

Dark Heresy

La Marea Eterna

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

La Marea Eterna

CRÉDITOS

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

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

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

www.FantasyFlightGames.com

www.EdgeEnt.com

El Universo del 41º Milenio

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

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

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

La Marea Eterna

“Las blasfemias genéticas cometidas por los adranti no deben ser malinterpretadas de nuevo. No obstante, el conocimiento que ellos poseían sobre la naturaleza de la vida debió ser inmenso. Por ejemplo, algunas especies de Spectorin parecen no solo haber existido como especie, sino como individuos, por miles de años, inalterables por el tiempo.”

— Magos Genetus Halix Redole.

Sinopsis de la aventura

La *Marea Eterna* llevará a los acólitos al mundo oceánico de Spectoris, hogar del infame Magos Genetus Halix Redole. Un hereje, conectado siniestramente a nuestro inquisidor, ha robado documentos propiedad de Redole, quien parecía estar tras la búsqueda de un gran conocimiento olvidado. Los acólitos tendrán que explorar las olvidadas profundidades del océano, familiarizarse con el mar abierto y tratar con salvajes criminales para alcanzar su objetivo. Además se enfrentará a profundos dilemas sobre sus deseos y en quien pueden confiar.

COMO USAR LA MAREA ETERNA

Esta aventura esta escrita para un grupo de 4 a 6 aventureros en su quinto rango (de 3000 a 6000 PE). Dado que muchos de los enemigos de esta aventura son criaturas, su perfil puede ser aumentado o reducido para ajustar el nivel de la partida fácilmente. También podemos ajustar el número de cazadores furtivos si es necesario. Se recomienda un grupo formado por personajes de perfil investigador, social y combate.

La trama para esta misión es el pasado del inquisidor, por tanto esta partida puede jugarse con cualquier Ordo. Proporciona una oportunidad para elevar las preguntas sobre la enigmática figura de autoridad a la que nuestros acólitos informan. Puede ser también una oportunidad para abrir nuevas líneas en tu campaña o para adelantar futuras revelaciones. Si tu inquisidor es demasiado joven para los eventos ocurridos en el 766, puedes ajustar la línea temporal unas cuantas décadas si es necesario.

La aventura hace referencia a otros libros de la línea Dark Heresy, pero solo es necesario usar el manual básico. Cualquier regla, información y equipo necesario está disponible en esta aventura.

Trasfondo de la aventura

Los esfuerzos por habitar el “Océano completo” de Spectoris comenzaron el 312.M41. A pesar de los fracasos iniciales, ocasionados por las especies indígenas hostiles, el organicista magos genetis Halix Redole encontró la forma de evitar la feroz vida nativa en el 348.M41 y la colonización comenzó inmediatamente. El nombre Redole se convirtió en sinónimo de la facción organicista a lo largo de los siglos, a medida que desvelaba un secreto biológico tras otro.

En el 766.M41, envió su trabajo a la Inquisición. Pero un joven acólito de Crepúsculo, llamado Caerivus, encargado de gestionar este material antes de su revelación. Estaba convencido que Redole había descubierto el secreto de la verdadera inmortalidad y su deseo por estos conocimientos prohibidos lo consumieron. Esos deseos provocaron su caída en la Inquisición, y asociaciones como la Casa de las Bestias, con quien compartía su interés por las xeno-formas.

Recientemente, a través de un ingenioso plan que incluye servidores modificados, Caerivus ha puesto sus manos sobre la Biblioteca del Conocimiento que contiene la localización de las instalaciones de investigación en Spectoris de Redole. Con la ayuda de los Salvajes de Acero, intentará tomar la información que necesite desde las instalaciones de Genetor y volver a recrear el trabajo de Redole.

Los acólitos serán informados en primer lugar del robo de los documentos de la Biblioteca del Conocimiento, viajarán a Spectoris y aterrizarán en los únicos habitáculos imperiales de Enkaiden. Finalmente los acólitos descubrirán que Caerivus se hizo a la mar con los Salvajes de Acero para un viaje particularmente peligroso a una parte del océano conocida como “Las Simas Carroñeras” e irán en su búsqueda. En los límites de las Simas Carroñeras, descubrirán la Esfera de Redole, donde Halix Redole realizó a lo largo de siglos su investigación sobre las xeno-formas de Spectoris. Caerivus ha tomado todo lo que necesita en el momento que los acólitos llegan (y desafortunadamente no esta lejos de ellos), pero la Esfera no tiene pistas de sus objetivos heréticos.

Cuando los acólitos aparezcan en la Esfera, tendrán que enfrentarse a los Salvajes de Acero y su casi capturado prisionero. Pero ellos estarán ocupados en la peligrosa misión que encargó Caerivus para capturar su primer espécimen en su investigación. Caerivus revelará su verdadera ambición de inmortalidad y ofrecerá compartirla a los acólitos. Mientras consideran su oferta, los Salvajes de Acero reducirán a su presa. Pero su presa demostrará ser más peligrosa de lo que ellos creían y la sangrienta batalla de los cazadores furtivos contra el depredador Spectorin permitirá a los acólitos tener una oportunidad de tener la iniciativa.

DIRIGIENDO UNA PARTIDA BAJO EL MAR

Hay ciertas cuestiones mecánicas que pueden surgir cuando dirijas tu partida en un mundo como Spectoris. Antes de dirigir la partida, el DJ puede desear familiarizarse con las reglas de Asfixia en la página 214 y las reglas para nadar en la página 210 del libro básico de Dark Heresy.

La habilidad Conducir (Vehículo terrestre) se usa sin problemas en embarcaciones.

El siguiente equipo es importante: Trajes de vacío (protección frente a temperaturas y presión), respiradores (ambos en la página 147 del libro básico de Dark Heresy), trajes de neopreno y respiradores Redole (ambos en Apéndice II: Nuevo Arsenal de este módulo).

Además incluimos las reglas adicionales para nadar recogidas en el manual del inquisidor:

Combate en el agua: Las pruebas en Habilidad de Armas y Habilidad de proyectiles son penalizadas con un -20. Debera superarse una prueba en Nadar para moverse eficazmente durante el combate. Si la prueba es superada por dos o más éxitos, la dificultad de la tirada de combate es reducida -10.

Esconderte bajo el agua: Puedes ocultarte sumergiendote bajo las aguas, en lugar de realizar una tirada en esconderse se usara una tirada en nadar.

Fuerza: Encontrar ocasiones para nadar en el 41º milenio son habitualmente raras, pero en ocasiones esta habilidad es muy util, especialmente explorando mundos acuaticos, desatascarte de en una alcantarilla o uir arrojandote a traves de una grieta para caer sobre una gran masa de agua.

Salvar vidas: Cuando otro personaje se encuentre en problema, puedes acudir a ayudarlo a salir. Si llegas hasta el personaje que esta ahogandose, puedes sacarlo fuera con un éxito en una tirada con tu habilidad nadar, pero la dificultad se incrementará en un grado por la carga añadida.

Parte I: Informe de Misión

El nivel al que son conducidos los acólitos se encuentra bastante lejos de cualquier punto de información. No les espera su inquisidor, en su lugar está uno de sus agentes.

Usa en esta aventura a Friedrich Iandus, pero eres libre de sustituirlo por otro miembro veterano apropiado de tu invención. Esta aventura asume que el grupo de acólitos están en Scintilla. Si tu campaña esta ambientada en cualquier otro lugar, necesitarás ajustar su presencia desde Rimward hasta Frenskworld. Friedrich deambula cansadamente mientras espera la llegada del grupo, su actitud muestra que no esta para tener una larga charla. Tan pronto como los acólitos llegan, les dirá:

"Como habéis podido observar, nuestro maestro recientemente nos ha dejado para atender un asunto en Fenskworld. La razón por la que nuestra sagrada organización no ha quemado la Biblioteca del Conocimiento hasta sus cimientos esta más allá de todo entendimiento. Permittedme que os explique que encontré, y la carga que os entrega."

"Han asaltado la biblioteca, o dentro de la biblioteca para ser mas preciosos. Algunos de los servidores 'se estropearon' y atacaron a las instalaciones de seguridad y sus guardias. Tras un rato pudimos inutilizarlos pero podéis imaginar que eso supuso una distracción. Y la experiencia nos dice que la distracción en la casa de conocimiento significa que alguien esta usándola como cobertura para cometer un robo."

"En este caso, un hombre llamado Caerivus. Encontrareis su imagen en la placa de datos. Creemos con total certeza que robó unos documentos no catalogados pertenecientes al magos genetis Halix Redole. No podemos asegurar su contenido exacto, pero sabemos que Caerivus buscó inmediatamente un billete a Spectoris. En el tiempo que nuestro maestro llegó, el profanador se había marchado."

"Vuestras ordenes han llegado por transmisión astropática. Nuestra esperanza es que dada nuestra proximidad a Spectoris, podréis llegar antes que Caerivus pueda usar los documentos robados para sus locos objetivos. La Segunda Tempestad os espera en orbita para transportaros. Descubrid que robó y devolvedlo. Preferiríamos capturarlo vivo, pero haced lo que debáis hacer. Solo aseguraos que os encargáis del fruto de cualquier semilla herética que haya plantado."

Iandus distribuirá una placa de datos con información resumida sobre Spectoris (mira Apéndice III: Informe Planetario) como una imagen de Caerivus. La piel de su cuerpo famélico esta pálida y su pelo oscuro, despeinado. Su cara muestra la propiedad intemporal propia de alguien que

ha sufrido demasiados tratamientos de rejuvenecimiento. No hay más datos sobre Caerivus. Si los acólitos insistiesen en este asunto. Iandus les revelará con ciertas reservas que es un agente veterano de la Inquisición, que huyó tras sus fallidos intentos por acceder a los criptodatos prohibidos de la Inquisición sobre las investigaciones de Redole.

Iandus evitará indicar que Caerivus era un empleado de nuestro inquisidor, a menos que se le pregunte directamente. Su opinión personal sobre este hombre es: *"El era solamente un alma mas reclamada por la locura creada por el conocimiento genitor"*.

LA BIBLIOTECA DEL CONOCIMIENTO

La Biblioteca del Conocimiento proviene de la fundación del sector, y es uno de los mayores repositorios de información del sector Calixis. En comparación a los Sistemas Prol o los delicados y restringidos archivos inquisitoriales en el Palacio Tricornio, la Biblioteca del Conocimiento esta gestionada por el gobernador de Fenskworld. Durante siglos, la casa Vaakon ha añadido lentamente más conocimiento al ya acumulado por Lord Militant Angevin. Gracias al orden mantenido, esta institución se ha mantenido abierta y no presenta evidencias de ningún tipo retorcido de herejía. Pero el conocimiento es una amenaza insidiosa, y existen numerosos casos a lo largo de los años de material aparentemente inocuo almacenado en las vastas pilas se ha vuelto inesperadamente peligroso. Estos hechos, combinado con los persistentes rumores de textos prohibidos guardados en secreto hacen que las sagradas Ordos no sean amigas de la Biblioteca del Conocimiento. Pero tener tan pocos patrocinadores es poderoso, pues es la Orden de Argevin quien la fundo. Si los acólitos indagan mas sobre su naturaleza y porqué persiste, Iandus les responderá honestamente, pero sus respuestas estarán matizadas por su disgusto por la existencia de este lugar. Para mas información sobre la Biblioteca del Conocimiento, consulta la página 324 del libro básico de Dark Heresy.

