

SAVAGE HERESY

EDICIÓN AVENTURA



SAVAGE HERESY

EDICIÓN AVENTURA

INTRODUCCIÓN

El objetivo de esta adaptación es acercar el universo del juego *Dark Heresy* a la edición Aventura de *Savage Worlds*. Los jugadores encarnan a acólitos de la Inquisición, héroes anónimos que luchan contra la herejía, los xenos y el Caos que intentan corromper a la Humanidad.

CREACIÓN DE PERSONAJES

Todos los personajes pertenecen a la especie humana, obteniendo una ventaja inicial de la manera habitual. Además cada uno deberá elegir un mundo natal, que proporciona habilidades, ventajas y desventajas adicionales.

Alfabetización: cada jugador puede decidir si su acólito sabe leer y escribir. Si es analfabeto, dispone de 1 punto de habilidad adicional.

IDIOMAS

Todos los personajes conocen los idiomas gótico imperial y código (célula inquisitorial), además de algún idioma adicional dependiendo de su mundo natal. La habilidad Conocimiento (Idiomas) otorga un idioma adicional por nivel de dado.

Ejemplos de idiomas: alto gótico, código (criminal, inquisición, mercenario, militar), dialecto (colmena, nave, tribal), gótico imperial, marcas del Caos, tecnolingua, xenos (orko, tau, eldar,...).

HABILIDADES

Se utiliza la regla de ambientación Especialización de habilidades para el caso de Humanidades y Ocultismo.

Competencia tecnológica (Astucia)

Combina las habilidades de Electrónica y Ordenadores. Casi exclusiva de los tecnosacerdotes de Marte.

Conocimiento imperial (Humanidades)

Especialidades: Adeptus Arbites, Adeptus Mechanicus, Administratum, Ecclesiarchia, Guardia Imperial.

Conocimiento prohibido (Ocultismo)

Especialidades: Arcanotecnología, Demonología, Xenos, Disformidad, Inquisición, Mutantes, Psíquicos, Sectas.

Fe (Espíritu, básica)*

Equivale a la habilidad de Redaños. Se utiliza para resistir los efectos de la Locura y la Corrupción.

TIPOS DE MUNDO NATAL

Mundo colmena

- Notar d6.
- Idioma adicional: dialecto de colmena.
- Fobia menor (espacios abiertos).

Mundo forja

- Reparar d4.
- Idioma adicional: tecnolingua (1 en 1d6).
- -1 tiradas de habilidades sociales con la Ecclesiarchia.

Mundo imperial

- Recibe un punto extra de habilidad.
- Bendita ignorancia: -1 a las tiradas de C. prohibido.

Mundo salvaje

- Supervivencia d4.
- Idioma adicional: dialecto tribal.
- Manazas.

Mundo santuario

- Fe d6
- Idioma adicional: alto gótico.
- Chovinista (menor).

Nacido en el vacío

- Entrenamiento en cero-g.
- Idioma adicional: dialecto de nave.
- Marginado (menor).

Noble

- Alcurnia.
- Idioma adicional: alto gótico.
- Enemigo (menor, casa noble rival).

DESVENTAJAS

Desventajas no permitidas

Analfabeto, Joven.

Escéptico (mayor)

Además de la descripción básica de *Savage Worlds*, los personajes con esta desventaja obtienen el doble de puntos de Locura cuando fallan una tirada de Fe. En el lado bueno, comienzan con +2 a su Cordura inicial por su testaruda creencia en lo mundano.

Fanático (mayor)

Tu héroe cree tan firmemente en la Eclesiarquía, la Inquisición, u otro credo o grupo que hará casi cualquier cosa por ellos, y a menudo tratará de convencer, convertir, o intimidar a los que no suscriben sus creencias particulares. Si a tu personaje se le ordena hacer algo que sirva o esté perfectamente alineado con sus creencias, deberá hacerlo, no importa lo insensato y peligroso que sea. Esta actitud puede ser una desventaja al actuar con otras personas dependiendo de la situación, y el director de juego puede aplicar un modificador de -2 a sus habilidades sociales cuando sea apropiado.

Chovinista (mayor/menor)

El acólito considera su mundo natal como un lugar excepcional y superior al resto, y lo deja claro a la menor oportunidad.

Como desventaja menor aplica un -2 a todas las tiradas de Persuadir cuando trata con gente de mundos que considere inferiores. La penalización aumenta a -4 si es una desventaja mayor. En ambos casos no puede usar la ventaja de Mando con "extranjeros" hasta que no haya trabajado con ellos de forma estrecha durante al menos una semana.

Imán para las balas (mayor)

Este pobre personaje se verá alcanzado por fuego accidental (usando la regla de Espectadores Inocentes) siempre que se saque un 1-2 en las armas de un único disparo, o un 1-3 en el caso de escopetas o armas de fuego automáticas.

Irreverente (mayor)

El acólito profesa la fe en el Emperador de manera casual, más por costumbre que otra cosa. Por supuesto, esto puede resultar muy peligroso ante determinadas personas. La habilidad de Fe no se considera como básica para este personaje.

Mareo espacial (menor)

El acólito no se lleva bien con los extraños efectos del viaje por la disformidad. Mientras esté de viaje, sufre un nivel de Fatiga que tarda 24 horas en desaparecer. Este mareo puede provocar incapacitación pero no la muerte.

Tocado (mayor/menor)

Algo le pasó a tu héroe. Algo malo. Fuera lo que fuera se llevó un pequeño pedazo de su cordura. Como desventaja menor, la Cordura inicial del personaje es un punto menor de lo habitual. Como desventaja mayor, su Cordura inicial es dos puntos menor.

VENTAJAS

Ventajas no permitidas

Esfuerzo extra, Guerrero impío/sagrado, Inventor, Resistencia arcana (ver Intocable), Rico (y Asquerosamente rico).

Alma oscura (extraordinaria)

Requisitos: Veterano.

Tu alma esta mancillada por la oscuridad, haciéndote resistente a los efectos de la Corrupción. Puedes repetir las tiradas falladas de Espíritu para evitar desarrollar Depravaciones y Mutaciones.

Armadura de desprecio (extraordinaria)

Requisitos: Experimentado, Espíritu d10+.

Puedes repetir las tiradas de Fe falladas para resistir la Corrupción. Además, cuando el acólito obtenga puntos de Corrupción reduce esta cantidad en 1.

Entrenamiento en cero-g (trasfondo)

Requisitos: Novato, Agilidad d6+.

Te criaste en un lugar donde sobrevivir con poca o sin gravedad es una necesidad. Al realizar tiradas en un entorno de este tipo, nunca sufres la penalización de -2 habitual.

Favorecido por la Disformidad (poder)

Requisitos: Veterano, Psíquica d8+.

El acólito puede repetir el resultado obtenido en la **tabla de Fenómenos psíquicos** gastando un beni y escoger cualquiera de ellos.

Fe inquebrantable (social)

Requisitos: Veterano, Fe d10+.

Tu fe en el Emperador es casi impenetrable. Puedes repetir las tiradas falladas para resistir el Miedo y la posesión.

Flagelante (combate)

Requisitos: Novato, Fe d8+.

Tu acólito debe pasar 20 minutos al día rezando y flagelándose y hacer una tirada de Vigor. Si falla sufre una herida, que no puede tratar o dejar que sea curada (aunque sí puede absorberla de la manera habitual).

Si supera la tirada gana +2 a todas las tiradas para resistir el control mental o la posesión demoníaca. Además, si posee la ventaja Berserk podrá activarla automáticamente como acción gratuita. Si el acólito no puede realizar su ritual diario, tendrá un -1 a todas sus acciones debido a la vergüenza y la culpa.

Fortaleza mental (poder)

Requisitos: Novato, Espíritu d8+.

Has recibido entrenamiento especial para resistir los poderes psíquicos. Ganas +2 a cualquier tirada para resistir los efectos de la Psíquica, la Hechicería o la posesión.

Intocable (trasfondo)

Requisitos: Novato.

El acólito crea un vacío psíquico a su alrededor. Es inmune a la psíquica, la hechicería y la posesión (al menos de forma directa). Aplica además un -2 a las tiradas de Persuadir (-4 con psíquicos o hechiceros). No es compatible con ninguno de los Trasfondos arcanos.

Odio (combate)

Requisitos: Novato.

Elige uno de los siguientes grupos: criminales, demonios, herejes, mutantes, psíquicos o xenos (específico). Cuando luches contra miembros de este grupo ganas +1 a tus tiradas de Disparar, Pelear y Atletismo (Lanzar), +1 a las tiradas de Fe y +1 a tu Dureza. Asimismo sufres un -2 en todas las tiradas de Persuadir relacionadas con ese grupo. Esta ventaja se puede adquirir varias veces, escogiendo cada vez un grupo diferente.

Letanía de odio (combate)

Requisitos: Veterano, Odio.

Puedes realizar una tirada de Persuadir como una de tus acciones. Con un éxito otorgas a un aliado los beneficios de tu Odio durante un asalto. Si obtienes un aumento todos tus aliados se benefician de los efectos del Odio.

Resiliente (trasfondo)

Requisitos: Novato, Espíritu d8.

Este acólito se recupera de la locura mejor que la mayoría de la gente. Suma +2 a sus tiradas para perder Locura.

PODERES

TRASFONDO ARCANO (PSÍQUICO)

Habilidad arcana: Psíquica (Astucia).

