



AVENTURA: ESCLARECIMIENTO

INTRODUCCIÓN
Y SECCIÓN DEL DJ

•

PRIMERA PARTE:
EL CIELO DE BRONCE

•

SEGUNDA PARTE:
DESCENSO SOBRE
Iocanthos

•

TERCERA PARTE:
LA CATEDRAL NEGRA

•

CUARTA PARTE:
FE TRAICIONADA

•

QUINTA PARTE:
EL QUE BAILA
EN EL UMBRAL

•

PNJ Y CRIATURAS

CAPÍTULO XIII: ESCLARECIMIENTO

"El arma más peligrosa que haya existido jamás en esta galaxia es la fe. Todas las demás fuerzas no son más que una sombra de lo que este terrible poder puede conseguir."

- inquisidor Globos Vaarak, Ordō Hereticus

Eslarecimiento es una aventura introductoria diseñada para ayudar a Directores de Juego y jugadores noveles por igual a sumergirse de lleno en la sombría y misteriosa ambientación del universo de *Warhammer 40.000*. En ella, los personajes jugadores (PJ) se verán envueltos en siniestros sucesos y viajarán a un mundo yermo y bárbarico en el que aún colea una antigua maldad, y donde las vidas (y de hecho las almas) de muchos dependerán de las acciones de los acólitos.

La historia que se desenvolverá ante ellos estará cargada de traición, revelación de oscuros secretos, intrigas y engaños, así como de una generosa cantidad de acción y peligros mortales, por lo que si vas a jugar en esta partida como acólito es mejor que dejes de leer, de lo contrario arruinarás las sorpresas que te aguardan. ¡Director de Juego, ya puedes proceder!

INTRODUCCIÓN Y SECCIÓN DEL DJ

Esta aventura ha sido ideada para acólitos principiantes e ilustra varios de los peligros más representativos a los que se enfrentarán los PJ en *DARK HERESY*. También está pensada como introducción a la mecánica del juego, por lo que sería recomendable leer detenidamente las reglas de tiradas, miedo y locura (y desde luego las de combate).

La aventura está dividida en cinco partes que deberían jugarse en orden; la duración media es de cuatro sesiones de juego o más. En aras de la brevedad y la comodidad, al final de este capítulo se recogen las características y descripciones de los personajes no jugadores (PNJ) más destacados.

NOTA PARA DJ PRIMERIZOS

Si es la primera vez que vas a hacer de Director de Juego, asegúrate de leer toda la aventura unas cuantas veces antes de dirigirla. No te cortes a la hora de tomar notas; cuanto mejor conozcas el desarrollo argumental, mejor podrás reaccionar cuando tus jugadores hagan algo inesperado (y ten por seguro que lo harán). También hemos añadido detalles adicionales que te ayudarán a controlar la situación en todo momento, como descripciones de PNJ y recuadros con textos narrativos al inicio de los encuentros más importantes. Puedes leer en voz alta estos textos tal y como están redactados, o parafrasearlos mientras describes la escena a los jugadores. Una parte importante del drama reside en el descubrimiento de la verdad y en las consecuencias de ser engañado. *Eslarecimiento* no es ninguna excepción, así que no te preocupes si los jugadores no entienden lo que pasa hasta el final; así conseguirás que el último enfrentamiento sea mucho más emocionante.

¡Buena suerte y divertíos!

Las partes de la aventura son las siguientes:

- Primera parte: El Cielo de Bronce
- Segunda parte: Descenso sobre Iocanthos
- Tercera parte: La Catedral Negra
- Cuarta parte: Fe traicionada
- Quinta parte: El que baila en el umbral

RESUMEN DE LA AVENTURA

Los PJ son acólitos recién incorporados al servicio de la Inquisición. En una de sus primeras misiones se les encomienda la asistencia y protección de un agente inquisitorial de mayor categoría que está llevando a cabo una investigación en el mundo bárbarico de Iocanthos.

El nombre de este agente es Aristarchus. Es un psíquico imperial autorizado, más concretamente un vidente. Su campo de experiencia es todo lo relacionado con profecías, predicciones e investigaciones de fenómenos psíquicos y de la disformidad. Aristarchus es un miembro predilecto del séquito del inquisidor al que sirven los PJ, y también es un descendiente lejano del famoso San Drusus, una de las figuras clave de la fundación del sector Calixis (hecho aparentemente sin importancia, pero que más adelante resultará tener implicaciones terribles).

El motivo de la investigación es un informe sobre fenómenos extraños posiblemente relacionados con la disformidad y acontecidos durante las últimas fases de la construcción de una nueva catedral en el asentamiento de Desesperanza. Responde a una solicitud formal presentada por el abad de la misión, Orland Skae.

Los acólitos deben viajar primero a Iocanthos en el transbordador de vacío *Cielo de Bronce* y reunirse allí con Aristarchus en el destacamento imperial de Puerto Amargura. A continuación tendrán que atravesar un peligroso yermo hasta llegar a Desesperanza, donde investigarán una supuesta perturbación psíquica. Si fuera necesario, es su deber poner fin a la situación por la fuerza y garantizar que la catedral sea consagrada a San Drusus el día de su onomástica, tal y como se había planeado desde un principio.

Por desgracia para los acólitos las cosas son mucho más complejas de lo que parecen a simple vista, y están a punto de verse implicados en las maquinaciones de una antigua entidad demoníaca conocida en los mitos más siniestros de Iocanthos como Tsyiak (el



Padre Cuervo, El que baila en el umbral), que planea manifestarse físicamente en el mundo material.

Hace mucho tiempo, durante la campaña por incorporar un Iocanthos asolado por la guerra al redil imperial, el bendito San Drusus aniquiló a la secta de Tsyiak y destruyó a su líder, el avatar terrenal del demonio. Todo conocimiento de aquel suceso fue acallado por completo, e incluso los nativos del planeta lo han relegado a un mito apenas recordado. El demonio, sin embargo, no lo ha olvidado, y desde entonces ha estado arañando y desgarrando las barreras de la realidad en un intento por cobrarse venganza y volver a caminar por Iocanthos una vez más para obrar sus maldades.