Los acólitos dispondrán de una hora para tomar su equipo antes de partir en La Segunda Tempestad. Cualquier acólito que pase una prueba Complicada (-10) en Saber Prohibido (Alieníjenas) obtendrá la siguiente información restringida no incluida en la placa de datos:

Redole empleo la mayoría de sus rentas estudiando la vida acuática de Spectoris, y esto le permitió llegar a la conclusión que la ferocidad de los habitantes fue resultado de los experimentos genéticos llevados a cabo por los adranti. Redole no solo era un brillante Genetor. Sus descubrimientos fueron abundantes sobre los secretos de las xeno-formas y el conocimiento de los adranti para poder manipularlos. En las manos de un hereje, podría darle un uso terrible.

FRIEDRICK IANDUS

Iandus es uno de los miembros más antiguo del séquito de nuestro inquisidor. Se trata de un psíquico sancionado con afinidad hacia la telequinesis. Ha realizado tantas misiones enloquecedoras y tenido una larga relación con la disformidad, que sufre unas poco apreciables manías. Es incapaz de evitar la sensación de que el mundo físico es torpe e impreciso. Por esa razón estará en constante movimiento: se esforzará por encontrar una posición en la que este cómodo, para ello cambiará frecuentemente de postura y tratará de evitar el contacto con su túnica. Es parco en palabras y esta de mal humor, su mente esta en una batalla constante por evitar la tentación de sobreutilizar sus capacidades para evitar la interacción con el mundo físico. Hasta ahora ha logrado mantener el control, pero está sin duda bajo escrutinio, especialmente desde su última indiscreción con otros agentes de confianza... Friedrich fue llebado a las naves negras y sancionado en su juventud, después fue reclutado por la Schola Psykana para el servicio inquisitorial. Nativo de Dreath, tiene una piel fina y grisacea, con una barbilla puntiaguda y sin color en el pelo. Destacá en su frente su marca de psíquico sancionado.

Parte II: Viaje y Llegada

La Segunda Tempestad es una nave grande y rentable que realiza una ruta estable entre Spectoris, Tranch y Scintilla. Su nombre hace referencia al segundo grupo armado del general Drusus. Tanto dentro como fuera, la nave es austera salvo por los grabados e iconografía del santo patrón del sector Calixis. El capitán original, Graryl, tubo el honor de servir bajo las ordenes del santo y ha pasado a sus descendientes una fuerte adoración hacia Drusus junto la nave y las cartas de navegación. El capitán actual, Linus Graryl, hablará con los acólitos cuando embarquen.

El capitán tiene una edad en la que sus huesos comienzan a curvarse. Incluso antes de hablar, podéis oír el silbido de su pulmón aumentado. "Mis hombres no han sido avisados de quién sois, y creo que es la mejor forma de tratar esto. He ordenado que nadie se cruce en vuestro camino, y os pido que no os crucéis en el suyo. Sin ofenderos, no me ofrecí voluntario para esto, si sabéis a que me refiero honorables caballeros (y damas), pero realmente desearía veros fuera de mi ruta"

Serán acomodados en dos camarotes adjuntos, aprovisionados con suficientes raciones para poder realizar el viaje. A menos que los acólitos se esfuercen por romper la orden de separación, su viaje transcurrirá sin eventualidades.

Un piloto joven llamado Eli (haciendo talante de su mejor profesionalidad ante unos pasajeros tan importantes) pilotará la lanzadera hacia la plataforma de aterrizaje más estable del planeta, y la única ciudad imperial: Enkaiden. Eli ha estado en Spectoris algunas veces más, así que empleará su tiempo en el puerto espacial o en La Expansión (zona marcada como 3 en el mapa). Si se le pregunta, puede dar una áspera explicación de Enkaiden como la que se describe en la siguiente sección, entrelazado con historias como la siguiente:

Nosotros appena salimo má allá del puerto, ¡debeís oír la historia de lo marinero de la expansión! Dicen pescar pece que se tragan una nave por completo. También dicen que lo xeno viven en el fondo del mar donde no pueden encontrarlo y algún día saldrán. Algunos incluso dicen que el océano tiene cerebro y por eso todos esconden su barco, porque no lo quiere allí.

La Segunda Tormenta no esperará a los acólitos, continuará su ruta hacia Tranch. Tendrán asignado una cantidad de

tronos suficiente para adquirir pasajes de vuelta, y dado el importante volumen de tráfico de los mares de Spectoris, deberían tener pocas dificultades en partir cuando estén listos.

Al aproximarnos, Enkaiden parecía un disco delgado. Debido a la violencia de la temporada de tormentas del planeta, las edificaciones apenas sobresalen sobre la superficie. Domos y arquitectura circular prevalece entre los edificios visibles. El destino de la lanzadera parece ser un espacio puerto situado en el centro del disco, elevándose por encima de cualquier cosa sobre la superficie. Separadas ligeramente, las estructuras de segundo orden de altura se distinguen por encima unas superficies circulares sobre pilares cóncavos. Mientras os aproximáis, parece que cada uno de ellos podría albergar una catedral imperial. Estas pequeñas secciones de superficie se encuentran sobre la cima de la gigante forma cilíndrica que guarda el resto de Enkaiden. De acuerdo a vuestro informe, la ciudad se extiende miles de metros bajo las aguas, antes de llegar al pico submarino donde el asentamiento ha sido construido. Debido a los cambios de nivel del mar causados por las mareas, algunos cimientos del hábitat son visibles por encima de las aguas. Apenas se trata de metal o plásticero, una fina capa de coral policromado cubre la parte expuesta al exterior.

La lanzadera aterriza suavemente sobre las marcas de aterrizaje dentro de la señal circular del espaciopuerto. Contenedores de transporte delimitan la zona; la zona de carga son pilas con embalajes de raciones cortadas de proteínas finalizadas para Tanch y contenedores de éxtasis lleno de frescas delicias locales.

La presencia organicista sobre el planeta es evidente. Muchos de los servidores tienen pocas partes mecánicas, y hay un número inusual de formas de vida que están siendo utilizadas. Los dos que más prevalecen son el Todosodilo, una especie de lagarto enano con escamas negras diseñada para ser delgada y equilibrada. Juzgando la carga que portan por encima de ellos, parecen ser capaces de transportar cargas pesadas. La otra es el Aereus Algae, cubas descubiertas de una sustancia foto-reactiva en algunos puntos del espaciopuerto, cuyo contenido parpadea con una luz cobriza y una gran cantidad de cables cuelgan sobre cada uno para cosechar la bioelectricidad.

Por debajo, la plataforma esta rodeada de hostales y tiendas que proveen a los extramundanos. El día esta despejado y cuando los acólitos desembarcan, el aire huele a sal y pescado y el océano brilla en la periferia de la ciudad. Nadie prestará atención a los personajes; los Spectorianos se encuentran trabajando duramente para aportar el diezmo imperial.

Parte III: Lugares de Interes de Enkaiden

Enkaiden proviene de un viejo dialecto de Terra, cuyo significado es "*El Salón de los Fondos del Marinos*". Una octava parte de una población de 2 millones de vive allí. La base de la ciudad cilíndrica se asienta sobre la montaña submarina mas elevada del planeta. Desde su base, una estructura de coral lo recubre hasta alcanzar el nivel del mar, proporcionando un puerto estable para el flujo constante de cargueros con mercancías de todas partes del sector.

Todos los niveles de Enkaiden, salvo los superiores, están preparados para ser anegados y soportar las cambiantes mareas. Para ese fin, incluso los niveles que se extienden por encima del nivel marino se encuentran sin ventanas y recubiertos de coral, con una irrigación constante de nutrientes de plactón y agua termoregulada para mantener el coral vivo.

Spectoris tiene una de las mayores concentraciones de la facción organicista del Adeptus Mechanicus por dos razones: Primero, el más grande organicista erudito en la memoria reciente, Halix Redole, empleó Spectoris durante varios siglos como su centro de investigación. En segundo lugar, la naturaleza del planeta hace necesario el uso de tecnología de origen orgánico. La elevada humedad y contenido salino implica que todo es corroído rápidamente; salvo los metales más inertes, y el comercio es dependiente de fluidos como la pasta de coral, que evita que los objetos exteriores al planeta sean atacados por los depredadores del planeta.

En los primeros días de la colonización, la mayoría de los esfuerzos se dedicaron a asegurarse que los responsables de cosechar el océano fueran devotos a esta tarea. La idea de la Hermandad Sepulcral se incorpore profundamente en la cultura, y la superficie exterior, con el detalle del espaciopuerto (por ello los diezmos son enviados fuera del planeta) como la enorme estructura central es una prueba de ello. Se supone que representa una gigantesca bandeja de ofrendas al cielo, con las tres iglesias más grandes en Enkaiden construidas también en discos elevados, reforzando la naturaleza espiritual del diezmo. Cuando la Hermandad fue disuelta el 560.M41 y refundada como la Corporación Devayne, mantuvieron una fuerte presencia en Spectoris y rápidamente comenzaron a adquirir esclavos.

Hoy en día, un alto porcentaje de los trabajadores que viven en los niveles de la ciudad sumergida y trabajan en sus fábricas de manufactura son esclavos de la Incorporación Devayne.

Los atestados subniveles superiores tienen un hedor constante a pescado, y el sonido del goteo de agua se hace eco a través de pórticos lenta oxidación. Enkaiden se encuentra menos poblado cuanto mas descendemos a la base de la montaña, con pocas personas que recuerden en vida haber visto el lugar donde el hábitat y la montaña se unen. Los mitos sobre sombras que viven en la montaña, aun persisten desde la época de la colonización. Además de su profunda creencia en su Sagrada Tarea, los nativos de Spectoris son supersticiosos más allá del estandar imperial. Entre el efecto de la luna sobre las mareas, y el hecho de que el coral protector solo cría en luna llena, una gran cantidad de creencias se han inventado en torno al satélite del planeta, Menzies.

