

SANGRE DE SU SANGRE

Una aventura para Dark Heresy

Escrito por Gica

Testers: Sla, Dumaha y Wahnsinn.

"El nacimiento no es más que el heraldo de la declive y la muerte".

- Pintado en los muros del quibera de Marax.

SINOPSIS

Ciudad Marax, en el mundo imperial de Nephispte, lleva tres siglos encabezando los esfuerzos del planeta por convertir su vasta red de ciudades-estado en gigantescas ciudades colmena, a imagen y semejanza de otros tantos mundos del sector. El titánico e inhumano esfuerzo de su industria es alimentado por los potentes venenos radiactivos que alimentan sus centrales de fusión, y la energía que ilumina su sociedad es, al tiempo, un cáncer que corrompe su cuerpo, y puede que incluso su alma.

A través de los registros del Administratum y del Adeptus Arbites, la Inquisición ha advertido que los índices de mutación en su población han sobrepasado con creces los marcadores tolerables en los últimos tres años. Una desviación tan significativa del sagrado código genético de la Humanidad es inaceptable en cualquier caso pero... ¿y si el origen de ello fuese más oscuro de lo que se sospecha?

ADVERTENCIA: Algunas partes de ésta historia pueden herir la sensibilidad del lector. Recomiendo al narrador sopesar la madurez y sensibilidad de sus jugadores a la hora de describir determinados sucesos relatados en la historia.

INTRODUCCION

LOS ACÓLITOS

Ésta misión está pensada para Acólitos pertenecientes a los Ordos Malleus o Heréticos principalmente.

NEPHISPTE



Ubicación: Cuenca de Golgenna, Sector Calixis.

Población: 4.764 millones.

Diezmo: Decuma Secundus.

Geografía: Nephispte tiene nueve continentes de reducido tamaño, tres circundando su ecuador, cuatro meridionales y dos polares. Todos ellos están interconectados por una vasta red de autopistas y puentes de miles de kilómetros de extensión, visible desde la órbita. El clima es templado en las regiones ecuatoriales, algo más cálido pasados los trópicos y abruptamente frío en ambos polos. Con excepción de estos, los demás continentes sufren un

importante nivel de contaminación debido a la industria. Los mares que los rodean llevan sufriendo vertidos tóxicos desde hace siglos, y la vida marina es escasa y extraña a consecuencia de ello. Existe una pequeña luna sin atmósfera, Sifo, orbitando alrededor del planeta, donde se encuentra el arcaico

espaciopuerto y extensos cultivos hidropónicos en invernaderos, propiedad de empresas privadas. Vista desde el satélite, la descomunal red de carreteras del planeta se asemeja a una inabarcable tela de araña.

Ciudades principales: Hay sesenta y ocho ciudades-estado en el planeta que tienen el control de vastas extensiones de terreno circundante. Las principales (por tamaño y recursos) son Ciudad Marax, Tevana, el Senescalato Miltano y el Altar de Maugar. Existen también innumerables asentamientos menores, casi todos creados alrededor de las grandes áreas de servicio a los lados de las autopistas, así como antaño orgullosas ciudades menores, conquistadas militarmente o absorbidas por el poder económico de otras más pujantes.

Tipo de Gobierno: Oligarquía parlamentaria. Existe un Senado con 2237 senadores, todos ellos provenientes de rancias familias aristócratas, enriquecidos magnates, delegados corporativos y políticos. Las decisiones se toman en base a un complicado método de cálculo metaalgebraico para el recuento de votos, que obliga necesariamente al acuerdo entre varias facciones probablemente opuestas entre si para que las propuestas salgan adelante.

Gobernador planetario: Ninguno, todas las decisiones de relevancia para el planeta se toman en el Senado. Únicamente en épocas de crisis severas (sociales, económicas o militares), el Senado tiene la potestad de elegir a un Alto Senador con funciones de dictador durante un máximo de siete años. En la práctica, se acepta a regañadientes la designación del demagogo de Ciudad Marax como embajador y diplomático de cara a las autoridades del Imperio, sin que esto le proporcione oficialmente ningún poder efectivo adicional.

Adeptus presentes: El Administratum, Adeptus Arbitres (sólo en las ciudades principales), Adeptus Ministorum (Diversas diócesis en cada ciudad, y Schola Progenium de Altar de Maugar).

Ejército: Cada ciudad-estado cuenta con su propia estructura militar, ya que a pesar de la existencia del Senado, la historia de Nephispte está plagada de enfrentamientos armados de larga duración y cambiantes alianzas entre ciudades. Calidad de las tropas media/baja.

Economía y comercio: Nephispte produce una inmensa cantidad de artículos manufacturados y recursos acordes a su nivel tecnológico: herramientas sencillas para la Guardia Imperial, uniformes, diversas piezas de armamento ligero, piezas de rocormigón para barricadas, cadenas para transportes Chimera y, por encima de todo, diversos materiales y reactivos químicos destinados a las industrias pesada y energética del sector. Dejando a un lado los productos manufacturados, uno de los más lucrativos negocios es la gestión y mantenimiento de la inmensa red de autopistas de peaje que conectan entre si todos los núcleos poblacionales del planeta, que fueron construidas a lo largo de todo un siglo para estimular la economía, el comercio y la comunicación entre ciudades-estado. Es una creencia popular que la extensión total en metros de las carreteras de Nephispte es el número exacto de años luz que separan al planeta de la Sagrada Terra.

CIUDAD MARAX

Primus inter pares, Ciudad Marax ha mantenido durante los últimos 112 años la predominancia en casi todos los aspectos sobre el resto de ciudades-estado de Nephispte. La única excepción se da en los temas religiosos, cuyo corazón planetario palpita en las entrañas del Altar de Maugar, la ciudad santa.

Todas las corporaciones de relevancia a escala planetaria tienen presencia, o incluso su sede principal, en las Protoespiras de Ciudad Marax. También existe, al igual únicamente que en Tevana y en el Senescalato Miltano, un sistema de lanzaderas que comunican la ciudad con las colonias de Sifo, donde los más excéntricos diletantes han comenzado a construir villas de recreo con vistas a sus cultivos hidropónicos.

La población de la propia ciudad supera con creces los veinticinco millones de almas, pero dicha suma parece ridícula comparándola con el total de su población a nivel territorial: ochocientos cuarenta y siete millones, el 17% de la población total del planeta. Ciudad Marax es, por tanto, un hervidero de actividad, muy similar aunque todavía no igualable a la de una colmena.

LUGARES DE INTERÉS:

- La ciudad baja: Es la completa extensión de la "antigua" Marax, un conglomerado de barrios de

edificaciones de ladrillo y hormigón. Los edificios suelen ser funcionales y austeros, contruidos en bloques estandarizados de dos, cuatro, seis o nueve alturas. Décadas atrás, la ciudad baja tenía la población más elevada de todos los sectores, pero la construcción de las Protoespiras ha causado que la clase media que la habitaba haya emigrado paulatinamente hacia éstas o los barrios nobles, o bien haya fracasado en dicho intento y haya dado con sus infortunados huesos en las deprimidas quiberas. Muchos inmuebles de la zona comienzan a estar semiabandonados y, aunque la presencia aún palpable del Adeptus Arbites parece evitarlo por el momento, muchos residentes temen que, con el tiempo, acaben siendo una quibera por derecho propio.

