

Dark Heresy

Herejía de Idilio

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

Herejía de Idilio

CRÉDITOS

Escrita por: Daniel R. Robichaud
Concesión de Licencias: Owen Rees
Director de licencias y derechos adquiridos: Erik Mogensen
Gestión de Licencias: Alan Merrett
Jefe de licencias y departamento jurídico: Andy Jones
Maquetación y diseño adicional: Alejandro López Cano
Traducción: Sergio Somalo San Rodrigo
Alejandro López Cano

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

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

www.FantasyFlightGames.com

www.EdgeEnt.com

El Universo del 41º Milenio

Durante más de diez mil años, el Emperador ha permanecido sentado inmóvil en el Trono Dorado de la Tierra. Él es el amo de toda la Humanidad por voluntad divina; gobierna un millón de mundos al frente de sus formidables e inagotables ejércitos. Es un cadáver en descomposición con un aura invisible de poder trémulo que se remonta a la Edad Oscura de la Tecnología. Él es el Señor Carroñero del Imperio, a quien se sacrifican mil almas todos los días para que jamás le sobrevenga la muerte.

Mas en este estado cataléptico, el Emperador vigila eternamente. Poderosas flotas de guerra atraviesan el miasma infestado de demonios que es la Disformidad, la única ruta existente hacia las lejanas estrellas, siguiendo el camino trazado por el Astronomicón, la manifestación psíquica de la voluntad del Emperador. En su nombre, inmensos ejércitos libran batallas sobre innumerables mundos. Los más grandes de entre sus soldados son los Marines Espaciales del Adeptus Astartes, guerreros de élite alterados genéticamente. Sus camaradas de armas son legión: la Guardia Imperial e incontables fuerzas de defensa planetaria, la siempre vigilante Inquisición y los tecnosacerdotes del Adeptus Mechanicus, por nombrar a unos pocos. Pero a pesar de su ingente número, apenas bastan para mantener a raya la omnipresente amenaza de alienígenas, herejes, mutantes y cosas aún peores.

Vivir en estos tiempos es ser uno más de los incalculables miles de millones que habitan el universo conocido bajo el régimen más cruel y sangriento imaginable. Olvida el poder de la tecnología y la ciencia, pues gran parte se ha olvidado para no ser recordado jamás. Olvida las promesas de progresos y descubrimientos, pues en este futuro siniestro y despiadado no hay más que guerra. No existe paz en las estrellas, tan sólo una eternidad de masacre y destrucción en la que resuenan las carcajadas de unos dioses crueles e insaciables.

Herejía de Idilio

“Acurrucaos junto al Emperador si eso os hace sentir mas seguros. El no podrá salvaros, pues El Caos es eterno...”

– Anónimo.

Sinopsis de la aventura

Herejía de Idilio es un breve escenario diseñado para un grupo de Acólitos finalizando el primer rango o iniciando el segundo. Sus misterios sumergen a los acólitos en los infiernos urbanos de la subcolmena Malfi, rastreando una droga herética, Idilio.

COMO USAR HEREJÍA DE IDILIO

La aventura está formada por seis escenas donde la escena Pensamientos Idílicos debería jugarse primero, pues genera la historia que da origen a esta aventura, mientras la escena Culto Idílico ofrece el clímax final. No obstante, las cuatro escenas restantes pueden seguirse según el orden que elijan los jugadores. Mientras que grupos valientes (o temerarios) pueden dividir sus recursos para seguir diferentes hilos a la vez bajo su responsabilidad. Los peligros de cada escena pueden ser demasiado grandes para grupos divididos. La aventura se desglosa en las siguientes escenas:

Escena 1 Pensamientos Idílicos: Siguiendo órdenes, los Acólitos son enviados a buscar a Prim. Desafortunadamente es demasiado tarde para conseguir cualquier tipo de información útil interrogándole, Prim ha sido asesinado. No obstante, el encuentro con los guardaespaldas de Gagne dará pistas viables, los Acólitos descubrirán que una cantidad del narcótico herético llamado idilio está en paradero desconocido, pues se lo llevo un mensajero.

Escena 2 Búsqueda Idílica: Los Acólitos seguirán la pista del mensajero de Prim, lo encontrarán asesinado. No obstante, unos pandilleros tienen más información, incluyendo la identidad parcial del mensajero. Además, los pandilleros les revelaran que un saqueador (llamado Giuseppe Orne) ha pillado algo de idilio y esta en los Submercados Flotantes, un bazar de la subcolmena donde cualquier cosa puede ser vendida.

Escena 3 Venta Idílica: Los Acólitos buscarán el idilio dentro del Submercado Flotante. Allí verán que su presa atrae más atención de la deseada. Si quieren recuperar el idilio, deben librarse de Giuseppe y sus enemigos.

Escena 4 Éxtasis Idílico: Siguiendo una mayor cantidad de idilio llegarán a las habitaciones del Terraceton, un hotel que atiende a nobles depravados. Kensington ha alquilado toda la planta doce y su fiesta del placer está fuera de control. Abundan pruebas de herejía pero encontrarán indicios de algo mucho peor que el tráfico de idilio.

Escena 5 Rival Idílico: Esta escena informativa detalla el lugar donde vive Durante Gagne y actúa como espacio para recuperar cualquier hilo perdido.

Escena 6 Culto Idílico: Se desarrolla en las Armas Imperiales, donde los Acólitos descubrirán el plan de Gagne: Sacrificar 7 almas a Nurgle e invocar un demonio. Los Acólitos tienen la oportunidad de cumplir los principios de la Ordo Hereticus y Malleus destruyendo a Gagne como al Portador de la Plaga invocado. Si los Acólitos fallan en cualquiera de los objetivos, la colmena será condenada.

Al final de la aventura hay un apéndice que ofrece estadísticas detalladas de los principales personajes no jugadores (PNJs) y las criaturas

Seguir ese narcótico no será una tarea sencilla, ya que es la razón de un conflicto silencioso entre un culto de la decadencia, una familia noble, adoradores del placer y un asesino depravado plagado de ambiciones oscuras. Esta desafiante aventura mezcla investigación con sanas dosis de violencia, azuzando a los acólitos contra enemigos tanto naturales como maléficos.

Trasfondo de la aventura

Aunque la trama de este escenario es encontrar el paradero de una droga llamada idilio. La trama central de este escenario es la obsesión de dos hombres: El primero es Liam Kensington, un hijo pródigo de la nobleza y aburrido de trabajar duro para un distante y nunca visto Dios-Emperador. Liam Kensington ha descubierto una nueva razón, la egoísta búsqueda de diversión. Para tal fin, ha creado “Los Enfervorizados”, un culto dedicado a placeres incesantes, aunque su existencia no es algo ampliamente conocida (como culto es herético) y corre la voz de su existencia por ciertos círculos. Solo almas bellas pero moralmente cansadas son invitadas a participar. A pesar de ser una diversión un tanto peligrosa, es sin duda una forma de escapar de la servidumbre diaria.

Pero pocos entienden la servidumbre diaria tan bien como Durante Gagne, uno del vasto número de adeptos que gestionan los documentos dentro de la extensa locura burocrática del Administratum de Malfi. Incluso los burócratas tienen interés por el breve periodo de tiempo que constituye sus vidas fuera de las oficinas, y los intereses de Gagne giran en torno a la búsqueda de mujeres. Raramente tiene éxito con cualquiera que no sea una profesional ya que su prosaica personalidad rara vez genera la atención que ansía. El fracaso engendra ira, pero Gagne mantiene sus sentimientos bien escondidos. Cuando su última pretendida, una compañera de trabajo llamada Esther LeGans, le rechazó por un despreciable noble que le devolvía los coqueteos, Liam Kensington. La rabia escondida de Gagne alcanzó límites insospechados y decidió vigilarle encubiertamente y expresar sus furiosos arrebatos de la única forma que podía: acostándose y maltratando prostitutas de baja ralea. Desafortunadamente para Gagne, eligió a la peor prostituta del salón Las Armas Imperiales, contrayendo “El doble cambiante” una enfermedad vírica no mortal (pero debilitante). Gagne considera que Kensington tiene la culpa de todo. Así, con profundo odio y vergüenza, Gagne prometió dedicar todos sus esfuerzos a vengarse de Kensington. Desde la oscuridad le llegó una respuesta. En un arrebato de pasión, Gagne consumió un pacto oscuro con el señor de las moscas, Nurgle. Tras el pacto, el camino de Gagne hacia la venganza pronto llegó. Descubrió el culto de Kensington y decidió que en lugar de delatar el grupo a los Arbites o Inquisición, maquina usar los Exaltados para traer a uno de los demonios de Nurgle al mundo, pero no sabe como.