Puntos de poder iniciales: 10

Poderes iniciales: 3

Peligros de la Disformidad: si el psíquico obtiene un resultado de 1 en su dado de rasgo quedará aturdido. Si el resultado es una pifia, tirará además en la **tabla de Fenómenos psíquicos**.

Poderes disponibles:

Adivinación, alivio, amistad animal, barrera, confusión, curación, desvío, detectar/ocultar arcano, empujón, explosión, lectura de mentes, lentitud/rapidez, luz, manipulación elemental, marioneta, mejora de rasgo, protección, protección ambiental, proyectil, telequinesis, ventaja de combate, vínculo mental, vuelo.

TRASFONDO ARCANO (HECHICERO)

Requisito: Conocimiento prohibido (Disformidad) d6+.

Habilidad arcana: Hechicería (Astucia).

Puntos de poder iniciales: 15

Poderes iniciales: 2

Artes oscuras: si el hechicero obtiene un resultado de 1 en su dado de rasgo ganará un punto de Corrupción. Si el resultado es una pifia, ganará un punto de Locura, un punto de Corrupción y deberá tirar en la **tabla de Fenómenos psíquicos**.

Puede adquirirse como avance, con la aprobación del director de juego.

Poderes disponibles:

Adivinación, aura dañina, barrera, conmoción, destierro, detectar/ocultar arcano, disfraz, drenaje de puntos de poder, empujón, explosión, ilusión, invocación de aliados (demonios), lentitud/rapidez, luz/oscuridad, manipulación elemental, marioneta, mejora/reducción de rasgo, miedo, protección, protección arcana, proyectil, trepamuros, visión oscura, zombi.



TRASFONDO ARCANO (ADEPTUS MECHANICUS)

Habilidad arcana: Implantes Mechanicus (Astucia).

Puntos de poder iniciales: 10

Poderes iniciales: 2

Sobrecarga: si el adepto obtiene un resultado de 1 en su dado de rasgo ganará un punto de Fatiga. Si el resultado es una pifia, ganará dos puntos de Fatiga.

Poderes disponibles:

Aura dañina, barrera, captura, castigo, cavar, ceguera, chorro, conmoción, desvío, empujón, explosión, luz, miedo, protección, protección ambiental, proyectil, silencio/ruido, telequinesis, ventaja de combate, visión oscura, vista lejana, vuelo.

Tecnolingua: un personaje que adquiera este trasfondo arcano aprende también el idioma tecnolingua de manera gratuita.

Estas listas de poderes no intentan ser exhaustivas, si no representativas de cada trasfondo arcano, y pueden ser modificadas a discreción del director de juego (por ejemplo, un Magus biologis podría tener acceso a *curación* o *alivio*).

Fenómenos psíquicos

2d6	Manifestación (dura una ronda a no ser que se especifique lo contrario)
2-3	Peligros de la Disformidad (tira de nuevo en la tabla de Peligros).
4	Azote de la tecnología: toda la maquinaria a 6 pasos del psíquico deja de funcionar durante la siguiente ronda. Esto incluye las armas de fuego.
5	Temores psíquicos: cada entidad viviente a 6 pasos del psíquico es asaltada por pensamientos y emociones innaturales. Los animales son presa del pánico de forma automática, y todos los personajes debe superar una tirada de Espíritu o quedar aturdidos.
6	Visiones: imágenes y sonidos asaltan los sentidos de todos aquellos a 12 pasos del psíquico. Tira 1d6: 1 - Aullido espectral: cada personaje debe superar Vigor o quedar sordo durante 1d6 minutos. 2-5 - Imágenes y sonidos impíos: cada personaje debe superar una tirada de Fe o quedar aturdido. 6 - Visión disforme: cada personaje debe superar Astucia o quedar cegado durante 1d6 minutos.
7	Fenómeno “inofensivo”: se produce en un radio de 6 pasos entorno del psíquico. Tira 1d6: 1 - Frío: todo el mundo siente un escalofrío, y las superficies se cubren de escarcha. 2 - Condenación: todo el mundo tiene un funesta premonición. 3 - Sobrecarga: las luces fluctúan como sujetas a cambios de tensión. El área se carga brevemente con energía estática. 4 - Deterioro: las plantas se marchitan y mueren. 5 - Putrefacción: la comida y la bebida se estropean espontáneamente. 6 - Susurros: voces fantasmales susurran extrañas y tenebrosas palabras.
8	Vientos: el aire en 6 pasos alrededor del psíquico se revuelve. Tira otro 1d6: 1-3 - Brisas de ligeras a fuertes: sin efecto. 4-5 - Vientos fuertes: -2 a todas las acciones en el área durante la próxima ronda. 6 - Vientos huracanados: -4 a todas las acciones, los héroes deben superar una tirada de Atletismo o son derribados.
9	Temblores de tierra: el suelo tiembla, derribando objetos y personas por igual. Los personajes a 12 pasos del psíquico deben superar una tirada de Atletismo o caen derribados.
10	Gravedad rebelde: los objetos y criaturas a 12 pasos del psíquico comienzan a flotar cuando la gravedad deja de existir durante unos segundos. Todas las acciones sufren un -2, y el movimiento por tierra es imposible en el área de efecto.
11-12	Peligros de la Disformidad (tira de nuevo en la tabla de Peligros).

Peligros de la Disformidad

2d6	Peligros de la Disformidad (duran una ronda a no ser que se especifique lo contrario)
2	Poseción: el psíquico debe superar Espíritu a -2 o ser poseído por un demonio de la Disformidad, convirtiéndose en un huésped demoníaco menor de manera permanente. Si logra sobrevivir a la posesión de alguna manera, perderá dos puntos de Humanidad, con las consecuencias habituales. Aunque resista la posesión el psíquico ganará 1d3 puntos de Corrupción.
3	Viceversa: el psíquico y otra criatura a 12 pasos intercambian sus mentes durante 2d6 rondas. Ambos conservan todas sus habilidades y rasgos mentales, pero usan los rasgos físicos del otro durante la duración del intercambio. Ambos deben superar Espíritu a -2 o tirar en la tabla de Horror .
4	Poseción en masa: las mentes del psíquico y cualquiera a 12 pasos son sometidas a un terrible asalto demoníaco. Todos quedan aturdidos automáticamente, y deben superar una tirada de Fe o ganar un punto de Corrupción.
5	Asalto psíquico: las mentes del psíquico y aquellos a su alrededor chocan con fuerza entre sí. El psíquico y todos a 12 pasos quedan aturdidos, y el psíquico debe superar Espíritu o tirar en la tabla de Horror .
6	Susurros de la Disformidad: insidiosas voces demoníacas tientan al psíquico. Queda aturdido, y debe superar una tirada de Fe o ganar un punto de Corrupción.
7	Quemadura psíquica: la disformidad se rebela. El psíquico sufre 2d6 de daño que ignora armadura.
8	Retroalimentación: el psíquico es golpeado por el poder que intentaba manifestar. Si no es un poder dañino, además de verse afectado, el psíquico sufre 3d6 de daño que ignora armadura.
9	Relámpago disforme: rayos de abrasadora energía disforme surgen del psíquico. El psíquico y cualquiera a 12 pasos sufren 3d6 de daño que ignora armadura.
10	Incontinencia cronológica: el psíquico es brevemente empujado a través de la disformidad. Se desvanece durante 1d6 rondas, al final de las cuales reaparece, aturdido. Deberá hacer una tirada de Fe para evitar ganar 1d3 puntos de Locura y 1d3 puntos de Corrupción.
11	Invocación oscura: un Demonio se desliza a través de la fisura creada por el psíquico. El demonio permanece durante 2d6 rondas y atacará sin descanso al psíquico y sus aliados. Los psíquicos más poderosos atraen demonios más poderosos.
12	Brecha: un agujero desgarrar la realidad. El psíquico es automáticamente absorbido por la disformidad, para no ser visto de nuevo. Cualquiera a 6 pasos debe superar una tirada de Atletismo o sufrir el mismo destino.

REGLAS DE AMBIENTACIÓN

En *Savage Heresy* se utilizan las siguientes reglas de ambientación de *Savage Worlds* edición Aventura.

- Ambientes de gravedad cero.
- Células inquisitoriales (pág. 15).
- Convicción.
- Especialización en habilidades (Conocimiento imperial y Conocimiento prohibido).
- Miedo, Locura y Condenación (pág. 6).

AMBIENTES DE GRAVEDAD CERO

El movimiento y el combate en cero-g son complicados debido a la inercia y la desorientación. Las acciones que impliquen movimiento reciben un -2 (incluyendo Disparar y Pelear). Los personajes que obtengan un 1 en el dado de rasgo perderán el control de su posición (quedando distraídos). Podrán recuperarse si superan una tirada de Atletismo (-2) como una acción gratuita en los turnos posteriores.

MIEDO, LOCURA Y CONDENACIÓN

CORDURA

El contacto frecuente de los acólitos con lo arcano, lo macabro y lo sobrenatural gradualmente (o, en ocasiones, no tan gradualmente) irá erosionando su cordura...

Cordura inicial: (Espíritu / 2) +2

GANAR Y PERDER CORDURA

La única forma de aumentar la Cordura es mejorando el dado de Espíritu; una vez que se ha perdido Cordura no hay forma de recuperarla.