- Los barrios nobles: Este sector, el más cercano a las Protoespiras, es la antigua morada de la casta nobiliaria de Ciudad Marax. Aunque algunos linajes menos pudientes siguen residiendo en sus palacios y heredades, todos los que pudieron permitírselo se mudaron al nuevo corazón metropolitano ni bien pudieron edificar su propia torre, o hacerse con varias plantas en alguna ya construida. La zona tiene una atmósfera tremendamente decadente, y algunos artistas y diletantes *del Cristal* adquieren propiedades en la zona con el único objeto de poder decir que lo tienen y visitarlo para realizar deprimentes fiestas. Esto, y la llegada de gente "plebeya" desde la ciudad baja, irrita sobremanera a los residentes más antiguos, cuyas guardias privadas tienen orden de disparar a matar contra cualquiera que se acerque a su propiedad.

- Las quiberas: Denominadas originalmente "complejos residenciales", son los distritos más deprimidos de Ciudad Marax, donde la pobreza, la criminalidad y el desorden social son males endémicos que el Adeptus Arbites no puede controlar. Diseñados inicialmente para albergar a los trabajadores de los diferentes distritos industriales, con el paso del tiempo sus inmuebles baratos contribuyeron al establecimiento de la parte más empobrecida de la población, que a su vez entraba así en la nómina de las grandes empresas de Marax. Sin embargo, de la misma forma, la mayoría también trabaja de una forma u otra para los cárteles criminales, afincados en las zonas más profundas y peligrosas de las quiberas, para completar un salario que les permita vivir. Aunque se pueden encontrar productos del mercado negro en cualquier otro lugar - incluso en el Grand Mall - es en las quiberas donde el producto fluye con mayor variedad y rapidez. La construcción en estos barrios es de muy baja calidad, siendo los más afortunados aquellos que logran asentarse en los viejos edificios de ladrillo más próximos a la ciudad baja. El resto debe conformarse con chabolas de materiales reciclados superpuestas en varios niveles verticales. Los nombres de las tres quiberas son Satria, Minois y Faula. La palabra *quibera* significa, en un dialecto de germanía local, desorden.

- El Hospicium: Durante una de sus mayores crisis industriales, Ciudad Marax sufrió cinco brotes epidémicos consecutivos relacionados con la sobreexposición a sustancias contaminantes y la falta de higiene. Los datos de la época son fragmentarios, pero se calcula que aproximadamente el 63,97% de la población murió a consecuencia de ellas o de los subsiguientes saneamientos realizados en los "complejos residenciales" - los más afectados por los brotes - por tropas equipadas con lanzallamas. A raíz de ello, el Demagogo Lastor Morcade decretó la creación de un vasto sistema sanitario, para el cual se construiría un Hospicium donde serían atendidos todos los ciudadanos de Ciudad Marax, sin excepción. Para ello hubo de lograr un amplio consenso entre los estratos sociales de la ciudad-estado, que hábilmente recabó vendiéndolo ante los nobles y empresarios como una medida para evitar un impacto negativo en la producción, y ante la plebe como un logro social. Actualmente, el Hospicium es mayoritariamente utilizado por la clase media y baja, mientras que los ciudadanos con mayores ingresos acuden a facultativos y centros privados, ubicados en las más modernas instalaciones de las Protoespiras. El complejo tiene casi un kilómetro cuadrado de extensión, ha sufrido diversas remodelaciones y ampliaciones a lo largo de las décadas, y cuenta con múltiples áreas para el tratamiento de diversas afecciones, aunque se presta especial atención a aquellas derivadas del trabajo fabril e industrial. Con más de un millón de trabajadores, es una de las mayores empresas de la ciudad-estado, y una de las construcciones arquitectónicas más grandes de Ciudad Marax, a caballo entre la ciudad baja y la quibera Minois.

- Protoespiras (El Cristal): Se considera a las llamadas Protoespiras - o también, coloquialmente, "*el Cristal*" - el germen de la futura Colmena Marax. Cuarenta y seis grandes rascacielos - propiedad de diferentes familias nobiliarias y empresas privadas - se arraciman en un área de unos dos kilómetros cuadrados en el centro de la metrópoli, que conforman su corazón político y financiero. La construcción más baja es la Torre Hagifal, de 381 metros de altura y propiedad de la familia del mismo nombre, mientras que las dos más altas, la Espira Dornal y la Aguja Empersson tienen 1212 y

1211 metros de altura, respectivamente. La primera es la residencia del Demagogo Herodion Abenner, actual dirigente de la ciudad-estado, mientras que la segunda pertenece a la Corporación Empersson, una empresa especialmente influyente tanto en Ciudad Marax como en buena parte de sus vecinas meridionales. El resto de linajes aristócratas y negociados empresariales se reparten las torres restantes, ya sea gozándolas en soledad o poseyendo el control sobre un número determinado de plantas. Mientras que la mayoría de las torres aún son consideradas rascacielos "simples", las más avanzadas alcanzan el rango de verdaderas arcológicas. A semejanza de lo que ocurre en las quiberas entre las bandas, en las protoespiras se libran guerras de salón - y en ocasiones también conflictos armados - por el control de espacio adicional. Sin embargo, la paz suele ser la tónica general dentro de una misma torre, ya que lo verdaderamente importante es elevarse en altura para competir con las torres cercanas. Por ley, ningún edificio puede ser más alto que la torre del demagogo, pero eso deja mucho espacio para competir. Los conocimientos arquitectónicos de los que se dispone en el planeta, a pesar de todo, no permiten elevar estas monstruosidades sin dotarlas de contrafuertes y apoyos, que al carecer de suelo suficiente en el que apoyarlos deben construirse de torre a torre para mantener la estabilidad, creando así una delicada red de puntos de presión que interconecta todas las construcciones del distrito. Esto significa que son necesarias alianzas entre varias familias o empresas de diferentes torres para poder aumentar una sola de ellas, lo que fomenta los tratos rápidos y las alianzas temporales. Asimismo, en épocas de "guerra", las amenazas de volar los contrafuertes son habituales, pero prácticamente nunca se ha dado el caso, ya que hacerlo pone en peligro no sólo las torres en litigio, sino todo el entramado de refuerzos de la superestructura. Los contrafuertes, además, se construyen de forma que cada torre obtenga también espacio adicional, dotándolas de pasarelas, elevadores y locales destinados a distintas actividades, así como "fronteras" y puntos de control vigilados por las fuerzas de seguridad de cada dominio. Con éste sistema tan complejo, Ciudad Marax va creciendo en altura, mientras que nuevos rascacielos van sumándose y aumentando el área de las Protoespiras a costa de la destrucción de las antiguas mansiones del barrio noble. Según los cálculos actuales, cada protoespira crece una media de 3,56 metros cada década, y un nuevo rascacielos es terminado aproximadamente cada 1,1 años.