Prim Venkateswaran es la principal conexión de Liam Kensington con las sustancias ilegales. Gante planeaba conservar al mensajero jefe de Prim bajo su nomina cuando descubrió que Kensington pagaba por recibir una cantidad de idilio. De esta forma llegó como una revelación la solución del dilema con los Exaltados. Primero, interceptará el envío, lo adulterará con psicotrópicos, haciendo que cualquiera que la tome pierda la cabeza y Gagne tomará las tres amantes más importantes de Kensington para sacrificarlas en un ritual Caótico.

En la semana anterior a los eventos de esta aventura, Gagne ya ha sacrificado cuatro almas a su Señor Oscuro, transformando los subniveles de la ahora desaparecida y abandonada Las Armas Imperiales en sus cámaras de culto personal. Desafortunadamente, la dedicación de Gagne a Nurgle está teniendo consecuencias en su cuerpo. Tras cada sacrificio que ha ejecutado, ha sufrido una nueva mutación. Lo que empezaba como signos que podían ocultarse con las ropas habituales del día a día, rápidamente ha llevado a una situación insostenible. Una vez que finalice su plan, Gagne debe desaparecer de su vida actual o la Inquisición Imperial seguramente le destruirá. Debe eliminar todos los cabos sueltos que pueda esta noche, usando y eliminando a cualquiera que pueda relacionarlo. Esta necesidad puede ser su perdición, pues el encargo de droga idilio a Kensington ha llamado la atención de los Acólitos.

Parte I: Pensamientos Idílicos

Herejía de Idilio es una aventura diseñada con la condición de tener los Acólitos en Malfi. Si no fuera así, se anima al Director de Juego (DJ) que cree una escena o aventura como prólogo para conectar la acción de forma más oportuna. Así pues, en el inicio de la aventura, lee o parafrasea el siguiente texto:

Sois recibidos en un discreto despacho del refugio privado de vuestro maestro en Malfi, donde os invita a que toméis asiento mientras os entrega una placa de datos con informes que comenzáis a ojear mientras os dice:

“Bienvenidos Acólitos, alrededor del último año, una nueva herejía se mueve por este mundos: una droga llamada idilio. A pesar de los increíbles esfuerzos realizados para erradicarla, aún continúa en las calles gracias a manos heréticas. La reciente incautación de una gran cantidad de derivado narcótico alienígena, nos ha traído noticias sobre la posible presencia de un pequeño cargamento en Malfi. A decir verdad, hemos conocido que este material ha sido entregado a un tal Prim Venkateswaran, un camello que habita en la subcolmena. Esta sustancia debe ser destruida antes que pueda provocar daños irreparables. Irán a la guarida actual de este malhechor, documentarán su alijo y después lo destruirán. Los informes indican la existencia de 100 kilos, pero cualquier cantidad por pequeña que sea no debe ser ignorada.”

Cada mundo colmena es diferente, pero todos comparten características comunes. Una es el simple hecho de presentar infinidad de zonas oscuras y húmedas desde las cuales un camello como Prim Venkateswaran puede llevar a cabo sus trapicheos. No suele tener un escondrijo permanente sino que disponen de una serie de pisos francos donde está el tiempo suficiente hasta que su instinto de supervivencia o sus pies inquietos le llevan a buscar otro lugar. Para su último escondite, Prim ha convertido un apartamento de tres habitaciones en su almacén personal y lugar de trapicheo.

Las habitaciones 1 y 2 del apartamento tienen tres ventanas, cada una reforzada con placas de metal rapiñadas de los residuos del astillero y de desguaces de vehículos de transporte, fijadas apresuradamente (dan 4 puntos de armadura por cobertura). Las paredes también están reforzadas con placas de blindaje saqueadas (dan 8 puntos de armadura por cobertura). Una puerta blindada (da 8 puntos de armadura por cobertura) también saqueada, actúa como puerta principal de la primera habitación. Cuando los acólitos llegan, la puerta principal está abierta (realmente esta cerrada pero sin tener el cerrojo echado para crear una ilusión de seguridad). Un pictógrafo está localizado encima.

Permite a los Acólitos diseñar un plan para entrar en el actual local de Prim, y concédeles seguir cualquiera de los métodos que crean oportunos. Esboza los alrededores de la guarida de Prim a los jugadores y proporciona breves respuestas mientras les apremias entrar, para así aumentar la sensación de urgencia. Ya piensen en atravesar paredes, techos o ventanas como ultramarines (consulta la página 200 del libro básico de Dark Heresy) o seguir una estrategia más diplomática, el resultado será el mismo.

Cuando los Acólitos consigan entrar en la habitación 1 ó 2, encontrarán los cuartos hacinados, formando laberínticos pasillos construidos mediante cajas robadas de cargamentos imperiales de 2 metros apiladas. Luces titilantes originadas por velas escondidas al borde de la extinción, se filtran entre las ranuras de vez en cuando todo el tiempo. Los DJs interesados en mantener un ambiente tenebroso, bien pueden hacer que algunas de estas luces se apaguen cuando los

Acólitos pasen o al volver encuentren la zona sumida en la oscuridad. Lee o parafrasea el siguiente texto:

La hacinada vivienda es aún más claustrofóbica. Docenas de cajas de carga moradas o azul metálico, de 2 metros de alto, se encuentran dispuestas aleatoriamente por toda la sala convirtiendo el amplio espacio en estrechos pasillos. Los números de serie de las cajas han sido raspados y borrados aunque algún sello de nave aún es visible, revelando que los dueños de esas cajas son cargueros imperiales. Largos, inmóviles y negros cables se retuercen por todo el suelo rodeando las cajas o a través de los paaes: cables de alimentación de algún renqueante y escondido motor.

En el techo se encuentran los siempre abiertos objetivos de los pictógrafos. El aire está lleno del mal olor a sumidero seco, el intenso hedor de los lejanos colectores auxiliares de aguas residuales y el ozono que generan los equipos electrónicos malamente mantenidos. Las cajas, unas veces apiladas hasta el techo y otras no, ofrecen abundantes sitios para ocultarse y todas las esquinas ciegas prometen silenciosos peligros. Sombras titilantes generadas por fuentes de luz no localizadas no os permiten asegurar que se trate de simples destellos de luces de la calle o un grupo de de pandilleros hostiles esperando a invitados despistados.

Moverse por esos pasillos estrechos hechos por cajas de cargamento es relativamente sencillo, pero traicionero. Se considera terreno difícil (-20) porque las cajas no responden bien a los golpes y puede provocar caídas ocasionales.

En realidad, no hay defensas operativas en ninguna de las habitaciones. Avanzando por los pasillos, los Acólitos encontrarán un total de cuatro servidores de combate desactivados. Examinándolos y superando una tirada fácil (+30) en Competencia tecnológica descubrirán que un fuerte pulso electromagnético ha atravesado los escudos de los servidores consumiéndoles todos los circuitos internos. Ninguna de las unidades tuvo tiempo de disparar una sola bala. Con dos grados de éxito o mas, el acólito descubrirá que las unidades son evidentemente robadas y están los suficientemente para soportar descarga de EMP (Impulso Electromagnético). Algo completamente inusual ha dejado a estas unidades inservibles.

Surgidos de lo impuro

Al llegar a la entrada de la habitación 3, varias Garrapatas Pestilentes de Gagne (consulta Apéndice: PNJs y Antagonistas) están escondidas entre las cajas vigilando y esperando. Los Acólitos cautelosos descubrirán su presencia superando una prueba moderada (+0) de Perspicacia enfrentada a la habilidad Escondarse de las garrapatas. Las Garrapatas Pestilentes, vigilarán los progresos de los acólitos hasta que los acólitos manipulen el cuerpo o registren el área de descanso o intenten dejar la habitación.