A tal fin, Tsyiak ha susurrado corruptoras tentaciones en la mente del bienintencionado pero equivocado misionero imperial, Orland Skae. Manipulando el orgullo y la fe ciega de Skae, el demonio ha ido distorsionando su mente poco a poco hasta someterlo a su voluntad. La traición, las mentiras, el asesinato y la desesperación son el sustento de este demonio, y ha estado orquestando los acontecimientos desde la sombra para empujar a Skae a celebrar un sacrificio ritual que le libere. El demonio ha embaucado al abad para que construya una nueva catedral en plena naturaleza, justo en el mismo sitio donde Tsyiak fue derrotado en el pasado, y aguarda el momento propicio para convencer al misionero de que traicione y sacrifique a toda su congregación. Pero para alojarse de manera firme y permanente en carne mortal, Tsyiak necesita el cuerpo y el alma de un poderoso psíquico al que consumir y poseer, por lo que ha conspirado para conseguir que un descendiente del aborrecible Drusus desempeñe esta función.

Los planes de Tsyiak pasan por nublar la mente de Aristarchus mediante el obsequio de un mazo corrupto del Tarot del Emperador, que le hará caer paulatinamente bajo el influjo del demonio. Sin embargo, la llegada de los acólitos supone una complicación imprevista. Al principio resultarán de utilidad al demonio, pues escoltarán a su presa por los yermos de Iocanthos hasta depositarla sana y salva en Desesperanza; pero a partir de entonces dejarán de ser útiles. El demonio no es lo bastante poderoso (aún) para destruirlos directamente, de modo que optará por confundirlos, desviando su atención hacia una anciana ashleen llamada Esha Raine. Los acólitos serán enviados a una caza infructuosa mientras se celebra el ritual para encarnar a El que baila en el umbral y los habitantes de Desesperanza son traicionados e inmolados. Cuando su plan esté a punto

de cumplirse, Tsyiak llegará incluso a aparecerse a Skae en visiones haciéndose pasar por el mismísimo San Drusus, afirmando que los preparativos y la presencia de Aristarchus le permitirán (al santo) reencarnarse en un cuerpo humano, embuste que también usará con Aristarchus cuando llegue el momento, engañándolo para que se ofrezca voluntariamente como sacrificio.

Si emplean acertadamente sus dotes de deducción y toman las decisiones correctas (principalmente no dejándose llevar por la estratagema del demonio ni matando a Raine), los acólitos estarán sobre aviso antes de que los planes de Tsyiak fructifiquen, lo que les brindará una excelente oportunidad para impedir que el demonio posea a Aristarchus y desterrar su esencia demoníaca de regreso a la disformidad. Por otro lado, si se dejan engañar por las mentiras e intrigas de El que baila en el umbral, ni siquiera su fe en el Dios Emperador podrá salvar Iocanthos de la cólera del demonio.

LA SITUACIÓN GENERAL EN IOCANTHOS

Iocanthos es un mundo bárbarico y desolado por la guerra, situado en la Demarcación de Golgenna, en pleno corazón del sector Calixis. El planeta es un yermo polvoriento y árido, inmerso en un ciclo continuo de conflictos y enfrentamientos internos que apenas disminuyeron tras ser conquistado bajo los auspicios del general (y más tarde santo) Drusus durante la Cruzada de Angevin, campaña que dio origen al sector Calixis. Iocanthos posee escasos recursos aparte de sus belicosos habitantes, y con el paso de los años se utilizó en numerosas ocasiones como vertedero en el que arrojar a convictos e indeseables, o como cantera de la que reclutar regimientos militares; hasta que varios siglos más tardes se descubrió una extraña planta indígena, conocida como la flor de fuego fantasma, que poseía propiedades psicoactivas. La droga de combate resultante de moler y concentrar esta flor podía inducir una sed de sangre irrefrenable.

DRAMATIS PERSONAE: PRINCIPALES PERSONAJES

Hay numerosos PNJ en esta aventura; aquí se ofrece una breve descripción de los más importantes. Al final de la misma se dan sus características y perfiles completos.

Aristarchus: Agente inquisitorial y vidente. Está a cargo de la misión de los acólitos.

Kerred Smyk: Oficial imperial de Puerto Amargura.

Prelado Orland Skae: Abad de Desesperanza y pastor de los feligreses.

Hermano Lamark: Clérigo mayor de Desesperanza, responsable del bienestar del pueblo.

Hermano Severus: Clérigo mayor de Desesperanza, encargado de la defensa del asentamiento.

Esha Raine, la cantamuertes: Respetable anciana y curandera ashleen.

Kos'ke: Señor de la guerra local de los Ashleen, su clan es un aliado de Desesperanza.

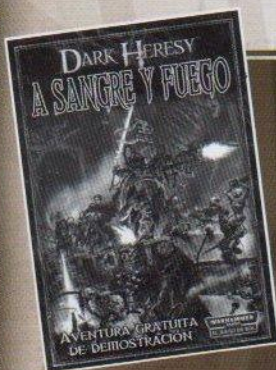
Tsyiak, el Padre Cuervo, El que baila en el umbral: Antiguo y vengativo demonio, desterrado en el pasado por San Drusus y ansioso por regresar de nuevo a la realidad.

El fuego fantasma no tardó en convertirse en un artículo básico para las legiones penales de la Guardia Imperial de todo el sector, e incluso se exporta más allá de él. El polen de la flor es el único diezmo que entrega el planeta al Imperio. Por lo demás, Iocanthos languidece abandonado a su suerte y existe en un estado prácticamente salvaje. El control de las exportaciones de fuego fantasma, ejercido por los señores de la guerra rivales que se sirven de ellas para obtener armas y productos industriales de otros mundos, se ha convertido en la medida del poder en Iocanthos y en una causa más para la violencia y el derramamiento de sangre.

El fuego fantasma es imposible de sintetizar o sembrar en otros mundos, y de hecho resulta increíblemente difícil cultivarlo a gran escala, pues sus enmarañados pétalos irisados parecen crecer exclusivamente en terrenos desolados y antiguos campos de batalla. Esto ha dado pie a un popular mito que podría tener bastante de cierto, según el cual las flores de fuego fantasma se nutren de la agonía, la desesperación y la violencia, y por cada alma que se pierde sobre el planeta brota una nueva flor. Incluso hay quienes promueven la sediciosa idea de que los mandatarios del sector impiden que nadie examine demasiado a fondo la sospechosa naturaleza de estos "cultivos", ignorando lo que debería resultar evidente para cualquiera que pase cierto tiempo entre los beligerantes clanes de Iocanthos: que allí donde luchan y mueren sus soldados, no tardan en germinar flores de fuego fantasma.