- El Grand Mall: A los pies de las Protoespiras, desde sus primeras plantas hasta varios niveles subterráneos por debajo de ellas, se extienden varios kilómetros de pasajes comerciales, uno de los motores económicos más potentes de Ciudad Marax, y quizá de los más presentes e interesados en el advenimiento de la nueva "Era Colmena" de la urbe. En el Grand Mall se puede conseguir prácticamente de todo, con las limitaciones tecnológicas obvias, aunque existen comercios donde por un elevado precio se pueden conseguir piezas consideradas únicas de verdadera y avanzada tecnología imperial, como filos de energía e incluso ocasionales armas bolter. Sin embargo, la posesión de estos preciados artículos está fuertemente vigilada y restringida únicamente a los estamentos más altos de la sociedad. Es por ello que también existe un extendido mercado negro subyacente, cuyos tentáculos alcanzan el Mall y lo conectan directamente con las familias criminales de las quiberas. En el Grand Mall también existen lugares de ocio de diversas índoles para satisfacer a sus habitantes, siendo de los pocos espacios de la ciudad donde es posible cierto grado de mezcla entre los estratos sociales.

- Los distritos industriales: Aunque una vez, cuando la ciudad era más pequeña, estos distritos estuvieron fuera de sus límites, las grandes áreas industriales forman ahora parte intrínseca del trazado conurbano, pues son en si mismas ciudades no tan pequeñas. Estas grises y monolíticas extensiones de industria emplean a la mayoría de los habitantes de las quiberas, para las cuales sirven de frontera "natural", así como a buena parte de la población de la ciudad baja. Las emisiones de gases contaminantes provenientes de sus chimeneas dotan al perfil de Ciudad Marax de un aspecto siniestro, con nubes de un negro, amarillo o verde oleoso cerniéndose sobre sus cielos, deshaciéndose a jirones cuando el viento las estrella contra las Protoespiras. Bajo sus cimientos, un intrincado sistema de conductos canaliza los residuos químicos camino de los grandes colectores bajo la ciudad, donde se procesan para rebajar en cierta forma su toxicidad, refinarlos y reutilizarlos en industrias diferentes. La mayor tasa de enfermedades por mutación se da entre los trabajadores de éstas refinerías subterráneas - los Refinadores - aunque por otro lado es un trabajo bastante bien pagado. Sin embargo, a pesar del celo de los operarios, el mantenimiento del sistema es ineficaz, y se dan filtraciones frecuentes al alcantarillado, al sistema de transporte subterráneo y, en ocasiones, al suministro de agua. Aunque se trata de mantener en secreto y a raya, Ciudad Marax alberga en sus

más profundas entrañas una de las comunidades mutantes más nutrida del sector, el primer dato de su historia en el que aventaja ampliamente a cualquier Mundo Colmena del sector.

EL PRECIO A PAGAR

Los potentes agentes contaminantes causan una multitud de enfermedades en un amplio sector de la población del planeta, y cada enfermedad es una pequeña y genial manifestación del Gran Padre Nurgle. Sus viscosos tentáculos se han extendido hasta Nephispte transportados no por hordas de guerreros, ni por manifestaciones demoníacas. Han sido la ambición y la crueldad humanas quienes han abierto las puertas de Nephispte a la depravación del Caos, que ha ido penetrando lentamente, como un discreto e incesante goteo, en las entrañas de su sociedad. Bajo las calles de las ciudades aspirantes a Colmenas, los potentes venenos que alimentan la industria planetaria se cobran su precio en la carne de los obreros. La mutación es un estigma cada vez más frecuente. Aquellos descubiertos antes de ser prevenidos desaparecen tras fugaces visitas de los agentes del Demagogo, antes de que el Adeptus Arbites pueda actuar, y así ocultar la realidad ante aquellos que podrían decidir informar a otras autoridades del Imperio. Otros logran burlar tanto a unos como a otros, y emprender un peligroso camino hacia lo más profundo de las conducciones subterráneas, en busca de los rumores de comunidades mutantes. Los que lo logran, descubren a menudo que no existe salida a su maldición, y que el Dios Emperador les ha abandonado.

Las autoridades de las ciudades-estado no son ciegas, y tratan de encontrar soluciones veladas al problema. Controles de población, estudios epidemiológicos del Hospicium, purgas selectivas y esterilizaciones masivas forman parte del arsenal para acabar con la plaga mutante, poniendo un énfasis superlativo en el secretismo. A pesar de las rivalidades entre ciudades-estado, es de grave importancia que Nephispte sea marcada en el mapa del sector como un mundo vital y estratégico, y para ello su trabajo debe ser incuestionable, su fe vibrante, y su virtud incontestable. Los agentes del Demagogo actúan en Ciudad Marax, en todas las demás ciudades - con o sin la connivencia de sus gobernantes -, y en muchos lugares del sector Calixis para rebatir o borrar todos los rumores acerca de mutaciones en el planeta. Un trabajo duro, sucio y, en demasiadas ocasiones, sangriento.

En el Hospicium de Ciudad Marax es donde se concentran los esfuerzos de algunos de los más prestigiosos galenos y quirurgos del planeta para atajar y prevenir la acción de agentes mutágenos. Un ejército de especialistas examina a la población para tratar de mantenerla sana y en aptitud para trabajar, si, pero también y por encima de todo, para identificar y "solucionar" los casos de mutación con precocidad. En sus cientos de laboratorios se estudian fórmulas y se plantean teorías biológicas, testadas en ocasiones en aquellos mismos sujetos que no mucho antes fueran pacientes de primer grado, sujetos ahora de experimentos, plenamente prescindibles.

Una de dichos especialistas es la adepta cirujana Marie Hopyd. Marie está especializada en ginecología, y atiende a mujeres a lo largo del proceso de gestación, así como a aquellas que tienen problemas para quedarse embarazadas. Ha dedicado los últimos años de su vida al estudio de la creciente infertilidad causada por la contaminación planetaria, investigación que la ha encaminado a lugares peligrosos de la ciudad-estado donde estudiar de primera mano el alcance sobre la población. Durante una de sus "expediciones de campo" para realizar mediciones, Marie sufrió un traspies y cayó resbalando por un túnel de residuos hasta un gran colector subterráneo. Rescatada milagrosamente con vida por varios trabajadores de las refinerías sólo unos minutos después, logró recuperarse plenamente con escasas secuelas ya que, para su fortuna, llevaba un traje quimioplástico que contuvo lo peor de la exposición a los agentes químicos. Eso, junto a la rapidez de su rescate, lograron que únicamente quedasen como testimonio del accidente una multitud de verrugas oscuras en aquellas zonas de su piel más expuestas.

Tras éste incidente, sin embargo, Marie gozó de una mayor claridad mental durante sus estudios, que achacó a la experiencia liberadora de estrés que resultó el accidente. Con el paso de los días, fueron cristalizando en su mente algunas ideas nuevas para una nueva fórmula magistral, un potenciador de la capacidad gestacional. Utilizó para ello una serie de componentes que, sinceramente, jamás se había planteado utilizar, y sin embargo tenía claro que eran el camino lógico y necesario para lograr

un resultado óptimo. Llegada la hora, resultó necesario escoger sujetos de estudio. No le fue complicado abordar a varias de las pacientes del Hospicium en solitario, para convencerlas de utilizar el "nuevo fármaco". Descartó por completo proponérselo a sus superiores y aplicarlos directamente en su consulta, ya que un eventual fracaso no debía salpicar la fama intachable del Hospicium, así que eligió pacientes de otras quirurgas de su unidad para llevar a cabo su estudio. Cuando poco a poco todas fueron reportando embarazos exitosos, decidió probar con sus propias pacientes e ir así oficializando sus datos. Así, medio centenar de pacientes probaron el exitoso fármaco.