La habitación 3 es diferente a las anteriores. Hay menos cajas ocupando sitio, dejando espacio para un chisporroteante generador (el origen de los cables de energía) y una zona de descanso (donde hay un orinal vaciado recientemente, un catre hundido y una almohada nada cómoda). Una única lámpara se encuentra caída cerca de la zona de descanso, alumbrando la pared del fondo de la habitación. Los apuestos humos del generador y el olor a suelo quemado por la lámpara se mezcla con algo peor: el único ocupante de la habitación, Prim, aguarda a sus inesperados invitados aquí, aunque no en las condiciones en las que los Acólitos hubiesen deseado encontrarle. Lee o parafrasea lo siguiente:

Quién antes era conocido como Prim Venkateswaran os espera descansando en un cajón medio vacío y abierto. Sus vidriosos ojos no denotan percatarse de vuestra presencia. Prim no lleva muerto mucho tiempo, a juzgar por los ruidos y el hedor de los gases que aún escapan de su cuerpo. En el suelo, cerca de sus espeluznantes restos, hay tres traslúcidas bolsas de transfusión reventadas. En lugar del plasma, unos copos marrones son vertidos al ensangrentado suelo. Debe de tratarse el idilio que buscabais.

Según se vayan acercando los Acólitos, tendrán más detalles. Prim ha sido descuartizado, su pecho esta abierto por varias cuchilladas salvajes. Su frente, nariz y la piel alrededor de sus ojos son un revoltijo de pústulas. Los acólitos que superen una prueba Moderada (+0) en Medicae, descubrirán que el cuerpo de Prim parece extrañamente abultado para un pandillero tan enjuto. Aunque las mejillas de su rostro están demacradas, el vientre de Prim presenta bastantes abultamientos alrededor del cinturón, esta hinchado como una salchicha y su pistola automática está sin desenfundar.

La sangre del suelo y de la caja no es muy natural ni normal, presenta unos glóbulos verdes oscuro, como semillas de especias quemadas. Cuanto más cerca se encuentren los acólitos del cuerpo, más evidente es el olor a podredumbre. Superando una prueba Rutinaria (+10) en Medicae determinarán que es demasiado pronto para que un cuerpo desprenda el fuerte hedor que tiene el cuerpo de Prim, el cual ha muerto no hace más de una hora.

Si los Acólitos tocan el cuerpo, provocarán la aparición de un Enjambre Pestilente, el cual esta listo para liberarse. Lee o parafrasea lo siguiente:

De repente una agitación se apodera del cuerpo de Prim, como si intentase levantarse y sostenerse sobre sus muertos pies. La cabeza aparece vuelta, en lugar de la garganta se puede ver la espina dorsal y oleadas de podredumbre salen de el, bañádoos con vapores insanos. Como el desgarró simultaneo de docenas de papiros, su cuerpo se deshace. Las ampollas de su cara se abren como una flor y su hinchado vientre estalla, liberando torrentes de carroña reptante. Un enjambre de criaturas insectoides, cada una tan ancha como un pulgar, corretean libres arrastrando tiras de carne con ellas. Sus cuerpos son predominantemente verdes aunque salpicado de manchas rojizas oscuras. Además, a los glóbulos que se encuentran en la sangre vertida de Prim, les aparecen patas y cobran vida.

Un asalto después de cobrar vida el Enjambre Pestilente, las Garrapatas Pestilentes surgirán de sus escondites y se unirán al combate. La cantidad de Garrapatas Pestilentes depende el número de personajes (2 garrapatas mas una por cada dos acólito). Durante el combate, las garrapatas de la plaga intentarán sorprender y utilizara sus picaduras pestilentes para darle emoción al combate, mientras el Enjambre Pestilente ataca sin pensar a cualquiera que se encuentre cerca del cuerpo de Prim, excavando en la carne expuesta o mordiendo y arrastrándose a través de las junturas o pliegues de las armaduras/ropas de los Acólitos.

Bajo la almohada de Prim hay una muñeca cosida a mano en malas condiciones. Una efigie de una chica joven, con grandes ojos marrones y un macarrón mancado e incrustado a modo de boca. El bordado es pobre, el relleno sobresale de la garganta abierta de la muñeca y sus costados.

La caja abierta donde se encuentra el cuerpo de Prim tiene varias bolsas llenas de idilio (90 Kg. en total). Superando

una prueba Fácil (+30) en Buscar, notarán que falta algo de droga, puede que como mucho 10 Kg.

Un escondite en la pared (nada bien disimulado, ya que los cables del generador van directamente ahí) oculta el equipo receptor de los pictógrafos. Aunque el equipo está actualmente apagado (superando una tirada rutinaria (+20) en Competencia tecnológica revelará que se apagó por un pico de electricidad que ocurrió alrededor de setenta minutos antes de que los Acólitos llegasen), las grabaciones son accesibles para los acólitos para ver a un mensajero (llamado Goplan Srinivasan) recogiendo varias bolsas de idilio (unos 10 Kg.) y marchándose poco después del edificio. Unos minutos mas tarde, una figura encapuchada entrará al edificio. Esta nueva figura abrirá la puerta principal con una llave y después mirará fijamente a las cámaras del techo. Sus ojos están cubiertos por lesiones y rodeados de pústulas y mirará a los visionadotes de la grabación como si los atravesara con la mirada antes de que un fognazo de energía bañe toda la imagen y arruine las grabaciones.

El escondite también contiene un maletín con 1500 Tronos y un fajo de papeles encuadrados en anillas. Superando una prueba fácil (+30) en Código posibilita la traducción del código garabateado que contiene un catálogo de clientes. La última entrada en este libro indica: "10 Kilos glándula, despachado a K, 1200 Terraceton, 5000 T." (10 Kg. de Idilio (glándula) entregado a alguien identificado como "K" (Kensington, identificable como un cliente habitual) en 1200 Suites Terraceton, por una suma de 5000 Tronos.

Tanto rastrear al mensajero como seguir la pista del asesino, llevará a los acólitos a la Escena 2 (ya que Gagne y Srinivasan se citaron tras la muerte de Prim). Aventurarse en 1200 Suites Terraceton lleva a los personajes a la Escena 4. Aún siendo poco probable, los acólitos pueden conseguir descifrar la identidad de Durante Gagne a partir del pictograma, llevádoles a la escena 5 (Nunca subestimes el ingenio de tus jugadores)

El idilio parece unos copos marrones, y puede ser fumado (en bastones de Lho), disuelto en suero salino e inyectado o esnifada. Está formado por las secreciones de las glándulas pitéales de unos alienígenas. Idilio actúa bajando las inhibiciones mentales e inspirando alucinaciones en los consumidores. Si hay algo o no de cierto en los rumores de que puede romper las puertas de la percepción lo suficiente como para permitir echar un vistazo al Inmaterium es todavía un debate candente. El idilio es altamente ilegal, su posesión está penada con la muerte.

Nombre	Peso	Precio	Disponibilidad
Idilio	-	200	Escasa

Parte II: Búsqueda Idílica

Seguir el rastro de Goplan Srinivasan es relativamente fácil. Si superan una prueba rutinaria (+20) en Rastreo podrán encontrarle. De hecho, el mensajero solo les lleva una ventaja de cinco manzanas desde la guarida de Prim, de camino a la cita con Gagne. Aunque hace bastante que Gagne se marchó, Goplan se encuentra exactamente donde lo dejó desde que Gagne se ha cruzado con él. Una banda de delincuentes estarán en ese momento disputándose sus restos y equipo.

El rastro del mensajero guía inicialmente a los acólitos hacia la boca de un callejón oscuro. Cuando los acólitos lleguen, lee o parafrasea el siguiente texto:

La entrada del callejón apenas está iluminada por el fosforescente resplandor de las farolas. La niebla inunda el ambiente como un miasma. Aunque el callejón es amplio, las sombras no permiten ver su final. Al avanzar unos cinco metros en su interior, un contenedor de residuos biopeligrosos azul (de unos dos metros de altura, tres de largo y cuatro metros de ancho), sobresale de una de las paredes. Su tapa cerrada se encuentra conectada al edificio por un complejo sistema de tuberías de medio metro de diámetro para introducir basura. El sistema no está mantenido correctamente y a través de tres grandes desgarras en la parte baja del contenedor sale, a partes iguales, residuos de grasa y alimentos semidigeridos con la consistencia, color y textura del vómito de un día. Por encima de las tuberías gotea refrigerante traslúcido y agua limpia formando un charco en el suelo lleno de basura. El charco, actualmente de cinco metros de diámetro, crece despacio porque una capa de suciedad y grumos tapan una rejilla de alcantarillado, impidiendo el correcto drenaje. Flotando cerca de la rejilla hay una bolsa de idilio rota. A diez metros, el callejón se abre a un patio formado por cuatro viviendas de la colmena. Aún se pueden oír quejidos provenientes de algún lugar cercano a la esquina.

