?” Si aun los Acólitos están indecisos, los agentes tomarán la iniciativa. Tira un 1D10, de 1 a 5 se alineará con Frag y de 6 a 10 con Millicent. En cualquier caso, el que no cuente con su favor, retrocederá en cuanto los agentes se enfrenten a él

¿QUIÉN ESTA AL MANDO?

Al menos 4.000 civiles morirá si Frag toma el mando, con solo unos pocos supervivientes para contar lo ocurrido. En ese caso, ordenará a los agentes protegerle y crear una línea de contención en el espaciopuerto. Si los Acólitos se unen a él, vivirán y contarán su vergonzosa historia. Si no colaboran con las fuerzas de Frag, es muy probable que todos mueran y se conviertan en zombies. El DJ puedes decidir si Millicent sobrevive junto al padre Prion, acompaña a los Acólitos o muere. Si Millicent toma el mando, aun morirán 2.000 ciudadanos, pero los Piráticos usarán sus cargas de detonación reservadas para el “Gran Incendio” para erradicar los muertos, los zombies y los enfermos. Los Acólitos deberán ayudar a organizar y proteger a los civiles. Después de la explosión, eleva el número de víctimas en 1.000. Si los Acólitos deciden que son los idóneos para tomar el control de Prol I, Millicent les ofrecerá su ayuda y tendrá los mismo efectos que si ella esta al mando. Si Frag no esta al mando, huirá pero volverá mas tarde como un zombi.

Alarmas de pánico estallan en la morgue, la prisión y los habitáculos secretos. Los Acólitos reciben un mensaje del mismo guardia de prisión que les paso la nota: “¡Estoy liberando a los presos!”

MIEDO A LOS ZOMBIS

El DJ puede ahora mostrar el verdadero terror de la plaga. Los zombies son flacos, demacrados y sus ojos están carentes de vida. Llevan ropa sucia y manchada de sangre. Cuando los zombies continúen moviéndose hacia los Acólitos una vez disparados, cortados o tengan sus miembros amputados. Los Acólitos deberán realizar una Pruebas de Miedo. Después del primer encuentro, los Acólitos se acostumbrarán a “sus nuevos amigos”, así que añade un +10 a todas las pruebas de Miedo o recuperación contra los zombies. Como han visto de lo que son capaces de hacer los zombies, deberán superar una segunda prueba de miedo tan pronto como vuelvan a encontrarlos. Después de superar el segundo contacto, añade un +20 y si lo superan una tercera vez, +30. Nunca bonifiques más de +30.

Centro Medicae 86

El centro cuenta con N-1 trajes de contención. Mor Vin estará ahí, y se encargará de los pacientes de una manera distraída, maravillado por las “sorprendentes habilidades de este virus.” Si los Acólitos registran las taquillas del personal, encontrarán unos trajes de contención.

LOS TRAJES DE CONTENCIÓN

Son unos trajes de color verde claro con casco. Bloquean los agentes patógenos y tienen su propio suministro de aire. Su valor de armadura es 2 (para todo el cuerpo). Sin embargo, cuando están en el vacío se inflarán, reduciendo a la mitad el movimiento y provocando una penalización de -20 a las habilidad de proyectiles y las pruebas basadas en agilidad.

Si los Acólitos no están en el centro medicae cuando comience el alzamiento de no muertos, serán llamados por Mor Vin: “Necesitamos ayuda”.

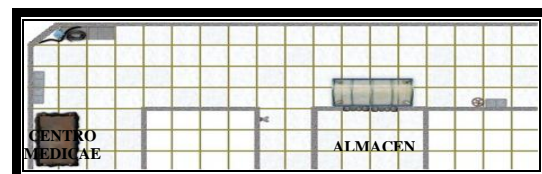
El ascensor de la morgue se abre en el centro medicae, saturando con una marea de zombies la habitación (consulta Apéndice I: PNJs y Antagonistas). Puede que los Acólitos decidan ir a buscar a Philologia, en su lugar encontrarán mas zombies que les atacarán en su camino de regreso al Centro Medicae

Una primera oleada de N+2 zombies atacarán a los Acólitos sin importar dónde hayan ido. A continuación, una segunda oleada de N+4, seguido de un descanso de 20 minutos donde los Acólitos y/o Millicent pueden reunirse con los supervivientes comunicandose con su vocotransmisor. N+6 zombies atacarán en un asalto final, añadiendo 1D5 zombies cada nueva ronda. Los Acólitos deberían planterse la huida.

El “Gran Incendio”

Si los Acólitos se han aliado con Millicent, les informará sobre un almacén cercano de bombas incendiarias que esperan al “Gran Incendio”. Una alternativa a encontrar este almacen, es penetrar en el sistema de seguridad y tratra de obtener información acerca de los depositos de armas más cercanos para tratar de combatir a los zombies (es necesario superar una prueba de Conocimiento Tecnológico)

Las bombas se encuentran a 5 minutos, un grupo de 1D5 zombies les perseguirá. Hay 100 bombas incendiarias allí, y con la baja gravedad, el peso no es el problema. Cada acólito puede llevar 10 bombas incendiarias sin problemas.



Nombre	Clase	Alcance	Rango	Daño	Penalización	Especial	Peso
Bomba incendiaria	Arrojadiza	BFX6	T/-/-	1D10+3 E	6	Explosión (3)	3 Kg.

La Capilla de San Baltasar

Los canales de comunicación no paran de emitir peticiones de ayuda, e inundan de imágenes de zombis atacando a ciudadanos que huyen despavoridos de terror, algunos obviamente heridos e infectados. La única zona cercana donde la gente se está reuniendo es el Santuario de San Baltasar.

El padre Prion puede ser visto en los monitores y las placas de datos conectados a la red de seguridad. La franja de pelo alrededor de su cabeza calva vuela salvajemente mientras ataca a los zombis e implora por su retribución ante el Emperador. Está portando el hacha de San Baltasar, un arma mono santificada. Está rodeado de civiles armados, una monja, y un agente de la ley. Están protegiendo a un grupo de civiles desarmado, incluyendo 3 niños. Un poco más adelante, en el fondo del pasillo, aparece Philologia huyendo de un grupo de zombis con los ojos desorbitados.