La población de Iocanthos está formada por grupos bastante heterogéneos: algunos son proscritos o refugiados de otros mundos, arrojados al planeta por las autoridades imperiales, mientras que otros son descendientes de los antiguos convictos enviados a Iocanthos en siglos anteriores. El mayor de todos estos grupos es el de los Ashleen, un clan indígena de humanos que ya habitaban el planeta antes de la fundación del sector. Los Ashleen son un pueblo guerrero y seminómada que combina libremente las habilidades y estilos de vida primitivos de cazadores recolectores con el uso de armas de fuego de importación y maquinaria rapiñada. En el exterior de los escasos puestos avanzados forasteros del planeta, la ley y la cultura imperiales son poco más que historias y mitos, y aunque el credo imperial se respeta debido a la afluencia constante de misioneros voluntarios, la persistencia de las antiguas tradiciones tribales y variantes locales de las enseñanzas eclesiásticas son la norma (cosa que al culto ortodoxo le encantaría cambiar).

Para más información sobre Iocanthos, consulta el **Capítulo XI: El sector Calixis** y la **Ayuda de juego 1**.



DE A SANGRE Y FUEGO A ESCLARECIMIENTO

Si los personajes acaban de salir de la matanza en la mina Gorgónida ilustrada en la aventura *A Sangre y Fuego*, al salir de la mina serán recogidos por una veloz nave espacial. En ella les recibirá un adepto de túnica gris que se identificará mostrando a los acólitos un

anillo con el sello de su maestro, y luego entregará una placa de datos a cada uno de ellos. El adepto ignora el contenido de las placas de datos, y sólo sabe que la nave debe acoplarse a un carguero llamado *Cielo de Bronce* que les llevará a Iocanthos, donde les aguarda su próxima asignación. Una vez que los personajes estén a bordo del *Cielo de Bronce*, la aventura comienza tal y como se describe en el texto.

Puedes descargar la aventura *A Sangre y Fuego* y demás ayudas para el juego en la página web de Edge Entertainment:

WWW.DARKHERESY.EDGEENT.COM

PRIMERA PARTE: EL CIELO DE BRONCE

PREPARATIVOS

Antes de dirigir este escenario, es conveniente que dediques un tiempo a leértelo bien para hacerte una buena idea del argumento, los personajes, sus motivaciones y los diversos lugares que seguramente explorarán los PJ. Si los jugadores no lo han hecho ya, deberían crear sus personajes utilizando las reglas del **Capítulo I: Creación de personajes**. Cuando los tengan terminados y hayas revisado bien sus hojas de personaje, animales a inventarse sus propios trasfondos y los posibles factores que los hayan cualificado como miembros del séquito de un inquisidor. Una vez que tengan decididos todos los elementos de su historial, entrega o lee en voz alta la **Ayuda de juego 1** a los jugadores: en ella se describe la naturaleza de su misión. Finalmente, pasa a la sección titulada *El Cielo de Bronce*.

EL CIELO DE BRONCE

La aventura comienza con la incómoda travesía hasta Iocanthos a bordo del *Cielo de Bronce*, un desvencijado carguero de gran tamaño. Los acólitos suben a la nave a empujones mientras la tripulación se entrega a un frenesí de actividad cargando y descargando mercancías. Se alojarán en un espacioso y sucio camarote sin tabiques mientras dure la travesía, que será de tres días a través de la disformidad.

Su único contacto con la tripulación de la nave es un sobrecargo alarmantemente solícito que responde al nombre de Sebek. Su actitud lisonjera resulta de lo más irritante, y dejará caer evidentes indirectas sobre "atender sus necesidades" con las que obviamente se refiere a venderles artículos de "mercado gris" de dudosa legalidad. También se le puede interrogar mediante el uso de habilidades de Interacción, haciendo una **tirada Ordinaria (+10) de Indagar** o de **Carisma** (en la **Tabla 13-1: Preguntas sobre Iocanthos** se ofrecen algunos resultados de ejemplo). Mostrará una disposición favorable hacia cualquier acólito que le haya comprado algo (hecho que le proporcionará una bonificación de +10 a la tirada).

Los PJ también pueden aprovechar este tiempo para conocerse mutuamente y charlar sobre la misión que acaban de emprender. Deja que los jugadores presenten a sus personajes, que los describan ellos mismos y que desvelen lo que quieran sobre su pasado, sus capacidades y cualquier otro detalle de interés que estimen oportuno. No hay mucho más que hacer en la nave, ni tampoco hay sitios que explorar.

Ref: Inq/045678499/BI

Autor: Inquisidor Tyburn Graves

Asunto: Informe de misión

Nombre: Iocanthos

Ubicación: Segmentum Obscurus

Sector: Calxis (subsector escintilino)

Diezmo: Exactus median

Notas: Polen de fuego fantasma



++ La ignorancia es una bendición
que los sabios no han de subestimar. ++

DETALLES DE LA MISIÓN: Los oficios inquisitoriales de Escintila han recibido una petición formal de ayuda enviada desde el asentamiento de Desesperanza, en el planeta Iocanthos. Aunque vago, el informe sugiere la proliferación de disturbios de naturaleza sospechosa, posiblemente causados por psíquicos o relacionados con la disformidad, en las inmediaciones de una nueva catedral erigida en honor a San Drusus. La catedral se halla en el corazón del lejano puesto avanzado y su finalización contribuirá a fortalecer la fe imperial en este problemático mundo, un objetivo encomiable que comparten todos los sagrados ordos.

Se te pide y exige que viajes al planeta Iocanthos, donde ayudarás a un agente inquisitorial de mayor graduación, el vidente Aristarchus, a investigar estos incidentes y garantizar que la consagración de la catedral proceda según lo planeado. Tu principal tarea será recabar información sobre todo fenómeno acaecido y, si fuera menester, eliminar cualquier amenaza que encuentres. Mientras dure la misión, Aristarchus tendrá el honor de liderarte en mi nombre. Sirvele bien y muéstrale la misma lealtad que hacia mi persona en el nombre del Dios Emperador.

Se han dispuesto pasajes para todos vosotros en el carguero Cielo de Bronce, que partirá de inmediato rumbo a Iocanthos. Preséntate a tus compañeros acólitos a bordo de la nave y familiarízate con ellos empleando los códigos que aprendiste durante tu instrucción.