Si los jugadores quieren aventurarse dentro del callejón, han de pasar una tirada Difícil (-20) en Movimiento silencioso. Aunque los delincuentes están distraídos con su botín, el sonido del chapoteo de unas botas en la sucia oscuridad los pondrá en guardia. El callejón se abre a algo parecido a un patio de diez metros. Este lugar es el inicio de cuatro escaleras rústicas, que se entrecruzan en las partes traseras de las cuatro viviendas de la colmena. Cerca de la parte trasera de uno de los edificios, esta el esqueleto de una mesa redonda (un armazón de acero que en algún momento sostuvo un cristal con una colorida sombra en el centro), así como tres sillas. Cerca hay otro contenedor de basura que está en las mismas condiciones que el callejón.

Cerca de los muebles, una figura está tumbada en el suelo. Son los restos de Goplan Srinivasan, el mensajero de Prim Venkateswaran. Alrededor de él hay varios pandilleros de las alcantarillas, escoria de subcolmena (tantos como el número de Acólitos mas dos), su cruel y hermosa líder, Sabina Carlando, esta registrando en el cadáver.

Los pandilleros se mostrarán distantes hacia los Acólitos, no están por la labor de hablar. Dependiendo de los métodos utilizados por los Acólitos, Sabina puede ofrecerles algo de información o ayuda pero si se presentan como agentes de la Santa Inquisición, significará poco (ella ha mirado la muerte a los ojos cada día de su vida y quizás le ha escupido en alguna ocasión).

Mientras los Acólitos no actúen de forma particularmente beligerante, Sabina responderá a sus preguntas arrogante y

desafiante. La siguiente tabla presenta su disposición dependiendo de la habilidad de interacción que utilicen:

TABLA 1-1: ACTITUD DE SABINA

HABILIDAD	ACTITUD	MODIFICADOR
Carisma	Indiferente	+ 0
Mando	Resentida	- 10
Engañar	Receptiva	+10
Intimidar	Intrépida	- 20

Si los Acólitos son demasiado bruscos o fallan por más de cuatro grados una prueba en interacción personal. Sabina mandará sus chicos a pelear como última opción. Usa el perfil de Merodeador para Sabina (consulta la página 341 del libro básico de Dark Heresy) y el perfil de Granuja para sus pandilleros (consulta la página 339 del libro básico de Dark Heresy). Si Sabina cae, el resto huirá o se rendirá pero permite a los Acólitos la oportunidad de conseguir la misma información.

Si los Acólitos registran el cuerpo encontrarán algunos detalles más. El mensajero fue disparado dos veces, una en las tripas y otra en la cabeza. Las heridas son graves y muestran inicios de descomposición. De hecho, el cuerpo empieza a presentar signos de ampollas y abultamiento, indicios claros de infección por Enjambre Pestilente. Aunque este Enjambre Pestilente está todavía gestándose, el cuerpo y posesiones deberían ser incinerados para prevenir su aparición. En uno de los bolsillos de Golpan, los acólitos encuentran un trozo de papel con la dirección completa referenciada en el libro de cuentas de Prim Venkateswaran (1200 Suite Terraceton). Esto les lleva a la escena 4.

Para averiguar cómo se han enterado de todo esto, deberán superar por cuatro grados o más de éxito una prueba de interacción para convencer a los pandilleros o Sabina a contar toda la historia:

Vivimos en uno de los edificios de la zona. Cuando el cadáver encontró su destino, estábamos compartiendo una botella de amasec en uno de los descansillos de la escalera y observábamos lo que ocurría abajo. Gagne hizo el primer movimiento, disparo al muerto en el vientre y lo dejó suplicar por su vida unos instantes, nosotros simplemente nos sentamos y miramos como se desarrollaba la escena. Tras unos minutos, Gagne tomo un gusano, lo metió por la frente del muerto y tomó su botín. Solo hasta que el asesino se marchó, Sabina decidió que era seguro ir a ver qué había dejado. Mientras bajaban, Giuseppe llegó y registró el cuerpo, encontrando una bolsa escondida, que se llevó.

Si los Acólitos preguntan si han matado ese hombre Sabina responderá:

“No. Jamás lo haríamos. Lo hizo Gagne. Y no estamos saqueándolo. Gagne y el mamón de Giuseppe pillaron todo lo de valor. Nosotros sólo estábamos redistribuyendo lo que quedaba.”

Si los Acólitos preguntan sobre Gagne, Sabina responderá:

“Un tipo que escondía su cara con un pañuelo pasado de moda ¿era de hace cinco años? Oí a uno de ellos llamarlo “Gagne”. Creo que este pequeño cadáver lo conocía y no esperaba ser aporreado en cabeza y pelotas por granujas. No puedo culparle, llevaba esperando aquí entre 40 y 50 minutos. Seguro que estaba loco también porque dijo: “Si la cosa va como estaba previsto, ¿pá que me impides continuar la entrega?” y Gagne solo respondió: “¡Bam!” (Realiza teatralmente un disparo imaginario al jugador al que estas revelando esta información).

Si superan una prueba Difícil (-20) en Investigación les llevará a la escena 5, donde los acólitos buscarán a Gagne. Si los acólitos preguntan sobre Giuseppe, Sabina responderá:

Giuseppe es un don nadie. Se trata de un pandillero inofensivo con aspiraciones de mercader. Tenía algo con este mamón, ¿vale? Parecía un bastardo afortunado que acabase de conseguir algunas varillas de Lho de primera calidad, aunque nunca lo había visto así.

Si los Acólitos describen el idilio o le enseñan una muestra a Sabina, les confirmará que Giuseppe se llevó una bolsa. Además mencionará que Gagne llevaba más.

Si especulan sobre el paradero de Giuseppe, uno de los hombres de Sabina mencionará “estará en los Flotantes” aunque cerrará rápidamente la boca tras la penetrante mirada de desaprobación de Sabina. Si preguntan por algo mas, Sabina les dará información sobre los Submercados Flotantes a regañadientes, llevándoles a la Escena 3.

DIFICULTADES DEL TERRENO

El suelo está resbaladizo gracias a la “lluvia” de los conductos goteantes y las manchas brillantes que hay en todas partes. Por tanto se considera terreno Difícil (-20). Las coberturas en el patio son mínimas. Solo tres personas pueden usar un contenedor (8 Puntos de Armadura de cobertura) a la vez (uno de ellos seguro que será Sabina) creando una zona mortal que forzará a los Acólitos retirarse al callejón.

Parte III: Venta Idílica

Seguir a Giuseppe requiere que los Acólitos obtengan información directa que los conduzcan al Submercado Flotante (o “El Flotador” simplemente) o superar una prueba Difícil (-20) en Rastrear. Advierte a los Acólitos que se centren en cumplir su cometido en su particular visita al Submercado Flotante, puesto que se trata de su mejor oportunidad de completar su trabajo.

EL SUBMERCADO FLOTANTE

Es llamado así porque se encuentran literalmente por debajo del nivel de la calle, en el laberíntico complejo de tuberías de tratamiento de aguas residuales, túneles y pasajes de transporte ignorados por los ciudadanos más leales o acomodados de la colmena.

Aunque el Submercado Flotante opera sin autorización, no tienen porque implicar una actividad criminal. La mayoría simplemente ofrecen bienes inusuales por trueque o dinero en efectivo. “Flotan” o se muevan con regularidad, y a través de una serie de códigos de graffiti o las palabras adecuadas, los granujas pueden encontrarlo para comprar o vender casi cualquier cosa.

Algunos Acólitos fanáticos pueden encontrarlo herético y decidir eliminarlo. Esta tarea es monumental para la mayoría de las personas involucradas en las operaciones que ocurren en este lugar noche tras noche, son supervivientes natos, capaces de detectar problemas antes de levantar su cabeza, evitando de forma rápida matones y locos para acudir a las bien armados autoridades. Si esto sucediera, el Submercado Flotante cerrará brevemente, reabriendo en otro lugar después de una semana. En la colmena, la desesperación siempre encontrará una salida.