La hermana Eubeena esta usando un vocotransmisor de emergencias, solicitando ayuda por el canal de seguridad. Los clérigos y sus protegidos están conteniendo a la marea de zombis que viene de los niveles inferiores. Si los Acólitos contactan con Eubeena, les informará que se dirigen hacia el Centro Medicae. Los Acólitos deberían informar que se dirigen hacia un marea de cientos de zombis (deberías

recompensar con 1D5 puntos de corrupción si no informan de esto). Los jugadores podrán alcanzar la posición del grupo de civiles tras atravesar un grupo de 2N zombis. Más zombis surgirán pero estarán más interesados en romper las barreras del centro medicae que en los Acólitos.

EL PADRE PRION

El Padre Prion es un hombre de edad medio, robusto, con una franja de pelo negro y despeinado que rodea su calva que gestiona la capilla de San Baltasar. Viste los hábitos clericales y cuando lo vean por primera vez portará la Sagrada Hacha de San Baltasar.

Usa el perfil de un Predicador del Ministorum (página 342 del libro básico de Dark Heresy) para el padre Prion.

El padre Prior no entregará a nadie el Hacha Sagrada a menos que se lo pidan e identifiquen como miembros de la Inquisición (él podrá comprobarlo tras introducir sus identificadores en su tabla de datos). Si no lo hacen, el hacha se perderá en el siguiente encuentro con los zombis, donde el valeoroso padre morira y su hacha se deslizará por el suelo hasta acabar bajo los pies de algún zombie. Los zombis tratarán de evitar tocarla.

Nombre	Clase	Alcance	Daño	Penalización	Especial	Peso
Hacha San Baltasar	C/C	-	1D10+1+BF A	2	Desequilibrada; Desgarradora; Santificada (daño bendito)	4 Kg.



Parte V: Huida del Espaciopuerto

La fase final de la Plaga se extiende sobre Prol I, la muerte y decadencia se extiende sin límite, los muertos andantes comienzan a colapsarse y sus pútrios cuerpo comienzan a llenar el aire con el zumbido de las moscas. En este perfecto jardín de decadencia, el Sabio Infame recolectará pus de los cadáveres y los infectados más decadentes, provando los nuevos efectos de la Plaga. Habrá supervivientes, pero el Sabio Infame no tendrán interés en ellos – para el Señor de la Decadencia, es necesaria la vida para que la carne pueda albergar nuevas enfermedades dolorosas y requiere de los desesperanzados para llevar su palabra y consumirlos en sus deseos de poder. Finalmente el Sabio Infame se retirará hacia el infierno del que han venido para volver con la siguiente plaga.

Si los Acólitos no cojen la idea de irse al Espaciopuerto, otros grupos de supervivientes contactarán con ellos para reunirse con ellos allí, para dejar este mundo.

Si los Acólitos deciden mirar en sus tablas de datos o conectarse a las cámaras de vigilancia de su zona, no verán nada interesante, solo estaciones de vigilancia vacías en silencio. Si continúan comprobando las cámaras de otras secciones, lee o parafrasea el siguiente texto:

Una mujer asustada, zigzaguea en el campo de visión de las cámaras de izquierda a derecha. Corre junto a un hombre mientras son perseguidos por cinco zombis que parecen impasible, podeis ver como los zombis alcanzan al hombre y comienzan a devorarlo. Ella le dice algo a él, mira a su espalda y grita en silencio.

Si los Acólitos superan una prueba Muy Difícil de Percepción (-30) reconocerán a Philologia. Una prueba complicada (-10) en Leer Labios con éxito permitirá entender que las palabras que articula son: “Lo siento.” Si los Acólitos continúan viendo las imágenes, lee o parafrasea el siguiente texto:

Todos los zombis pararan de comer, y se inclinarán sobre sus rodillas, reverenciando a alguien o algo fuera de la pantalla, a la izquierda. Philologia sale corriendo del plano de camara. Los colores desaparecen de la imagen y los objetos que muestran comienzan a distorsionarse en una gama de sombras grises. En la cara del hombre que cayó ante los zombis comienza a aflorar unos puntos verdes que caen dejando oquedades en su cara. La carne putrefacta de los zombis se marchita, cayendo a pedazos como si unos pocos meses de descomposición ocurriese en segundos. Una figura vestida con un traje de contención manchado de suciedad y manchas de humedad camina desde la izquierda. El rostro está oculto por una placa frontal negra. La figura se mueve hacia los zombis arrodillados, que ahora incluyen el hombre que estaba con Philologia. Los zombis se comportan como un ente único La imagen se desbanae con la estática y no puede recuperarse.

El Sabio Infame ha dañado el funcionamiento interno del sistema de seguridad. Los Acólitos que hayan visto estas imágenes deberán superar una prueba de Miedo 1 inquietante. Si no la superan, sufriran un penalizador de -10 para todas las pruebas que realice los próximos 5 minutos. Si fracasa en la prueba por más de 30, el personaje también gana 1D5 puntos de locura.

Prol I no tiene atmósfera, los Acólitos tendrán que encontrar trajes de vacío para viajar por la superficie si quieren evitar los corredores repletos de zombis. Lo bueno es que pueden

encontrar en los armarios marcados junto las esclusa de salida a la superficie. Lo que es menos bueno es que muchos fueron tomados por la población en la fase inicial de la contaminación, para aislarse del virus y lo que es más interesante es que algunos se pusieron los trajes demasiado tarde y eso implica que pueden encontrar algunos zombis con trajes de vacío.

Si superan una prueba Fácil (+30) en buscar, encontrarán en un cajón un traje de vacío, encontrando un traje adicional, por cada grado de éxito. Los Acólitos solo podrán realizar esta prueba una única vez por esclusa y el camino a la siguiente esclusa esta bloqueado por 1D5 zombis.

En la primera cámara de descompresión que visiten los Acólitos encontrarán una figura que está forcejeando. Se trata de un zombi que esta atrapado dentro del traje y trata de romperlo para salir y unirse al festín. Dispararle, le ayudará a liberarse de su prisión, cualquier disparo que impacte en la cabeza o en los brazos permitira al zombi liberarse. Si Frag escapó cuando se decidió quién sería el responsable de dirigir Prol I, el zombi que han encontrado los Acólitos es él.