Aterrizar cerca del lugar de los incidentes no es posible debido a su localización geográfica (se halla en una cordillera montañosa) y a la posible hostilidad de los nativos. En vez de ello, efectuaréis el descenso planetario para aterrizar en Puerto Amargura, el principal puesto avanzado imperial de Iocanthos, y os reuniréis con Aristarchus allí. Ya se han hecho preparativos para vuestro viaje desde Puerto Amargura hasta Desesperanza.

ADENDA 1: La misión de la catedral

Hace dos años, el abad misionero Orland Skae solicitó y recibió permiso para erigir la primera catedral del planeta en el asentamiento de Desesperanza, y desde entonces todos los informes indican que ha reunido una cuantiosa congregación de conversos nativos y peregrinos extramundanos dignos y entregados a su causa. El propio Skae posee lazos familiares lejanos con la nobleza escintilina y se ha procurado donativos de otros mundos y un considerable apoyo local para su misión. Está teniendo éxito allí donde otros han fracasado antes.

ADENDA 2: Informes de fenómenos

Con la estructura de la catedral casi terminada, se han producido varios fenómenos inusuales en la zona de la construcción y en los territorios circundantes. Entre ellos se incluyen extrañas luces en las colinas, ataques de animales salvajes, desapariciones de personas, un incremento de los accidentes y algunas muertes inexplicables. Estos incidentes han culminado recientemente en sucesos más graves y claramente sobrenaturales como reverberaciones de sonidos espectrales, sangre chorreando por las paredes, perturbaciones telequínéticas y otras manifestaciones fantasmagóricas.

ADENDA 3: Informe planetario

SOCIEDAD: Iocanthos es una sociedad anárquica pseudofeudal en la que todas las relaciones de poder se basan en la violencia o en la amenaza de ejercerla. Es un mundo brutal asolado por las guerras; el control del planeta descansa en manos de diversos señores de la guerra y facciones tribales que compiten para cosechar o robar el único material que este planeta entrega como diezmo (polen de fuego fantasma) para entregarlo al Imperio a cambio de suministros. El señor de la guerra más poderoso es actualmente el verval Cráneo, designado como gobernador planetario provisional de Iocanthos. En todo el planeta no hay más que un espaciopuerto fortificado y controlado por el Administratum, Puerto Amargura, donde se recauda el diezmo para su posterior envío.

FUNDACIÓN: Iocanthos fue conquistado por el 2º Regimiento del general (San) Drusus durante las primeras grandes cruzadas que recorrieron este sector. Dado que el planeta carece de tecnologías significativas, las tropas de Drusus derrotaron fácilmente a los pueblos indígenas, conocidos como los Ashleen, tras una única semana de cruentos combates. Posteriormente Drusus señaló en sus memorias que el único aspecto destacable del planeta eran los grandes campos de flores salvajes que parecían "relucientes campos de explosiones ondeantes, atrapadas en ese fugaz momento entre la belleza y la destrucción" [cf. pág. 526 de Penetrando en las tinieblas]. Como de costumbre el general hizo gala de una aguda percepción, pues la flor de fuego fantasma se ha convertido en un producto de vital importancia para el planeta.

NOTAS ADICIONALES: En el pasado, Iocanthos se utilizó como presidio para los indeseables que las autoridades escintilinas, por diversos motivos, no quisieron ejecutar ni desterrar más lejos. Aquellos exiliados recibieron provisiones mínimas y se les permitió labrarse una nueva vida o morir sin mayores intervenciones. La población actual es en su mayor parte una mezcla de los nativos ashleen y los descendientes de aquellos convictos.

El xenobotánico imperial Mogren Thunt fue quien descubrió que el polen de las flores de fuego fantasma posee fuertes propiedades psicoactivas, y también fue el quien refinó su uso.

Tras ser agraciado con una poderosa visión en la que se le instaba a erigir un templo "donde las flores arden", la hermana Semberle del Adepta Sororitas llegó a Iocanthos y ordenó la construcción de la Abadía de la Aurora en una de las cordilleras montañosas del planeta. Las instalaciones del Sororitas están vedadas a los forasteros.

SOBRE EL POLEN DE FUEGO FANTASMA: Único diezmo de Iocanthos. Es una potente sustancia psicoactiva que se utiliza como base para una considerable variedad de drogas de combate usadas por las legiones penales de la Guardia Imperial en todo el segmentum Obscurus.

INTERVENCIONES INQUISITORIALES ANTERIORES: Para el habitante medio de Iocanthos, la Inquisición no es más que otra potencia cuasilegendaria ajena a su mundo, y aunque existen informes de varias misiones inquisitoriales llevadas a cabo en este planeta, todas ellas están clasificadas por encima de su código de seguridad. Yo mismo las he revisado y considero que ninguna de ellas es relevante para la misión que se os ha encomendado.

Se ha registrado en el planeta una tasa de nacimiento de psíquicos per cápita ligeramente superior a todas las de su historia, pero no tanto como para que revista importancia.

Las hermanas de la Abadía de la Aurora informan al Cónclave con regularidad de toda actividad herética fuera de lo común. Aparte de esto, los sagrados ordos no disponen de presencia inmediata en Iocanthos.

UN DESCENSO VERTIGINOSO

Lee o parafrasea el siguiente texto:

Tras varios días de continuos movimientos y vibraciones, notáis una repentina sacudida y una sensación escalofriante de vértigo que sólo puede significar una cosa: el Cielo de Bronce ha salido de la disformidad. Al cabo de unos minutos, el pálido sobrecargo se asoma por la escotilla con ademán ostentoso y os aconseja que "recojáis vuestro equipo y os presentéis en la bodega de proa 2/DZ015 para desembarcar en Iocanthos". Os espera sonriente para guiáros por la nave.

Deja que los jugadores hagan los últimos preparativos que necesiten antes de salir. La bodega de proa 2/DZ015 es un compartimento largo, estrecho y con un techo abovedado situado a gran altura en el que hay atracado un transporte ligero de modesto tamaño, un vehículo utilitario diseñado para trasladar mercancías y personas desde la órbita hasta la superficie de un planeta. La escotilla de acceso ya está abierta a la espera de que los acólitos suban al transporte, mientras varios estibadores terminan de introducir cajas de suministros y demás cargamentos en la nave. El sobrecargo entrega una placa de datos a un oficial de cubierta, luego os dedica una última reverencia aduladora de despedida y os dice:

"Honorables invitados, ahora deben marcharse."

Cuando el sobrecargo desaparece, el oficial de cubierta se vuelve con cara de pocos amigos y se dirige a los PJ:

"¿Alguno de ustedes ha saltado antes?"