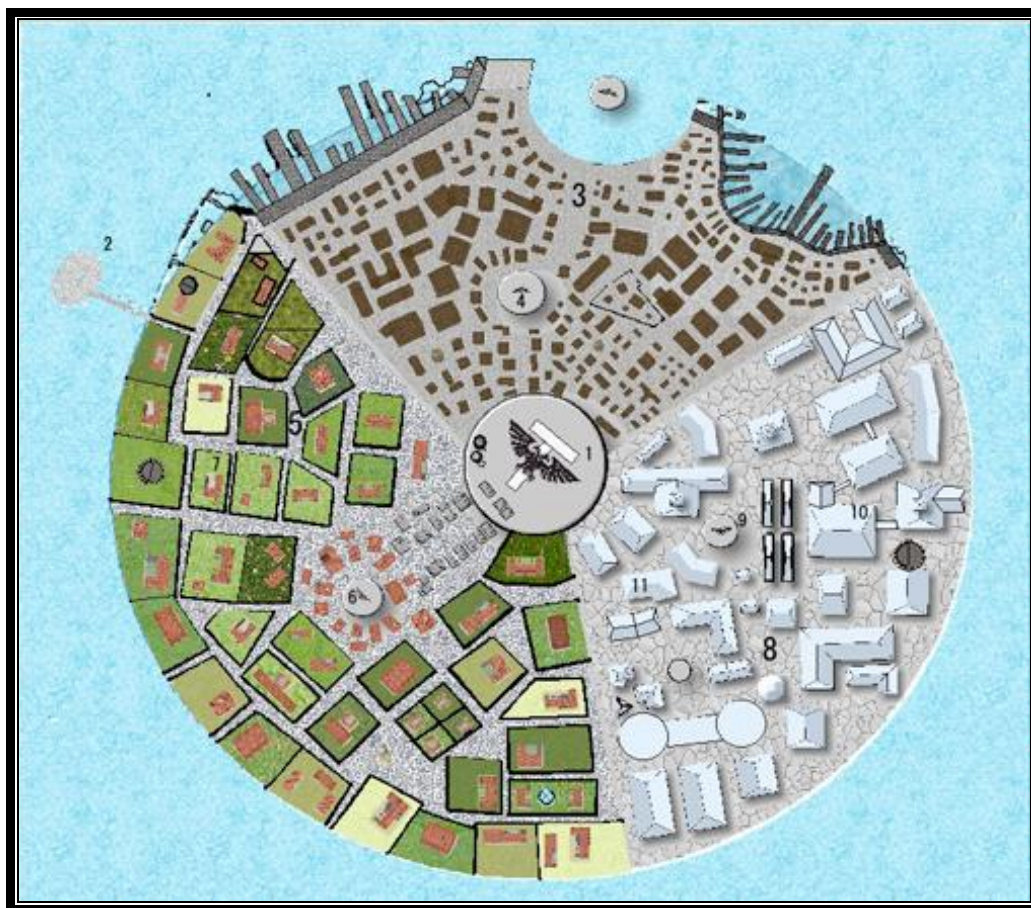
Esferas y lunares de colores son comunes en el arte, arquitectura y la moda de Enkiaden. El dialecto local incorpora una gran cantidad de términos náuticos, como referirse a los tronos como "aletas" o "escamas". La parte superior de la ciudad esta bruscamente dividida en tres subsecciones, cada una centrada en una de las tres iglesias que se construyeron. Raramente encontraremos edificios, salvo unos pocos cimientos gracias a las violentas tormentas del planeta, con el meticuloso mantenimiento y solidez que presentan el espaciopuerto y las iglesias centrales que son las estructuras mas elevadas de la superficie.

Una vez que los acólitos desciendan de la nave pueden comenzar su investigación. Una tirada ordinaria (+10) en investigar (modificada según la localización donde se realice) permitirá conseguir información sobre Caerivus, puedes consultar la tabla 1-1 para ver las respuestas más comunes que obtendrá.

Caerivus empleo poco tiempo en el Distrito Administratum del Administratum (zona 8 en el mapa) y el Distrito Mercante (zona 5 en el mapa) por ello deberán superar una tirada difícil (-10) en investigar. Pueden conseguirse pequeños fragmentos de información realizando tiradas de dados. Ciertas porciones de información, pueden utilizarse para preguntar cosas mas especificas, lo que podría dar una bonificación para futuras tiradas. Si los acólitos están investigando conjuntamente, todos podrán beneficiarse de las bonificaciones obtenidas en las tabla 1-1 ó 1-2.

TABLA 1-1: INDAGACIONES SOBRE CAERIVUS

TIRADA	INFORMACIÓN OBTENIDA
Fallo	Lo siento amigo (o señorita) no me suena de nada ese tipo.
Éxito	Vino hace una semana. Parece ser que preparaba un viaje al mar.
1 Grado de éxito	Vino a Enkadien un par de veces. Estuvo bastante tiempo con el capitán Anthony y su tripulación, una panda de saqueadores. Tenía mas pinta de erudito que de marinero. Quizás tiene algo que ver con la facilidad que tiene Anthony para conseguir pasta de coral y similares. Algunos dicen que puede tener contactos con el Adeptus Mechanicus. +20 para futuras tiradas en esta tabla.
2 Grados de éxito	Es el socio de confianza de Liam Anthony. O para quien Anthony trabaje. Todo el mundo sabe que Anthony capitanea La linterna. Un buque de caza furtiva, y algunos hasta dicen que parte de algo más grande que eso. Anthony acaba de salir en el último par de días, pero alguien en la Extensión debería saber más acerca de dónde se fueron. + 10 en la tirada de investigación sobre Salvajes de Acero.
3 ó más Grados de éxito	El tecnosacerdote que he visto reunido con él es Tez'kir. Es un organicista, así que vive para sus invenciones. Emplea mucho tiempo trabajando en servidores en el espaciopuerto y alrededor de los muelles. Eso parece ser casi todo lo que hace, es meterse con servidores. Pero eso debe ser normal.



1. - El Espaciopuerto

Se encuentra en el centro de la superficie de Enkaiden, y es el punto mas elevado de la ciudad. Para mas información puede consultar el apartado "Viaje y Llegada".

2. - El Enclave Organicionista

Se oculta dentro de una cubierta membranosa grande que lo mantiene a salvo de los depredadores naturales de los océanos. La entrada es un túnel largo e inestable cuya entrada se encuentra en la cubierta superior de los subniveles de Enkaiden. Varios Skitarii biológicamente mejorados custodian la entrada y no se permite entrar sin invitación a nadie.

3. - La Expansión

La mayoría de los puertos exteriores para embarcaciones están en el norte de la ciudad. Como consecuencia, la tercera parte de Enkaiden abastece de carga y tripulación a estos buques. Cerca de los puertos hay muchas tiendas, bares y restaurantes a los que acude una marea constante de marineros y pequeños comerciantes. Establecimientos similares pueden encontrarse rodeando el Templo de la Virtud del Trabajo. Sin embargo, el área central contiene algunos grandes almacenes de aspecto bajo. Existen tres zonas de amarre, la central esta reservado para submarinos y las otras dos son de servicio.

4. - El Templo de la Virtud del Trabajo

Es la principal iglesia de la Extensión y se podría esperar que los marineros lo frecuenten, sin embargo se contentan con otros pequeños santuarios más cercanos de los muelles. Los feligreses del Templo de la Virtud del Trabajo son, con pocas excepciones, esclavos de la Corporación Devayne. El templo es un edificio grande y hermoso, cubierto de murales de azulejos donde ciudadanos trabajadores reciben la bendición del emperador. El lugar donde debería estar

púlpito originario de la Hermandad Sepulcral, fue "donado" al Adeptus Ministorum durante la reforma que dio a luz la Corporación Devayne. Prácticamente, las líneas donde se hallaba están borrosas, grandes donaciones de la corporación pagan el mantenimiento del Templo y el clero predica un dogma muy en consonancia con el credo de la organización de piedad a través de esfuerzo. El Templo posee los servicios de día y de noche, con las esclavos de la Corporación Devayne deambulando por el interior, al menos una vez al menos le dedicaran un día a la adoración del templo.

5. - El Distrito Mercante

Es la tercera parte de la zona oeste de la ciudad esta repleta de mansiones con campos de césped regado hidropómicamente encerradas tras sus altos muros. Es el único lugar en Spectoris donde se puede tener un hogar estable sobre las aguas, los más caros y codiciados bienes en el planeta se encuentra aquí. Sólo los habitantes más ricos pueden pagar los precios, la mayoría son familias de comerciantes. Mientras que algunas casas mayores, como la Corporación Devayne tienen holding en Spectoris, la nobleza es un asunto local en Enkaiden. La mayoría de las familias obtienen su exclusiva riqueza de las exportaciones del planeta, y donde el poder de Spectoris, el suyo también.

6. - La Catedral de los Mares Calmados

La Catedral de los Mares Calmados está cubierta de relieves y estatuas de oro puro (para evitar manchar) por el exterior. El brillo es tan brillante que es visible desde prácticamente cualquier punto de la superficie Enkaiden, salvo que se interponga en nuestra visión el espaciopuerto. En el interior, los techos abovedados se apoyan en pilares gigantes con las efigies de los santos esculpidas, tanto Calixianos y planetarios (incluyendo San Ciro, el santo patrón del buen tiempo). La elite del culto Enkaiden está aquí, y los menos

piadosos acuden a las tiendas y restaurantes que rodean la catedral de juega.

7. - La Casa de Dathonvale

La Casa de Dathonvale está construida de piedra gris brillante, extraído de las laderas de la montaña submarina en la que se construyó Enkaiden. Como la mayoría de los hogares en el distrito comercial, está rodeado por una pared grande, y tiene un césped y jardín exuberante.

La casa Dathonvale está en el registro público, y ubicado en el Distrito Mercante. Pero si los Acólitos van buscando información sobre Hale Nawester, están en el peor lugar. Los Dathonvales (incluyendo a Millie) están bastante enfadados con Hale. A pesar de ello, Sire Baromir Dathonvale se deshará de buen grado de ellos, indicándoles donde esta el ex-novio de su hija:

“Se os ve un grupo de gente seria. ¿Como puede una rata de mar meterse en mayores problemas? Bueno, yo sabía que no era buena gente. Si realmente quieren cogerlo, está en una celda regulacionista. Vayan a buscarlo allí, y por favor, ¡vayansen!”

8. - El Distrito del Administratum

Esta ubicado en el tercio oriental de la ciudad y es mirado con resentimiento. A pesar de que contiene todas las oficinas oficiales Enkaiden, así como el envío de Arbites y fuerzas locales encargadas de hacer cumplir el diezmo, la sede local de la Corporación Devayne también en esta parte de la ciudad. El hecho de que el pueblo asocie tan fácilmente los dos grupos ayuda poco para mitigar las acusaciones de que el poder de la Incorporación Devayne se entrelace con la política y espiritualidad.

9. - La Iglesia de la Dorada Providencia

La Iglesia de la Dorada Providencia provee en gran medida a los residentes de su distrito, al igual que las otras iglesias centrales. Sin embargo, los miembros de la Corporación Devayne prefieren frecuentar el Templo de la Virtud del Trabajo (zona 4 en el mapa), por ello se ve relativamente menos tráfico que en los otros dos. Su construcción no es menos elaborada y cuenta con varias reliquias sagradas.

10. - Oficinas de la Corporación Devayne

Se trata de un basto complejo de grisáceos edificios enlazados por una serie de pasarelas a diferentes alturas. También se extiende a miles de metros por debajo del nivel de la superficie, conectando las instalaciones del embalaje y de otras fábricas propiedad de la Incorporación Devayne, así como los hábitats de los esclavos.

11. - Cuartel General de los Regulacionistas

A pesar de sonar similar al título de un oficial de los Arbites, los Regulacionistas que mantienen el orden en Enkaiden están lejos de ser imparciales. Mientras sus salarios son pagados por el Administratum, la mayoría de sus equipos e instalaciones están subvencionadas por Corporación Devayne. En la práctica, los Regulacionistas pasan la mayor parte de su tiempo monitorizando otras organizaciones mercantiles y ocupándose de los delitos menores de un puerto bullicioso, como Enkaiden.