Si los Acólitos están escoltando civiles, no hay suficientes trajes de vacío para todos (ncluyendo los problemas que puedan dar los trajes de biocontención del centro medicae). Un plan mejor sería que los civiles esperen en una sección aislada a los Acólitos mientras estos buscan una nave de transporte para sacarlos de allí.

Salida al exterior

Cuando la puerta de entrada se abre hacia el vacío, los Acólitos son recibidos por N+1D5 zombis, que esperan allí fuera capturar a la gente que trata de salir sola o en pareja. La mitad de los zombis lleban un traje de vacío destrozado. Una vez que hayan salido al exterior, lee o parafrasea el siguiente texto:

A lo lejos podeis observar 3 figuras encerradas en trajes de biocontención que están siendo perseguidas por N zombis sin traje. Ambos grupos esperan ser los más rápidos en la superficie sin aire. Observáis como una de las figras en traje tropieza y cae y la masa de zombis se avalanza sobre ella permitiendo a las otras dos escapar dirección al Espaciopuerto.

El grupo de zombies están a 100 metros de distancia cuando se detienen para alimentarse. Si se les dispara mientras se alimentan, un 1D5 de zombis dejará el grupo y atacará a los Acólitos. Si prosiguen su camino sin más, al cabo de unos minutos encontrarán una fisura de 2 kilómetros de longitud y 100 de profundidad. Si los Acólitos superan una prueba Moderada (+0) de percepción encontrarán el punto más estrecho de la grieta, de 6 metros de anchura (consulta la página 213 del libro básico de Dark Heresy para saltar en baja gravedad).

En el valle inferior, un laberinto de túneles se extiende hasta alcanzar el Espaciopuerto. Los Acólitos deberán abrirse camino a través de N+1D5 zombis. Es un viaje corto a la estación del puerto espacial, pero detenerse sería una locura, la zona contiene al menos 100 zombis. Al cabo de un rato, los Acólitos llegarán hasta una compuerta de mantenimiento que se encuentra a 5 metros por encima de ellos (consulta la página 213 del libro básico de Dark Heresy para saltar en baja gravedad). 5N zombies se avalanzarán sobre los Acólitos un turno después de haber abierto las puertas (pueden pasar hasta 2 Acólitos por turno y los zombis tardarán en alcanzar la entrada 1 turno de carga). En cinco rondas la compuerta se cerrará y el resto de los zombis decidirá volver al centro medicae después de golpear un par de turnos las compuertas. Los Acólitos tendrán que luchar hasta en la cámara de descompresión, pues hay un único

zombi. Desde la cámara de descompresión, los Acólitos pueden llegar a la entrada principal del almacén del espaciopuerto.

Afuera, hay una compuerta con salida del Espaciopuerto. No importa por donde hayan venido, los Acólitos encontrarán un zombi solitario está en su camino y verán dos puerta marcada como armarios. Dentro del hangar, varios depósitos de carga están repartidos por su interior.

El hangar

El hangar es un domo enorme, que contiene varias aeronaves espaciales y un tractor con remolque. Para salir de Prol I, los Acólitos deben conseguir una nave, cargarla de combustible, moverla hacia una de las plataformas de despegue y despegar.

GROX ZOMBIS

Tratando de alimentar los miles de Piráticos, que se supone que no tiene el planetoido, se realizaron unas órdenes de compra confusas que no funcionaron como se tenía planeado. En lugar de traer miles de kilos de filetes de carne de grox, se entendió que debían traer un rebaño de estas criaturas. El buque ganadero (un buque de carga especial) sigue anclado en el espaciopuerto, y tanto la tripulación como los grox acabarán infectados antes de poder sellar la nave. Ahora grox zombis deambulan por la zona del puerto espacial, en busca de personas no infectadas a morder.

Explosivos, como las bombas incendiarias, podría abrir las compuertas o la parte superior de la cúpula y permitir a la nave despegar. La descompresión creará un caos. Si ninguno de los Acólitos tiene la habilidad pilotar (naves espaciales, civiles o militares). Si Millicent no estuviera con los Acólitos (también sabe pilotar), un grupo de supervivientes con trajes de vacío están encerrados en los baños (primera habitación al lado del hangar), al otro lado del hangar. Este grupo tiene a dos pilotos pero un grupo de 2N zombis están bloqueando las puertas de los baños.

KIT DE EMERGENCIA

La mayoría de las naves tienen kits de emergencia para que un tripulante pueda transportarlo sin problemas. Un kit completo incluye:

Marcadores: Bastones que proporcionan 1D5 horas de iluminación, una pila universal que permite dar 5 horas de autonomía a un vocotransmisor o disparar 5 tiros a una pistola láser.

Raciones de supervivencia y cantimplora de agua: No es mucho, pero garantiza la supervivencia por un día. Siempre que tengas aire que respirar.

Vocotransmisor de emergencia: Ajustable a cualquier canal de transmisión o lanzar "Oración de auxilio" en los canales de emergencia.

Bote de oxígeno y máscara: Permite respirar aire durante 30 minutos.

Tabletas anti-radiación: Permite paliar los efectos de la radiación a la que hayas quedado expuesto. El kit incluye 5 dosis, cada pastilla debe tomarse poco después de estar expuesto a plasma o radiación solar.

Gel sellador de casco: Un pequeño tubo de un apesoso gel, puede ser extendido sobre una pequeña brecha del casco (no más de 10 cm).

Ten cuidado si ves a la tripulación portar esos kits porque significaría que no tendrán un lugar asignado para emergencias.

Otros supervivientes no infectados han llegado a este hangar huyendo y tras ellos, más zombis (1D5 zombis). El hangar contiene 30N zombis y 3N zombis grox. La forma más segura es moverse por las pasarelas de un metro que atraviesan el hangar y permiten moverse con cierta libertad

por encima de los zombis. Aunque los zombis se mueven lentamente, podrían atrapar a los Acólitos en una sección de pasarela. No obstante, por las pasarelas del hangar hay 1D5 zombis.

TRAJE DE VACIO ESQUEMA SELENITA

Un antiguo diseño y reliquia de la Edad Oscura de la Tecnología, el esquema selenita es quizás el más común de los trajes pesados de trabajo en el vacío usados en el imperio. Destinado para trabajadores en condiciones de vacío, cinturones mineros y similares, los trajes están creados en fibra cerámica que proporciona una mejor protección que los trajes de sellado simple frente a peligros como las temperaturas extremas, radiación o microimpactos. Ampliamente fabricado y altamente duradero, algunos trajes selenitas son reliquias familiares que pueden haber servido a varias generaciones de la tripulación de una nave o pecios espaciales.