A pesar de buscar ser algo más que un pandillero de las alcantarillas, Giuseppe Orme no es hombre de negocios inteligente. No tiene práctica (y carece del talento para ello), pero conoce un par de trucos para mover rápidamente las mercancías calientes. Aprendió mucho trabajando como un esclavo para un pez gordo del mercado, Eduardo Simion. Empleado como un obrero general en las operaciones de Simion, Giuseppe trató de aprender todas las técnicas que pudo antes de escapar. Ahora, espera dar uso a sus observaciones en las “Ventas Calientes” del Flotador

El Distrito Abierto es una zona de menudeo con un fuerte volumen de negocios. No importa donde se ponga el mercado, el Distrito Abierto se encontrará en las peores zonas acondicionadas. En este caso, junto al distrito de los acumuladores termales, permitiendo el desarrollo de los tratos calientes en minutos. Comerciantes solitarios se moverán por la plaza central (El Punto Caliente), comenzando a gritar sus ofertas con vocabulario exagerado, lleno de palabras de moda y usando pictos en un esfuerzo por conseguir las mejores ofertas de los futuros compradores que circulan alrededor del Punto Caliente antes de salir del círculo formado por los gases de escape y el calor concentrado de las sobrecalentadas unidades. Cuando surge una oferta aceptable, el vendedor tirará de la mano ofertante y realizará el intercambio de bienes.

Giuseppe no cuenta con que su antiguo empleador mantenga el interés por él. Por desgracia, Simion ha decidido que cualquier cosa que su ex empleado posea esta a su disposición para ser robado y revendido.

El encuentro

Dependiendo de la clase de situación que prefiera el DJ, los Acólitos podrían llegar a encontrar un sudoroso Giuseppe en el Punto Caliente del Distrito Abierto, tratando de mover la bolsa de idilio. Por otro lado, los Acólitos podrían llegar a tiempo para ver a Giuseppe escoltado por Simion y sus dos fornidos y bien armados guardaespaldas, o Giuseppe podría

haber sido llevado a un rincón oscuro, donde Simion le ha preguntado sobre el origen y las cantidades adicionales de idilio. Según el tipo de encuentro, los Acólitos encontrarán a Giuseppe en un espacio y una situación que les suponga un buen desafío.

El punto caliente

El punto caliente es el escenario más sencillo, ubicado en el corazón del Submercado Flotante. En el centro hay un cuadrado marcado con pintura barata de cinco metros cuadrados. Las marcas tienen la intención real de indicar la posición correcta de acoplamiento para la maquinaria de reparación térmica o de regulación, pero también sirve para determinar las zonas de peligro. Los conductos superiores no solo emiten temperaturas potencialmente perjudiciales. Las pequeñas fugas de elementos cancerígenos o radiactivos ofrecen otras formas de morir. Permanecer demasiado tiempo en el Punto Caliente es una condena a muerte (los personajes que lo hagan deben hacer una prueba de Resistencia cada tres rondas o recibir 1D10 puntos de daños sobre esta característica). Además de los daños ambientales, los Acólitos disponen de una acción libre antes de ser descubiertos como intrusos.

En ese momento, alguien dará la alarma y estallará un revuelo importante. Tanto vendedores como compradores saldrán precipitados de la zona, pisoteando a cualquiera que se cruce en su camino. Los Acólitos necesitarán rodear la masa descontrolada para alcanzar a su presa (un experto en perderse entre las masas). Los personajes que usen su habilidad Alerta, descubrirán a los matones Simion moviéndose para interceptar Giuseppe también. En caso de llegar los Acólitos a Giuseppe primero, abrirán fuego entre la multitud, tratando de no impactar a Giuseppe inicialmente. Sus órdenes son asegurarse que nadie hable con Giuseppe salvo Simion, considerarán matar Giuseppe antes que permitir a alguien tener una charla privada con él.

EDUARDO SIMION

Eduardo Simion es un perro viejo en los juegos del mercado negro (utiliza el perfil de Reincidente de la página 342 del manual básico de Dark Heresy). No hay crimen donde no haya participado (si no lo ha cometido él mismo) y sabe cómo atar los cabos sueltos y mantener sus manos limpias. Quiere el Idilio de Giuseppe, averiguar su origen y cuánto más espera encontrar. Su objetivo es lucrarse y hay pocas cosas que no este dispuesto a hacer para alcanzarlo. Acosará, apuñalará o negociará, siempre y cuando él obtenga todo el beneficio. Odiará trabajar estrechamente con autoridades, porque pueden ser su ruina (o algo peor). Si las autoridades le fuerzan a colaborar con ellas, reaccionará de una de las siguientes maneras: Si los Acólitos negocian desde una posición de fuerza, Simion trabajará con ellos el tiempo suficiente para alejarse de la situación. Si los Acólitos muestran alguna debilidad, Simion ordenará a sus matones que les disparen mientras asegura su huida. Entre las medidas que tiene para evitar amenazas, Simion rompe la voluntad de aquellos con los que trabaja, usando drogas o implantes corticales baratos. Solo quiere soldados perfectos, no colaboradores. Los matones de Simion (utiliza el perfil de Servidor de combate de la página 343 del manual básico de Dark Heresy) son esencialmente cogitadores tácticos, capaz de realizar distintas acciones hasta alcanzar un objetivo (que será lo que les haya ordenado hacer Simion) pero carecen de identidad propia. No serán suicidas, pero considerarán dichas acciones si con ello consiguen el objetivo de sus ordenes.

Un lugar privado

Si la banda de Simion captura a Giuseppe, lo sacarán del Flotador y lo llevarán a los túneles cercanos donde Simion lo interrogará, torturará, o disparará sin ser molestado por nadie. Simion no es tonto y elegirá una sección de túnel que

le permita defender desde ambos lados dada su estrechez. Es relativamente recto, flanqueada por pasarelas enrejadas a un metro por encima del caudal de drenaje de unos 4 metros de profundidad. Existe una conexión entre ambas pasarelas a unos 3 metros de un metro de anchura que puede ser atravesado rápidamente de un salto aunque no ofrece cobertura (revisa las Reglas del Salto en la página 214 del manual básico de Dark Heresy).

Los muros de los túneles son bloques de tuberías o conductos, posicionados de tal forma que ofrecen cobertura a Simion y sus secuaces. Uno de los matones espera en el lado opuesto a su jefe, vigilando a cualquier persona que se acerque. Mientras Simion y su otro matón están interrogando a Giuseppe, quien esta aterrorizado y protestando.

En caso de comenzar un tiroteo, Simion tratará de buscar una ruta de escape. Puede que intente tirarse al arroyo de desechos y escapar buceando y nadando. Por supuesto, esto lo expondría a posibles efectos de mutágenos y toxinas, pero si puede escapar, podrá buscar un tratamiento o una cura más tarde y los Acólitos habrán ganado un enemigo de por vida.

Si salvan a Giuseppe, este les entregará el idiolio y dirá todo lo que pidan (siempre y cuando crea que puede escapar al castigo y/u obtener algunos tronos en su bolsillo). Giuseppe dirá a los Acólitos que escucho una conversación encendida entre Goplan y Gagne sobre el destino del resto del idilio: Las suites Terraceton. También sabe que fue encargado por un tal Kensington. Además, Giuseppe escuchó a Goplan llamar a su asesino Gagne, a quién describirá como feo, o quizás enfermizo.

Parte IV: Éxtasis Idílico

Los Acólitos llegarán tarde a esta escena. Por ello, te ofrecemos el siguiente resumen explicando lo que realmente ha ocurrido.