Los personajes que tengan un trasfondo militar si lo habrán hecho, pero es poco probable que los demás hayan tenido ocasión. El oficial de cubierta dirige una mirada condescendiente a quienes no lo hayan experimentado nunca y dice:

"¿Les gustaría tomar un sedante?, y entrega a quien lo acepte una pastilla azul diciendo "Con esto no lo pasarán tan mal."

El interior del transporte ligero es estrecho e incómodo, con duros asientos metálicos y correas acolchadas pesadas que evitan que los pasajeros salgan despedidos durante el agitado descenso. Cuando todos los personajes se hayan sentado, una voz fría y mecánica iniciará la cuenta atrás para el descenso a través de un vocotransmisor. Las compuertas de la

IMÁGENES Y SONIDOS DEL CIELO DE BRONCE

En lo que a naves espaciales respecta, el *Cielo de Bronce* no dispone de muchos lujos, pero se halla en buen estado y es lo bastante grande como para cubrir la travesía por la transitada ruta comercial en pocos días. Por desgracia no está preparada para transportar pasajeros: tan sólo cuenta con un camarote de paredes oxidadas atestado de incómodos catres, mobiliarios desiguales y lámparas incandescentes que a veces se apagan durante días para luego encenderse solas de nuevo. Las comidas se toman en la cocina de la nave, donde los PJ tendrán que sentarse muy apretados entre marinos e ingenieros que los ignorarán hasta el punto de hacerles el vacío. Además, no tendrán libertad para moverse por la nave y siempre deberán tratar con un sobrecargo excesivamente lisonjero. Y luego está el ruido, el constante entrecuchar de piezas mecánicas que podrían estar funcionando correctamente o a punto de desmontarse, siempre chirriando tras las placas de platiacero. Suficiente para volver loco a cualquiera.

bodega se cierran con un silbido estruendoso, y finalmente el transporte cae al vacío del espacio con una fuerte sacudida que revolverá las tripas de los personajes. La gravedad cae a cero dentro del transporte y todos los objetos sueltos flotan a la deriva. Al cabo de unos instantes, un rugido ensordecedor procedente de los motores del transporte indica la reentrada en la atmósfera planetaria.

El estruendo del exterior de la nave y las vibraciones del interior imposibilitan todo intento de conversación. La lanzadera se zarandea horriblemente durante los siguientes treinta minutos. Todo el que no hubiera experimentado antes la sensación del salto y la reentrada deberá realizar una **tirada Ordinaria (+10) de Resistencia** para no echar hasta la primera papilla. Para los PJ que hayan tomado un sedante la dificultad será **Fácil (+30)**, pero se sentirán un poco mareados y sufrirán una penalización de -10 a todas las tiradas de **Inteligencia** que deban realizar durante 1d5 horas posteriores al aterrizaje. Los personajes que estén acostumbrados a este tipo de cosas podrán hacer lo que quieran durante el descenso (rezar en voz baja, meditar, dormir y cosas así), y no tendrán que hacer ninguna tirada de Resistencia.

Después de lo que parece un lapso interminable de tiempo, las vibraciones se reducen y disminuye el estruendo de los motores, permitiendo de nuevo la conversación dentro del transporte. La intensa luz del día se cuela por la ventana de visualización.

TABLA 13-1: PREGUNTAS SOBRE IOCANTHOS

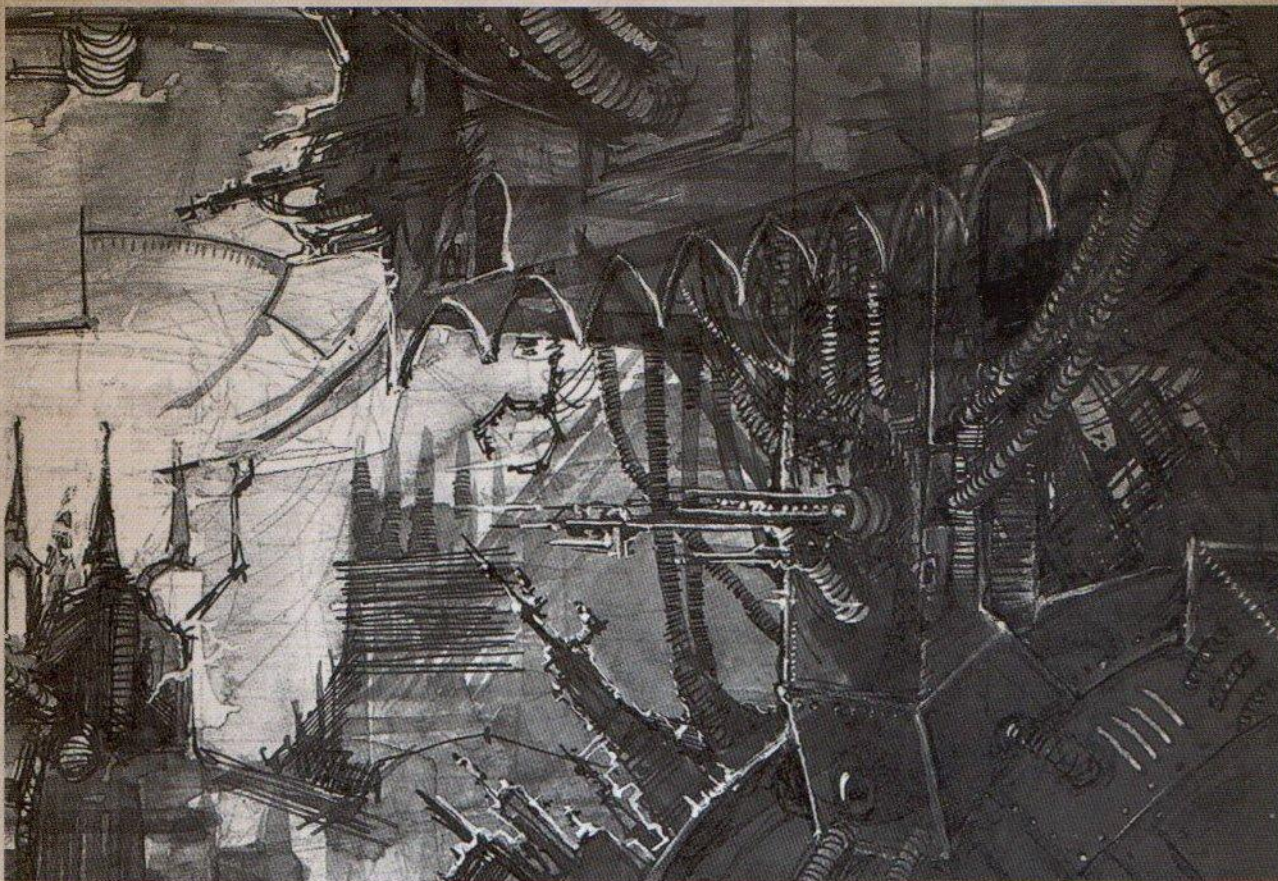
Resultado de la tirada Información

Éxito normal *"Iocanthos sólo tiene un espaciopuerto: Puerto Amargura. Es la entrada al mundo; aterrizar en cualquier otro lugar sería demasiado arriesgado, con tantos saqueadores, tormentas y terrenos escabrosos."*