El traje selenita puede mantener con vida al usuario en condiciones asepticas hasta 10 horas antes de reemplazar los filtros de aire de su sistema de soporte de vida (se puede cambiar sin tener que quitarse el traje). Un buen traje funcional también contiene un microtransmisor, un kit de sellado, un gancho y su hilo con 10 metros de longitud y un fotovisor. Los refuerzos del traje proporcionan 3 puntos de armadura en cuerpo, brazos y piernas y 4 puntos en la cabeza. No obstante, el traje es pesado e impone un -10 a las pruebas de Agilidad cuando se lleve puesto. Los trajes selenitas se presentan en una amplia variedad dependiendo del lugar, por tanto sus valores de armaduras pueden variar. Algunos trajes selenitas están equipados con unidades de propulsión, permitiendo al usuario navegar por el espacio en gravedad cero o reducir las condiciones de gravedad con un movimiento de 6 (no tienen fuerza suficiente para usar en condiciones normales de gravedad).

Si los Acólitos necesitan materiales, deberán bajar al suelo. La pasarela se encuentra a 30 metros de altura por encima de las zonas de carga y 40 por encima de la lanzadera Águila más pequeña. Los Acólitos podrán encontrar los cables en los armarios adjuntos a la entrada del hangar. Si superan una prueba Rutinaria (+20) en Competencia Tecnológica les permitirá localizar los cables y cualquier material necesario que puedan necesitar.

Tabla 1-5: Equipo de Vacío

Nombre	Peso	Precio	Peso
Kit de emergencia	6 Kg	300	Comun
Traje de vacío Selenita	20 Kg	600	Media

El armario contiene los siguientes objetos (en paréntesis está la probabilidad de que ese objeto aun no haya usado por otro ciudadano en su intento por huir):

- (90%) 1D5 Trajes de vacío esquema selenita para trabajos pesados.
- (70%) 1D10 Trajes de vacío.
- (50%) 1D5 Kit de emergencia.
- (50%) 400 metros de cable y un carrete eléctrico.

PISTOLA RECORTADA

Tipo: Pistola (PS).

Un cañón compacto de un tiro único, diseñado para disparar cartuchos de escopeta. Estas armas son las preferidas por los oficiales de la ley o los contramaestres que prefieren esta solución para parar un motín, de ahí que esta arma ganase su nombre de "La Persuasora" entre la calaña de la marina. A pesar de su recarga, se aplicará un penalizador de -10 si se dispara con una única mano.

El armero contiene los siguientes objetos (en paréntesis esta la probabilidad de que ese objeto aun no haya usado por otro ciudadano en su intento por defenderse):

- (90%) Escudos navales.
- (90%) Picas de abordaje.
- (30%) Rayas.
- (30%) Machetes de oficiales.
- (30%) Pistolas recortadas.

RIFLE DE ESQUEMA ANO-XIS “AGUIJON”

Tipo: Básico (Lanzallamas).

El aguijón emite una poderosa señal de microondas en un amplio arco. La radiación causa un golpe de calor sobre la piel (similar a la fuerte picadura de un insecto, de hay su nombre) sin el peligro de dañar otros objetos. Los aguijones son el arma ideal para tripulaciones que necesitan sofocar amotinados (o pasajeros). Aunque el rifle aguijon tiene una excelente potencia de fuego, no provoca incendios.

Tabla 1-6: Armas a Distancia

Nombre	Clase	Alcance	Rango	Daño	Penalización	Especial	Peso	Precio	Disponibilidad
Aguijón	Pistola	15 m	T/-/-	1D10+3 I	2	Lanzallamas	3 kg.	100	Medio
Pistola Recortada	Pistola	10 m	T/-/-	1D10+4 I	0	Dispersión, Fiable	1 kg.	60	Medio

Tabla 1-7: Armas Cuerpo a Cuerpo

Nombre	Clase	Alcance	Daño	Penalización	Especial	Peso	Precio	Disponibilidad
Escudo naval	C/C	-	1D5+2 I	0	Defensivo, Primitivo	9 Kg.	75	Medio
Machete de oficial	C/C	-	1D10 A	0	Aturdidor	3 Kg.	200	Escaso
Picas de abordaje	C/C	-	1D10+3 A	2	Primitivo	4 Kg.	30	Común

Encuentro con el Sabio Infame

El Sabio Infame visitará a los Acólitos tan pronto como los Acólitos hayan entrado en la nave que hayan elegido. Un zombi que los Acólitos no hayan eliminado se dirigirá a la compuerta y la abrirá para que el Sabio Infame pase. Si se encuentran en la cabina del Aquila o en el Puente de Mando del transporte, una luz roja parpadeará informando que la compuerta auxiliar 2 ha sido abierta y debe estar cerrada antes de partir al espacio.

Los Acólitos sentirán su presencia demoníaca antes de conocerlo. Mor Vin, si aún sigue ahí, gritará: “*¡Yo sé lo que hay que hacer!*” – y atacará al Sabio sacando un instrumento de su medicae. Mor Vir morirá de una forma rápida y desagradable (es una buena excusa para que los Acólitos realicen su pruebas de Miedo 3).

LOS TRANSPORTES DEL HANGAR

Contenedores de carga autónomo: el hangar contiene 5 contenedores, grandes y feos ladrillos de metal capaces de transportar cientos de toneladas hacia la órbita de Prol I. Uno contiene N zombis Grox y esta en el centro del hangar. Los contenedores se podrían utilizar para evacuar los supervivientes en órbita y así ser puestos en cuarentena en la estación orbital “La Luz Tililante”. Por supuesto, los infectados tendrán que ser destruidos, la forma mas sencilla es arrojarlos al espacio por las esclusas. Los otros cuatro contenedores contendrán 2D10 zombis y 1D5 supervivientes ocultos. Cada superviviente tiene una posibilidad del 50% de estar infectado.

Los contenedores pueden ser pilotados con Pilotar (Nave espacial) o Pilotar (Aeronave civil).

Lanzadera Aquila: Es la lanzadera preparada para el administrador Ignace Severus. El interior es lujoso y lleno de comodidades. El casco de la nave es inmune a los ataques de los zombis y puede ser pilotada con Pilotar (Nave espacial) o Pilotar (Aeronave militar).