Cada vez que un acólito tenga que resistir los efectos del Miedo, tendrá que hacer una tirada de Fe (a menudo con penalización) o correr el riesgo de ganar uno o más puntos de Locura. La capacidad de una criatura de producir Miedo se divide en tres tipos: Náusea, Horror o Terror, con diferente gravedad.

Las tiradas de obtención de Locura no explotan.

Una vez que un acólito acumula suficiente Locura como para igualar su Cordura, su Locura baja a cero, y su Cordura se reduce de forma permanente en un punto. El acólito debe también tirar en la **tabla de efectos del Horror**.

PERDER LOCURA

Mientras un acólito esté alejado de situaciones estresantes y en buenas condiciones físicas y mentales, puede intentar hacer una tirada de Espíritu cada cinco días. Cada éxito y aumento obtenido en esta tirada reduce el número de puntos de Locura en uno.

Otra opción es el retiro espiritual: el acólito puede hacer una tirada de Fe, con los mismos beneficios que en el caso anterior. Esta tirada normalmente es bonificada de acuerdo a la importancia o condiciones del lugar de retiro. Sin embargo, si se obtiene un 1 en el dado de rasgo se gana un punto de Locura en lugar de perderlo.

Por último, como parte de la recompensa por completar con éxito una misión o escenario, los personajes pueden tener una oportunidad de disminuir su Locura con una tirada de Espíritu (a veces con bonificaciones a la tirada). Cada éxito y aumento disminuye la Locura en un punto.

No se pueden tener puntos de Locura negativos.

GRADOS DE MIEDO

Náusea

La náusea es la respuesta natural a algo desagradable y puede desencadenar una respuesta fisiológica extrema como vómitos o temblores.

Cuando un acólito se encuentra con algo que tiene la habilidad especial Náusea, debe superar una tirada de Fe o sufrir un nivel de Fatiga para el resto del encuentro. Si saca un 1 natural (sin importar el dado salvaje) entonces ha tenido una reacción extrema y debe tirar en su lugar en la **tabla de efectos de Horror**. Cualquier penalización aplicada a la tirada de Fe se considera como positiva en la tirada de efectos del Horror.

Horror

El horror contempla las visiones y situaciones más extremas (pero aún relativamente explicables) que un acólito puede encontrarse.

Cuando un acólito se encuentra con algo que causa Horror debe superar una tirada de Fe (a menudo con penalizaciones). El fracaso implica tirar en la **tabla de efectos del Horror** para descubrir su destino, y las penalizaciones aplicadas a la tirada de Fe se consideran positivas en esta tirada. Si se obtiene un 1 natural en el dado de rasgo (sin importar el dado salvaje) el acólito gana un punto de Locura, con independencia del resultado en la tabla.

Terror

Las criaturas más aterradoras de todas desgarran la cordura de un acólito. Ante algo aterrador el acólito debe superar una tirada de Fe, normalmente con penalizaciones. El fallo implica tirar en la **tabla de efectos del Terror** (de nuevo las penalizaciones aplicadas se consideran positivas en la tabla). Si se obtiene un 1 natural en el dado de rasgo (sin importar el dado salvaje) el acólito gana 1d3 puntos de Locura, con independencia del resultado.

Como regla general, las criaturas con valores de Miedo (1-3) del bestiario de *Dark Heresy* causan Horror, mientras que aquellas con Miedo (4) causan Terror.

HUMANIDAD

El contacto con la Disformidad y los demonios deja una mancha en el alma de los acólitos, que con el tiempo llega a corromper su cuerpo y su mente...

Humanidad inicial: (Espíritu+Vigor / 4) +2
(redondeando hacia abajo)

GANAR Y PERDER HUMANIDAD

La única forma de aumentar la Humanidad es mejorando los dados de rasgo; una vez se ha perdido no hay forma de recuperarla.

Cada vez que un acólito se vea expuesto a la Disformidad, los demonios o la hechicería del Caos, tendrá que superar una tirada de Fe (a menudo con una penalización) o correr el riesgo de ganar uno o más puntos de Corrupción. Las tiradas de obtención de Corrupción no explotan.

Cuando un acólito ha ganado suficiente Corrupción como para igualar su Humanidad, su Corrupción baja a cero, y su Humanidad se reduce de forma permanente en un punto. Además deberá superar una tirada de Espíritu para evitar tirar en la **tabla de Depravaciones**. Esta tirada se modifica de la siguiente manera:

Humanidad	5+	4	3	2	1
Modificador	0	-1	-2	-4	-6

En caso de fallo el modificador aplicado se suma a la tirada en la tabla de Depravaciones.

HORRORES DE LA DISFORMIDAD

Si un acólito gana puntos de Locura por fallar una tirada de Miedo provocada por entidades de la disformidad, ganará tantos puntos de Corrupción como el modificador a la tirada de Miedo de la criatura.

Efectos del Horror

1d20*	Efecto	Locura obtenida
3 o menos	Impulso de adrenalina: la respuesta de "lucha" del acólito toma el control. Actúa como si hubiese obtenido un joker en su carta de acción.	Con 1 en 1d6, gana 1 punto de Locura.
4-6	Distracción: el acólito queda distraído hasta el final de su siguiente turno.	Con 1 en 1d6, gana 1 punto de Locura.
7-9	Vulnerabilidad: el personaje queda vulnerable hasta el final de su siguiente turno.	Con 1 o 2 en 1d6, gana 1 punto de Locura.
10-12	Aturdido: el acólito queda aturdido.	1d2 Locura.
13-14	Pánico: el acólito se aleja inmediatamente del peligro su Paso completo más su dado de carrera y queda aturdido.	1d2 Locura.
15-16	Fobia temporal menor: el acólito gana la desventaja Fobia (menor) asociada con el trauma. Esta fobia dura el resto de la sesión y la siguiente, a no ser que haya un tiempo suficiente de descanso entre ambas (al menos tres semanas).	1d3 Locura.
17-19	Conmoción: el acólito queda conmocionado.	1d2+1 Locura.
20	Distante: el acólito se vuelve distante y poco comunicativo. Sus camaradas pueden atraer su atención, pero no el resto de la gente (-4 Persuadir). Este estado dura el resto de la sesión y la siguiente, a no ser que haya un tiempo suficiente de descanso entre ambas (al menos tres semanas).	1d2+1 Locura.
21+	Reacción extrema: tira en la tabla de efectos del Terror . Cualquier modificador aplicado se sigue utilizando.	Ver Efectos del Terror.

Efectos del Terror

1d20*	Efecto	Locura obtenida
1	Impávido: el acólito tira en la tabla de efectos del Horror (con un -2).	Ver efectos del Horror.
2-3	Manía: el acólito entra en pánico. Desarrolla una forma de sobrellevar el horror. Puede ser la religión, un amuleto, un recuerdo... Elige una rutina u objeto para que sea el foco de este trastorno. Mientras el foco no sea alterado, el acólito podrá funcionar normalmente. Si el foco se pierde o es alterado tendrá un -1 a todas sus tiradas de rasgo.	1d3 Locura.
4-5	Mirada de los mil metros: el acólito queda aturdido. Además su mirada distante delata los horrores que ha visto. Hace todas las tiradas de Notar a -2.	1d3 Locura.
6-7	Flashbacks: el acólito entra en pánico. Gana la desventaja Dubitativo. Puede ser controlada con una tirada de Espíritu a -4 al inicio de cada combate.	1d6 Locura.
8-9	Pesadillas: el acólito queda aturdido. Traumatizado, no puede dormir sin sedantes, por lo que siempre se encuentra cansado. Cuando sea importante dormir, deberá tirar Vigor (-2). Si falla, el acólito es incapaz de dormir.	1d4 Locura.
10-11	Adicción: el acólito gana la desventaja Hábito (mayor).	1d3 Locura.
12-13	Los Temblores: el acólito queda aturdido. Al inicio de un combate o cuando esté sometido a estrés, las manos del acólito empiezan a temblar, penalizando sus tiradas de Agilidad y de las habilidades dependientes en -1.	1d4 Locura.
14	Paranoia: el acólito queda aturdido. Ha visto cosas que no pueden ser explicadas, e intenta que todo “encaje” en su visión del mundo. Gana la desventaja Suspica (mayor).	1d4 Locura.
15	Sed de sangre: la experiencia ha despertado una extraña sed en el acólito. Gana la desventaja Sanguinario, con el añadido de que si no es capaz de matar en cuerpo a cuerpo al menos cada siete días, se volverá peligrosamente agresivo hasta que lo consiga.	1d6 Locura.
16-17	Fobia menor: el acólito queda aturdido. Gana la desventaja Fobia (menor) asociada con el trauma.	1d4 Locura.
18-19	Fobia mayor: el acólito entra en pánico. Gana la desventaja Fobia (mayor) asociada con el trauma.	1d6 Locura.
20-21	La marca del miedo: el acólito queda conmocionado y sufre alguna alteración cosmética permanente (mechón blanco, tic nervioso,...).	1d6 Locura.
22+	Ataque cardíaco: el corazón del acólito se detiene por el miedo. Deberá tirar Vigor con -2. Si tiene éxito queda conmocionado. Si falla, queda Incapacitado y morirá en 2d6 rondas. Una tirada de Medicina a -4 puede salvar su vida, pero permanece incapacitado.	1d6 Locura.

* Añade el modificador de la tirada de Miedo a los resultados en las tablas de Horror y Terror.