El fervoroso afán de Marie tendrá una recompensa que no alcanza a vislumbrar. Oculto a todos los marcadores y equipos médicos mundanos, la gestación de éstas mujeres no resultará en sonrosados bebés, sino en pequeños horrores demoníacos diseñados con un único fin: buscar y destruir. ¿A quién, o a qué?. Pronto se verá...

PARTE I: BRILLANTE CRISTAL

El Inquisidor de los Acólitos les transmitirá su siguiente misión a través del canal que utilicen habitualmente.

Ésta consiste en viajar a un planeta llamado Nephispte, cerca del límite norte de la Cuenca de Golgenna. Éste resulta ser de los pocos mundos industrializados de la región y, a pesar de su relativamente bajo nivel tecnológico comparado con los mundos colmena, provee a sector de ciertas materias primas y bienes manufacturados de interés para el Imperio. Los principales artículos para exportación son potentes compuestos químicos, generados en diversas ciudades-estado del planeta, cuyas propiedades particulares son apreciadas en la industria pesada de mundos más avanzados, e incluso por algunos Mundos Forja del Adeptus Mechanicus. Ésta preciada mercancía, sin embargo, ha causado daños ya irreparables en el ecosistema de Nephispte, así como en su misma población. A pesar de los evidentes esfuerzos por parte de sus gobernantes tanto por prevenir ésta lacra como por ocultarla a ojos del resto del Imperio, diversos agentes de la Inquisición en el sector han conseguido acceder a registros oficiales de tasas de mutación del Administratum local. Los índices reales casi duplican a los oficiales, algo terminantemente inaceptable. Sin embargo, hasta el momento no se ha recabado información de primera mano enviando agentes de campo. Ésa será la tarea de los Acólitos.

Estos viajarán hasta Nephispte a bordo de un transporte que puedan conseguir, aunque puede que también reciban la encomienda de su Inquisidor de camino a otro lugar de paso, o ya se encuentren allí. Si llegan en un transporte espacial, la nave atracará en el reducido espaciopuerto de Sifo, el satélite de Nephispte, y desde allí deberán coger un transbordador espacial hasta Ciudad Marax. El vuelo orbital cuesta 100 Tronos. Aquellos pertenecientes a alguno de los Adeptus presentes en el planeta podrán solicitar un formulario con el que deberán acudir a una oficina en la metrópolis donde reclamar el reintegro de la cantidad con una tirada exitosa del Protocolo (+0) correspondiente. Durante el descenso - en una nave similar a nuestros actuales *Discovery* de la NASA - podrán ver a través de las escotillas la semblanza del planeta desde la órbita, y las enormes ciudades que se levantan en su superficie, aunque no lleguen, claro está, al nivel de un mundo colmena.

BUSCANDO INFORMACION

El trasbordador desciende sobre Ciudad Marax, aún caliente tras atravesar la atmósfera del planeta, y rebasará sus límites más allá de las extensísimas *quiberas*. Su destino es un gigantesco aeródromo civil-militar en la periferia que recibe el nombre de Estación Aeroespacial Morcade-Sifo, el principal aeródromo de Ciudad Marax (existen tres más) y el único preparado para lanzamiento y aterrizaje de lanzaderas espaciales. Una vez en las instalaciones de la estación serán libres de desplazarse por ellas para buscar un método de transporte que les lleve hasta la ciudad. Pueden optar por el sistema de monorraíl eléctrico - 18 Tronos por persona - que les dejaría en el centro en quince minutos, o arriesgar alquilando un vehículo terrestre - por seis Tronos - y callejear por las quiberas hasta el centro, un trayecto que puede resultar toda una aventura por si mismo.

Una vez abandonado el monorraíl se encontrarán casi en el centro de la ciudad, en la periferia de los barrios nobles, muy cerca de las Protoespiras, que se distinguen desde cualquier punto de la ciudad. Antaño el monorraíl cruzaba entre las magníficas torres, pero a medida que se fueron erigiendo más y más de ellas, cada vez más juntas y conectadas entre si, fue imposible mantener su trazado y se demolieron los *escalestrix* – plataformas por las que avanzaba el convoy– que serpenteaban entre ellas. Dentro de los dos kilómetros cuadrados de las Protoespiras existen otros métodos de transporte, como son las cintas móviles y los ciclotaxis conducidos por reos, al estilo de los más avanzados servidores del Mechanicum, pero sin ser sometidos a lobotomía y mejoras mecánicas. Simplemente, un conductor de ciclotaxi está confinado de por vida en el interior de su habitáculo como condena por sus crímenes, y su actividad es monitorizada por los agentes del Adeptus Arbites.

Como en la mayoría de mundos imperiales, los Acólitos tienen varias opciones a la hora de recabar información. Por un lado, pueden tratar de recurrir a los archivos del Administratum local o equivalente - en Ciudad Marax el Adeptus si está presente, no así en otras ciudades-estado del planeta - o bien en los registros del Adeptus Arbites. Por otro lado, el chismorreo es algo consustancial al ser humano, por lo que es probable que en lugares donde se reúna gente, como por ejemplo en los pasillos del Grand Mall, en las decadentes cantinas de la ciudad vieja o en las peligrosas cauponas - bares con casa de huéspedes- de las quiberas.

Sea como fuere, y a través de las pruebas de habilidad necesarias, los Acólitos encontrarán abundante rumorología acerca de mutantes. Dependiendo del grado de éxito recibirán la siguiente información:

- Un grado de éxito: Al primo de un compañero de trabajo del interlocutor se le detectó una mutación leve por exposición a radiación. Se le sometió a tratamiento en el Hospicium y, aunque no lo ha visto nunca en persona, le han dicho que se recuperó. Se han visto en ocasiones animales mutantes en las conducciones de químicos del subsuelo, pero los equipos de Refinadores suelen acabar con ellos sin problemas. En ocasiones se habla de suicidios y muertes extrañas, y se da por hecho que es por causa del miedo a las mutaciones. Recientemente se ha hablado de una joven embarazada de la que se sospecha cometió suicidio utilizando un potente ácido cuando descubrió que su bebé podía sufrir mutaciones.

- Dos grados de éxito: Prácticamente nunca se puede sanar a un mutante, por lo que se dice, únicamente prevenir la exposición a los agentes mutágenos de los químicos a base de vacunas y equipos protectores, aunque el gobierno del Demagogo prefiere no alarmar a la mayoría de la

ATRAVESAR LAS QUIBERAS

En las quiberas hay tres niveles de ley: la familia, el cártel y la corporación. Cada familia cuida de los suyos con celo, casi tanto como sirven a uno de los cárteles criminales de la quibera. Los individuos de una misma familia rara vez se afilian a cárteles diferentes, aunque la necesidad puede hacer extraños compañeros de cama. Cada cártel, a su vez, es manejado por las corporaciones en secreto, quienes los utilizan para mantener el orden social dentro de las quiberas. Únicamente el control del mercado negro escapa de las manos de las corporaciones, ya que se considera prerrogativa de los cárteles como parte de sus "ventajas adquiridas".