Tractor de remolque: Deberá ser usado si se desea sacar las naves fuera del hangar y llevarlas al la rampa de lanzamiento (todo el proceso ocupa unos 2 minutos). Su velocidad no es superior a la capacidad de carrera de un zombi, pero necesitaran su tiempo para acceder a la cabina de control. Para conducirlo es necesario disponer de Conducir (Vehículo terrestre) y cuando un zombi se encuentre subiendo por las escaleras de acceso a las cabinas, el conductor deberá superar una prueba (+30) en Conducir para hacer que el zombi caiga y no acceda a la cabina

El Sabio Infame desea conocer a los Acólitos de cerca y personalmente, de modo que usando su poder, cualquier zombi a bordo de la nave estará bajo su control y atacarán para distraer a los Acólitos al ir a las escotillas, mientras el Sabio Infame realizan una entrada teatral en esta escena.

SOPLETE DE GAS

Tipo: Básico (Lanzallamas).

La “antorcha” o “el mechero de gas”, como es conocido habitualmente, no es estrictamente un arma, es una herramienta industrial que usa vapor incandescente para quemar desechos y limpiar los crecimientos fungicos que plagan los conductos de las colmenas. El “mechero de gas” se puede utilizar como lanzallamas para las bandas de los barrios bajos de las colmenas que no pueden adquirir un arma de verdad y es frecuentemente encontrada en las manos de insureccionistas. La “antorcha” no es ni de lejos tan efectiva (o estable) como un lanzallamas, pero es facil encontrar y conseguir ilegalmente gas que reduzca la carne a cenizas.

Los sopletes de gas usan un aparatoso, pobremente protegido depósito para transportar su combustible. Si alguien esta usando un soplete de gas, sufrirá una herida en su cuerpo por el retroceso, hay un 50% de posibilidades de que el deposito estalle – tratalo como si fuera una explosión de 4 metros de radio, causando 2D10 E de daño, el portador sufrirá el doble de daño y arderá.

Cuando el Sabio Infame sea derrotado, su traje se rasgará y se formará un Enjambre de Plaga (consulta el Apéndice I: PNJs y Antagonistas). Mientras el Enjambre destroza el traje permitirá a los Acólitos prepararse una ronda. Si alguien llega en ese momento, deberá superar una prueba de Miedo 2 causado por el Enjambre de Plaga. Aquellos que superen una prueba Ordinaria (+10) de Percepción verán unos sopletes de gas cerca de un estante. Será necesaria media acción para alcanzar el estante y otra para preparar la antorcha.

Una vez que los Acólitos hayan acabado con esta abominación, podrán partir con su nave. Philologia corre gritando atravesando el hangar cuando los Acólitos estén a punto de cerrar las puertas. Si la llaman, acudirá inmediatamente. (Si desean un viaje seguro y sin problemas deberán alojar este invitado en una cámara estanca o volverán a tener problemas de contagio dentro de la nave y a

menos que hayan descubierto que Philologia esta infetctada, no ayudar a una desvalida superviviente y abandonarla debería reportar unos cuantos Puntos de Corrupción).

Conclusión

Una vez que tengan un transporte espacial, podrán recoger a los supervivientes o elevarse a orbita. Mas tarde, podrán usar su autoridad inquisitorial para pedir sustituciones cibernéticas de las partes perdidas de sus cuerpos. Los agradecidos Centuristas o los Piráticos que salvaron estarán deseando pagar los gastos de dichos componentes. Especialmente si los Acólitos hicieron un buen trabajo conteniendo la epidemia.

Si capturaron a Philologia Moror, continua siendo un sujeto infeccioso que contagia la plaga. Por ello, deberá ser confinada bajo estricta cuarentena o la locura volverá a comenzar de nuevo. Philologia admitirá que encontró el libro en el almacen de datos 777-509 y que la copia que Frag encontro era la copia que ella se hizo para sí misma, del original aún permanece allí. Además, su captura para estudio por parte de la Ordos les porporcionará una atractiva recompensa: cada Acólito podrá elegir una de las extrañas armas del arsenal inquisitorial (consulta apéndice II: Aresenal inquisitorial).

Recompensa a los Acólitos entre 500 y 800 PE por sobrevivir a esta pesadilla, (ademas el DJ puede añadir PE

adicionales por interpretación, ideas ingeniosas y otras cosas que considere oportunas).

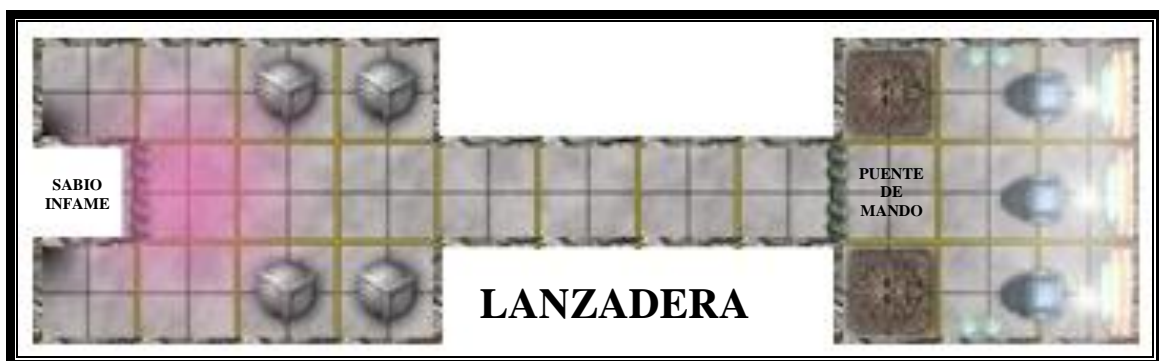
Evacuar a los supervivientes a la Luz Tililante debería suponer 1 punto de destino para los Acólitos y sobrevivir al enfrentamiento contra el Sabio Infame otro. No obstante, los Acólitos pueden decidir dirigir la nave en dirección a Prol X.