1 nivel *"Oh, sí que es raro llevar pasajeros en este tramo de la ruta. Más adelante igual no, sobre todo en el trecho que va de Lugnum a Escintila; ahí llevamos la cubierta abarrotada. Pero me da a mí que en Iocanthos no hay mucho que hacer, porque el planeta no da para más."*

2 niveles *"Me han dicho que es un lugar terriblemente inhóspito; los Ashleen son capaces de destriparle a uno nada más verlo, se pintan llamas azules en la cara para ahuyentar a los malos espíritus (o eso dicen), y para ellos las balas son más valiosas que el oroA decir verdad, creo que incluso el Administratum considera un castigo ser asignado a ese planeta, no sé si me entiende."*

3+ niveles *"Perdone mi franqueza, pero es que verá... nadie va nunca a Iocanthos, señor, ¿sabe? Nadie... al menos no voluntariamente, a no ser que tenga "asuntos importantes" que resolver, si sabe lo que le quiero decir... Vamos, no como ustedes, claro... bueno, no es que sepa quiénes son ni nada de eso, pero creo que nos entendemos, ¿no?"*



SEGUNDA PARTE: DESCENSO SOBRE IOCANTHOS

LLEGADA

El transporte ligero tarda media hora en atravesar la atmósfera y posarse sobre una de las plataformas de aterrizaje de Puerto Amargura. Mientras los motores se apagan poco a poco, el piloto anuncia por el vocotransmisor que ya han llegado. La escotilla de acceso se abre, dejando entrar una luz cegadora y revelando el humeante campo de aterrizaje. Lee o parafrasea el texto siguiente:

A través de la escotilla veis una pista de aterrizaje calcinada y ennegrecida por innumerables motores de lanzaderas y transportes. Toda la plataforma está cercada por una alambrada de gran altura, y por encima de ella se yerguen los ominosos muros metálicos del asentamiento de Puerto Amargura.

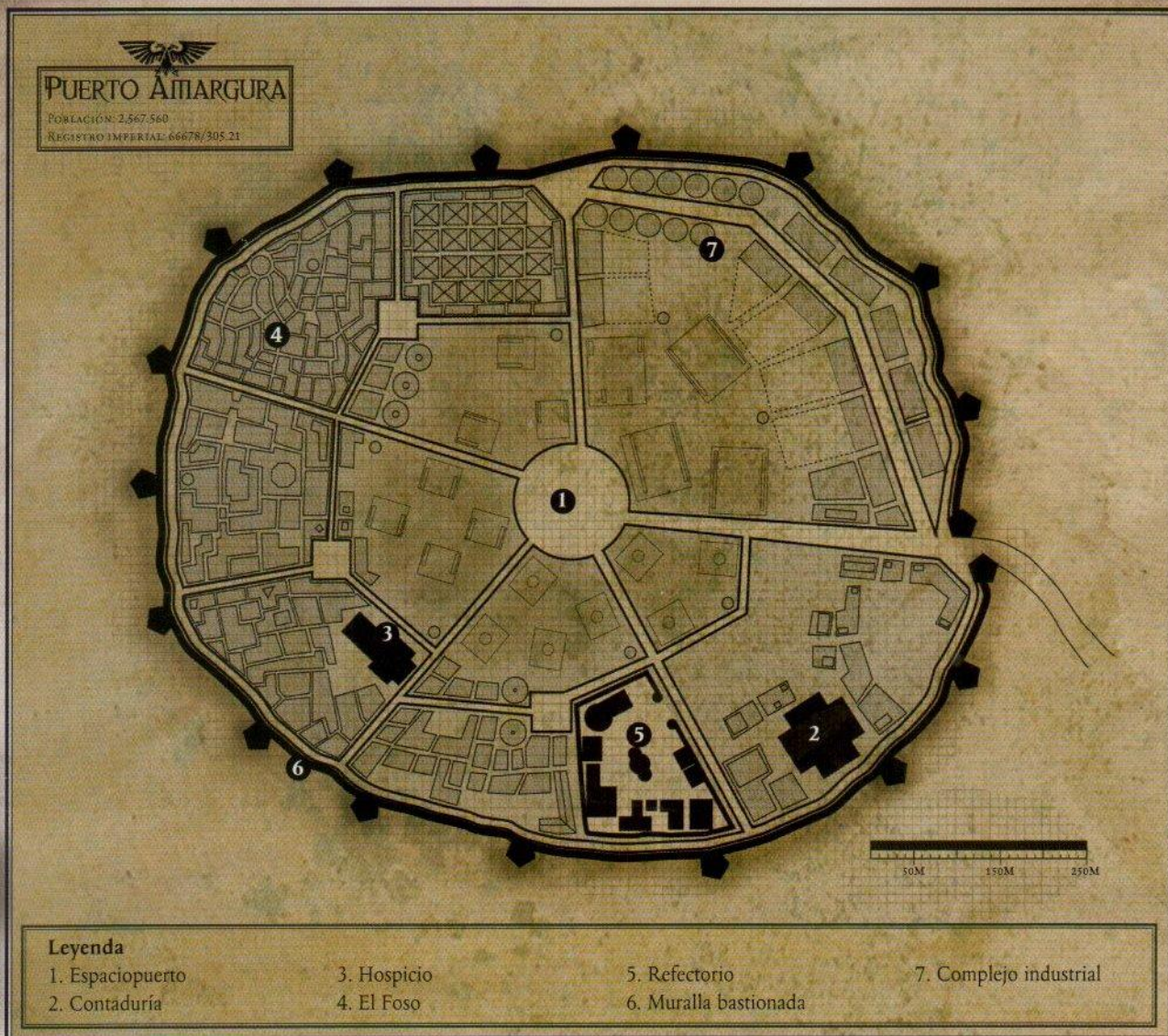
El aire apesta a sustancias químicas, propelentes y productos de limpieza, pero por debajo de los olores que cabría esperar en un sitio como éste captáis un tenue y agradable olor a hierro.