Es difícil que un grupo extranjero pase desapercibido atravesando las quiberas, y probablemente sea detenido por las familias y los cárteles que controlen el territorio. La única solución sería encontrar un guía local que sepa moverse por los diferentes territorios, y que no les conduzca a una trampa para ser atracados o algo peor. Ten en cuenta que el nivel tecnológico y de recursos de las gentes de las quiberas es reducido, pero a cambio lo compensan con un tremendo celo por su privacidad, y un ingente número. Incluso las tropas del Demagogo tratan de evitar entrar en las quiberas sin una buena razón. Trata, por boca de los lugareños, de hacer entender esto a los Acólitos. Y, en caso de que esto no les desanime, prepara un encuentro a la altura de su fama.

población con datos tan alarmantes. En ocasiones se han visto equipos de operaciones encubiertas entrando en casas de gente sospechosa de ser mutante, a la que no se vuelve a ver, cosa que quien lo presencia habitualmente suele aprobar, ya que nadie quiere un mutante cerca. Sin embargo, se dice que algunos logran escapar y esconderse en los yermos fuera de las grandes ciudades, en las quiberas o en el sistema de conducciones. La joven que se encontró muerta hace dos días no se suicidó, se cree que la mutación de su bebe causó que éste se desarrollase antes de tiempo y ambos muriesen durante un parto prematuro. Están estudiando su cuerpo en la morgue del Hospicium.

- Tres grados de éxito: En el Hospicium se detectan casos precoces de mutación y retienen a los pacientes para someterlos a importantes pruebas de cara a erradicar y prevenir su mal en otros, pero nadie realmente puede ser sanado de una mutación. Hay varios cárteles de las quiberas que aceptan miembros mutantes cuando pueden aprovecharse de sus "capacidades", y existe una leyenda acerca de una "subciudad mutante" escondida en las canalizaciones de químicos. Se dice que los Refinadores son también expertos cazadores de mutantes, y que barren los túneles para asegurarse de que ninguno se arrastra por ellos. Sin embargo, cada vez hay más y más casos, pero se silencian a toda costa, y se habla de esterilizaciones masivas en algunas zonas problemáticas. Según un contacto del interlocutor, hay algo más detrás de la muerte de la joven, ya que antes de acudir los Arbites ya estaban allí los agentes del Demagogo. Además, no es la primera vez que ocurre.

Si complementan la información anterior con lo que hallen en los registros del Administratum o del Arbites, o incluso en las bases de datos del Hospicium, donde se llevó el cuerpo de la chica para su estudio, descubrirán su nombre, Dalilah Gerrint. Tenía treinta y seis años, estaba embarazada de cinco meses y vivía en la ciudad baja, en el Homket, un gran edificio de apartamentos. Trabajaba como técnico de nivel medio en una de las grandes industrias de la ciudad. Según los datos de la investigación oficial, aún no se han establecido al 100% las causas de la muerte, ya que el cuerpo sigue en estudio en la morgue del Hospicium.

HURGANDO EN UNA VIDA ROTA

Si los Acólitos deciden investigar la vida y pasado de Dalilah Gerrint deberán desplazarse hasta su vivienda, un apartamento en el piso doce del Homket. El Homket es un edificio que en sus inicios pretendía llegar a ser parecido a una comunidad independiente vertical, una especie de arcología en miniatura, antes de la construcción de las primeras Protoespiras. No tiene seguridad, pero se encuentra en una zona de la ciudad baja cercana a los barrios nobles, y por tanto la presencia del Arbites evita la mayoría de los problemas.

No será difícil acceder al apartamento. Se requiere una prueba de Seguridad (+10) para abrir la cerradura, y carece de alarma de ningún tipo. En el interior encontrarán un habitáculo de unos 30 metros cuadrados compartimentado en cocina, baño, y sala multiusos. Si realizan una tirada de Lógica (+10) deducirán por la disposición del lugar y lo que contiene que una sola persona vivía allí, y que era una persona bastante ordenada y pulcra. También que es muy posible que desempeñase algún puesto de responsabilidad menor en una de las factorías de la ciudad. Una tirada exitosa de Buscar (+0), por su parte, revelará varios elementos llamativos adicionales, en virtud al grado de éxito:

- Un grado: En primer lugar hay abundante literatura acerca de la maternidad y el embarazo, pero no es especialmente reciente. Algunos de los libros presentes han sido frecuentemente consultados, por lo que probablemente Dalilah llevaba bastante tiempo pensando en la maternidad. También hay abundante fármacos habituales para su proceso. En varios lugares de la casa hay algunas notas afectuosas de otra persona, llamada Lara, que probablemente sea una vecina con la que tenía amistad. Por último, hay una llamativa presencia de ambientadores y perfumes por toda la casa.

- Dos grados: También podrán encontrar una agenda, en la que hay anotadas frecuentes citas con hombres diferentes antes del momento en que, por las fechas, se quedase embarazada. La frecuencia de las citas y la variedad de nombres masculinos indica a los Acólitos que mantenía muchos encuentros con hombres sin continuidad en el tiempo. Desde el comienzo de la agenda hay una

anotación mensual "Dr.Gyurin" seguido de una hora, normalmente el primer jueves de cada mes, hasta que hace cinco meses las citas aumentaron su frecuencia a dos mensuales. Dos semanas antes de eso, aparece una primera anotación "Marie. GD/182/9", seguida de una hora, y una vez más la siguiente semana. A partir de entonces, aparece una cita "Marie. GD/182/9" tras cada "Dr.Gyurin". Por el contenido de la basura parece que la medicación más solicitada eran remedios contra el estreñimiento y los gases.

- Tres grados: En un rincón del baño encontrarán una vieja marca circular en el suelo, un residuo de algo que debió estar contenido en el interior de un bote, y que parece ligeramente ácido. También puede ser detectado con una prueba de Psinisciencia (-10), ya que posee una resonancia disforme residual. Se puede analizar para saber su composición en un laboratorio preparado para ello y con una tirada exitosa de Saber académico (Química). El examen revelaría varios componentes médicos mundanos con una heterogénea mezcla de ingredientes arcanos., aunque la finalidad del ungüento resultará desconocida. Pueden encontrar restos, igualmente, en el contenedor-triturador del edificio, si es que se atreven a entrar en él.