La regulacionista Praetia Mercer es la responsable de las fuerzas locales de Enkaiden. Ha resuelto numerosas

conspiraciones y conflictos civiles locales desde sus inicios, así que no es fácil de intimidar, incluso si se usa el nombre de la Inquisición ante ella (sería difícil creer que este es su primer encuentro con la Inquisición). Si necesitas a Praetia usa el perfil de un agente de la ley (consulta la página 336 del libro básico de Dark Heresy).

Hale Nawester se encuentra actualmente recluso en el cuartel general de los regulacionistas en el Distrito Administratum. Praetia Mercer esta recabando las pruebas contra él. Es una mujer delgada de cuarenta y pocos años; su pelo es castaño y luce las primeras canas.

“Yo no sabía que este crio fuese conocido por alguien más en Enkaiden. ¿Les debe dinero?, estará un mes en las celdas porque lo sacaron a rastras por la puerta principal Dathonvales. Aún gritaba el nombre de esa chica” - sonríe sin compasión y prosigue - “Creo que se ha desmoronado al fin. Pueden visitarlo, pero si me dejan sus armas.”

Hale se sorprende al ver los visitantes, pero ve una oportunidad cuando se da cuenta de que están buscando a Caerivus.

“Yo lo conozco bien. Era amigo íntimo del capitán, lo ayudó a encontrar mejores lugares de caza, o algo así. Pero nos hizo rastrear las Gargantas Carroñeras en busca de algo. Estoy bastante seguro de que lo encontró. Volvió con un mapa antes de abandonar a mis compañeros de tripulación” - elevará la barbilla evidenciando que no esta afeitada - “¡Sacadme de aquí y os mostraré a donde conducía su mapa de las gargantas! Les llebaré yo mismo si lo desean. Es un lugar peligroso ahí abajo sin alguien que lo conozca. Sáquenme de aquí y les ayudare.”

Hale es un marino nativo de Spectoris, que se unió a las Salvajes de Acero hace 2 años, cuando se enamoró de Millicent Dathonvale, la hija de una familia armadora local. Los Dathonvales son extremadamente ricos, y Hale pensaba que la única forma que tenía de obtener la mano de Millie era si podía recoger troncos suficientes para al menos pasar por alguien de la estación. Lamentablemente, no se dio cuenta que Hale Millicent solo coqueteaba con él. Cuando regresó del mar, se había fijado en otros pretendientes. Cuando el marinero humilde se acercó a la casa Dathonvale, el padre de Millicent pidió su arresto por allanamiento, y ella no interfirió por él. Hale está dispuesto a alejarse de Enkaiden y los Dathonvales y volver al mar, donde "las cosas son más sencillas." Es un buen muchacho, afable, con gusto por la aventura, aunque (como lo demuestra su reciente ocupación), no respeta mucho la ley.

Hale es honesto en su oferta para indicarles las coordenadas de Caerivus. Además, para su propio interés, se encontró con el chamán inquietante y no le gustó fracasar en su anterior misión. También está deseoso de salir de la "tierra" y volver a la aventura marina. Mercer no sabe que Hale es un cazador furtivo. Mientras siga siendo así, tiene poco interés en su problema con los Dathonvales, y se le puede convencer fácilmente para que lo deje ir, si los Acólitos le aseguran que no volverá a allanar la propiedad Dathonvales.

Si necesitas a Hale usa el perfil de un Salvaje de Acero, pero retirando de su equipo la Pistola de red y Sacude Golpes (consulta Apéndice I: PNJs y Antagonistas).

TABLA 1-2: INDAGACIONES SOBRE LOS SALVAJES DE ACERO

TIRADA	INFORMACIÓN OBTENIDA
Fallo	Lo siento amigo (o señorita) no se de que me esta hablando.
Éxito	Liam Anthony capitanea La Linterna. También da órdenes a dos barcos más, Rayo y Viento Nocturno, cuyos capitanes les informa. Normalmente anclan en el Anillo Sombrio, a unos cientos de kilómetros de Enkadien, y toman un pequeño transporte para ir a la ciudad. Toda su tripulación embarco hace tres días.
1 Grado de éxito	Todo el mundo sabe lo que realmente hacen los barcos de Anthony, por eso nunca vienen a puerto. Y no son la clase de cazadores furtivos que solo recogen pescado del mar. Son una banda peligrosa – jugadores de altos vuelos. Al parecer hay un floreciente mercado sobre los peligrosos pescaditos de las profundidades. El grupo de Anthony se hace llamar los Salvajes de Acero. He oído que un tripulante se quedo atrás antes de partir en su último viaje. Detenido o algo así. +10 para futuras tiradas en esta tabla.
2 Grados de éxito	Los Salvajes de Acero son en realidad una organización más grande. Todos informan a alguien fuera del planeta cuyo nombre es Rozel Brisson, y los rumores sobre él son terribles. El chico que acaba de abandonar la tripulación de Anthony es Hale Nawester. Probablemente lo encontrará bebiendo los vientos por Millie Dathonvale. Sólo navego con los Salvajes para ganar suficiente dinero e impresionarla. +20 para futuras tiradas en esta tabla.
3 ó más Grados de éxito	He oído Brisson y los Salvajes de Acero forman parte de alguna operación más grande llamada la Casa de la Bestia. No sé nada más sobre eso, y no creo que quiera. De hecho, Hale se encuentra ahora mismo en las celdas de detención de los regulacionistas locales. Al parecer, Dathonvales le había echado de allí por visitarlo demasiadas veces.

Tez'kir

Hay pocos planetas en el Sector Calixis donde los Organicistas sean tan bien aceptados como Spectoris donde los estudios de los misterios biológicos son prestigiosos. Tez'kir se unió a sus filas cuando era poco más que un niño.

Siempre ha estado particularmente fascinado por la fusión entre la carne y máquina. Su visión es mejorar los enlaces entre ambas formas de vida y encontrar lo que él piensa la verdadera visión del Ommisiah sobre la evolución. En otros planetas lo habrían ascendido a Maestro de Servidores, pero en Spectoris el agua salada hace que el mantenimiento de las partes metálicas exteriores sea caro debido a la oxidación. Finalmente, debido a la frecuente necesidad de piezas de recambio para sus investigaciones, se sintió atraído por la promesa de tronos de los Salvajes de Acero.

Tez'kir es la fuente principal por la que el capitán Anthony consigue pasta de coral y reparaciones. Caerivus descubrió este acuerdo, y lo uso para chantajear Tez'kir. Si bien el Mechanicus local no se involucra en las leyes locales, si se encontrase alguna prueba de actividad criminal en su contra, actuarían aunque solo fuera por guardar las apariencias.

Si los acólitos descubren la asociación entre Caerivus y el Adeptus Mechanicus, es probable que quieran continuar su investigación. Encontrarán a Tez'kir en el Enclave Organicista o en el espaciopuerto. Sin una razón muy convincente, es poco probable que consigan entrar al enclave. Si se identifican abiertamente como miembros de la Inquisición, la facción Organicista entregará a Tez'kir, pero Hill insistirá en la verificar sus identidades antes de permitir el interrogatorio a uno de sus miembros. Eso implicará que los acólitos deberán identificarse también en la Oficina del Diezmo, que tiene a su servicio el único astrópata del planeta, y esperar varios días de procesos burocráticos. Si esta opción les parece poco atractiva, Tez'kir visita periódicamente el puerto espacial para mantener sus servidores.

Tez'kir prefiere la compañía de servidores a cualquier tipo de forma de vida. Estará incomodo y evasivo si los PJs se acercan a él lee o parafrasea lo siguiente:

El tecnosacerdote esta levitando, concentrado en un sirviente, es alto y flaco. Lleva la túnica roja habitual de su orden, pero a diferencia de la mayoría de los otros tecnosacerdotes del planeta, sus implantes exteriores parecen estar hechos de materiales antioxidantes de alta calidad.

Obviamente, su participación en la conspiración para robar en la Biblioteca del Conocimiento no es algo que esté dispuesto a admitir. Los acólitos deberán superar una tirada complicada (-10) en escrutinio o intimidar. Si es superada, mostrará que está realmente asustado, algo que evidenciará más cuando comience a hablar con voz perdida:

“El estudio de los diseños del Ommisiah es todo. Una bendición y una maldición, para este lugar repleto de quienes entienden los secretos biológicos, pero tan implacable a sus obras de acero. Puedo ver su obra maestra, allí donde hemos utilizado la carne esculpida con sus ritos sagrados y máquinas para mejorarnos. Hice lo que debía, para continuar mi investigación. Pero Caerivus me descubrió. Si no hubiera creado los servidores que me pidió, informaría a mis superiores de los servicios que prestaba a Liam Anthony.” – se erguirá – “Así que, una vez más, hice lo que tenía que hacer. Cuando haya finalizado la visión del Ommisiah, todo el mundo verá los sacrificios que tube que hacer.”

Tez'kir no sabe a dónde ha ido Caerivus, pero proporcionará toda la ayuda que pueda, si prometen no desenmascararlo. Los acólitos podrán decidir como deberá ser tratado este asunto. Si necesitas a Tez'kir usa el perfil de un tecnoadepto (consulta la página 344 del libro básico de Dark Heresy).

Parte IV: De Crucero Marítimo

Cuando los acólitos sepan que Caerivus ha salido, seguramente deseen seguirlo. (Si el grupo está decidido a esperar su regreso, recuérdales que el tiempo no está de su parte y no tienen idea de cuándo o si tiene intención de volver a Enkaiden. Por otra parte, ya sospecharán que está tras conocimientos heréticos, cuanto más tiempo pase, mayor el riesgo de infectar a otros con él.) Esto significa que será necesario contratar a un buque dispuesto a llevarlos a las Gargantas Carroñeras. Dado que una buena parte de esas expediciones no vuelve, no debería ser fácil de encontrar. Si superan una prueba Moderada (+0) en Negociar, Oficio (Mercader), o Indagar encontrarán con Tam Chevrin y La Escalera Angosta.

La mujer a la que os dirigís es calva, de cuerpo recio. Os mira de de reojo antes de hablar: "No hay nada honrado que hacer en las gargantas que no se pueda hacer en otro lugar... a menos que, ¿son regulacionistas? Bueno, no importa. Estoy sin muchas aletas y el buen mantenimiento de mi barco no es gratuito. Os llevaré allí, no digáis que no os lo advertí si acabáis como yo o peor." - agita su mano derecha, evidenciando la falta del dedo meñique y ríe a carcajadas - "Un millar de tronos, ni uno mas ni uno menos. Es una ganga."

Si Hale está con ellos, Tam les agradecerá una mano extra para navegar. Sin embargo, ella no soporta a los fuera de la ley, y criticará a Harry sobre sus malas decisiones profesionales si se entera que fue un Salvaje de Acero.

En los muelles, hay buques Spectorin de toda forma, tamaño y nivel de sofisticación. Algunos son pequeños botes con una vela impulsada por el viento y un casco de forma tradicional, mientras que otros tienen un parecido inquietante a formas de vida gigantescas, cubiertos con las dendritas de propulsión ecológica. Los que no han sido creados por organicistas están cubiertos de coral natural atraído por la pasta de coral, y la tecnología de la locomoción es interna o es visible en cubierta, ya que exponerla significaría tener la atención de los depredadores que atacan instintivamente a objetos extraños.