Al salir del transporte ligero, los PJ ven a docenas de hombres de rostros mugrientos limpiando el casco y conectándole mangueras de repostaje. También se acercan varios estibadores con un vehículo flotante para

acarrear los suministros que ha traído la nave y recoger a los PJ. Instantes después se aproxima a ellos un oficial con el rostro lleno de manchas y vestido con una polvorienta túnica que ha visto días mejores, de color azul oscuro y ribeteada con ostentosas cadenas doradas. El oficial está flanqueado por un par de hombretones equipados con recicladores de aire que sostienen sendas escopetas en sus brazos con aire despreocupado. El oficial saluda a los PJ y les da la bienvenida a Puerto Amargura. Luego les hace todo tipo de preguntas sobre el propósito de su visita, de dónde vienen y cuánto tiempo planean quedarse en el planeta, mientras los dos guardias los observan amenazadoramente. Los personajes pueden interrumpir al oficial en cualquier momento, lo que hará que balbucee confundido.

El burócrata es un tipo vanidoso y arrogante llamado Kerred Smyk que trabaja para el vicecónsul, quien le ha enviado para evaluar el motivo de la presencia inquisitorial en Iocanthos (de ahí que pregunte tanto). La verdad es que carece de autoridad sobre los personajes, y pueden dejarlo con la palabra en la boca y marcharse si lo desean. Interrogar al oficial no arrojará mucha más información aparte de la situación de aislamiento del puerto, y que "se han producido algunos altercados últimamente, pero nada que no podamos solucionar". Realmente no sabe nada de lo ocurrido en Desesperanza y parecerá sorprendido si se lo explican. Una **tirada Ordinaria (+10) de Intimidar** conseguirá ahuyentar en seguida al oficial y a sus hombres mientras Smyk farfulla algunas disculpas.

Cuando el equipo de los PJ haya sido descargado, un diminuto querubín servidor muy baqueteado revoloteará hasta ellos con una radiante sonrisa en su agrietado y sucio rostro angelical. Parece un niño sostenido en el aire por un par de alas metálicas deslustradas, con perlas en lugar de ojos. Sin articular palabra, entrega a los acólitos un pergamino adornado con un sello reconocible como el código del séquito personal del inquisidor al que sirven los acólitos. El pergamino contiene instrucciones para seguir al querubín hasta Aristarchus, "que aguarda con impaciencia el placer de conocerles".



LUGARES DE INTERÉS DE PUERTO AMARGURA

Debido a los interminables conflictos y disputas que tienen lugar en Iocanthos, hay muy pocos asentamientos permanentes en su superficie; los pocos que existen han sido erigidos por orden del Imperio. De todos ellos, Puerto Amargura es con diferencia el mayor, un espaciopuerto fortificado rodeado por altas murallas erizadas de dotaciones de artillería. En el **Capítulo XI: El sector Calixis** se ofrece información adicional sobre Puerto Amargura e Iocanthos; te aconsejamos que los leas detenidamente para conocer todos los datos relevantes.

Puerto Amargura tiene un único propósito: transportar el polen de fuego fantasma. El espaciopuerto domina el centro de la comunidad, y numerosos bloques de habitáculos se amontonan a su alrededor en círculos concéntricos: son las viviendas de los lugareños que tienen la desgracia de vivir en este miserable lugar. Aunque no son más que enrevesadas aglomeraciones de calles polvorientas y edificios monótonos, existen algunos lugares de interés en el asentamiento.

1. ESPACIOPUERTO

El espaciopuerto está situado sobre una planicie al pie de la cumbre en la que se ha construido Puerto Amargura. Se trata de una amplia zona de

terreno compactado y calcinado, con plataformas rectangulares de rocomigón dispuestas a intervalos regulares y potentes abrazaderas de atraque. Todo el recinto está rodeado por una imponente verja que impide el paso de criaturas salvajes. Hay transportes alineados a lo largo de la cara septentrional de la verja, repostando combustible del depósito principal para cuando llegue el momento de llenar los depósitos de las naves que aterricen. Varios bípodes industriales caminan pesadamente por toda la zona, descargando los ansiados suministros o acarreado palés de barriles llenos del valioso polen de fuego fantasma. El aire huele a metal quemado y a productos químicos, y la tierra abrasada emite una calina que se extiende por todo el espaciopuerto, aun cuando no hay elevadores ni lanzaderas en él.

2. CONTADURÍA DEL ADMINISTRATUM

La contaduría es una de las pocas estructuras de Puerto Amargura que no es de construcción barata y aspecto destartado. Sus megalíticas y ominosas torres de piedra negra, decoradas con los símbolos del Administratum y el Imperio, se yerguen sobre los bloques de viviendas. Guardias armados vigilan a los transeúntes desde balconadas y refugios fortificados, y únicamente los ciudadanos que tengan negocios legítimos pueden acercarse al lugar (el acceso está aún más restringido). La adepta interlocutora Sabetha Kosloff, cónsul encargada del edificio, no es muy popular para funcionarios ni ciudadanos, y nunca abandona los sombríos corredores de este edificio si puede evitarlo.

3. HOSPICIO

El hospital de Puerto Amargura es una lúgubre estructura compuesta por alrededor de una docena de bloques de habitáculos fusionados entre sí en los que se ofrece alojamiento a obreros enfermos o heridos. El hospicio sufre una escasez crónica de recursos y personal, está dirigido por la mordaz hermana Xanthe y tiene reputación de osario en el que la gente se reúne para morir en lugar de sanar.

4. EL FOSO

Parte mercado y parte suburbio, esta parte de la ciudad es el hogar de numerosos exiliados, marginados y vagabundos que han acabado aquí por mala suerte o por necesidad. Casi ninguna de sus estructuras es permanente; la mayoría son conjuntos de tiendas de campaña y carromatos dispuestos sin ton ni son. Pese a su mala reputación, el Foso es uno de los principales pilares comerciales de Puerto Amargura, y en él se pueden contratar guardias y transportes, adquirir materiales y munición o conseguir información.