Será posible encontrar a Lara Dreder, la vecina, en la puerta de al lado. Es posible, incluso, que se asome si escucha ruido proveniente del apartamento de Dalilah. Lara y Dalilah eran amiaos y vecinas desde hacia seis años. Lara conocía de sobra el gran esfuerzo de Dalilah por buscar la maternidad, un interés nacido de un convencimiento pleno de sus dotes para ello. El hecho de no tener pareja estable no parecía importarle, y frecuentaba la compañía de un buen número de amantes. Hace año y medio solicitó consulta en el Hospicium para estudiar su posible infertilidad, y poco después comenzó un tratamiento en la Unidad de Salud Materna. Sin embargo, pasaron los meses y Dalilah comenzó a impacientarse, hasta que repentinamente le confió que estaba viendo a otra especialista. Sólo sabe que se llamaba Marie, y aunque trató de sonsacarle más información, Dalilah no quiso decirle nada más probablemente, piensa, porque quizá recurrió a una persona o remedio que ella no aprobaría. También deja caer que sufría especialmente de flatulencias, algo común durante el embarazo, aunque en ocasiones eran tan pestilentes que rehusaba a dejarla entrar en la casa, y utilizaba bastante perfume. Como nota curiosa, Lara tiene como mascota un extraño gato - probablemente una variedad local - que ha sido sometido a cirugía biomecánica. El pelaje del animal es pardo, y carece de él alrededor de los tubos que salen de su costado hasta su boca. Un ejemplo muy bizarro del amor a un animal y a su perdurabilidad.

PRIMERA CONSULTA

Existen una infinidad de puertas por las que acceder a la maraña burocrática y médica que conforma el imponente complejo del Hospicium. Por cualquier de ellas se traspasa un control de armas por parte de adeptos del Arbites local provisto de arcos detectores, para dar a continuación a un amplio vestíbulo plagado de cartelería. Es posible seguir las indicaciones hasta cualquier área, aunque para llegar a la morgue, que se encuentra lo más profundo de las instalaciones, donde únicamente el personal autorizado puede acceder, deberán preguntar y validar, de un modo u otro, su presencia allí. También es posible tratar de llegar a hurtadillas, con el riesgo de ser descubiertos por el personal y denunciados a los Arbites.

La morgue del Hospicium está dividida en dieciséis alas, en cada una de las cuales un equipo de adeptos forenses realiza su trabajo. Cada ala tiene almacenamiento para mil cuerpos. Existen unos terminales mediante los cuales - y previa tirada de Competencia tecnológica (+0) - se puede ubicar un cuerpo en su respectiva ala. El cuerpo de Dalilah Gerrint se encuentra en el ala número siete. En el momento en que lleguen los Acólitos se encontrará presente la adepta forense Zhelma Vai. Ya ha tratado con los Arbites designados para la investigación cuando trajeron el cuerpo, por lo que en caso de que se aproximen a ella como investigadores, se mostrará algo suspicaz. Empero, si consiguen convencerla para que colabore, les contará sus conclusiones acerca del cuerpo, y se lo mostrará si es su deseo.

El cuerpo de Dalilah Gerrint se encuentra en un sarcófago congelador. Tras abrir la tapa y retirar la lona que lo cubre, contemplarán los restos mortales tremendamente desfigurados de una joven. La

parte superior del torso y las piernas aún mantienen una semblanza humana, aun cubiertos de bubas, yagas y erupciones. La parte central - el abdomen - es pura pulpa amarillenta que parece haber reventado hacia fuera, como un grotesco absceso, en la que inexplicablemente, y a pesar de la acción congeladora del sarcófago, reptan algunos gusanos entre los restos de las vísceras. La visión de todo ello requerirá una tirada de Voluntad (-10).

La adepta Zhelma les explicará que Dalilah estaba embarazada de cinco meses según los registros del Hospicium, y que hasta la fecha no había pruebas de que sufriese ningún tipo de afección, aparte de las molestias habituales en el proceso del embarazo. Sin embargo, el examen post-mortem ha revelado la presencia de cinco enfermedades diferentes cuyos síntomas visibles aparecieron únicamente post-mortem. La causa de la muerte es, probablemente, un shock causado por lo que quiera que originase que su vientre literalmente reventase, y la posterior pérdida de sangre. La adepta está perpleja con todo ello, y afirma desconocer la causa del estado purulento del interior del vientre de la joven. Sin embargo no es la primera vez que ve algo así. Aunque no se filtró al público entonces, un mes antes de la muerte de Dalilah encontraron en una de las quiberas el cuerpo de otra mujer cuyo destino había sido idéntico. La investigación fue cerrada a toda prisa por orden de los agentes del Demagogo y el cuerpo incinerado, como ha ocurrido con anterioridad en casos flagrantes de mutación. En caso de que los Acólitos no hablen con la adepta forense Vai, ésta información puede ser sustraída de su diario de notas. Asimismo, en su grabadora quedó casualmente registrada la conversación días antes con los dos Arbites - llamados Agnusson y Haulyn -, de la que se deduce que la investigación se dará por cerrada tras el examen último de la forense. Igualmente, por su familiaridad y ciertos comentarios y referencias, llegarán a la conclusión de que son los mismos agentes que se encargaron del caso anterior. Si buscasen sus nombres en las bases de datos del Arbites - en el hipotético caso de que tuvieran acceso a ella - descubrirían que no es posible acceder a información acerca de ambos agentes ni de ningún otro Arbites sin los códigos de autorización de un rango superior de la organización.

En la documentación del Hospicium que Vai les facilita podrán, asimismo, encontrar el nombre del quirurgo especialista que trataba a Dalilah: el quirurgo Amos Gyurin. Podrán tratar de abordarlo dentro del propio Hospicium, en su consulta, o al terminar su turno, si deciden interrogarlo. Deseoso por demostrar que su seguimiento de la víctima fue ejemplar - más aún si los Acólitos tratan de pasar por inspectores del Administratum, o agentes del Arbites -, mostrando los informes confidenciales concernientes a Dalilah. Dejando aparte que el éxito del programa de fecundación fue inesperado, ya que existía un exiguo 6,23% de probabilidades de éxito, el embarazo de Dalilah estaba siendo absolutamente normal. Todos los marcadores de rigor estaban en sus valores óptimos, y por supuesto ninguna de las pruebas realizadas con los auspex, ni los estudios de los Fármacobiólogos revelaban la existencia de ninguna enfermedad. Si existen anotaciones acerca de las molestias comunes del embarazo: pies hinchados, dolor de cabeza, pérdida de pigmento en algunas zonas de la piel (manchas) y estreñimiento agravado con flatulencia. Esto último fue remarcado en varias ocasiones por la paciente, y se le suministraron fármacos para aliviarlo. Si se interesan por ello, Gyurin les confirmará que la paciente le comentó en varias ocasiones que el olor de sus gases era especialmente... "potente", pero el doctor lo achacó a la hipersensibilidad sensitiva que la mayoría de embarazadas experimenta. Aunque a regañadientes, reconocerá que en los últimos meses Dalilah se había mostrado algo desdenosa, y por ciertos comentarios pensaba que estaba viendo a otro especialista. Posteriores averiguaciones o interrogatorios más elaborados al adepto Gyurin no revelarían más información.

Mientras deambulan por el Hospicium, si han estado previamente en casa de Dalilah y han descubierto su agenda, una tirada de Perspicacia (+0) les revelará que la anotación GD/182/9 hace referencia a uno de los accesos del complejo, uno de los que dan a la quibera Minois. Dado que existen pictograbaciones de seguridad, es posible tratar de acceder a ellas para, utilizando los datos de la agenda de Dalilah, buscar su imagen y la de "Marie" durante uno de sus encuentros. Al hacerlo, verán a una persona, aparentemente a una mujer, cubierta por un abrigo con capucha, que tras una breve charla le entrega un bote pequeño. Su cara no es distinguible en las imágenes. Sin embargo, tras despedirse, se puede observar claramente que bajo el abrigo lleva un uniforme verde y amarillo: el de la Unidad de Salud Materna del Hospicium.