El barco de Tam es lo suficientemente pequeño para que ella lo maneje sin ayuda. Tiene un perfil oval, y está impulsado por una máquina pequeña, ruidosa que ingiere agua de la parte delantera del barco y la expulsa en forma de chorros burbujeantes de la popa. El cuarto de máquinas ocupa gran parte del espacio bajo la cubierta de la nave. El espacio que queda se utiliza para una bodega de carga y pueden colgarse unas hamacas para los pasajeros. El funcionamiento misterioso del motor le hace emitir gran cantidad de calor, volviendo la zona incomoda por el exceso de calor. Las paredes de la bodega, como la cabina de control y el cuarto del capitán, están pintadas con murales borrosos de lunas y halos.

En el Mar

El viaje a los Arrecifes Carroñeros dura tres días. Para algunos acólitos este será su bautismo como marinos. Para quien no esté acostumbrado a los viajes marinos, deberán superar una prueba Ordinaria (+10) en Resistencia o se encontrará mareado y con náuseas el primer día de viaje.

El tiempo es bueno durante el viaje, pero a medida que se acerca a los Arrecifes Carroñeros, el barco se mecerá cuando sea rozado por las gigantescas criaturas marinas que pasen por debajo suya (un evento que los nativos se toman con calma). Aquellos que pasen mucho tiempo en cubierta

verán como vive la población fuera de Enkaiden. Durante los primeros dos días, La Escalera Estrecha se cruzará con varias comunidades de pescadores. Estas van desde un puñado de pequeñas plataformas ancladas bajo el agua, a multi-plataformas de extracción en niveles que se extienden varios kilómetros. Algunas de estas comunidades disponen de faros y otras no (pues no son más que buques). Si se les pregunta a Tam o Hale, no podrán explicarles como se recoge el diezmo anual en estas comunidades.

LOS ARRECIFES SCELUS

La "plataforma sombría" es como los Salvajes llaman al Arrecife Scelus. Una visita que no es necesaria para la investigación, si los acólitos ya tienen a Hale Nawester. El Arrecife es una reliquia de una empresa minera de hace doscientos años. La estructura se extiende todo el camino hasta el fondo del océano y en este punto es casi una sólida barrera de coral. Cientos de pequeñas construcciones de metal se aferran a la estructura metálica sobre el agua. Es el nido de la actividad criminal en Spectoris, y con frecuencia el lugar de redada de Regulacionistas y Arbitres. No ha sufrido una intervención militar por las consecuencias sísmicas y las mareas que un asalto a gran escala pueda tener en el cercano Enkaiden. La Linterna, Rayo, y Viento Nocturno estuvieron atracados durante unas semanas mientras la tripulación llevó a cabo sus negocios en Enkaiden. Salieron de las Gargantas Carroñeras tres días antes de la llegada de los acólitos al planeta.

La Esfera de Redole

La Escalera Estrecha alcanzará el punto que Caerivus señaló al tercer día. En ese momento comenzarán los preparativos para disponer la celda de inmersión. La celda de inmersión, por debajo de la cubierta, es un cilindro hacinado cubierto de coral cuya forma es apenas visible desde el exterior. Tam les muestra la pesada rueda que funciona como sellado de la parte inferior, y otra palanca atascada que controla la cubierta sobre el mirador de cristalacero. Les advertirá que no se expongan durante largos períodos de tiempo "sólo para estar seguros." Suponiendo que al menos uno de los Acólitos tiene una vocotransmisor, pueden comunicarse con la nave para indicar el posicionamiento exacto. Comenzarán su oscuro, claustrofóbico descenso descenso a las profundidades de Spectoris.

La celda descenderá lentamente, gimiendo con los cambios de presión. Después de unos veinte minutos, una figura oscura surge entre las sombras del océano. Vida bioluminiscente recorre el agua, sin punto de referencia para su tamaño. Poco a poco, aumentan los detalles perceptibles de la forma. Es una esfera recubierta de coral, de aproximadamente 200 metros de diámetro, con dos mallas simétricas de huesos de aleta que sobresalen de los lados, como enormes garras - los únicos vestigios de organismos simbióticos que estaban adosados. No están anclados en modo alguno, tampoco están a la deriva.

Si se supera una tirada moderada (+0) de percepción se encontrará una abertura en el coral, con una escotilla. Un gran candado se ha colocado en el exterior de la escotilla. Una vez transmitidas las instrucciones para situarse exactamente sobre la abertura, una prueba Ordinaria (+10) en Competencia Tecnológica sellará la celda de inmersión a la escotilla. En caso de fallo, el agua salada comenzará a entrar en la celda. Esto hace que lo que normalmente sería una prueba Ordinaria (+10) en Seguridad sea complicada (-10) para abrir el candado, mientras el agua entra en la celda. Suponiendo que los Acólitos han entrado, descubrirán que la escotilla del sistema de seguridad original ha sido destruida y está totalmente inoperativa. Las pruebas descritas no son la única forma de entrar en la esfera. Acólitos imaginativos

podrían entrar con otras estrategias, como descubrir el pozo de sondeo que se describe a continuación.

El interior de la esfera está dividido en dos niveles conectados por un elevador estropeado. El nivel superior está dividido en tres habitaciones y una única cámara en el nivel inferior. Por lo general, está oscuro y polvoriento, pero seco. La principal fuente de iluminación es una larga forma de vida indígena muerta; los muros supuestamente tienen unas esferas en cuyo interior yace la concha de una especie de molusco. Sin embargo, algunas velas medio quemadas, se encuentran en varios escritorios, y pueden ser encendidas de nuevo si los acólitos tienen alguna forma de conseguir fuego.

La escotilla lleva a una de las salas laterales, otrora sala de muestras. Las pocas criaturas que se conservan todavía, flotan en tanques y frasco, pero la mayoría son cristales rotos y esqueletos de formas extrañas en las mesas de disección. Las paredes de las tres habitaciones superiores están cubiertas de pergaminos con diagramas anatómicos de una gran variedad de formas de vida, muchos de los cuales no parece ser de Spectorin debido a su naturaleza terrestre. Un éxito en saber académico (Bestias), saber prohibido (Alieníjenas) identificará diversos especímenes de Crepúsculo, Fedrid, Kalf, y otros planetas Calixianos. Pero lo más interesante son los estudios anatómicos de varias criaturas alienígenas no catalogadas, algunas de las cuales tienen frases como "sujeto extraído de la Nebulosa Enmascarada" garabateado en la parte inferior del pergamino. Los acólitos que superen la prueba descubrirán rasgos biológicos comunes marcados entre los diagramas de las xenofomas de Crepúsculo y la fauna de Spectorin. Los estudios sobre la pared sugieren un origen común entre las especies alienígenas y los "nativos" de los mundos imperiales.

La cámara central es una biblioteca. Librerías rodean la habitación, con volúmenes y fajos de pergamino apilados sobre y junto a algunos escritorios. Superando una prueba Ordinaria (+10) en Buscar, los acólitos que ojeen las investigaciones se darán cuenta que el estudio contiene principalmente material de referencia y notas sin terminar. Los resultados de Redole fueron entregados a los Adeptus Mechanicus y la Inquisición hace décadas. Sin embargo, los que superen la prueba también se darán cuenta de que el polvo ha sido alterado en torno a varias de las pilas recientemente. Alguien ha registrado la biblioteca recientemente, y puede haber cogido algo.

Una lectura más profunda de los libros y las notas toma por lo menos una hora y requiere una prueba Ordinaria (+10) en Leer/escribir. Si se tiene éxito revelará más detalles sobre la obsesión primaria de la Genetor: la comparación de formas de vida en todo el sector de las creaciones monstruosas de una raza antigua, y los medios artificiales que podrían haber sido usados para esculpir los dos. También conduce a la conclusión que alguien con suficiente tiempo e inteligencia podría ser capaz de reconstruir algunas de las conclusiones

de Redole sólo con los fajos de notas y anotaciones en los márgenes de los libros. Si no hubiesen éxito en la prueba en Leer/escribir, simplemente serían incapaces de seguir la redacción apresurada y confusa de las notas de Redole.

La habitación más lejana tiene una cama y unos cuantos cofres vacíos, los efectos personales fueron obviamente retirados de la habitación hace mucho tiempo.

El elevador que conecta los dos niveles ya no funciona, si se supera una prueba Rutinaria (+20) en Competencia Tecnológica pueden abrir las puertas y escotillas de emergencia para acceder al cuarto de máquinas. El elevador tiene una escalera, por lo que no es necesario realizar ninguna prueba para subir o bajar entre los niveles de forma segura.

El nivel inferior está casi vacío, aunque algunos cables de alimentación perdidos y unas cubas de algas vacías nos indican cual podría ser la maquinaria usada. El centro de la sala está ocupado por un gran pozo de sondeo. Una puerta de barrotes protege de visitantes acuáticos no deseados, pero hay un gran agujero con marcas de dientes en la puerta. Afortunadamente, quién lo hizo no está presente. (A menos que el DJ se sienta con ganas de incluir un nuevo combate, en cuyo caso podrás generar tu propia amenaza.)

Un Regreso Desagradable

Cuando los acólitos estén listos para volver a La Escalera Estrecha, indicarán a Tam por su vocotransmisor que recupere a superficie la celda de inmersión. Pero cuando sus delgadas puertas se abran de par en par, no será La Escalera Estrecha quién les espere, sino un barco de mayor carga y docenas de hombres armados (consulta Apéndice I: PNJ y Antagonistas para ver el perfil de los Salvajes de Acero). Uno de ellos indicará a los acólitos que arrojen sus armas fuera de la celda de inmersión. Si lo hacen, serán registrados para retirarles cualquier otro equipo (usa tiradas enfrentadas de buscar y ocultar modificadas por el tamaño del objeto). Si eligen luchar desde una posición tan poco ventajosa, descubrirán que no podrán resistir. Cada barco (ellos se encuentran a bordo de La Linterna) cuenta con una tripulación de 30 hombres. Afortunadamente Caerivus ha pedido que los acólitos sean capturados vivos y los Salvajes de Acero usarán los báculos conmocionadores para capturarlos vivos.

Mientras el resto de esta aventura asume que los PJs se rendirán y son tomados prisioneros, ofréceles una oportunidad interesante para interpretar (si tienes algún secreto dramático que revelar sobre tu inquisidor particularmente). El DJ no debería temer que un plan brillante permita evadirse como prisioneros o escapar de este encuentro. Esto debería suponer un hecho memorable por sí mismo. Los acólitos deberían saber que no sobrevivirían mucho tiempo en un océano repleto de depredadores mortales cuando todo esto finalice.