Depravaciones

1d20	Efecto (los resultados duplicados son acumulables)
1-2	Marca de la bruja: mutación menor sin efecto, fácilmente ocultable, pero suficiente para llevar al acólito a la hoguera.
3-4	Corazón negro: -1 a las tiradas de Persuadir.
5-6	Huesos débiles: -1 al Paso.
7-8	Atrofia muscular: reduce el dado de Fuerza en un paso.
9-10	Degeneración neuronal: reduce el dado de Agilidad en un paso.
11-12	Visiones malsanas: reduce el dado de Astucia en un paso.
13-14	Pesadillas terribles: reduce el dado de Espíritu en un paso.
15-16	Mala salud: reduce el dado de Vigor en un paso.
17	Descoordinación: -1 a la Parada.
18	Pústulas: -2 a las tiradas de Persuadir.
19	Herida permanente: -1 a la Dureza.
20	Regusto a ceniza: gana un nivel de Fatiga permanente.
21+	Mutación: tira en la tabla de Mutaciones .

Mutaciones

1d20	Efecto (repite los resultados duplicados)
1	Sangre tóxica: gana el rasgo de criatura Veneno (moderado).
2	Grotesco: deformaciones importantes, marcas que recubren todo el cuerpo o aspecto bestial. -2 a las tiradas de Persuadir, +2 a las tiradas de Intimidar.
3	Pellejo duro: +1 a Dureza.
4	Deforme: los huesos de espalda y extremidades se retuercen y deforman. Pierde un dado de Agilidad y de las habilidades relacionadas (mínimo d4).
5	No hay dolor: el mutante apenas siente el dolor. Gana el rasgo Resistente y la ventaja Reflejos de combate.
6	Bruto: desarrolla músculos deformes y de gran tamaño, a cambio de perder agilidad. Gana un dado de Fuerza y Vigor, pero pierde un dado en Agilidad (mínimo d4).
7	Noctámbulo: gana el rasgo Visión nocturna. Sufre -2 a Notar cuando se expone a luz brillante.
8	Ojos enormes: los ojos se vuelven vidriosos y sin párpados, otorgando +2 a Notar.
9	Manos deformes: -2 a las tiradas de precisión manual. Sus ataques sin armas causan Fue+d4.
10	Psíquico: desarrolla 2 poderes al azar, con una reserva de 5 puntos de poder.
11	Tentáculos: el mutante adquiere el rasgo de criatura Tentáculos (1). Este resultado puede obtenerse varias veces, aumentando el valor del rasgo.
12	Maleable: puede escurrirse por huecos pequeños como si fuera terreno difícil.
13	Cuerpo maltrecho: la Disformidad recorre el cuerpo del mutante. Tira 1d6 veces en esta tabla. La marca del Caos es evidente.
14	Aberración: híbrido mitad humano, mitad animal (mamífero, insecto, reptil,...). +1 dado de Fuerza y Agilidad, -1 dado de Astucia y -2 a las tiradas de Persuadir.
15	Garras/colmillos: gana el rasgo Armas naturales (Fue+d6, PA 1).
16	Carne corrompida: la carne se pudre y se llena de gusanos. Gana +2 Dureza y el rasgo Horror (0).
17	Fuerza espantosa: la Fuerza sube en dos niveles, pero obtiene también la desventaja Sanguinario.
18	Pesadilla: el mutante tiene un aspecto horripilante. Gana el rasgo Horror (-2).
19	Alas: el mutante desarrolla alas correosas o de ave. Gana el rasgo Volar, con velocidad igual a su Agilidad.
20	Engendro del infierno: el mutante queda imbuido de energía demoníaca. Obtiene los rasgos Demonio, Horror (-2) y gana 1d4+1 poderes, con 10 PP.

EQUIPO

Cada objeto de equipo o servicio tiene asociado un valor de disponibilidad que refleja su accesibilidad. Estos valores son: Muy común, Común, Escasa, Rara, Muy Rara y Casi Única.

Los objetos con disponibilidad Común y Muy Común pueden conseguirse casi en cualquier lugar.

Para acceder a objetos y servicios menos accesibles se utilizan las reglas de **Red de contactos** de *Savage Worlds*, con los siguientes modificadores de acuerdo a su disponibilidad: Escasa (-2), Rara (-4), Muy Rara (-6). El acceso a objetos con disponibilidad Casi Única queda a decisión del director de juego.



ARMADURAS

Nombre	Armadura	Peso	FueMin	Precio	Disp.	Notas
Básicas						
Cuero de pandillero	+1	5	d4	25	MC	Torso, brazos y piernas.
Piel de grox	+2*	14	d6	60	C	Torso.
Malla corporal	+3	5	d4	200	E	Torso, brazos y piernas.
Pieles xenos	+4*	22	d6	5000	MR	Torso.
Flak (+2 adicional contra ataques de área)						
Casco flak	+4*	2	d6	25	C	Cabeza.
Chaleco flak	+2*	5	d6	50	C	Torso.
Chaqueta flak	+2*	6	d6	100	C	Torso y brazos.
Abrigo flak	+2*	8	d6	150	E	Torso, brazos y piernas.
Armadura Guardia Imperial	+2*	11	d8	300	E	Todo el cuerpo.
Malla						
Chaleco	+4	1	d4	150	R	Torso.
Capa de combate	+4	2	d4	350	MR	Torso y brazos. 50% cabeza y piernas.
Caparazón						
Casco caparazón	+5	2	d6	250	R	Cabeza.
Placa pectoral	+5	7	d8	600	R	Torso.
Cap. ligero de Regulador	+5	12	d8	575	R	Torso, brazos y piernas.
Armadura Tropa de asalto	+5*	17	d10	3750	MR	Todo el cuerpo.
Potencia						
Armadura de potencia ligera	+8*	40	d10	8500	MR	Todo. +1 nivel de Fuerza, +2 al Paso.
Armadura de potencia	+10*	65	d10	-	CU	Todo. +2 niveles de Fuerza, +2 al Paso, +1 Tamaño.

* Protección balística.

También están disponibles las armaduras antiguas y medievales del manual de *Savage Worlds*.

ARMAS CUERPO A CUERPO

Nombre	Daño	Peso	Precio	Disp.	Notas
Arma monofil#	Normal	-	+50	E	+1 PA.
Arma sierra#	+1 nivel dado del arma	+5	+300	R	Solo armas de filo. +2 PA.
Arma de conmoción#	Normal	-	+150	E	Solo armas contundentes. Conmoción: un blanco impactado debe tirar Vigor o queda conmocionado.
Arma de energía#	+1 nivel dado del arma	-	+1500	MR	PA 5. Campo de energía: los oponentes rompen su arma si sacan un 1 en su dado de rasgo.
Arma psíquica#	+2 niveles dado del arma	-	-	CU	PA 6. Solo psíquicos o hechiceros. Necesita 5 PP para ser activada.
Electroflagelo	Fue+1d6	3	375	R	Alcance 2, conmoción, ignora escudos.
Eviscerador	Fue+1d10	15	750	R	PA 5, dos manos, alcance 1, -1 Parada. FueMin d8.
Puño de combate	Fue+1d10+2	12	3200	MR	PA 8, AP, campo de energía, -1 Parada. FueMin d8.

Se aplican como modificaciones a las armas básicas del manual de *Savage Worlds*. La Fuerza mínima del arma no cambia.

ARMAS A DISTANCIA

Nombre	Rango	Cdf	Mun.	Daño	Peso	Precio	Disp.	Fue	Notas
Armas láser									
Pistola láser	15/30/60	1	30	2d6	1,5	50	C	d4	
Rifle láser	30/60/120	3	60	2d6	4	75	C	d6	R3B.
Rifle láser largo	40/80/160	1	40	2d6+1	4,5	100	E	d6	PA 2, PenMov.
Cañón láser	40/80/160	1	5	4d8	55	5000	MR	d8	PA 20, AP, NoMov, Recarga 2.
Proyectiles sólidos									
Revólver bajo calibre	10/20/40	1	6	2d6	1,5	40	MC	d4	
Pistola bajo calibre	12/24/48	1	9	2d6	1,5	50	MC	d4	
Pistola automática	12/24/48	3	20	2d6+1	1,5	75	MC	d6	PA 1.
Pistola pesada	15/30/60	1	5	2d8	3	65	C	d8	PA 2.
Pistola de duelo	20/40/80	1	2	2d6+1	2	200	E	d6	+1 Disparar.
Rifle automático	24/48/96	3	30	2d8	5	100	C	d6	PA 2, R3B.
Rifle de caza	40/80/160	1	5	2d8	5	100	E	d6	PA 2, PenMov.
Escopeta	12/24/48	1	8	1-3d6	5	75	C	d6	
Escopeta recortada	5/10/20	1	2	1-3d6	4,5	60	MC	d6	
Escopeta de combate	12/24/48	3	20	1-3d6	6,5	150	E	d8	R3B, pero gana +2 al daño.
Ametralladora	40/80/160	3	80	2d8+1	30	750	E	d8	PA 2, PenMov, Recarga 2.
Lanzallamas									
Pistola lanzallamas	Cono	1	2	2d8	3,5	200	R	d6	Puede evadirse.
Lanzallamas	Cono	1	5	2d10	6	300	E	d8	Puede evadirse.
Armas bólder									
Pistola bólder	12/24/48	1	8	2d8+2	3,5	250	R	d8	PA 4.
Bólder	24/48/96	3	24	2d8+2	7	500	MR	d8	PA 4.
Bólder de asalto	24/48/96	4	60	2d8+2	25	4000	MR	d8	PA 4, R3B.
Bólder pesado	50/100/200	4	60	2d10	40	2000	MR	d10	PA 5, AP, PenMov, Recarga 2.
Armas de plasma (sobrecalentamiento)									
Pistola de plasma	12/24/48	1	10	2d10	4	4000	MR	d6	PA 6, AP, Recarga 2.
Rifle de plasma	24/48/96	3	20	2d10	11	3000	MR	d6	PA 6, AP, Recarga 2.
Cañón de plasma	40/80/160	1	40	3d10	38	8500	MR	d8	PA 6, AP, PAM, PenMov, Recarga 2.
Armas de fusión									
Pistola Inferno	3/6/12	1	3	2d10+1	2,5	7500	CU	d4	PA 12, AP, Recarga 2.
Rifle de fusión	6/12/24	1	5	2d10+1	8	4000	R	d4	PA 12, AP, Recarga 2.
Cañón de fusión	12/24/48	1	10	2d10+1	55	8500	MR	d6	PA 24, AP, PAM, Recarga 2.
Exóticas									
Pistola de agujas	15/30/60	1	6	2d6	1,5	1250	MR	d4	Veneno (letal -2), silenciosa.
Rifle de agujas	60/120/240	1	6	2d6	2	1000	R	d4	Veneno (letal -2), silenciosa.