PARTE II: CORRUPTO POR DENTRO

CRUELES INTENCIONES

A pesar de que no visiten todos los ligares mencionados, ni consigan todas y cada una de las pistas, lo más probable es que acaben llegando por si solos a la conclusión de que la posibilidad más plausible es que "Marie" forme parte del equipo del Hospicium. Si no accedieron a las pictograbaciones y ya descartaron a Gyurin como sospechoso puede que den por hecho que la Unidad de Salud Materna está "limpia". Sin embargo, poco a poco todos los datos, pistas y rumores varios deberían ayudarles a converger hacia el lugar correcto.

La Unidad de Salud Materna se encuentra en la tercera planta del complejo hospitalario. Es un sector dividido en treinta salas de consulta, cada una de ellas atendida por ocho adeptos especialistas. La Sala 21 es en la que atiende el adepto Gyurin, en el despacho B, donde acudía Dalilah Gerrint. Si revisan sala por sala buscando a cualquier especialista llamada Marie, encontrarán a la quirurga Marie Hopyt en el despacho G de la Sala 7. Hay alrededor de treinta mujeres embarazadas esperando en la sala, pacientes tanto suyas como de otros especialistas de los despachos contiguos. Es posible tratar de abordarla en el interior de su consulta, tanto como esperarla en el exterior al terminar su turno.

Si deciden abordarla en el interior de su consulta, se encontrarán con una auténtica profesional. Su lugar de trabajo está rodeado de burbujeantes matraces con diferentes compuestos y reacciones serpenteando por tubos de cristal de estante a estante. Hay una potente luz blanca iluminando la estancia, y algunos carteles con representaciones muy barrocas de los diferentes órganos del cuerpo, y los sistemas linfático y sanguíneo.

En un primer momento, Marie tratará de mantener la compostura y ocultar o negar cualquier implicación. Sin embargo, cuando sea obvio que los Acólitos lo saben todo, tratará de desencadenar los acontecimientos. Se dejará apresar por los Acólitos para poder salir a la sala, donde sabe están esperando varias embarazadas contaminadas por su ungüento. Al salir llevará a cabo una acción catalizadora, que dependerá del desarrollo de la escena. Si tiene las manos libres, sacará velozmente un pequeño vial de sangre de psíquico y rociará a la paciente más cercana. Si va atada, la morderá. Si sólo puede hablar, gritará unas palabras de poder. Y en caso de no poder hacer nada de eso, Nurgle intervendrá en su favor despertando a los retoños.

Una vez tenga lugar el detonante, varias mujeres - dependiendo del número de Acólitos - comenzarán a sentir dolores de parto. Miembros del personal del Hospicium se acercarán para atenderlas cuando, violentamente, rompen aguas. Una repugnante mancha amarilla oscura se extiende por sus piernas mientras gritan de dolor, y se escucha el crujido de sus caderas al partirse. Más personal de Hospicium se aproximará a auxiliarlas, mientras el pánico comienza a cundir en la sala, y algunas mujeres tratan de abandonarla discretamente. El aire se llena de un nauseabundo hedor. En cuestión de segundos, precedidos por un coro desgarrador de gritos, varios Retoños Psicoactivos de Nurgle son alumbrados por sus infortunadas madres, y dan sus primeros pasos resbalando sobre la horrible mezcla de fluidos vitales en que se ha convertido el suelo.

El combate que sigue debería reflejar lo demencial, aberrante e innatural de los sucesos que los Acólitos acaban de presenciar. Tras la inevitable tirada de Voluntad - no en vano están en presencia de demonios - el Narrador debe esforzarse por describir el pandemonium en que se ha convertido la sala de espera. Varios cuerpos horriblemente mutilados en el suelo encharcado de sangre y pus, gente corriendo, vomitando o desmayándose a la vista de semejante atrocidad, Marie boquiabierta observando a los Retoños con ojos colmados de amor, y estos, a su vez, observando la escena divertidos y risueños. No utilizarán ningún tipo de estrategia, sino que simplemente se limitarán a atacar alegremente a todos aquellos que se les aproximen, alzando sus brazos hacia cualquier infortunada víctima y arrancando ferozmente cualquier atuendo que oculte su pecho para, acto seguido, morderlo en una cruel burla del amamantamiento. La única excepción será la presencia de

un psíquico en la sala (ver recuadro).

UN RASTRO QUE PURGAR

Una vez consigan acabar con las aberraciones, estas, extrañamente, no desaparecerán de regreso a la Disformidad. Los Acólitos deberán decidir si limpiarlo el estropicio y de qué forma, y cómo enfrentarse a los Arbitres, quienes llegarán al lugar transcurridos veinticinco asaltos (dos minutos) desde la alarma inicial.

Si Marie ha sobrevivido al combate, podrán interrogarla a su antojo y sacarle toda la información que necesitan. Entre sus posesiones, tanto en el despacho de la Unidad como en su casa, encontrarán pruebas más que suficientes de su proceder herético y de su pacto con lo demoníaco. Asimismo, encontrarán sus notas de estudio, en las cuales se detalla el proceso mediante el cual crea el infame ungüento causante de tanto infortunio. Un estudio a fondo por parte de alguien con las habilidades Saber académico (Química) y Saber prohibido (Disformidad) - con sendas tiradas exitosas - revelará, ahora sí, que la mezcla única de compuestos crea en el útero de un receptor humano un portal disforme en miniatura, por donde una entidad demoníaca puede acceder a un feto y poseerlo desde el mismo momento de su concepción, lo que establece un vínculo fuerte y estable, a diferencia de una posesión ordinaria. Hay notas acerca de un primer nacimiento - probablemente la primera mujer encontrada - en el que Marie afirma que "nunca habría esperado que ocurriese algo así... es vida, sí, pero... es extraña, y no es lo que buscaba. No lo es. Pero no siento como que sea algo equivocado. ¿Cómo puede ser?. Querría investigar más, pero el... retoño... ha huido, y no puedo encontrarlo". Con el segundo hallazgo, su visión se torna más clara: "Esto es algo milagroso, sencillamente milagroso. Una puerta a lo etéreo, a lo mágico, a través de un portal de carne y sangre, de algo que debería ser impuro y mutante... ¿qué significa mutante?. Ahora que el Gran Padre ha aclarado mi visión, ya lo sé. Significa vida. Yo quiero esparcir la vida". También mencionan las notas que parecen responder a estímulos de índole psíquica. El resto de anotaciones no adquieren ningún sentido para el lector. Por último, hay un libro de contactos en los que figuran todas las mujeres infectadas... más de medio centenar. Debe quedar claro que todas ellas están más allá de cualquier tipo de curación: la maldición de Marie no tiene vuelta atrás. ¿Cuál será su decisión acerca de ellas?. Si deciden rastrearlas y darles muerte podrán hacerlo con facilidad gracias a las notas de Marie, aunque deberán tener cuidado de no llamar la atención de las autoridades. Además, deberán realizar una prueba de Voluntad (+0), ya que a pesar de ejecutarlas "por su bien" y para evitar el nacimiento de más engendros, no deja de ser un acto de genocidio que revolverá sus almas y podrá acercarles un poco más a la locura.