Parte V: A Bordo de la Linterna

La flota de los Salvajes de Acero en Spectoris consta de tres buques: Linterna, Rayo, y Viento Nocturno. Son veleros, pero no están a merced de los vientos planetarios. Grandes exhaladores estan bajo los palos, disparando constantes ráfagas de aire en las velas. La Linterna tiene más de 80 metros de proa a popa, mientras que Rayo y Viento nocturno son poco más que 18 metros de largo. Cada uno de los tres barcos tiene montados un cañon laser y 3 ametralladoras pesadas, cubiertos por pieles, esqueletos o cuerpos disecados de depredadores acuáticos - trofeos de las "cacerías" de los Salvajes de Acero. En particular, Linterna tiene la parte superior de una mandíbula sobre su cabina principal, los dientes como agujas apuntan hacia abajo en el borde inferior. También es escamosa y se ajusta al mástil principal, en el que ondea la bandera de una calavera de saurio atravesada por una lanza.

Cualquier acólito podrá realizar una prueba Ordinaria (+10) en Saber Academico (Bestias). Si tiene éxito notará que el espécimen no terminó de desarrollarse cuando fue capturado. Las mandíbulas de la Linterna son del depredador mas grande del sector, que en edad adulta alcanza con facilidad los 200 metros de longitud. Ya sean escoltados o transportados, los acólitos pronto se encontrarán en la cubierta principal de la Linterna. Verán como sus armas y equipo son introducidos a través de las mandíbulas de la Linterna. Unos minutos después, el capitán Anthony saldrá de la cabina, cerrando la puerta tras él.

Anthony tiene unos cuarenta años, vestido con ropa práctica, pero de calidad. Se acaricia el mentón y evalúa a los acólitos.

"Bueno, bienvenidos a la Linterna. Creo que tienen un problema con mi colega, Caerivus. Me temo que es un hombre muy útil, así que supongo que nos dilcprán por inervenir, ¿no? Al parecer nos ha pedido que no les matemos. Por favor, no hagan que me tenga que disculpar ante él. Para aclarar las cosas, educadamente, hemos tenido que retirarles sus armas, pero ahora les invitamos a que disfruten de cubierta un rato. Tenemos negocios en las Simas, así que disfruten del viaje."

El viaje hacia las Simas Carroñeras durará cerca de ocho horas. Durante ese tiempo los acólitos estarán sueltos, siempre vigilados para asegurarse de que se mantienen a la vista, podrán deambular por la cubierta principal con relativa libertad. Si alguno de ellos logra acercarse a la puerta de la cabina del capitán, la cerradura es simple y tomaría sólo un minuto o dos en ser forzada. Sin embargo, está equipada con un sensor de proximidad, que emite un grito agudo (una vocografía del viento nocturno para ser precisos, aunque sólo los PJs nacidos en Crepúsculo serán capaces de reconocerlo). Para abrir la puerta, solo será necesario superar una prueba Rutinaria (+20) en Seguridad, pero la tripulación se alarmará inmediatamente antes de finalizar la acción. Tam esta también en la cubierta de la Linterna, aunque ella está furiosa porque su dañada nave quedó atrás. (Hale, si se unió al grupo, no está presente.) Tam dirá angustiada a los acólitos:

"Se lo llevaron a bordo del Rayo, y creo que sus viejos camaradas de tripulación no lo apreciarán mucho por traerles a ellos. El solo se metió en esto, pero a pesar de ello, no desearía que le ocurriese a nadie lo que le estarán haciendo a él."

Si se le preguntó sobre la posibilidad de tomar la Linterna, que dice lo siguiente:

"Intentar tomar un barco lleno de piratas," - cerrará un momento sus los ojos - "aunque pudiesemos, nos quedán dos barcos mas. Tal vez podamos regresar vivos a Enkaiden. Pero a menos que me hayais ocultado vuestra sangre marinera mientras estuvisteis en mi barco, dos barcos de guerra con tripulación completa nos volarían en pedazos y nos usaria como cebo."

Charlando con el Shaman

La conversación con Caerivus en esta sección debe ser adaptada a tu inquisidor. Para evitar la referencia "Inserta el nombre de tu inquisidor aquí," usaremos al Inquisidor Lord Zerbe del libro de reglas principal (y del escenario de introducción "A sangre y Fuego"). Además, las acusaciones que Caerivus hace no manchan más al inquisidor. Si conoce alguna información o rumor que pueda crear dudas en los acólitos acerca de su maestro, Caerivus lo jugará con todo su potencial. Esta es una buena oportunidad para soltar futuros elementos de la trama para tu propia campaña.

Aproximadamente a las dos horas de viaje, un miembro de la tripulación dice a los Acólitos: "El Chamán quiere hablar con vosotros", y los escoltará hasta el taller de Caerivus a través de varias bodegas y pasillos bajo cubierta, antes de llegar a una puerta de metal pesado. Esta entreabierta, y la tripulación esta evidentemente nerviosa. Tras la puerta, hay una habitación bien iluminada. Huele a pieles, peces y animales sucios. Hay diagramas de la sagrada forma humana en las paredes, del mismo estilo y mano como los de la Esfera de Redole. Mesas cubiertas de libros se amontonan contra las paredes, y apilados contra la pared del fondo, hay envueltos varias jaulas. Chillidos agudos y gritos vienen de ellas. Sentado en un banco justo delante de estas jaulas esta el hombre de vuestra placa de datos. Sus ojos están hundidos en su rostro pálido, y lleva un pelaje marrón sobre su túnica. Tan pronto como cruzais el umbral de la sala, hace un gesto a la ametralladora pesada montada sobre un bípode junto a él. "Eso es lo suficiente." - asiente con la cabeza e indica a los tripulantes que esperen fuera.

Cuando la puerta se cierre continuará diciendo: "Así que sois simples peones de Zerbe. Se movió más rápido de lo que esperaba, pero es demasiado tarde. Me pregunto que os dijo que buscaba. ¿Monstruos? ¿Tecnología herética? Estoy seguro que os mintio, y él lo sabe." - mirará codiciosamente a la pila de pergaminos a su lado. - "En su arrogancia, pensó que podía mantener el secreto de la inmortalidad real para sí mismo, que podría decidir quién vive y quién debe sucumbir a la muerte. ¿O no os habéis preguntado alguna vez lo que vuestro maestro hace con todos los secretos que entregais? ¿De verdad creéis vehementemente que los encierra por el bien de la humanidad? Si él no tiene intención de usarlos, los destruiría, ¿verdad?" - sus ojos oscuros brillan cuando se inclina hacia delante apoyado sobre una pistola de gran tamaño en su mano. - "Y no nos engañemos, no tiene la intención de compartir los descubrimientos de Redole con ustedes tampoco. Ya sea mañana o dentro de cien años, se reirá sobre vuestras tumbas. Pero yo, necesito aliados..."

Caerivus seguirá hablando mientras los acólitos muestren interés, tratando de convencerlos para que se una a su causa (y al mismo tiempo calumniar a Zerbe), sabiendo que él todavía tiene un largo camino por delante antes de desvelar todos los misterios que contienen los documentos que ahora posee, con la Inquisición tras sus pasos. Cualquier acólito que trate de fingir interés en su oferta deberá superar una prueba en Engañar contra otra de Escrutinio realizada por Caerivus. (Por supuesto, ¡siempre existe la posibilidad de que los PJs hablen en serio!) Tanto si les cree como si no, Caerivus dirá que están mintiendo delante de sus

compañeros. "¡No vas a engañarme a mí!" Pero si él cree que uno o más realmente podría estar interesado en compartir los secretos de Redole, su intención será hablar con ellos a solas más tarde. En este momento, un agente dentro de la Inquisición será mucho más útil que en cualquier otro lugar. Si el grupo le pregunta por el viaje al interior de las Simas Carroñeras contestará:

"Para repetir las investigaciones de Redole se requieren una gran cantidad de materiales poco convencionales. ¿Por qué crees que he perdido mi tiempo con cortos de mente como Rozel Brisson y la Casa de las Bestias? Ahora que sé los especímenes clave para la investigación de la Genetor, la caza ha comenzado. Y en primer lugar, necesito uno de estos." - tamborilea con fuerza sobre la cubierta anillada de un libro con la imagen de un Nautilus Lanza. La criatura tiene ocho tentáculos aserrados con terminaciones en punta óseas y está cubierto por una concha en espiral. - "Y tal vez no por coincidencia, crían cerca de la Esfera de Redole."

Cuando la conversación finalice, Caerivus indicará a los marineros que pueden escoltar de nuevo a los acólitos a cubierta.

Las Simas Carroñeras

A las seis horas de viaje, la pequeña flota llegará a su destino en las Simas Carroñeras. Lee o parafrasea lo siguiente:

Bajo el agua, podeis ver las siluetas oscuras de los abismos submarinos, como grietas en el océano azul, donde los depredadores más mortíferos del planeta desovan. Los esqueletos retorcidos de las plataformas mineras y su desafortunada primera colonia de hábitats flota como basura en el océano, algunos restos son tan altos que casi llegan al casco de la Linterna.

La mayor parte de la actividad parece estar teniendo lugar en el Viento nocturno, que pronto pone en marcha algún tipo de embarcación sumergible cargada de barriles de armas. A diferencia de casi todos los buques de la marina que los acólitos han visto, esta máquina de guerra no está cubierta de corales. El capitán Anthony está en la cubierta de la Linterna, coordinando el proceso con su vocotransmisor.

Durante una media hora, el intercambio de comunicaciones serán confirmaciones e informes de profundidad y la distancia. Entonces sucede lo siguiente:

El vocotransmisor crepita de nuevo: "Tenemos algo detectado. Acercandose."

Unos segundos más tarde, informa: "Disparando cañón laser." - hay una breve pausa. - "Algo va mal. El disparo no impactó. Revisando los signos vitales de la máquina. No, todavía lo tenemos a unos 137 metros de profundidad. Debemos haber evaluado mal la distancia en el Auspex. Espera un minuto. Si estan tan lejos, debe ser..."

La cara de Anthony comienza a mostrar signos de alarma, pero antes de hablar por el vocotransmisor, se escucha lo siguiente:

"Trono, ¿esa cosa es casi tan grande como una mandíbula linterna! ¡Abortar! ¡Esta persiguiendo a una presa!"

El agua alrededor de los barcos comienza a agitarse. Una forma oscura se mueve entre los cañones submarinos de la sima. Anthony corre hacia la cabina de control ladrando por su vocotransmisor: "¡Moved la flota! Rayo, Viento Nocturno, ¡retirada!"

La forma sumergida crece. De repente, un tentáculo gigante agarra el Viento Nocturno, agitándolo un instante. Los hombres del Linterna acuden raudos a sus puestos de combate.

ROZEL BRISSON

Rozel Brisson, o el francotirador de acero, como es conocido más comúnmente, es descrito como "inquietante" por casi todos los que se han tropezado con él. Brisson tiene una actitud firme y unos ojos grises muertos, que dio lugar a su apodo y más tarde el nombre de sus seguidores. Él es un hábil estratega y experto tirador de rifle de noble cuna. La historia más ampliamente aceptado sobre cómo llegó a su posición actual es que fracasó su intento de asesinato mientras trataba de alcanzar una posición elevada dentro de la familia Malfian. En lugar de matarlo, su familia lo exilió al cercano Crepúsculo, esperando que aquel mundo acabase con él. En lugar de eso, Brisson regresó y exigió venganza. Se sospecha que Brisson utiliza una cantidad considerable de la riqueza que obtiene de sus operaciones ilegales para sobornar a los Arbites y Administratum para que permanezcan fuera de sus asuntos. Algunos incluso han ido más lejos, al sugerir que tiene un acuerdo secreto con las Marcas Markayn y el subsector Malfian para pagar un diezmo privado que justifica la presencia de los Salvajes de Acero. En cualquier caso, es cierto que Brisson parece operar con poco temor de las represalias de la ley.