SOBRECALENTAMIENTO DE ARMAS DE PLASMA

Si el dado de rasgo es un 1, tira 1d6 (en caso de pifia, suma +2):

1-2: El personaje deja caer el arma.

3-4: ¡Sobrecalentamiento! El personaje deja caer el arma y no puede recogerla durante 1d6 rondas.

5-6: ¡Explosión! El personaje recibe daño como si se hubiese impactado a sí mismo.

GRANADAS Y EXPLOSIVOS

Nombre	Rango	Cdf	Mun.	Daño	Peso	Precio	Disp.	Fue	Notas
Bomba de fusión	-	1	-	3d10+1	5	100	R	d6	PA 12, AP.
Bomba incendiaria	5/10/20	1	-	2d10	0,5	5	MC	-	PAM.
Fotones	5/10/20	1	-	-	0,5	60	E	-	PAM, Vigor o quedar conmocionado.
Frag	5/10/20	1	-	3d6	0,5	10	C	-	PAM.
Gas-Alucinógena	5/10/20	1	-	-	0,5	40	R	-	PAG, Vigor o tabla efectos <i>Dark Heresy</i> .
Humo	5/10/20	1	-	-	0,5	25	E	-	PAG, cobertura media 2d4 rondas.
Krak	5/10/20	1	-	4d8+2	0,5	50	R	-	PA 8, AP.
Lanzagranadas	15/30/60	1	6	*	9	500	E	d6	Efecto según proyectil.
Lanzamisiles	40/80/160	1	1	*	12	1200	R	d8	Efecto según proyectil.

CIBERNÉTICA

La sustitución de partes del cuerpo por contrapartidas mecánicas está muy extendida en todo el Imperio. Esta tecnología es casi competencia exclusiva del Adeptus Mechanicus, cuyo credo les impulsa a ir desechando sus partes humanas hasta alcanzar la perfección mecánica.

Estos implantes permiten anular las Lesiones permanentes recibidas por un personaje, como Cojo, Manco o Tuerto. Si el implante falla o es desactivado el acólito volverá a sufrir los efectos de la lesión. Un implante craneal permite recuperar la pérdida de Astucia consecuencia de un resultado de Trauma Cerebral.

Cuando un implante proporcione armadura, esta se aplica únicamente a la localización mejorada.

La carne es débil: un acólito solo puede tener tantos implantes como el valor numérico de su dado de Vigor.

PIERNA BIÓNICA		Disp.	Escasa
Calidad	Efecto	Precio	
Pobre	Paso -1.	500	
Normal	Armadura +1.	1000	
Buena	Armadura +1, Paso +1.	2000	

BRAZO BIÓNICO		Disp.	Escasa
Calidad	Efecto	Precio	
Pobre	Fue -1 nivel (mín. d4).	600	
Normal	Armadura +1.	1200	
Buena	Armadura +1, Fue +1 nivel.	2400	

OJO BIÓNICO		Disp.	Rara
Calidad	Efecto	Precio	
Pobre	-1 Notar basado en la vista.	600	
Normal	Sin efecto adicional.	1200	
Buena	+1 Notar basado en la vista. Gana el rasgo Visión nocturna.	2400	

OÍDO CIBERNÉTICO		Disp.	Rara
Calidad	Efecto	Precio	
Pobre	-1 Notar basado en el oído.	750	
Normal	Sin efecto adicional	1500	
Buena	+1 Notar basado en el oído.	3000	

ARMADURA CRANEAL		Disp.	Rara
Calidad	Efecto	Precio	
Pobre	Armadura natural +1.	400	
Normal	Armadura natural +2.	800	
Buena	Armadura natural +3.	1600	

IMPLANTE CEREBRAL		Disp.	MR
Calidad	Efecto	Precio	
Pobre	-1 habilidades basadas en Astucia.	1500	
Normal	Sin efecto adicional	3000	
Buena	+1 tiradas de Conocimiento.	6000	

CORAZÓN BIÓNICO		Disp.	Rara
Calidad	Efecto	Precio	
Pobre	-1 a las tiradas de Vigor.	1250	
Normal	Sin efecto adicional.	2500	
Buena	+2 a las tiradas de Vigor para resistir venenos.	5000	

SISTEMA RESPIRATORIO		Disp.	Rara
Calidad	Efecto	Precio	
Pobre	-1 Vigor para evitar Fatiga.	1000	
Normal	+1 Vigor para resistir toxinas y enfermedades de transmisión aérea.	2000	
Buena	Puede aguantar la respiración el doble de tiempo. Inmune a toxinas y enfermedades aéreas.	4000	

POTENCIADOR PSÍQUICO		Disp.	MR
Efecto		Precio	
+1 a las tiradas de Psíquica.		750	

CONECTOR NEURONAL		Disp.	Rara
Efecto		Precio	
+1 a las tiradas cuando se conecta al aparato adecuado (vehículo, cogitador, arma,...).		800	

ARMA IMPLANTADA		Disp.	Rara
Efecto		Precio	
Sustituye un mano por un arma. +1 a los ataques con este arma y no puede ser desarmado.		1000 + arma	

MECADENDRITA		Disp.	-
Efecto		Precio	
+1 Reparar, Comp. tecnológica y similares. Puede atacar como acción gratuita con Pelear d6 (Fue d8+1). Solo Adeptus Mechanicus.		-	

MUNICIÓN

- Batería láser: precio 15 (1 batería). Común.
- Balas: precio 1 (20 balas). Muy común.
- Proyectoil bólder: precio 15 (1 proyectil). Rara.
- Batería de alta potencia: +1 daño de armas láser. Consume el doble de munición. Precio 25. Común.
- Batería sobrecargada: +2 daño y PA de armas láser. Munición 1. Precio 15. Escasa.
- Balas perforantes: +2 PA de armas proyectiles sólidos. Precio 5 (6 balas). Escasa.
- Balas punta hueca: +2 daño contra blancos sin armadura. Armas de proyectiles sólidos. Precio: 5 (6 balas). Escasa.
- Balas Infierno: +1 daño, el blanco puede prenderse fuego. Escopetas y armas bólder. Precio 16 (1 bala). Rara.

CAMPOS DE FUERZA

Cuando un personaje que utiliza un campo de fuerza es impactado puede hacer una tirada especial de absorción de daño. La tirada se realiza usando los dados del campo y sumando los resultados obtenidos. Esta tirada no se modifica de ninguna manera (no explota, no se pueden usar benis y no tiene dado salvaje). Por lo demás funciona como cualquier tirada de absorción, evitando una herida por éxito y aumento. A continuación, el personaje puede realizar su tirada de absorción habitual.

Sobrecarga: cuando en la tirada de absorción del campo se obtiene un doble (dos cuatros, dos treses,...), sin importar si la tirada tiene éxito o no, el campo se sobrecarga y deja de funcionar durante el resto de la escena.

Un campo de fuerza emite un brillo característico mientras está en uso, por lo que da una penalización de -2 a las tiradas de Sigilo.

Tipo	Peso	Disp.	Notas
Refractor	-	MR	2d4
Conversión	2	MR	2d6
C. de energía	4	CU	2d8, no protege en c/c

EQUIPO VARIADO

Auspex

+1 Notar. Permite detectar criaturas cercanas, gases, radiación... Precio 145, disp. escasa.

Capa camaleonina

+2 a las tiradas de Sigilo si el usuario no se mueve, +1 en movimiento. Precio 500, disp. rara.

Detector de movimiento

Alcance 25m. Precio 100, disp. común.

Ladrón de voz

Recoge todos los sonidos en una PAP. -4 a las tiradas para detectarlo. Precio 140, disp. escasa.

Máscara antigas/Respirador

+2 a las tiradas de Vigor para resistir enfermedades y toxinas de transmisión aérea. Precio 25, disp. común.

Medikit

+1 a Medicina. 5 cargas. Precio 100, disp. común.

Multiherramienta

+1 Reparar y Competencia tecnológica. Precio 200, disp. rara.