Alli encontrarán un planetoido cubierto de cráteres de 5 a 6 kilómetros de diámetro repartidos uniformememnte por la superficie del planeta (esto se debe a que el planeta ha sido sometido a un Exterminatus). Si decidieran aterrizar o sobrevolar la zona baja altitud, por cada media hora que pasen por debajo de los 500 metros de altura sobre la superficie de Prol X, deberán superar una prueba de Resistencia o ganarán 1D5 Puntos de Locura y Corrupción. Soñarán con lo visto en el planetoido añorando volver y despertarán horrorizados, descubriendo que sufren de sonambulismo (desaparecerá al cabo de unas semanas, o el DJ puede prolongarlo el tiempo que considere oportuno).

Lo ocurrido en Prol X es un misterio (El DJ podrá crear los argumentos que desee en este punto). Quizás ocurrió allí el primer incidente biológico y los Sabios Infames estan tratando de forzar al Administratum abandonar los planetoides Prol.

Nombre	Tipo	Alcance	Rango	Daño	Penalizador	Carga	Recarga	Especial	Peso	Coste	Disponibilidad
Soplete de gas	Básico	5m	T/-/-	1D10+1 E	2	5	2 completa	Lanzallamas	20 Kg	150	Muy raro





Apéndice I: PNJs y Antagonistas

Zombi de Plaga

Características															
HA	HP	F		R		Ag		Int		Per		V		Em	
20	-	4	0	3	0	1	0	1	0	1	5	2	0	0	1

Movimiento: 3 / 6 / 9 / - *

Heridas: 10

Rasgos: Arma natural (Dientes y manos), Contaminado (Plaga de los Sabios Infames), Criatura del mas alla, Impio (las armas benditas le producen el doble de daño), Miedo (1) (pero puede incrementarse a 2 en casos especialmente putrefactos), Muerto andante (Una cadáver animado por los Poderes Ruinosos, como puedes imaginar, es difícil de “matar”. Estas criaturas no necesitan respirar, no se fatigan y son inmunes a enfermedades y toxinas, como a muchas amenazas medioambientales. No sufren los efectos de la conmoción o las penalizaciones por estar heridos. Sin embargo, las heridas críticas en la cabeza o el cuerpo pueden destruirlos inmediatamente, cualquier otra extremidad quedará inútil), Resistencia antinatural (x2), Visión en la oscuridad

Armas: Dientes y manos (Cuerpo a cuerpo [Primitiva]; daño 1D10+5 I; Primitiva, Infecciosas)

Nivel de amenaza: Malleus Minoris

Zombi de Plaga Grox

Características															
HA	HP	F		R		Ag		Int		Per		V		Em	
25	0	6	2	6	5	1	0	0	6	1	5	2	0	0	1

Movimiento: 3 / 6 / 9 / - *

Heridas: 22

Rasgos: Arma natural (Garras), Armadura natural 4 (Cabeza y cuerpo), Armadura natural 2 (Piernas), Bestial, Contaminado (Plaga de los Sabios Infames), Criatura del mas alla, Impio (las armas benditas le producen el doble de daño), Cuadrúpedo, Miedo (2), Muerto andante (Una cadáver animado por los poderes ruinosos, como puedes imaginar, es difícil de “matar”. Estas criaturas no necesitan respirar, no se fatigan y son inmunes a enfermedades y toxinas, como a muchas amenazas medioambientales. No sufren los efectos de la conmoción o las penalizaciones por estar heridos. Sin embargo, las heridas críticas en la cabeza o el cuerpo pueden destruirlos inmediatamente, cualquier otra extremidad dejara inútil la extremidad), Resistencia antinatural (x2), Visión en la oscuridad

Armas: Garras (Cuerpo a cuerpo [Primitiva]; daño 1D10+6 I; primitiva, infecciosas)

Nivel de amenaza: Malleus Minoris

Enjambre de Plaga

Un Enjambre de Plaga es una fuerza demoníaca de demencial destrucción que se materializa en el universo corporal como una masa informe de insectos, cucarachas, moscas u otras criaturas que se retuercen en su interior de esa forma horrorífica y apostosa con putrefacción y descomposición. Estos enjambre infernales se mueven como una forma implacable e impía, arrancando la carne de sus víctimas en su camino de tentación y destrucción a todo aquello que tocan. El siguiente perfil asume una masa de tamaño humano adulto, aunque hay enjambres de mayor o menor tamaño.

Características															
HA	HP	F		R		Ag		Int		Per		V		Em	
35	-	0	5	2	5	4	0	1	0	3	5	2	0	-	-

Movimiento: 6 / 9 / 18 / 32 *

Heridas: 25

Habilidades: Esquivar (Ag), Perspicacia (Per)+20, Psinisciencia (Per)

Rasgos: Arma natural (miles de mandíbulas), Bestial, Criatura del mas alla, Miedo (2), Demoníaco, Enjambre (Cualquier ataque de un arma que no sea de área, fuego o sagrada realizará la mitad de daño, tampoco podrán aplicarse los efectos de conmoción, derribar o agarrar ya que los miles de seres que lo forman no permitirían ese tipo de acciones, al igual que la criatura no podrá saltar. El Enjambre se considerará destruido cuando pierda todas sus heridas. Los ataques del Enjambre tienen un valor de penetración variable (cada turno tira un dado para representarlo), esto representará la capacidad del enjambre en envolver a su víctima y atacar las áreas que son vulnerables debido a su naturaleza difusa. Los Enjambres sufren los efectos de armas bendecidas e Inestabilidad demoníaca), Levitador, Presencia demoníaca (todas las criaturas a menos de 20 metros sienten los zumbidos y movimientos de miles de criaturas. Todas las criaturas dentro de esta área tendran un -10 de penalización a todas las pruebas de Voluntad), Visión en la oscuridad

Armas: Garras (Cuerpo a cuerpo [Primitiva]; daño 1D10+1D5 R*; Desgarrador)

Nivel de amenaza: Malleus Minoris

Sabio Infame

Los Sabios Infames son manifestaciones horripilantes de las enfermedades demoníacas que reclaman la vida de los mortales dentro de los restos putrefactos de los cadáveres que poseen, y son avatares de la Plaga y la Destrucción. Se presentan como figuras vestidas en trajes de contención biológica con manchas de suciedad y rastros de humedad, como el sudor de una piel febril. Dentro, no hay nada más que un líquido putrefacto en descomposición y gusanos rectantes, todos encerrados dentro del traje. Las fuerzas demoníacas que conducen con paso tambaleante a estos seres deshuesados a su propósito macabro e implacable. Una aura palpable de horror interno y putrefacta miasma los rodea, y hay que ser terriblemente desafortunado para ser testigo de la esta terrible manifestación. Peor que esto es escuchar sus voces zumbantes dentro de tu cabeza o ser sujeto de sus experimentos de muerte de la carne.