Parte VI: Criaturas de las Profundidades

Si los PJs no han tratado de escapar hasta ahora, esta será su oportunidad. Es bastante obvio que nadie volverá a prestarles atención. Con tanto ruido repentino, nadie escuchará los avisos de alarma y entrarán en la cabina de Anthony para recuperar sus armas. (Si superan la tirada rutinaria (+20) en seguridad.) Alrededor de ellos, el gigantesco Nautilus Lanza ha surgido, sus tentáculos mortíferos crean agujeros gigantes en los barcos y el provocan la caída de los hombres de las cubiertas entre el estruendo de las ametralladoras y los cañones. De cada herida del monstruo emanará un color verde que llena el aire con un espeso olor a cobre.

Caerivus se ha retirado a su taller. Si los acólitos lo persiguen (ahora o deciden recogerle más tarde) soltará el Acechador Crepuscular (Para más información sobre el Acechadores Crepusculares, consulta la página 346 del manual del juego.) y los Ráptores Membranosos (Serán tantos como el número de acólitos + 2. Para más información sobre los Ráptores Membranosos, consulta Apéndice I: PNJs y Antagonistas.) Los Ráptores caerán por el pasillo chillando, mientras que el Acechador esperará delante de la puerta de Caerivus directamente. Si tratan de capturarlo durante la batalla en el océano, puedes incluir alguna prueba de Agilidad de vez en cuando para mantenerse en pie mientras el barco se agita. Los acólitos pueden desear buscar a Anthony, o incluso tomar las posiciones artilladas para enfrentarse al Nautilus Lanza mientras los marineros despejan la cubierta de los tentáculos que agarran y balancean el barco. Tam Chevrin parece encantada de ver como el Nautilus da batalla a los cazadores furtivos.

Dentro o fuera de su visión (dependiendo de donde pasen el tiempo los acólitos), el Rayo y el Viento Nocturno serán hechos pedazos, muchos de los cuales se hunde rápidamente con el peso del coral adosado.

Conclusión

La Linterna está muy dañada y los pocos supervivientes están trabajando para reparar los agujeros. (Una tarea donde los PJs pueden ayudar, aunque deberán ser espabilados a menos que tengan las habilidades apropiadas: Competencia Tecnológica o Negociar.) A menos que intervengan los acólitos durante la batalla, Liam Anthony yace muerto en el puente, partido casi en dos por un golpe diagonal de un tentáculo lanza. El gigante parece haber sido expulsado, aunque el mar está encharcado de sangre con su color azul-verdoso, y los depredadores más pequeños del océano están teniendo un festín con los cadáveres de los marineros muertos. Los Salvajes de Acero están agotados y muy desmoralizados; los que están a bordo de La Linterna se

rendirán superando una prueba Fácil (+30) en Intimidar. Unos pocos supervivientes de los otros barcos son incapaces de llegar al Linterna, poco a poco están siendo interceptados por la hambrienta fauna oceánica atraída por el baño de sangre, por mucho que los acólitos deseen ayudarlo. Es posible (dependiendo de la dureza que quieras imprimirle a esta escena) que encuentren a Hale Nawester flotando inconsciente en un pedazo de basura.

Una vez que han resuelto la situación, el viaje (presumiblemente bajo el mando de Tam) de nuevo a Enkaiden toma aproximadamente una semana debido a los daños del Linterna. Una vez allí, se podrá contratar o llamar un transporte para salir del mundo fácilmente.

Cualquiera que intente leer los restos de la investigación de Redole debe tener saber prohibido (Adeptus Mechanicus) o saber prohibido (Alienígenas) para obtener algún indicio real en los escritos. Con éxito en una prueba Moderada (+0), pueden tener un indicio de cómo Redole descubrió que ciertos órganos aislados y productos químicos en las especies de todo el sector comparten propiedades de regeneración comunes y bizarros rumores contrastados sobre sus descubrimiento en Las Estrellas del Halo. Pero será evidente que reconstruir las conclusiones desaparecidas sería un trabajo de años, si no de toda una vida. Sin embargo, si es particularmente tenaz y supera una prueba Difícil (+10) en Leer/escribir se podrá hacer sus propias copias de los materiales.

Los PJs que lean los tomos y manuscritos y no posean cualquiera de las competencias necesarias para leer os textos, deberán emplear un avance en adquirir la habilidad necesaria o saber académico (bestias), en función de la cantidad de tiempo que dedican. Además, por pasar un tiempo considerable estudiando el legado del Genetor, se obtendrán 1D5 puntos de locura. La exposición repetida es seguro que sólo contribuiría a erosionar más la cordura. Como le ocurrió a Caerivus...

Preguntas sin respuesta

Caerivus puede haber hecho surgir algunas preguntas inquietantes sobre el Inquisidor de los acólitos, si desean creer las palabras de un hereje. Cada acólito tendrá que decidir por sí mismo cómo se sienten sobre estas revelaciones. Por supuesto, si eligen creer las palabras Caerivus, entonces también cabe preguntarse que haría su maestro después de lo que han escuchado.

¿Por qué dejó Redole tanto conocimiento en su estudio? No se pueden sacar de sus resultados de sus estudios, pero ciertamente hizo un pobre trabajo permitiendo que alguien siguiera sus pasos. ¿Acaso intentó que alguien continuara su trabajo? Y si verdaderamente descubrió alguna clave de la inmortalidad, entonces ¿por qué asume la historia que el legendario Magos está muerto?

Apéndice I: PNJs y Antagonistas

Caerivus

Un chamán nativo de Crepúsculo, Caerivus fue reclutado por la Inquisición hace décadas por el inquisidor de la de los PJs. Estuvo involucrado en la represión de la investigación de Redole, y no es casualidad que poco tiempo después de finalizar su trabajo, fracasase en su intento por acceder a los datos restringidos recogidos sobre el Magos Genetus. Tras este fracaso donde casi es capturado, Caerivus huyó y la Inquisición ha sido incapaz de localizarlo. Ciertamente, está convencido de que su antiguo maestro está acaparando el secreto de la inmortalidad.

Quizás en parte debido a la corta esperanza de vida en su mundo de origen, Caerivus quedó fascinado con la idea de la verdadera inmortalidad que insinuaba Redole en algunas de las notas. Ha pasado el tiempo escondido en Crepúsculo, recreando lo que había aprendido de los experimentos Redole en las criaturas de su propio planeta, y buscó en Spectoris el laboratorio que se rumoreaba que Redole mantenía allí. El mayor deseo que Caerivus persigue con las investigaciones de Redole es alargar su vida, pero es consciente también del poder que le da ese conocimiento sobre otros. Se lamenta de su tiempo en la Inquisición y la información que no compartieron con él. Si se le da una oportunidad de diálogo con los acólitos, dirá abiertamente sus intenciones y cualquier posible información negativa sobre su inquisidor.

Características															
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em							
28	35	3	6	4	0	3	5	4	4	4	4	4	2	4	1

Movimiento: 3 / 6 / 9 / 18

Heridas: 13

Habilidades: Carisma (Emp), Competencia tecnológica (Int)+10, Engañar (Emp)+20, Escrutinio (Per)+10, Hablar idioma (Alto gótico) (Int), Hablar idioma (Bajo gótico) (Int), Leer/escribir (Int)+10, Medicae (Int)+20, Oficio (Adivino) (Emp), Perspicacia (Per)+10, Saber académico (Bestias) (Int)+20, Saber académico (Ocultismo) (Int)+10, Saber popular (Crepusculo) (Int), Saber popular (Folclore) (Int), Saber popular (Imperio) (Int), Saber prohibido (Alienígenas) (Int)+20, Saber prohibido (Adeptus Mechanicum) (Int)+10, Saber prohibido (Demonología) (Int)

Talentos: Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitiva), Entrenamiento con pistola (Laser), Fe inquebrantable, Impávido

Blindaje (de malla): Malla alienígena (4 puntos de blindaje)

Armas: Garrote (Cuerpo a cuerpo [Primitiva]; daño 1D10+3 I)
Pistola laser con dos baterías de energía (Pistola [Laser]; 30 metros; cadencia de disparo T/-/-; daño 1D10+2 X; penalización 0; cargador de 30 disparos; acción completa para recargar)
Ametralladora pesada montada sobre un bípode en el taller (No entrenada; 120 metros; cadencia de disparo -/-/10; daño 1D10+4 I; penalización 3; cargador de 200 disparos; dos acciones completas para recargar)

Equipo: Sistema respiratorio biónico, Microcomunicador, Placa de datos

Tam Chevrin

Tam Chevrin ha estado navegando el océano de Spectoris todos sus cuarenta y tantos años. Ella es más que un poco trastornado por los solitarios meses de vida en el mar, y le falta el dedo meñique de la mano derecha. En su habitación, mantiene una especie de peces con dientes y transparentes llamado dardo grises, que se comió. Es jovial, pero sospechosa de casi todo y todos. Tiene una aversión especial hacia los cazadores furtivos, y no estará muy dispuesta a que Hale pise su barco si ella descubre quién es realmente.

Características															
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em							
28	29	3	3	3	5	3	3	3	7	3	8	3	2	2	8

Puntos de Locura: 23

Movimiento: 3 / 6 / 9 / 18

Heridas: 16

Habilidades: Carisma (Em), Charlatanería (Emp), Conducir (Vehículo terrestre) (Agi)+10, Esquivar (Ag), Escrutinio (Per), Hablar idioma (Bajo gótico) (Int), Mando (Int), Navegación en superficie (Int)+10, Negociar (Em), Oficio (Constructor) (Int), Supervivencia (Int)

Talentos: Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitiva), Entrenamiento con pistola (Laser), Entrenamiento con pistola (Proyectiles sólidos)

Armas: Pistola de bajo calibre (Pistola [Proyectiles sólidos]; 30 metros; cadencia de disparo T/3/-/-; daño 1D10+3 I; penalización 0; cargador de 9 disparos; acción completa para recargar)

Equipo: Cargador adicional para la pistola

Capitán Liam Anthony

Anthony es el líder de facto de las operaciones de los Salvajes de Acero sobre Spectoris. Capitaneaba un barco de pesca regular en el planeta, pero su amor por los tronos finalmente le llevó a gravitar hacia las operaciones más lucrativas de los Salvajes de Acero. Liam no es un cobarde, pero es un pragmático que prefiere enviar a otras personas a lugares peligrosos antes de que ir él mismo. Dirige su barco con mano competente y mientras piense que PJs son mercenarios de élite, tratará de convencerlos para que se una a sus filas. Si se niegan, Liam les ofrecerá 200 tronos a los PJs para compensarles por los problemas ocasionados. Se creará la explicación de Caerivus sobre la situación de los PJs y se reirá ante la idea de que puedan representar a la Inquisición o alguna autoridad de mayor rango.