Multillave

+1 a Latrocinio contra cerraduras mecánicas. Precio 150, disp. escasa.

Pictograbador

Captura y reproduce imágenes y vídeo. Los modelos más avanzados tienen proyección holográfica. Precio 100, disp. común.

Placa de datos

Lector de textos digital. Precio 25, disp. común.

Psiooculus

Detecta energía psíquica activa. Puede detectar psíquicos con una tirada de Competencia tecnológica (-2). Precio 300, disp. muy rara.

Rompecódigos

+1 a Latrocinio contra sistemas electrónicos. Precio 150, disp. escasa.

Sellos de pureza

+1 a las tiradas de Miedo. Precio 50, disp. escasa.

LA ATRACCIÓN DEL CAOS

TOMOS PROHIBIDOS

Uno de los temas de *Savage Heresy* es la tentación del conocimiento prohibido. Una forma de introducir este concepto en las partidas es mediante la presencia de tomos de contenido maléfico, que los acólitos deben encontrar y destruir (o no).

La lectura de uno de estos tomos conlleva ganar un punto de Locura. Además, debe hacerse una tirada de Astucia. Si se supera la tirada se ganará un punto de Corrupción. Aquellos que fallen ganarán dos puntos de Corrupción. Una pifia implica perder directamente un punto de Humanidad.

A cambio, el lector obtiene dos beneficios: en primer lugar, obtiene +2 a todas las tiradas de Conocimiento (incluyendo Conocimientos generales) relacionadas con el contenido del tomo.

Además, a partir de ahora puede elegir ganar un punto de Corrupción para obtener uno de los siguientes beneficios de manera inmediata:

- Ignorar completamente un ataque causado por una criatura, poder o efecto asociado con el contenido del libro.
- Repetir (como si hubiese utilizado un *beni*) una tirada para afectar a algo asociado con el contenido, incluyendo tiradas de ataque, tiradas opuestas, tiradas de conocimiento,...
- Conocer automáticamente los detalles (incluyendo puntos fuertes y debilidades) de una única criatura descrita en el tomo.

A discreción del director de juego, un tomo puede contener otros conocimientos como poderes de hechicería, los rituales necesarios para invocar demonios, atar un huésped demoníaco o crear armas demoníacas.

Tomos prohibidos famosos: Codex Malefic, Grimorio Negro Calixiano, Libellus Apello, Liber Heresius, Occultus ad oculus, Trasformación de Eris.

ARMAS DEMONÍACAS

Las armas demoníacas, como su nombre indica, contienen en su interior la esencia vital de una criatura de la Disformidad, que en términos de juego se representa por su valor de Espíritu. Cuando se empuña una de estas armas por primera vez, es necesario superar una tirada enfrentada de Conocimiento prohibido (Demonología) contra el rasgo de Espíritu del arma. Un fallo implica que el demonio del arma puede usar el rasgo de Posesión sobre su portador.

Además, a partir de entonces, cada vez que se obtenga un resultado de 1 en el dado de Pelear, se debe tirar de nuevo Conocimiento prohibido (Demonología) contra el Espíritu del arma. Si el demonio gana, su dueño obtiene un punto de Corrupción por éxito y aumento. En caso de pifia por parte del portador, el demonio puede utilizar el rasgo de Posesión.

Habilidades de las armas demoníacas

El daño es el habitual del arma, más su dado de Espíritu. Se hace una tirada en la tabla de habilidades por nivel de dado de Espíritu del arma (d4, una tirada; d6, 2 tiradas,...). Los poderes que pueda poseer se lanzan con Habilidad arcana d8 y 10 PP.

1	Disforme	PA +2
2	Anuladora	Resistencia arcana (+2)
3	Busca corazones	+1 Pelear
4	Hambrienta	Frenesí mejorado
5	Sedienta	Ataque repentino
6	Frío del vacío	Bloqueo mejorado
7	Perdición	Barrido mejorado
8	Fuego oscuro	<i>Chorro</i>
9	Desgarro temporal	<i>Rapidez</i>
10	Aullante	<i>Miedo</i> , causa Horror de la Disformidad
11	Vampírica	<i>Mejora de rasgo</i>
12	Llama impía	<i>Castigo</i> (fuego)



CÉLULAS INQUISITORIALES

Los agentes de la Inquisición se organizan en células que actúan de manera independiente entre sí, al servicio de un Inquisidor. Al tratarse de grupos aislados y reducidos se minimizan los riesgos en caso de captura o corrupción de alguno de sus miembros. En los casos más extremos, una célula desconocerá incluso bajo qué Inquisidor opera.

Cada Inquisidor normalmente dispone de varias células a sus órdenes, distribuidas por el Sector en el que actúa. Existen tantos tipos de células inquisitoriales como Inquisidores, pero lo habitual es que trabajen en secreto, dándose a conocer abiertamente solo en las circunstancias más extremas.

BASES

Cuando los acólitos llegan a rango Experimentado empiezan a ser considerados como miembros de valía, teniendo acceso a los recursos de su Inquisidor. A partir de ahora dispondrán de una base desde la que organizar sus operaciones, que irá mejorando a medida que los acólitos aumenten de rango. Esta base puede ser un único complejo o edificio, una serie de instalaciones distribuidas por la ciudad o incluso estar ubicada en una nave espacial.

Las bases se clasifican de acuerdo a su rango, que va desde 1 (base inicial) hasta 12. El rango determina la calidad y tipo de instalaciones disponibles para los acólitos.

En cada rango la base tiene un modificador que se añade a una serie de tiradas dependiendo de las instalaciones disponibles. Este valor aumenta a medida que mejora el rango de la base.

MEJORAR UNA BASE

Las bases se mejoran al final de una sesión. Cada vez que un personaje gana un avance, obtiene un Punto de Base que puede ser acumulado con los puntos de los demás jugadores. Los puntos de base puede ser usados para:

- Subir el rango de la base: subir de rango cuesta tantos puntos como el nuevo rango alcanzado (es decir, pasar de rango 3 a rango 4 costará cuatro puntos de base).
- Comprar una Ventaja para Bases: estas ventajas cuestan 2 puntos. Una base puede tener tantas ventajas como su rango actual.

Una base solo puede mejorarse una vez por sesión, ya sea comprando una ventaja o subiendo de rango.

Rango	Mod.	Instalaciones adquiridas.	Notas.
1	0	Sala de reuniones	El modificador se suma a las tiradas sociales.
2	+1	Alojamientos	Puede acoger rangox4 personas.
3	+1	Biblioteca y sala de investigación	El mod. se suma a Investigar.
4	+1	Sala de interrogatorio	El mod. se suma cuando se interroga a un prisionero.
5	+2	Taller	El mod. se suma a Reparar.
6	+2	Altar Adeptus Mechanicus	El mod. se suma a Competencia tecnológica.
7	+2	Sala de entrenamiento	Mejora la subida de habilidades físicas.
8	+3	Instalaciones médicas	El mod. se suma a Medicina y curación natural.
9	+3	Sala de cogitadores	La base tiene benis propios.
10	+3	Armería	Mejora los efectos de arma distintiva.
11	+4	Sanctasanctórum	El mod. se suma a las tiradas para perder Locura.
12	+4	Astrópata	Acceso a comunicación interplanetaria.

CANARIOS

Algunos Inquisidores se refieren a sus acólitos de rango más bajo como “canarios”, ya que todo lo que esperan de ellos es que hagan ruido (es decir, que envíen informes), hasta que ocurre algo grave. Si mueren o desaparecen, su silencio hace saber al Inquisidor que ha ocurrido algo que merece ser investigado.

INSTALACIONES

A medida que el rango de la base mejora, los acólitos van teniendo acceso a nuevas instalaciones que se suman a las ya existentes.

Sala de reuniones (rango 1)

Este lugar es el corazón de una base, y contiene sus sistemas de comunicación y seguimiento. A mayor rango de la base, estos sistemas serán más complejos y avanzados. El modificador de base se añade a las tiradas sociales cuando se realizan reuniones o negociaciones en esta sala (lo que convierte en un asunto muy importante el decidir dónde se realizan las reuniones entre distintas células).

Alojamientos (rango 2)

La base tiene dormitorios o salas comunales para los acólitos. Puede alojar tantas personas como cuatro veces su rango.

Biblioteca y sala de investigación (rango 3)

El modificador de base se aplica a las tiradas de Investigación realizadas en estas instalaciones.

Sala de interrogatorio (rango 4)

A menudo la Inquisición necesita obtener información de sujetos poco colaborativos. El modificador de base se suma cuando se interroga a un prisionero, ya sea mediante el uso de las habilidades de Intimidar, Persuadir o Provocar.

Taller (rango 5)

Permite añadir el bono de base a las tiradas de Reparar para mantener o modificar cualquier tipo de maquinaria mecánica (incluyendo vehículos).

Altar Adeptus Mechanicus (rango 6)

Modesta instalación que cuenta con el apoyo de servidores y servocráneos especializados en cogitadores y electrónica. Funciona igual que un Taller, pero el modificador se aplica a las tiradas de Competencia tecnológica.

Sala de entrenamiento (rango 7)

Un acólito puede beneficiarse de esta instalación cuando utilice un avance en subir habilidades dependientes de Agilidad o Fuerza. A la hora de calcular el coste de la mejora el atributo asociado se considera un nivel de dado superior.