Características																	
HA		HP		F		R		Ag		Int		Per		V		Em	
28		28		3	5	3	5	3	0	4	0	3	5	3	8	3	0

Movimiento: 5 / 10 / 15 / 20 *

Heridas: 15

Habilidades: Competencia Química (Int), Competencia Tecnológica (Int)+10, Engañar (Em), Esquivar (Ag), Hablar idioma (cualquiera) (Int), Medicae (Int)+20, Perspicacia (Per)+20, Psiniciencia (Per), Saber Comun (Tecnología) (Int), Saber Prohibido (Disformidad) (Int)+20, Tasar (Int), Tregar (F)

Rasgos: Contaminado (Plaga de los Sabios Infames, además las heridas que infligen se considerarán tóxicas, infectadas y pútridas), Criatura de pesadilla, Criatura del mas alla, Miedo 3 (Horripilante), Demoníaco, Fisiología extraña, Horror interior (una vez destruido el Sabio se deshará de su envoltura (le tomará un turno completo) para mostrar su verdadera naturaleza demoníaca, sustituyelo por un Enjambre de Plaga. Este evento tiene un 50% de posibilidades de llevarse a cabo si es destruido con armas mundanas, las benditas lo destruyen por completo), Maestro de zombis (puede controlar todos los zombis infectados en un área de 300 metros como acción libre. Este poder se considera un poder psíquico a todos los efectos y se producirá automáticamente sin generar manifestaciones de la Disformidad), Presencia demoníaca (todas las criaturas a menos de 20 metros sienten los zumbidos y movimientos de miles de criaturas. Todas las criaturas dentro de esta área tendrán un -10 de penalización a todas las pruebas de Voluntad), Telepatía (los Sabios Infames no tienen boca pero pueden comunicarse con las personajes, en este caso oirán una voz que sonará como un enjambre zumbante de insectos dentro de sus cabezas. Deberán superar una prueba de voluntad, si fracasan ganarán 1D5 puntos de locura. Este poder se considera un poder psíquico a todos los efectos y se producirá automáticamente sin generar manifestaciones de la disformidad), Visión en la oscuridad

Talentos: Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Cadenas), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas)

Armadura: Traje de contención (2 a todas las partes del cuerpo)

Armas: Afilada hoja de cirugía (Cuerpo a cuerpo [Primitiva]; 3 metros; penalización 3; daño 1D5+3 R; toxico)
Sierra de huesos (Cuerpo a cuerpo [Primitiva]; penalización 2; daño 1D5+4 R; Desequilibrado, Desgarrador, Toxico)
Spray corrosivo de su traje (10m; T/-/-; penalización 6; daño 1D10+2 E; Infeccioso, Lanzallamas, Toxico)

Nivel de amenaza: Malleus Majoris

* Todos los valores de movimiento están adaptados para un entorno de ingravidez.

Apéndice II: Arsenal de la Inquisición

Armas a distancia

"Se fuerte en tu ignorancia, el conocimiento solo te traerá sufrimiento."

- Lexicum Moralis.

Diseño Catequista Ballesta de Estacas

Clase: Básica (Primitiva)

Un arma habitual es lo menos que se puede decir, el diseño Catequista es una ballesta con mecanismo de auto carga de alta potencia diseñada para lanzar estacas de 15 centímetros de una aleación argenteo-adamantina en lugar de las normales. Estas estacaas, ademas de ser de tipo adamantino, disparadas con suficiente fuerza pueden destrozar una armadura, además de contar con inscripciones de oraciones mortales de anatema contra brujasm demonios, o cualquier criatura que se ponga en la línea de la ballesta para sentir endida su carne.

Las estacas bendecidas de la Catequista cuentan como armas "sagradas", y muchas tienen efectos particulares sobre las criaturas de la disformidad (como se anotará en su descripción) y cuenta como tener un arma desgarradora cuando el objetico vcontra el que se usa es un psíquico con factor psíquico o hechicero. Si se podruen mas de 5 puntos de daño después de restar los puntos de armadura y resistencia, la victima se considera estacada. Quitarse el proyectil por la fuerza producira 1D5 puntos de daño ignorando bonificaciones por armadura o resistencia. Los proyectiles estaca para la Catequista solo pueden adquirirse a traves de la Sagrada Ordo, por el proposito de mantenerlo controlados, tienen un precio base de 50 tronos cada proyectil y una disponibilidad rara.

Pistola Bolter Sacristan

Clase: Básica (Bolter)

Este tipo de pistola bolter esta fabricada bajo licencia secreta por la s Ordo de Calixis por Fane de Orthlack en Escintilia, y están inspiradas en el antiguo y venerado diseño de Godwyn-De'az usado por las Adeptus Sonoritas. A pesar de que una pistola bolter es relativamente rara y cara de mantener, su gran poder de eliminación es extremadamente valorado, y la Sacristán, marcada y sellada con los símbolos de las sagradas Ordos, es el arma elegida por muchos inquisidores y acólitos veteranos igual que es visto como una marca de rango.

A menos que el usuario tenga un bonus por fuerza de 4 o mas, la Sacristán impone una penalización de -10 en la Habilidad de Proyectiles a causa de su enorme tamaño y retroceso.

Armas cuerpo a cuerpo

"¿Cazar humanos? Eso no es ná de ná... Todos corren como gusanos asustados al ver su final. Corre gusano corre. ¡Corre gusano! ¡CORRE GUSANO CORRE!"

- "Doctor" Carne Freca de la Frente Pálida, Corredores de las Madrigueras de Hollín.

Destripadora

Clase: C/C (Sierra)

La favorita de los fanáticos de la Ecclesiarquía y los cazadores de brujas, la destripadora es un arma obsoleta enorme a dos manos con sistema de sierra con un basto sistema de disrupción normalmente alojado en la hoja de energía del arma. Aunque el arma esta desequilibrada y agotadora de usar, la destripadora es capaz de partir por la mitad un enemigo acorazado o desgarrar al mas corrupto y blasfemo de los mutantes de un simple golpe. Fuera de los agentes de las sagradas Ordos, las sectas Redencionistas que pueblan los niveles inferiores de la colmena Tarsos de Escintilia utilizan la destripadora como arma de terror y penitencia corporal.