Características															
HA	HP	F		R		Ag		Int		Per		V		Em	
32	41	3	2	3	5	4	1	3	8	3	9	3	5	4	3

Movimiento: 4 / 8 / 12 / 24

Heridas: 14

Habilidades: Carisma (Em), Conducir (Vehículo terrestre) (Agi)+10, Esquivar (Ag)+10, Hablar idioma (Alto gótico) (Int), Hablar idioma (Bajo gótico) (Int), Leer/Escribir (Int), Mando (Int)+10, Navegación en superficie (Int)+10, Negociar (Em)+10, Oficio (Constructor) (Int), Saber académico (Bestias) (Int), Supervivencia (Int)+10, Tasar (Int)+10

Talentos: Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitiva), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Conmoción) Entrenamiento con arma básica (Laser), Entrenamiento con arma básica (Primitiva), Entrenamiento con arma exótica (Pistola lanzaredes), Entrenamiento con arma pesada (Laser), Entrenamiento con arma pesada (Proyectiles sólidos), Entrenamiento con pistola (Laser), Entrenamiento con pistola (Proyectiles sólidos), Resistencia (Miedo)

Armas: Sable (Cuerpo a cuerpo [Primitiva]; daño 1D10+3 I; equilibrada)
Pistola laser con dos baterías de energía (Pistola [Laser]; 30 metros; cadencia de disparo T/-/-; daño 1D10+2 X; penalización 0; cargador de 30 disparos; acción completa para recargar)

Equipo: Ropas de buena calidad, transmisor de mano y 100 tronos

Los Salvajes de Acero

Los Salvajes de Acero son unos cazadores furtivos que operan bajo la protección de la infame Casa de las Bestias. Sus agentes experimentados sacan los tronos cazando al mejor postor en el sector Calixiano, vendiendo sus piezas como delicadezas a la nobleza u obteniendo raros ingredientes para fines inexplicables. Por un precio justo, pueden asesorar a sus ricos patronos en safaris donde cazarán todo tipo de trofeos prohibidos. La organización cuenta con varias operaciones menores en todo el sector, sin ninguna jerarquía real, salvo que todo se informa al "Francotirador de Acero", Rozel Brisson, que es a su vez miembro del círculo interior de la Casa de las Bestias. Los Salvajes de Acero se puede encontrar cerca de cualquier lugar donde se paguen tronos por animales peligrosos, pero operan principalmente en Spectoris, Crepúsculo, y Fedrid.

Mientras su líder es consciente de la profunda herejía que comete con sus saqueos, la mayoría de los miembros de la organización de los Salvajes son más criminales que heréticos. Las partidas de caza están repartidas por todo el sector y son tan diversas como su presa, pero habitualmente muestran huesos y cadáveres conservados de sus presas locales en sus campamentos o buques. Los elementos comunes más vinculantes son su instinto de supervivencia supremo y el emblema gris de la organización de un cráneo de un saurio atravesador con una lanza. Todos los grupos bajo esa bandera dan una porción de sus beneficios como diezmo al "Francotirador de Acero".

Características																	
HA		HP		F		R		Ag		Int		Per		V		Em	
30		35		3	5	3	5	3	2	3	0	3	2	3	0	2	8

Movimiento: 3 / 6 / 9 / 18

Heridas: 13

Habilidades: Carisma (Em), Esquivar (Ag), Hablar idioma (Bajo gótico) (Int), Oficio (Constructor) (Int), Supervivencia (Int), Tasar (Int)

Talentos: Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitiva), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Conmoción) Entrenamiento con arma básica (Laser), Entrenamiento con arma básica (Primitiva), Entrenamiento con arma exótica (Pistola lanzaredes), Entrenamiento con arma pesada (Laser), Entrenamiento con arma pesada (Proyectiles sólidos), Entrenamiento con pistola (Laser), Entrenamiento con pistola (Proyectiles sólidos), Resistencia (Miedo)

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

Armas: Cuchillo (Cuerpo a cuerpo [Primitiva]; daño 1D5+3 I)
Báculo conmocionador (Cuerpo a cuerpo [Conmocionador]; daño 1D10 I; consultar Apéndice II: Nuevo Arsenal)
Pistola pesada (Pistola [Primitiva]; 35 metros; cadencia de disparo T/-/-; daño 1D10+4 I; penalización 0; cargador de 5 disparos; acción completa para recargar)
Pistola lanzaredes (Pistola [Exótica]; 30 metros; cadencia de disparo T/-/-; daño - ; penalización 0; cargador de 1 disparo; acción completa para recargar)

Equipo: Amuleto de la suerte

Ráptores membranosos

Los ráptores membranosos tienen cuerpos purpúreos más o menos circulares, con pico afilado en el centro y grandes tentáculos extendidos radialmente hacia el exterior. Son muy resistentes para su tamaño, y una fina membrana entre sus tentáculos les permite volar de forma similar a un murciélago.

Características																	
HA		HP		F		R		Ag		Int		Per		V		Em	
33	0	3	1	3	0	5	4	1	1	4	3	4	0				0

Movimiento: 4 / 8 / 12 / 24**Heridas: 8****Habilidades:** Esquivar (Ag)+10

Talentos: Resistencia (Miedo)

Rasgos: Armas naturales (Mordisco), Bestial, Escualido (-10 para golpear) Regeneración, Tóxico, Visión en la oscuridad, Volador 4

Armas: Mordisco (Cuerpo a cuerpo; daño 1D10+3 I; primitiva; tóxico)

Apéndice II: Nuevo Arsenal

Báculo conmocionador

Este garrote a dos manos esta diseñado para incapacitar grandes animales, incluso aquellos con pieles gruesas o a las criaturas marinas. Tarda dos rondas en cargarse, si se tiene éxito en la tirada de habilidad con armas o habilidad con proyectiles, afectará un área de 5 metros sobre el objetivo. La descarga de área ocasiona 1D10+2+Bonificador de Fuerza. Si el objetivo es herido, deberá superar una prueba en Resistencia (no se obtiene ningun beneficio por armadura) para evitar los efectos de los temblores. El armá perderá sus propiedades de electrocución un turno mientras se recarga.

Respirador Redole

Diseñado, por muchos considerados como el mayor éxito de la carrera del legendario y único Magos Geneticus Halix Redole, como su última contribución para el imperio, es un sistema alternativo de respiración que seguía su filosofía. Insatisfecho con lo que definio como “dual y además confuso” sistemas imperial estandar de respiradores, Redole creó un dispositivo que permitia a su usuario respirar bajo agua una mayor cantidad de tiempo que su predecesor. En lugar de usar solo puramente componentes mecánicos, Redole integró unas agallas bio-cultivadas con una serie de blindajes hasta que dio con la proporción adecuada. El respirador Redole es una armadura que literalmente extrae el oxigeno del agua alrededor suya. Mientras los componentes orgánicos del respirador Redole se conserven húmedos,

mantendrán su funcionalidad alrededor de una década. Debido al costo de los materiales, solo los nobles y su sequito de élite lo suelen usar. A diferencia de los respiradores estandar, el respirador Redole no ofrece protección frente a tóxicas aéreas, pues solo funciona bajo agua.

Nombre	Precio	Peso	Disponibilidad
Respirador Redole	250	1	Rara
Traje neopreno con respirador	100	0.5	Escasa
Traje neopreno sin respirador	50	0.5	Escasa

Traje de neopreno

Diseñado para facilitar el movimiento bajo el agua y la protección contra el frío, un traje de neopreno es un fino material aislante que reduce al mínimo la fricción con el agua. Proporciona un +20 a las pruebas en Nadar mientras se usa y protege de la hipotermia. Aunque es más ergonómico, no ofrece ninguna protección contra la presión a mayor profundidad. (Normalmente a profundidades de más de 60 metros es peligroso).

Nombre	Clase	Alcance	Daño	Penalización	Especial	Peso	Precio	Disponibilidad
Báculo conmocionador	C/C	5 metros	1D10 I	4	Descarga	3 Kg.	500	Raro

Apéndice III: Informe Planetario

Referencia: Inq/184561003/EN

Autor: Fredrick landus

Asunto: Informe Planetario

Nombre: Spectoris

Localización: Segmentum Obscurus

Sector: Calixis

Sub-Sector: Drusus Marches

Grado de Diezmo: Exactus Extremis

Pensamiento del día: ++ El dolor es una ilusión de los sentidos, la desesperación una ilusión de la mente ++

Detalles Planetarios:

Cubierto por completo de agua, Spectoris esta repleto de pescado y mariscos. De sus oceanos son recolectados estos productos para alimentar varios mundos a lo largo del Sector Calixis. Su población de aproximadamente 2 millones vive de los vastos anillos de cultivo, atados a arrecifes sumergidos o rocas por numerosos cables. Enkaiden, el único habitáculo estable, esta construido sobre una montaña submarina y aloja aproximadamente a 250,000 habitantes. Un importante número de ciudadanos Spectorianos son esclavizados para trabajar en la Corporación Devayne.

Este mundo de 'Océano Completo' esta sujeto a numerosas leyendas. Algunas dicen que hay formas xenos de gran tamaño que habitan en las profundidad inhabitadas del mundo. Otras proclaman que el mundo oceánico es capaz de sentir. La población autóctona tiene muy asumidas varias supersticiones, muchas centradas en la luna del planeta, Menzines, por sus efectos sobre las mareas.

Alimentando muchas leyendas es la inherente hostilidad de los nativos. Los depredadores marinos destruyen rutinariamente cualquier objeto extranjero situado en cualquier parte del océano. La recolección de los recursos planetarios es posible por la Pasta de Coral, un compuesto que saca coral de Spectorin donde se aplique, creando una capa 'natural' de vida marina que provoca que las criaturas del mundo oceánico se incrusten en los cascos de los barcos como si fueran roca nativa.

Creado por el Magos Genetus Halix Redole (consultar Addendum 1), la Pasta de Coral es aplicada regularmente a todos los barcos de Spectorin, no importa su tamaño, así como en varias ocasiones se ha hecho con la cubierta de todo el casco de Enkaidan. Su utilidad esta obstaculizada por el detalle de tener que aplicarla con frecuencia, además la cobertura de coral puede deteriorarse con resultados letales. La Pasta de Coral es una sustancia controlada concienzudamente dado su enorme valor para atraer un gran número de especies de peces de Spectorin, lo que inevitablemente trae los cazadores furtivos.

Addendum 1: [Halix Redole y los Organicistas]

Genetor Redole fue un miembro de la facción Mechanicus conocida como los Organicistas, un grupo de tecnosacerdotes que estiman las mejoras biológicas con igual valor que la cibernética. A pesar de la visión impopular entre la mayoría de los Adeptus Mechanicus, esta secta puede encontrar en pequeño número a lo largo del Sector Calixis. Tienen una presencia particularmente fuerte en Spectoris por la utilidad de la tecnología Organicista dadas las características planetarias, pues evita que las máquinas con partes metálicas se corroan, y en la prevención de los problemas con los depredadores nativos.

Redole fue una figura prominente a lo largo de su vida en Spectoris, avanzando en muchas áreas de la ciencia biológicas mientras vivió en este planeta.