Kensington era el hombre a quién se pedía y se le pagaba por traer el idilio a este mundo. Lo quería como un medio para experimentar placeres desenfrenados. No era un verdadero creyente en los poderes ocultos, esperando solo averiguar qué había más allá de los límites. Sabe que es un hombre malvado, aunque se arrepiente a menudo pero no puede evitarlo. Es una víctima de sus deseos. Kensington se sorprendió cuando Durante Gagne llegó como mensajero. No porque Kensington lo reconociera, lo hizo Esthe, llamándolo por su nombre completo. Kensington invitó a Gagne a participar en el consumo de idilio. Gagne lo rechazó y Kensington se alegró (el hombre tenía un aspecto enfermizo). Sin embargo, tras unas rondas de idilio, la maldad se apoderó de todos los invitados reunidos y Gagne volvió a aparecer. Inmovilizó de alguna forma mística a Kensington, posteriormente lo ató. Entonces, Gagne se sentó junto a él tarareando al ritmo del clavicordio hasta el momento que la música se convirtió en algo absurdo. Kensington trató de razonar con él y luego lo amenazó, pero Gagne no cambió de opinión.

Finalmente, cansado de perder tiempo, Gagne cortó los intestinos de Kensington y los sazónó como si cocinará un ave con larvas que no cesaban de retorcerse. Entonces llamo a un cuarteto de secuaces drogados, envolvió a las chicas (Esthe y las gemelas Pashook, los amantes favoritos de Kensington), y se los llevó. Minutos después de irse, una de las chicas - Katriona Fiore - regresó y se derrumbó a los pies de la cama de Kensington llorando y repitiendo: “¿A dónde vamos?” ignorando desde entonces todas las llamadas de auxilio de Kensington. Cuando los Acólitos lleguen al edificio de Habitaciones Terracon, lee o parafrasea el siguiente párrafo:

“El aura de pecado persistente baila alrededor del humo de las cuatro torres donde se levanta este hotel. La fachada se oculta por debajo de los espejos gris ceniza recubiertos de suciedad arrastrada por las emanaciones de las cercanas fábricas de productos químicos, pervirtiendo la apariencia de algunas de las figuras, que confieren al edificio el aspecto de una casa de libertinaje. Detrás de esta fachada, esperan una serie de habitaciones anodinas usadas por identidades ficticias de la depravada nobleza que buscan en privacidad la lujuria usando las mentiras de cama.”

Desde el exterior, es visible que tras las puertas delanteras se sientan un par de porteros, vestidos con pesados abrigos para ocultar sus pistolas automáticas. Las sonrisas que ofrecen a cualquiera de los visitantes son falsas. Si los Acólitos muestran su autoridad, estos hombres arrojarán contra ellos la mesa de recepción. Si no es así, los porteros les detendrán en la esquina, preguntándoles a quien buscan. Estos porteros no son suicidas, son Arbitres reasignados, acostumbrados a procedimientos y protocolos. Cualquier cosa que suponga apartarse de los procedimientos está mal visto. Si los Acólitos mencionan a Kensington, los porteros intercambiarán unas palabras en silencio. Superando una prueba Moderada (+0) de Empatía con éxito, permitirá a los Acólitos pasar (Kensington esta esperando un par de invitados para su orgía). En caso contrario, serán detenidos, a menos que los porteros sean reducidos.

Interrogar a los porteros sobre Gagne no dará lugar a identificación positiva. Sin embargo, informar de una entrega para la habitación 1200, les invitarán pasar a la entrada trasera. No se pueden obtener mucha información de la parte de atrás de los porteros de la parte delantera, porque este personal es cambiado habitualmente por ser descuidado.

Al visitar la entrada trasera, los Acólitos encontrarán dos porteros más y un recepcionista. Los hombres que trabajan aquí son menos rigurosos en sus protocolos de seguridad que el recepcionista, preguntando cosas intrascendentes y evitando mirar a cualquiera de ellos a los ojos. Si se les interroga acerca de Gagne o los paquetes entregados, los porteros y el recepcionista se mostrarán nerviosos. Superar una prueba Moderada (+0) de Interrogatorio, les permitirá averiguar que alguien parecido a Gagne trajo una entrega para la habitación 1200. Superar una prueba Moderada (+0) de Alerta permitirá descubrir que la información está siendo retenida. Superando por segunda vez una prueba Moderada (+0) de Interrogatorio permitirá a los acólitos descubrir que Gagne no abandono solo el lugar. Tres bellezas pobremente vestidas y drogadas le acompañaron como sequito. Gagne entregó suficientes tronos para mantener a todos con la boca cerrada. Ni el recepcionista ni los porteros tienen idea de dónde han podido haber ido.

Explorando el nivel superior

Tras un breve viaje en ascensor, los Acólitos se encontrarán en la duodécima planta. La habitación de Kensington se encuentra al final del pasillo, sentirán como les invade los sentidos una cacofonía ocasionada por una fuerte música (basada en pulsos graves de bajo superpuestos a los lamentos angelicales de un torturado clavecín) inunda el espacio, impidiendo una conversación regular. El pasillo que conduce a la habitación 1200, alinea las habitaciones con sus puertas entornadas a oscuras. Dentro de estas habitaciones, un lujurioso éxtasis ha consumido a las parejas, en el frenesí y el desenfreno.

Encender las luces en estas habitaciones revelará algo más que simples travesuras en una habitación a oscuras. Los amantes de cada habitación han perdido el control por consumir idilio y se encuentran sumidos en la brutalidad y sed de sangre. Los deseos más básicos y oscuros, arañazos sangrantes, cuchillos ensangrentados y marcas de mordiscos son muy comunes en estas escenas. Los participantes ignoran la presencia de los Acólitos, comportándose como muñecos vivientes, obsesionados en expandir sus pasiones con cada nuevo tormento que sufren o practican. Sus amplios ojos vidriosos miran al vacío, como si vieran algo en este mundo que solo les revelase la carne y las torturas. A pesar de no decir ni una sola palabra, el sonido de su éxtasis es algo parecido a un coro impío, implorando la atención de algo totalmente herético. Ninguno de los participantes recordará lo realizado salvo algo más que una noche de placer salvaje. La herejía abunda en este lugar y los Acólitos decidirán como manejar la situación. En caso de usar sus armas para finalizar esta situación será tan fácil y seguro como matar a una pieza de ganado atada en el suelo.

Habitación 1200

En esta habitación, los Acólitos encontrarán un baile de gala degenerado a un baño de sangre. En la sala principal, un loco solitario con flequillo se entrega a tocar piezas clásicas desafinadas con su clavecín en el lejano foso de la orquesta, mientras un sistema musical de tonos suena sin fin. Cuatro violonchelistas han abandonado sus instrumentos y ahora tres de ellos están tocando con sus arcos con la caja torácica abierta del cuarto mientras ladean sus cabezas rítmicamente siguiendo el compás de una melodía inaudible.

La pista de baile está llena de sangre con una docena de bailarines desmallados. Vestido con ropas de calidad y colorida, algunos de ellos portan una máscara de disfraces. Estas víctimas yacen muy alejados las unas de las otras y se encuentran en el proceso de mortificar su carne. Muchos tienen una sonrisa misteriosa tapada por la carne masticada de las extremidades o los mordiscos propios. Dos lloran sin consuelo, mirando sus manos ensangrentadas, como si la carne estuviera de alguna forma horriblemente transformada. Uno llora en trance con la música, sus ojos

arrancados descansan sobre el suelo como unas macabras canicas. Ninguna de estas personas responderá a los Acólitos de forma alguna.

A través de un último par de puertas de doble hoja espera un enorme dormitorio. A los pies de la inmensa cama yace una hermosa muchacha, medio desnuda y tiritando rodeada de media docena de sacos vacíos de idilio (se trata de Katrina Fiore). Sobre la cama, los Acólitos encontrarán a Liam Kensington. Tiene un único corte en la base de su abdomen y su vientre esta hinchado. Está infestado de un Enjambre Pestilente, pero a diferencia de Prim Venkateswaran, Liam Kensington esta todavía vivo y sufriendo la agonía de los condenados. A pesar de la terrible agonía, Kensington no esta drogado, por lo que suplicará ayuda a los Acólitos en cuanto se percate de su presencia. Les ofrecerá cualquier cosa que pueda dar, incluyendo la fortuna familiar Kensington si es necesario. Incluso ofrecerá información. Sin embargo, no podrá cumplir su oferta, el Enjambre Pestilente surgirá de su interior y atacará. Sólo matando Kensington podrán destruir la amenaza, perdiendo toda la información que seguramente sabía.

Kensington no sabe nada acerca del ritual planificado por Gagne pero Katriona Fiore si. Aunque no la conocía, Gagne decidió llevársela junto con las tres mujeres como un octavo cuerpo de repuesto en el sacrificio en caso de salir algo mal.