Cualquier jugador que obtenga una tirada entre 96 y 100 al atacar mientras empuñe la destripadora corre el riesgo de perder el control de la rugiente cadena y deberá superar una prueba de Agilidad o deberá el daño de su propia arma (incluyendo la bonificación por fuerza del usuario).

Armas de Fuerza

Clase: C/C (Primitiva)

Fabricada con los materiales mas raros y entrelazada con reactivos psíquicos y circuitos de canalización se dice que su diseño es del propio emperador cuando caminaba entre los hombres mortales, las armas de fuerza son capaces de canalizar el poder mental y la agresividad del psíquico en una mortal y realmente desgarradora fuerza. Teóricamente, es posible crear armas de fuerza en cualquier forma, y en algunas únicas y potentes variaciones existentes como las armas Némesis de los Caballeros Grises y los legendarios Martillos del Demonio. Las tres armas de fuerza más comunes se facilitan aquí, el bastón, la espada y el hacha de fuerza.

A menos que empuñe el arma un psíquico, el arma contara como un arma de buena manufactura de tipo monofil variante de su modelo primitivo (consulta las páginas 128 a 142 del libro básico de Dark Heresy). En cualquier otro caso, en manos de alguien con Factor Psíquico. Son mucho más poderosas, por cada punto que tenga el usuario de esta arma en Factor Psíquico el valor de daño y penetración del arma se incrementea en 1. Por ejemplo, una espada de fuerza empuñada por un personaje con Factor Psíquico 3 haría 1D10+3 I (Faltaría su bonificación por fuerza) y tendría un factor de penetración 5.

Tabla 1-8: Armas a Distancia de las Sagradas Ordos										
Nombre	Clase	Alcance	Rangos	Daño	Penalización	Munición	Especial	Peso	Precio	Disponibilidad
Catequista	Básica	40 m	T/-/-	1D10+4 I	3	5	Especial	4 Kg.	750	Raro
Sacristán	Pistola	30 m	T/2/-	1D10+6 E	4	6	-	3,3 Kg.	380	Raro

Tabla 1-9: Armas de Cuerpo a Cuerpo de las Sagradas Ordos								
Armas Sierra								
Nombre	Clase	Rangos	Daño	Penalización	Especial	Peso	Precio	Disponibilidad
Destripador	C/C	-	2D10+3 A	3	Especial, Desequilibrada	12 kg.	750	Escaso
Armas Energía								
Nombre	Clase	Rangos	Daño	Penalización	Especial	Peso	Precio	Disponibilidad
Lanza Bruja	C/C o Arrojadiza	10 m	1D10+4 E	6	Campo de energía, Especial	5kg	2.800	Muy Raro
Armas Fuerza								
Nombre	Clase	Rangos	Daño	Penalización	Especial	Peso	Precio	Disponibilidad
Bastón de Fuerza	C/C	-	1D10 I	0	Equilibrado, Especial	3 kg	3.500	Muy Raro
Espada de Fuerza	C/C	-	1D10+1 A	2	Equilibrado, Especial	3,5 kg	3.500	Muy Raro
Hacha de Fuerza	C/C	-	1D10+3 A	2	Desequilibrado, Especial	4,5 kg	4.000	Muy Raro

Además del daño normal, cuando un psíquico daña a su oponente, el o ella dispondrán de una acción libre, canalizar su fuerza psíquica y su voluntad de matar en el filo. Para representar este efecto, lo haremos con un poder de dificultad 6. Si tiene éxito, el atacante y la víctima harán unas tiradas enfrentadas de voluntad. Por cada grado de éxito que el atacante obtenga añadirá 1D10 puntos de daño ignorando la armadura de la víctima y su bonificación por resistencia.

Las armas de fuerza no pueden ser destruidas por armas con un campo de fuerza.

Un bastón de fuerza también puede usarse como un Foco Psíquico (consulta página 150 del libro básico de Dark Heresy)

Lanza Bruja

Clase: C/C (Energía)

Un arma potente que mezcla lo tecno-arcano y lo sagrado, la Lanza Bruja, algunas veces conocida como la “estaca de poder” o el “exorcizador” esta diseñada para destruir psíquicos renegados y brujas interiormente sin piedad. Es un arma altamente modificada que toma la forma de una lanza de un metro y medio o estaca de frío acero con aceites sagrados y componentes anti-psíquicos. La lanza que empale con éxito a una víctima introducirá en el interior una mezcla explosiva que consumirá a la víctima en una explosión interna de sagrado fuego.

Cualquiera que sea el resultado de la furia indomita mientras se luche con una lanza bruja, el arma añade 2D10 E de daño Sagrado e inflama a la víctima en fuego como si se tratase de un resultado normal de Furia Indómita

Apéndice III: Reglas Opcionales

Miedo y Credo Imperial

"El miedo, la indecisión o la duda, se castiga con la muerte."
- Credo Imperial.

Oraciones antes del combate.

Si un acólito dispone de la habilidad Conocimiento común (Credo Imperial) y emplea una acción completa en rezar o cantar algún himno imperial conocido da a todos los oyentes un bonificador +10 a las pruebas de terror que tengan que realizar en el próximo encuentro (siempre que se lo tengan en menos de una hora).

Otros jugadores con la habilidad Conocimiento común (Credo Imperial) pueden ayudar a reducir el grado de dificultad de la tirada si se unen a la oración o himno.

Oraciones en combate.

Una vez por encuentro, los Acólitos pueden intentar rezar en la batalla como una acción libre si disponen de la habilidad Conocimiento común (Credo Imperial). Si han fallado la prueba de miedo primero, deberán superr una prueba de una prueba de fuerza de voluntad para ver si son capaces de recordar la oración reflexivamente. Todos aquellos que consigan rezar permitirán a los oyentes una tirada extra para recuperarse de los efectos del miedo. Incluso si el efecto del miedo lo permite o no.

Otros jugadores con la habilidad Conocimiento común (Credo Imperial) pueden ayudar a reducir el grado de dificultad de la tirada si se unen a la oración o himno.