Instalaciones médicas (rango 8)

La base posee un centro médico donde los acólitos pueden ser atendidos y recuperarse de sus heridas.

El modificador de base se suma a las tiradas de Medicina y a las tiradas de Vigor para curarse de manera natural.

Sala de cogitadores (rango 9)

La base dispone de la tecnología más avanzada en materia de cogitadores y electrónica (a veces bordeando los límites de la prohibida inteligencia artificial). Al inicio de cada sesión la base recibe su propia reserva de benis, uno por cada personaje jugador. Estos benis solo pueden ser utilizados en tiradas que se benefician del modificador de base, siempre y cuando todos los jugadores estén de acuerdo en su uso.

Armería (rango 10)

La base tiene acceso a todo lo necesario para la fabricación y modificación de armas y municiones. Un personaje que tenga la ventaja Arma distintiva puede personalizar su arma predilecta, ganando +2 al daño.

Sanctasanctórum (rango 11)

Un lugar de seguridad y soledad donde un acólito puede refugiarse en busca de paz espiritual. Cuando se utiliza el sanctasanctórum como lugar de retiro espiritual (ver pág. 6), el modificador de base se suma a la tirada para perder Locura.

Astrópata (rango 12)

En este rango los acólitos tienen acceso a un coro astropático, uno de los recursos más escasos en el Imperio, que les permite establecer comunicación interplanetaria.

VENTAJAS PARA BASES

Los jugadores pueden mejorar su base mediante la adquisición de Ventajas para Bases. A no ser que se diga lo contrario, cada ventaja de este tipo solo puede ser elegida una vez.

Acceso cifrado

Solo aquellos con la llave, código o contraseña adecuada pueden acceder a la base. Cualquier intento de intrusión alertará a todos aquellos con acceso autorizado (mediante alarmas, red de espías, servocráneos u otro método que el director de juego considere apropiado).

Capilla

Lugar de culto dedicado al Dios Emperador. Permite aplicar el modificador de base en las tiradas de Espíritu para perder Locura en tiempo de descanso (ver pág. 6).

Celdas reforzadas

Puede ser escogida más de una vez.

Su función es mantener encerradas a personas, entes o criaturas especialmente peligrosas. Las celdas tienen de inicio Consistencia 15, más el modificador de base. Cada vez que se elige esta ventaja se añaden dos celdas de este tipo.

Si no se cuenta con esta ventaja, las celdas normales tienen Consistencia 10 (no se añade el modificador).

Defensas

Puede ser escogida más de una vez.

La base tiene instaladas defensas contra los asaltos enemigos. Si tiene la ventaja Acceso cifrado, las defensas se activan de manera automática cuando la base es atacada. Si no es así, es necesaria la presencia de un agente para activar las defensas. Cuando se requiera una tirada de dado, la base utiliza 1d6 + modificador de base.

Cada vez que se escoge esta ventaja la célula puede elegir instalar una defensa (representada por un poder) o añadir un modificador de poder a una defensa ya instalada. Cada poder puede activarse una vez por ronda.

Los poderes más habituales son: *barrera*, *captura*, *chorro*, *conmoción*, *miedo* y *proyector*. Los ornamentos de cada poder deben escogerse cuando se instala la defensa.

Escondida

Todos los intentos de rastrear, espiar o detectar la base por cualquier método sufren una penalización de -4.

Estudios especializados

Requisitos: Biblioteca y sala de investigación.

Puede ser escogida más de una vez.

La base cuenta con archivos o instalaciones especializadas en una determinada área de estudio. Al elegir esta ventaja es necesario escoger una habilidad de Conocimiento.

Permite añadir el modificador de base a las tiradas del Conocimiento elegido cuando se utilizan las instalaciones existentes (incluyendo la ventaja Sala de exorcismo).

Guardias

Puede ser escogida más de una vez.

Esta ventaja proporciona dos guardias que protegen la base. Cada vez que se escoge esta ventaja se añaden 2 guardias más, pero una base no puede tener más guardias que su rango.

Irregulares

Los agentes han reclutado a varios residentes de la zona para que actúen como sus ojos y oídos. Estos “irregulares” probablemente desconocen la auténtica identidad de los acólitos, pero son fieles a sus “amigos”.

Una vez por sesión los acólitos pueden recurrir a estos irregulares para obtener alguna pista o información que el director de juego considere razonable que conozcan.



Oculto

La base se encuentra camuflada como un edificio normal (capilla, almacén, taller), de manera que el acceso a las instalaciones queda escondido tras paneles y puertas secretas. Este camuflaje supera una inspección superficial, a no ser que el lugar sea examinado por alguien que sepa lo que buscar o tenga razones para sospechar.

Quirófano

Esta ventaja permite curar las heridas sufridas aunque haya transcurrido la “hora de oro”, aumentando el tiempo permitido a 24 horas (siempre y cuando el acólito llegue antes a la base).

Relicario

Requisitos: Defensas

La base cuenta una cámara blindada ante intrusiones mundanas y arcanas donde se custodian los artefactos más valiosos o peligrosos en su posesión.

Cuando se escoge esta ventaja el director de juego debe generar un tomo arcano, reliquia o artefacto demoníaco menor que el Inquisidor cede a la célula para su custodia.

Sala de exorcismo/invocación

Requisitos: miembro con TA (psíquico) o (hechicero).

La base cuenta con una sala custodiada por protecciones hexagráficas, malditas o mezcla de ambas, donde realizar con seguridad diversas invocaciones y rituales. Su posesión se considera sin duda una prueba de radicalismo o herejía. Permite repetir una tirada de rasgo durante la activación de poderes o rituales relacionados con la Disformidad (como *destierro*, *invocación de aliados* o el control de armas demoníacas), como si se hubiese utilizado un *beni*.

Subordinados

Puede ser escogida más de una vez.

Una vez por sesión la célula puede recurrir a la ayuda de dos acólitos de rango bajo (Extras). Cada vez que se escoge esta ventaja su número aumenta en dos Extras adicionales.

Túnel de huida

La base posee un túnel de huida oculto en el caso de que sea tomada al asalto. El túnel es relativamente estrecho, obligando a marchar en fila india. La salida se encuentra a 1 km de la base.

Ubicación arcana

Puede ser escogida más de una vez.

Esta base se encuentra en un lugar donde la Disformidad fluye con más fuerza o, en el caso del Adeptus Mechanicus, cerca de poderosos generadores tecnoarcanos. Cuando se elige esta ventaja debe escogerse una de estas dos opciones: TA (Adeptus Mechanicus) o TA (psíquico/hechicero). Cada opción solo puede ser elegida una vez.

Todo miembro de la célula con el trasfondo arcana adecuado gana +2 puntos de poder. Además, mientras permanezca en la base recupera un punto de poder adicional por hora.



BESTIARIO

NUEVOS RASGOS DE CRIATURA

ARMA DE DISFORMIDAD

Los ataques con armas naturales de la criatura ignoran cualquier armadura (incluyendo la proporcionada por la cobertura) que no haya sido consagrada o reforzada con materiales psicoactivos. Los campos de energía protegen de la manera habitual.

DEMONIO DE LA DISFORMIDAD

- +2 a recuperarse del aturdimiento.
- Inmune a desangramiento, enfermedades y venenos.
- Reduce a la mitad el daño de los ataques físicos.
- Debilidad (armas sagradas y poderes psíquicos): los demonios reciben daño normal de estos ataques.
- Gana los rasgos Impávido y Visión nocturna.

INESTABILIDAD DE LA DISFORMIDAD

La mayoría de las entidades de la disformidad solo pueden mantenerse en nuestra realidad a través del horror y el derramamiento de sangre, y su forma física se debilita si esto no ocurre. Si una criatura con este rasgo termina su turno aturdida, se considera vulnerable hasta el inicio de su siguiente turno.

POSESIÓN

Para poseer a alguien, la criatura debe tener “visión” de la víctima, incluso si permanece incorpórea, invisible, o si está ligada o atrapada en un objeto cercano.

La entidad hace una tirada opuesta de Espíritu a -2 contra la víctima. Esta penalización se reduce a -1 si:

- Intenta mantener una posesión en curso.
- La entidad puede “tocar” a la víctima.
- El blanco está aturdido, conmocionado o dormido.
- El blanco está involucrado en un ritual en el cual está receptivo a las energías disformes.

Un fallo significa que la entidad no puede entrar en el cuerpo de la víctima y no puede intentarlo de nuevo en las próximas 24 horas.

Un éxito significa que puede controlar a la víctima como el poder *marioneta* durante tantos minutos como su dado de Espíritu. Con un aumento la duración se incrementa a horas y el demonio puede acceder a las habilidades y recuerdos del blanco.

El demonio utiliza los atributos físicos de la víctima pero conserva su Astucia, Espíritu y habilidades. Puede mantener otras habilidades especiales que el director de juego considere adecuadas.

Al terminar la duración del efecto el demonio puede hacer una nueva tirada de Espíritu para continuar la posesión. Debe tirar también para mantenerla si el cuerpo sufre daño (al menos una herida). Puede liberar al huésped como una acción gratuita en cualquier momento.

La víctima de una posesión gana 2d3 puntos de Corrupción de manera inmediata.

Exorcismo: los demonios pueden ser expulsados de un huésped mediante el poder *destierro*.

DRAMATIS PERSONAE

ACÓLITO DE LA INQUISICIÓN

Personalización:

Agente experimentado: Disparar d8, Con. prohibido d6.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Con. generales d6, Con. prohibido d4, Disparar d6, Fe d6, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d6, Sigilo d4.