En el ascensor, Katriona encontró la suficiente lucidez para preguntar a donde iba pero Gagne mantuvo la boca cerrada. Ella continuó preguntando provocando que Gagne perdiera la paciencia y le respondiera secamente “¡A las Armas Imperiales!” A pesar de estar drogada, Katriona sabía que ese salón de baile en particular había sido cerrado hace casi un mes. En el momento que las puertas del ascensor se abrieron en la parte trasera del vestíbulo del edificio, salio huyendo por instinto, desapareciendo en el interior del hotel. El motivo por el que Gagne no la persiguió, ella nunca lo sabrá, pero la verdadera razón es que la consideró muy problemática. Cuando el personal de servicio del hotel la identificó como parte de la comitiva de Kensington, Katriona fue conducida a la duodécima planta de nuevo. Si se le pregunta a donde le quería Gagne, Katriona sólo dirá entre gemidos: “¡Pero si las Armas Imperiales están cerradas!”. Buscar a Durante Gagne llevará a los Acólitos a la escena 5 o bien pueden ir directamente a las Armas Imperiales lo que será la escena 6.

Si los acólitos salvan a Katriona del Enjambre Pestilente, se convertirá en una devota imperial, renunciando a todos los vicios y pecados, buscando una vida piadosa. En el siniestro futuro, a menudo hay pocas esperanzas. Sin embargo, Katriona Fiore podría ser uno de esos pocos casos. Por desgracia ni Kensington ni el resto de los invitados compartirán esta conversión.

Parte V: Rival Idílico

La puerta de entrada del habitáculo de Durante Gagne está cerrada, pero esto no supone un gran problema para los Acólitos. Gagne no estará aquí, se encontrará en la sala de baile Las Armas Imperiales preparando su ritual. El habitáculo de Gagne es un espacio de tres habitaciones: un comedor-salón, un dormitorio y un retrete claustrofóbico. Lee o parafrasea el siguiente texto:

Estos habitáculos son al menos de séptima mano. Un escritorio con manchas de humedad y una mesa de comedor agrietadas dominan la sala de entrada. Un saco harapiento relleno de bolas de estireno permite ser usado como sillón, pero esta perdiendo bolas por una rotura y media docena de sillas rotas completan el salón comedor. Frente a la puerta principal, un fuerte zumbido proviene de la unidad de refrigeración y una alacena que contienen una pequeña cantidad de productos enlatados y alimentos perecederos. El dormitorio es apenas lo suficientemente grande para contener una plataforma cubierta con ropa de cama arrugada y un aparador cuyos cajones rebosan de prendas arrugadas. Junto al armario de esta habitación se descubre un estrecho aseo con ducha infestado de moho oscuro. Nada es nuevo o esta especialmente bien cuidado, salvo un par de uniformes del Administratum, colgados en una esquina oxidada del fregadero de la cocina.

Esta escena ha sido diseñada para ser breve y permitir un respiro y algunas pistas a los Acólitos. Los DJs pueden facilitar cualquier pista que deseen, incluidas aquellas que los Acólitos no hayan encontrado hasta este punto o condimentar la escena añadiendo unas cuantas Garrapatas Pestilentes escondidas por la habitación.

Entre las sucias ropas de la cama, los Acólitos encontrarán varias pictografías de mujeres atractivas, al parecer fueron tomadas sin su conocimiento. Una lleva un uniforme del Administratum del mismo departamento de Gagne (es Esthe LaGrans). Otros parecen ser un par de gemelas de piel oscura abrazadas a un noble (Sabine y Pashook Natla). La cara del noble ha sido reemplazada por la de Gagne, pero aun se puede ver un distinguible sello en la mano que coge de la cintura a una de las mujeres que lo identifica como miembro de la familia Kensington.

En una pila amontonada de pergamino hay una nota singular: “¿Obtener 300 Tronos? Conocer a Soplan”, y la dirección donde reside Prim Venkateswaran.

En el conducto del incinerador hay un pergamino antiguo escrito con sangre que explica parcialmente un ritual de invocación. Superar una prueba en Saber Prohibido identifica los signos de culto de Nurgle. Ha sido usado como soporte de escritura de otro documento por Gagne y ha dejado impresionado un texto. Si se hace visible, se puede leer “Las Armas Imperiales”.

El aseo tiene un botiquín bien surtido que contiene pastillas de Cimitidina, géles Aciclovíricos, y pasta Zilactin. Superar una prueba Moderada (+0) de Competencia Química o Medicae identificará estos medicamentos para el tratamiento del herpes simple delta delta. Superar una prueba Moderada (+0) de Medicae revelará que no existe cura conocida para “El doble cambiante” aunque sus brotes pueden controlarse usando múltiples medicamentos (hasta el momento que desarrolle resistencia natural). Esta pista no ofrece información que conduzca a los Acólitos a una escena particular, solo muestra las motivaciones de Gagne: enfermos como él, nunca obtendrán el amor que tanto ansían.

Parte VI: Culto Idílico

El salón de baile “Las Armas Imperiales” era muy conocido a pesar de su pobre decoración. Por desgracia, no gozaba de una buena ubicación y acabo cerrando sus puertas hace un mes estándar. Las Armas tiene un valor sentimental para Gagne, pues fue aquí donde contrajo la enfermedad viral que lo llevo a Nurgle. Por ello, como lugar de su oscuro nacimiento, es perfecto para ejecutar su ritual.

El salón de baile tiene dos niveles, una catedral como la planta principal, y un subnivel estrecho y húmedo usado como catacumba. Gagne ha transformado una esquina del subnivel en un pozo ritual del Caos. En el momento que los Acólitos aparezcan, Gagne estará asesinando a Sabine Pashook. Cuando rebasen la entrada principal, escucharán los gritos de los prisioneros en el nivel inferior, mientras se aproximan a la guarida. Una vez encontrado el subnivel, habrá finalizado con Natla y pasará a Esthe LaGrans. Cuando los Acólitos lleguen a la cámara ritual de Gagne, lee o parafrasea el siguiente texto:

Podéis oler el desagradable hedor a cadáveres en descomposición que emana del lugar y llena los pasillos de los niveles inferiores. Los gritos aterrados de una mujer solitaria resuenan en las paredes, cargando el ambiente, mientras escucháis los graves sonidos de un cántico solitario. Estos olores y sonidos os conducen a una sala circular, su suelo es de obsidiana y sus paredes tienen unos anillos de acero recién montados. De cada uno de esos aros cuelgan unas esposas que inmovilizan un cuerpo. Seis cadáveres que varían en descomposición desde hace varios días hasta los recientemente asesinados. Sólo un prisionero permanece vivo, cegado por la droga, retorciéndose y gritando con los ojos bien abiertos sobre su torturador; una figura encorvada con su piel ensangrentada y con decenas de llagas, lesiones y pápulas inflamadas. Es una enfermo andante, sudando pus y llorando un icor no identificable. Su cuchillo encorvado en el puño está diseñado para infligir tanto dolor como sea posible antes de finalizar su trabajo.

Esta horrible escena requiere que los Acólitos superen una prueba en Miedo (2).

Gagne no esta solo aunque lo parezca. Superando una prueba Moderada (+0) de Alerta revelará ocultas Garrapatas Pestilentes entre los cuatro cadáveres más antiguos (como mínimo, tantas como el número de Acólitos). Si Gagne descubre los Acólitos, entrecerrará sus ojos y ordenará con un gesto silencioso que las Garrapatas Pestilentes ataquen. Gagne no atacará a los Acólitos hasta que sacrifique a Esthe. Lo que no sabe, es que debe ser eliminada toda vida en esta sala para que se realice el hechizo. Por tanto, la muerte de Gagne dará lugar a la culminación del ritual.

A pesar de estar todavía drogada, Esthe es consciente de gran parte de lo que está pasando. Su frágil psique esta derrumbada completamente, refugiándose en los acogedores brazos de la locura absoluta. Hay poca esperanza para su recuperación, pero debería ser salvada.