PREDILECCIÓN PSÍQUICA

Aunque durante los sucesos de *Sangre de su Sangre* los Acólitos no descubrirán la razón, los Retoños Psicoactivos sienten un irrefrenable impulso asesino hacia los psíquicos. En el caso de que uno de los Acólitos lo sea, durante la escena en que visiten las salas de la Unidad de Salud Materna es posible que, sin pretenderlo, desencadenen por sí solos los acontecimientos antes de llegar hasta Marie. Si un Acólito psíquico pasa cerca de alguna de las mujeres embarazadas o habla con ellas, o si utiliza alguna capacidad psíquica en el interior de la Unidad, los Retoños podrán tratar de percibirlo mediante una prueba de Psiniscencia. En caso de superarla, comenzará la concatenación de partos prematuros, y con ellos el horror...

CONCLUSIONES

La amenaza que representaba Marie y su "remedio" habrá sido desbaratada, pero nada de lo ocurrido ha dado respuesta a la misión que trajo a los Acólitos a Nephispte. Será necesaria su presencia en éste mundo durante más tiempo para desentrañar sus misterios.

RECOMPENSAS

Si utilizas el método detallado para conceder puntos de experiencia, la correspondencia de PE por objetivo conseguido es la siguiente:

ENCUENTROS DE LA AVENTURA	
Encuentro	PE
Conseguir información preliminar	20
Encontrar pistas en casa de Dalilah	20
Conseguir información de la autopsia	20
Identificar a Marie	40
Destruir a los Retoños	100
Capturar o matar a Marie	60
Purgar a las víctimas infectadas	40

APENDICE: ENEMIGOS Y PNI'S

Retoño psicoactivo de Nurgle

Una jovial y retorcida invención del dios del Caos son estos pequeños retoños, gestados - normalmente de forma involuntaria - en el vientre de una madre humana. Se desarrollan mucho más rápido que un bebe normal, provocando un doloroso parto a las veinte semanas, si no reciben antes ningún estímulo previo. Los Retoños son buscadores de psíquicos, y realmente no necesitan más que unos pocos días para manifestarse a través de la carne del nonato. Si detectan uno en las cercanías a partir de la primera semana, provocarán de inmediato el parto. El interior del vientre de la infortunada madre se abre como una fruta demasiado madura, y una pequeña monstruosidad reptante al exterior sonriendo mientras exclama alegremente "Papá, papá". Su aspecto es el de un embrión humano tremendamente malformado y cubierto de una mucosidad viscosa y desagradable, de algo más de medio metro de estatura, que se incorpora graciosamente sobre sus endeble y raquíticas piernas y ataca con sus garras y dientes. El nacimiento de un Retoño causa - quizá por suerte - la muerte inmediata de la madre.

Retoño psicoactivo de Nurgle									
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em	
40	25	4 0	4 0	2 5	2 5	4 5	3 0	0 8	

Movimiento: 2/4/6/12

Heridas: 23

Habilidades: Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Lengua secreta (Demoníaca) (Int), Perspicacia (Per), Psiniscencia (Per) +10, Saber prohibido (Demonología, Disformidad) (Int).

Talentos: Ambidiestro, Combate con dos armas (CC), Mandíbula de hierro, Visión en la oscuridad.

Rasgos: Armas naturales (Garras y dientes), Criatura del Más Allá, Demoníaca (BR 8), Inestabilidad de disformidad, Miedo 1, Portador de plagas, Presencia demoníaca, Vómito.

- Presencia demoníaca: Todas las criaturas situadas a 20 metros o menos de distancia sufren una penalización de -10 a sus tiradas de Voluntad.

- Portador de plagas: Toda herida infligida por un Retoño tiene posibilidades de infectarse. En caso de recibir una herida causada por las armas naturales del Retoño, la víctima debe superar una tirada de Resistencia (-10) o contraer una virulenta enfermedad (ver apéndice).

- Vómito pestilente: Un Retoño puede emplear media acción para vomitar sobre cualquier víctima adyacente. Para alcanzarla debe superar una tirada de HP. El objetivo puede tratar de esquivar el vómito, pero no pararlo. Si impacta, inflige 1d10+4 de daño energético, que ignoran cualquier armadura a menos que esté herméticamente sellada. Si causa daños

críticos, en lugar de tirar en la tabla el vómito daña la Resistencia del objetivo, reduciéndola en 3D10 puntos.

Armas: Garras y dientes (1D10+3 A; Desgarradores)

Valor de amenaza: Malleus minoris

Marie Hopyt

La paulatina conversión de Marie ha dejado algunas marcas en su cuerpo, aunque todavía nada que no pasase por normal a un observador casual. Su joven rostro muestra ahora varias verrugas oscuras, resultado de su exposición a los productos altamente contaminantes del colector donde cayó por accidente. Su cabello es negro y sus inteligentes ojos son marrones claros, algo enrojecidos por su exceso de celo en el trabajo. Es esbelta bajo el uniforme de la Unidad de Salud Materna, su piel es clara y aparenta unos treinta y seis años. Para cuando los Acólitos lleguen hasta ella, Marie ya habrá presenciado el nacimiento de los dos primeros Retoños, y se habrá entregado por completo a la adoración de Nurgle.

Marie Hopyt, quirurga corrompida															
HA	HP	F		R		Ag		Int		Per		V		Em	
22	36	2	8	3	4	3	2	4	3	3	0	3	5	3	6

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 12

Habilidades: Aguante (R), Charlatanería (Emp), Engañar (Emp), Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Hablar idioma (Gótico clásico) (Int), Indagar (Em), Leer/Escribir (Int), Lengua secreta (Administratum) (Int), Lógica (Int), Medicae +10 (Int), Negociar (Emp), Oficio (Copista) (Int), Perspicacia (Per), Protocolo (Administratum) (Int), Psinisciencia (Per), Saber académico (Juicio) (Int), Saber académico (Leyendas) +10 (Int), Saber académico (Ocultismo) (Int), Saber académico (Química) (Int) +10, Saber popular (Imperio) (Int), Saber prohibido (Herejía) (Int), Saber prohibido (Mutantes) (Int), Saber prohibido (Sectas) (Int),

Talentos: Anodino, Dotado (Medicae), Ent. Armas C/C (Primitivas), Ent. Pistolas (PS), Resistencia a venenos, Robusto, Sueño ligero.

Blindaje: Chaleco acolchado (Cuerpo 2).

Armas: Pistola automática (30m; T/-/6; 1D10+2 I; Pen 0; cargador de 18 balas, recarga completa), Inyector (-;T/-/-; 1D10/2; Pen 0; inyecta enfermedad como el rasgo demoníaco Heridas infectadas).

Equipo: Inyector (puede usarlo como un arma de cuerpo a cuerpo), cuaderno de anotaciones, material de escritura, uniforme verde y amarillo del Hospicium.

Mutaciones: Carne corrompida.

Valor de amenaza: Hereticus minoris.