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 7 (2).

Cordura: 5, **Humanidad:** 5.

Ventajas: Alerta.

Equipo: chaleco flak, pistola bajo calibre (12/24/48, daño 2d6, CdF 1, mun. 9).

GUARDIA

Personalización:

Frateris militia: Fe d6, Chovinista (menor), Odio.

Mercenario: Intimidar d8, Avaricioso.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Con. generales d4, Disparar d6, Fe d4, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Sigilo d4.

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 7 (2).

Cordura: 5, **Humanidad:** 5.

Ventajas: Soldado.

Equipo: casco y chaleco flak, cuchillo monofil (Fue+d4, PA 1), rifle láser (30/60/120, daño 2d6, CdF 3, mun. 60, R3B).

MUTANTE

Personalización:

Líder: Astucia d6, Disparar d6, Persuadir d6, Mando.

Abominación: tira 1d6 veces en la **tabla de Mutaciones**.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d8, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d6, Con. prohibido d4, Disparar d4, Fe d4, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d6.

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 7 (1).

Cordura: 4, **Humanidad:** 3.

Desventajas: Marginado (mayor).

Equipo: armadura improvisada, arma c/c (Fue+d6), arma de proyectiles sólidos de baja calidad.

Capacidades especiales:

- **Mutante:** tira 1 vez en la **tabla de Mutaciones** (pág 9).

SECTARIO

Personalización:

Asesino: Latrocinio d6, Sigilo d8.

Reclutador: Astucia d8, Persuadir d8, Carismático.

Zelote: Fuerza d8, Pelear d8. Hacha sierra (Fue+d10, PA 2).

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Con. generales d4, Con. prohibido d4, Disparar d4, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d6, Sigilo d4.

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

Cordura: 3, **Humanidad:** 4.

Desventajas: Fanático.

Equipo: arma c/c (Fue+d6), cualquier arma de proyectiles que el director considere adecuada.

SERVIDOR

Personalización:

Servidor de combate: Disparar d6, Pelear d6, Visión nocturna, ametralladora implantada (+1 Disparar, ignora retroceso) o hacha sierra implantada (+1 Pelear, Fue+d10, PA 2).

Industrial: Competencia tecnológica d6, multiherramienta implantada (+1 Reparar y Competencia tecnológica).

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4 (A), Espíritu d4, Fuerza d10, Vigor d10.

Habilidades: Atletismo d4, Disparar d4, Notar d6, Pelear d4, Reparar d6, Sigilo d4.

Paso: 5; **Parada:** 4; **Dureza:** 14 (5).

Desventajas: Leal.

Ventajas: Fornido, Matón.

Capacidades especiales:

- **Armadura (5):** protege todo el cuerpo.
- **Armas naturales (puños):** Fue+d4.
- **Constructo:** página 256 de *Savage Worlds*.
- **Duro:** aguanta una herida extra.
- **Lento:** -1 al Paso, tira d4 como dado de carrera.

SERES DEL MÁS ALLÁ

☠ DEMONIO DE LA MASACRE

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d10, Fuerza d10, Vigor d10.

Habilidades: Atletismo d6, Intimidar d10, Notar d8, Pelear d10.

Paso: 8; **Parada:** 7; **Dureza:** 9.

Ventajas: Berserk, Esquiva, Frenesí mejorado, Pies ligeros, Rápido.

Capacidades especiales:

- **Demonio de la disformidad.**
- **Garras y dientes:** Fue+d8.
- **Inestabilidad de la disformidad.**
- **Movido por la matanza:** cada vez que un demonio de la masacre incapacita a un enemigo puede hacer una tirada de curación natural de manera inmediata.
- **Tamaño +2.**
- **Terror (-2).**

DEMONIO MENOR ENCARNADO

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Sigilo d6.

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 6.

Capacidades especiales:

- **Demonio de la disformidad.**
- **Garras y dientes:** Fue+d6.
- **Horror (-2).**
- **Inestabilidad de la disformidad.**

DESANGRADOR

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d10, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d6, Intimidar d8, Notar d6, Pelear d10.

Paso: 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 10 (4).

Ventajas: Berserk, Frenesí.

Equipo: armadura de bronce (+4), espada infernal (Fue+d10, PA 2, 2 manos).

Capacidades especiales:

- **Demonio de la disformidad.**
- **Garras y dientes:** Fue+d6.
- **Horror (-2).**
- **Inestabilidad de la disformidad.**

ESPECTRO ASTRAL

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d10, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Intimidar d12, Notar d10, Pelear d6, Provocar d10, Sigilo d12.

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

Capacidades especiales:

- **Demonio de la disformidad.**
- **Etéreo.**
- **Inestabilidad de la disformidad.**
- **Poderes (15 PP):** puede usar *conmoción*, *drenaje de puntos de poder*, *miedo* y *telequinesis*, usando Espíritu como habilidad arcana.
- **Posesión.**
- **Terror (-1).**

PORTADOR DE PLAGA

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d10.

Habilidades: Atletismo d6, Intimidar d8, Notar d6, Pelear d6.

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 9.

Equipo: espada de plaga (Fue+d6, veneno (moderado -1)).

Capacidades especiales:

- **Demonio de la disformidad.**
- **Garras y dientes:** Fue+d6, veneno (moderado -1).
- **Horror (-2).**
- **Inestabilidad de la disformidad.**
- **Marca de Nurgle:** +2 a Dureza, ignora 1 punto de penalización por heridas y los ataques apuntados.
- **Nube de moscas:** -1 a ser impactado en c/c.
- **Resistente.**



XENOS

SLAUGHT

Los Slaughter depredan el sector Calixis desde los tiempos de la Cruzada Angevin, alimentándose de las especies inteligentes que lo pueblan. Las evidencias recogidas indican que proceden de más allá del Abismo de Azeroth, aunque se desconoce el alcance de su imperio.

En la actualidad su existencia es conocida por muy pocos, aunque en antiguas crónicas aparecen referencias a ellos bajo la denominación de hombres gusano, devoradores de sueños o señores carroñeros.

Los agentes del trono del sector han identificado al menos tres castas diferentes: infiltrador, supervisor y destructor. Las castas superiores pueden pasar por humanos "vistiendo" una piel humana, aunque invariablemente hay algo erróneo en ellos.

RASGOS RACIALES COMUNES:

- **Elástico:** +2 a las tiradas de Presa y Atletismo (Tregar).
- **Fisiología innatural:** su cuerpo formado por gusanos se considera el equivalente a Muerto viviente.
- **Horror (-2).**
- **Intocable:** ver página 4.
- **Regeneración rápida.**
- **Resistente.**
- **Veneno (0):** sus ataques desarmados causan daño necrótico (veneno moderado).
- **Visión nocturna.**

INFILTRADOR SLAUGHT

Atributos: Agilidad d8, Astucia d10, Espíritu d10, Fuerza d8, Vigor d10.

Habilidades: Atletismo d8, Comp. tecnológica d8, Disparar d6, Intimidar d10, Medicina d8, Notar d6, Pelear d8, Persuasión d6, Sigilo d8.

Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 12 (3).

Desventajas: Feo (mayor), Mudo.

Equipo: capa de sombras (armadura +3, equivale a una capa de camaleonina), enunciador (le permite comunicarse mediante voces humanas pregrabadas), pistola de rayos (10/20/40, daño 2d10, PA 5, mun. 15).

☠ SUPERVISOR SLAUGHT

Atributos: Agilidad d8, Astucia d12, Espíritu d10, Fuerza d10, Vigor d12.

Habilidades: Atletismo d8, C. imperial d10, C. prohibido (Xenos) d10, Comp. tecnológica d10, Disparar d8, Intimidar d10, Medicina d10, Notar d8, Pelear d8, Persuasión d8, Sigilo d8.

Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 13 (3).

Desventajas: Feo (mayor).

Ventajas: Frenesí.

Equipo: capa de sombras (armadura +3), bastón necrótico (distancia: alcance 20/40/80, daño 2d10+2, PA 5, AP; C/C: Fue+d10, PA 5, AP. Si dispones de la GG: Ciencia ficción, aplica las reglas de arma desintegradora)

Capacidades especiales:

- **Cambiapieles:** anula los efectos de la desventaja Feo. En esta forma no puede usar los rasgos Elástico y Horror.
- **Consumir memorias:** al devorar la materia cerebral de una criatura inteligente el Slaughter puede absorber las experiencias y memorias de la víctima. Una tirada de Astucia (-2) le permite acceder a información específica conocida por la presa.



Redacción y maquetación: E. de Andrés

Este documento está inspirado en las conversiones realizadas en Savagepedia y los foros de Peginc.com. Entre ellas destacar las siguientes, dónde podréis encontrar más ventajas y trasfondos para el universo de *Dark Heresy*.

- Savage Heresy: Compiled Rules (Version 1.2) de Maeloke (<https://docs.google.com/document/edit?id=1VkakN4Az4FLpzyzQ0SBRhDeCDcOdJr3F06ukzJ-WYYM&hl=en&pref=2&pli=1>)
- Savage Heresy de Philip Harboe (https://docs.google.com/Doc?id=dgpkrfdm_31fc584kgz&hl=en).
- Inquisitor! de Edmund Metheny (<http://savageheresy.wikidot.com/crypt-archives>).