Plaga sobre la vida

Cuando el sacrificio final se lleve a cabo (ya sea Esthe, Gagne, o uno de los Acólitos), no hay una reacción

inmediata. Sin embargo, tres rondas mas tarde, lee o parafrasea lo siguiente:

Los cadáveres empiezan a temblar como si fuesen electrocutados. Las esposas suenan como macabras campanas mientras muñecas y tobillos forcejean con los bucles de acero. Historias de terror donde los muertos se alzan llenan vuestras mentes, pero la situación es muy diferente. Los cadáveres están sudando una sustancia fosforescente, verde y enfermiza que esta extendiéndose por el suelo lentamente.

Es probable que los Acólitos sospechen que se trata de otro Enjambre Pestilente pero la verdad es mucho más aterradora. Los Acólitos que superen una prueba Moderada (+0) de Alerta descubrirán que los pegotes gelatinosos están fluyendo en sentido inverso, no se está expandiendo hacia los puntos más bajos de la habitación (que sería la puerta de entrada usada por los Acólitos), sino hacia el depósito, fundiéndose en un solo gran charco de lodo repugnante. Es la victoria de Gagne: la manifestación de un Portador de la Plaga.

El flujo tardará dos rondas en formar la manifestación. Los charcos pueden ser dañados con fuego y armas bendecidas, pero solo sufrirá una herida en esta fase de transición y es completamente inmune a otro tipo de ataque.

La siguiente ronda de este encuentro, el Portador de la Plaga estalla en la oscuridad, imitando de forma burla el llanto de un recién nacido con sus gritos. A partir de ahora, la criatura es de carne y podrá ser atacada normalmente. Después de su entrada en el mundo, el Portador de la Plaga dará una vuelta para inspeccionar la situación. Si considera que los Acólitos son corruptibles, intentará convencerles para que sirvan a Nurgle. Si los Acólitos responden de forma agresiva, el Portador de la Plaga tratará de aplastar a sus enemigos (consulta la página 354 del libro básico de Dark Heresy).

La táctica de la criatura es muy simple. El Portador de la Plaga arrojara sus letales fluidos sobre el adversario de aspecto más ofensivo, infectando con cualquier plaga elegida a discreción del DJ. Para enemigos indignos de una muerte rápida, el Portador de la Plaga infectará a sus enemigos con impotentes enfermedades a largo plazo o ataques cuerpo a cuerpo. A causa del recién finalizado combate, el encuentro con el Portador de la Plaga promete ser muy peligroso. Sin embargo, la fe y las armas de fuego pueden ayudar a los Acólitos alcanzar la victoria.

Conclusión

Mientras la Inquisición exigirá un informe completo, ¿cuánta información compartirán o no los Acólitos sobre las familias nobles que participaron en la fiesta de idilio?, dichas familias podrían ser nuevos enemigos. Por supuesto, omitir ciertos detalles en los informes oficiales conseguiría tener por enemigo a la propia Inquisición, por ello los Acólitos deben actuar con cautela tomando esta decisión. Este es el encanto de elegir la solución a una situación que menor mal les pueda ocasionar.

Los Acólitos deben recibir entre 50 y 200 puntos de experiencia por escena que participen. Destruir el Portador de la Plaga supone una bonificación de 100 puntos de experiencia para cada superviviente. Además, por lograr tal hazaña, los Acólitos merecen conseguir un punto de destino.

Apéndice: PNJs y Antagonistas

Durante Gagne

Características															
HA	HP	F		R		Ag		Int		Per		V		Em	
28	32	3	0	3	1	3	5	3	3	3	1	2	9	3	0

Movimiento: 3 / 6 / 9 / 18

Heridas: 13

Habilidades: Código (Ocultismo) (Int), Engañar (Emp), Hablar idioma (Bajo gótico) (Int), Leer/escribir (Int), Lenguaje secreto (Administratum) (Int), Oficio (Ordenanza) (Emp), Perspicacia (Per), Saber popular (Imperio) (Int)

Talentos: Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitiva), Entrenamiento con pistola (Proyectiles sólidos), Factor Psíquico 2, Fe inquebrantable, Fortaleza mental, Resistencia (Poderes psíquicos)

Poderes de Hechicería (Poderes Psíquicos): Oxidar la maquina (**Umbral:** 14, **Concentración:** Acción completa, **Mantenimiento:** No, **Alcance:** 10 metros. Los poderes de Nurgle oxidan la maquina que el lanzador desee, dejándolas sin energía, corroyendo los circuitos impidiendo su uso. El daño recibido por la máquina es 1D10 + Bono Voluntad.), Sostener cuerpo (funciona como el poder dominar, pero la víctima es incapaz de moverse)

Mutaciones: Furúnculos, Carne corrompida, Caldo de cultivo de Larvas Pestilentes (el portador puede infligir / infectar enemigos indefensos con un Enjambre Pestilente), Pellejo duro (1 Punto de Armadura en el cuerpo)

Blindaje (de malla): Chaleco de malla (4 puntos de blindaje), Pellejo duro (1 PA cuerpo)

Armas: Cuchillo de sacrificio (Cuerpo a cuerpo [Primitiva]; 3m; daño 1D5+3 I)
Pistola de bajo calibre con dos cargadores (Pistola [PS]; 30 metros; cadencia de disparo T/3/-; daño 1D10+3 I; penalización 0; cargador de 9 disparos; acción completa para recargar)

Equipo: Identificador de Administratum

Nivel de amenaza: Hereticus Majoris

Enjambre Pestilente

Se trata de una oleada de larvas de Garrapatas Pestilentes. Como parte del proceso natural tras su nacimiento. El enjambre se quedará sin fuentes externas de alimentos y comenzará a devorarse a sí misma. Después de un tiempo suficientemente largo, el enjambre desaparecerá, y un puñado de Garrapatas Pestilentes adultas nacerá. (El perfil y estadísticas del Enjambre Pestilente se han adaptado de Pestilencia de la colmena, que se encuentra en Discípulos de los Dioses Oscuros)

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

Movimiento: 4 / 8 / 12 / 24

Heridas: 25

Habilidades: Esquivar (Ag), Perspicacia (Per)+10, Psinisciencia (Per)

Rasgos: Armas naturales, Bestial, Criatura del mas allá, Enjambre de criaturas (Cualquier ataque de un arma que no sea Explosiva, Fuego, Dispersión, o Bendecida sólo inflige la mitad de daño. En la mayoría de circunstancias, un enjambre no se puede ensartar, dejar inconsciente, o clavar. El enjambre puede pasar a través de pequeñas aberturas adecuadas (conductos, rejillas de ventilación y similares), pero no puede saltar. El enjambre es destruido cuando pierde todas sus heridas. Los ataques del enjambre tiene un valor de penetración variable que representa su capacidad de engullir a sus víctimas y atacar las zonas vulnerables (Tira un dado con cada ataque para determinar su valor de penetración). Debido a su natural difusa, los Enjambres Pestilentes sufren el doble de daño ante los ataques Bendecidos), Demoníaco, Miedo (2), Visión en la oscuridad

Armas: Insaciable sed de sangre (1D10+1 I; penalización 1D5; Colmillos/garras)

Nivel de amenaza: Malleus Minoris

Garrapata Pestilente

Nacidas de la hirviente sangre del propio Nurgle, las garrapatas pestilentes son una amenaza depredadora que se mueve rápidamente en la oscuridad, esclavizada en saciar su sed de sangre caliente. Aproximadamente del tamaño de un niño pequeño, su caparazón es de color verde moteado negro y marcado con el sigilo anillo triangular de su amo y señor.

Características														
HA	HP	F		R		Ag		Int		Per		V		Em
35	-	3	3	4	0	4	0	0	7	4	0	2	0	-

Movimiento: 4 / 8 / 12 / 24 **Heridas:** 10

Habilidades: Esquivar (Ag), Movimiento silencioso (Ag)+20, Perspicacia (Per)+10, Psinisciencia (Per), Rastrear (Per), Tregar (F)

Rasgos: Armas naturales (Mordisco), Criatura del mas allá, Demoníaco, Fisiología extraña, Mordisco pestilente (Los efectos de esta característica son exactamente iguales que el rasgo tóxico. Sin embargo, está más cerca de una enfermedad vírica que un simple veneno), Miedo (1), Reptante, Visión en la oscuridad

Blindaje: Caparazón natural (2 Puntos de armadura a todo su cuerpo)

Armas: Mordisco (1D10+3 I; penalización 1; Si no se supera una prueba de Resistencia sufrirán 1D10 daño adicional)

Nivel de amenaza: Malleus Minima