5. REFECTORIO

El Imperio reserva este recinto amurallado para los adeptos y similares que visitan la ciudad. Aristarchus reside aquí actualmente, y es donde los acólitos dispondrán de un austero alojamiento para la noche.

6. MURALLA BASTIONADA

Un muro de metal de veinte metros de altura circunvala completamente Puerto Amargura. Tachonado de dotaciones artilleras y puestos de vigilancia, el muro ofrece una defensa formidable que impide a las violentas partidas de guerra del exterior acercarse demasiado, o peor aún, dar asedio a la comunidad. Pero este muro es algo más que una simple barrera: es también un símbolo, una división física que separa la violencia y hostilidad del yermo de lo que hace las veces de vida civilizada en el interior del asentamiento.

7. COMPLEJO INDUSTRIAL

El complejo industrial está compuesto por una serie de edificios y depósitos achaparrados de feo aspecto en los que se refina y almacena el polen de fuego fantasma para su posterior envío. Toda la zona está cubierta por asfixiantes nubes de polvo generadas por el proceso de refinamiento.

EVENTO 1 DE PUERTO AMARGURA: OBSERVADORES ENTRE LA MULTITUD

Aprovecha el recorrido de los acólitos desde el espaciopuerto hasta su próximo destino para evocar la atmósfera que se respira en el puesto avanzado (ver recuadro **Imágenes y sonidos de Puerto Amargura**, página 367). El servidor vuela justo por encima de las cabezas del gentío, esquivando hábilmente los vehículos sin percatarse de que a los personajes les cuesta mantener el ritmo. De vez en cuando se gira, se da cuenta de que los personajes se han quedado atrás, les hace señas y luego sale disparado una vez más.

Pide a los jugadores que hagan una tirada **Moderada (+0)** de **Perspicacia** mientras sus personajes se desplazan por el asentamiento. Los que la superen se fijarán en unos individuos vestidos

con la indumentaria local que los observan inmóviles desde una distancia prudencial. Todos tienen llamas pintadas en la cara con llamativos tintes azules y blancos que brillan a la luz del día. El resto de los transeúntes parecen ignorar a estos tipos, y si los PJ intentan acercarse a ellos desaparecerán entre los callejones.

Si algún personaje pregunta a los lugareños sobre estos hombres y mujeres, deberá realizar una **tirada de Indagar**. Si la consigue, los interpelados confirmarán que son habitantes del asentamiento; con un nivel de éxito o más los acólitos averiguarán que los misteriosos individuos son miembros de una congregación fiel a las "antiguas tradiciones", y que las llamas que llevan pintadas en la cara son una señal de sus creencias.

EVENTO 2 DE PUERTO AMARGURA: EL LUNÁTICO

Mientras caminan por uno de los numerosos callejones de Puerto Amargura (tanto si han visto a los individuos que les observan como si no), los PJ serán abordados por un extraño medio desnudo y quemado por el sol, con el pelo enmarañado y apelmazado por el polvo, y numerosas llamas blancas tatuadas en el rostro. El hombre profiere un torrente de insultos y obscenidades y no podrá ser tranquilizado, apaciguado ni intimidado; está demasiado perturbado. Una **tirada Complicada (-10)** de **Percepción** permitirá que alguna de las frases sueltas del lunático capten la atención de los PJ, aunque su significado no será del todo claro. Entre estas frases se incluyen:

"¡Está aquí, está aquí otra vez! ¡El Padre Cuervo ha venido para ahogarnos con sus mentiras!"

"¡Falsas, falsas, las dos caras que tiene! ¡El primero de tres tiene dos!"

"¡La sangre correrá por toda su colina!"

"¡Han abierto su corazón a una serpiente, los muy necios! ¡Pena me dan esos condenados locos!"

IMÁGENES Y SONIDOS DE PUERTO AMARGURA

Puerto Amargura es un lugar superpoblado, destartalado y anárquico. Los edificios son un batiburrillo desigual y sobredimensionado de planchas de metal prefabricadas, ladrillos de arcilla cubiertos de escayola resquebrajada y bloques de piedra cociéndose al sol. Todo lo que hay aquí es monótono y polvoriento, hace mucho calor y apesta a metal quemado. Los mugrientos lugareños están endurecidos por las penurias, y visten lo que parecen retales sacados de un vertedero: monos parcheados, pañuelos en las cabezas y abrigos cubiertos de un polvo marrón grisáceo.

De día las calles principales son un mar de obreros polvorientos, y todo el que trate de transitar por ellas se verá expuesto a los empujones de la gente, al alboroto de un centenar de dialectos distintos y al peculiar aroma acerado de las flores de fuego fantasma que impregna el aire, entremezclado con el sudor y la hediondez de una inmensa muchedumbre hacinada en un único espacio.

CALLEJÓN DE PUERTO AMARGURA



Leyenda

1. Tejadillos de edificios

2. Cajas de metal (32 PB)

3. Cajas de madera (8 PB)

4. Escaleras de emergencia

5. Rejillas del alcantarillado (cerradas)

1 casilla = 1 metro

Si los acólitos se paran a escuchar al hombre o intentan someterlo físicamente, varios de los ashleen más jóvenes que les han estado siguiendo desde que llegaron los atacarán entre gritos de *“Marchaos, intrusos! ¡Aquí no queremos a los de vuestra calaña!”* y cosas así. Los ashleen no son unos asesinos; tan sólo están inquietos, predispuestos a la violencia y buscando a algún ricachón al que sacudir y robar. Los atacantes se abalanzan sobre los PJ para enfrentarse a ellos en combate cuerpo a cuerpo; únicamente desenfundarán sus armas de fuego si los acólitos disparan primero.

Si se produce algún disparo, alertará a 1d5+2 guardias (que tienen las características de un agente de la ley; ver **Capítulo XII: Alienígenas, herejes y antagonistas**) que aparecerán 1d5 asaltos después de que se haya efectuado el primer disparo.

Las características de los matones ashleen pueden encontrarse en la **página 389**. La cantidad de matones que atacará a los PJ debería ser igual al número de acólitos más dos.

Si la mitad o más de los ashleen mueren o quedan incapacitados, el resto huirá.

Tras el combate

Si los acólitos derrotan a los ashleen sin recurrir a sus armas de fuego, serán vitoreados por la multitud.

Si los guardias llegan en mitad del combate, se pondrán del lado de los acólitos. Una vez pasado el peligro, les formularán algunas preguntas para ver qué ha sucedido. Amenazarán con arrestar a los acólitos para interrogarlos, pero una **tirada Ordinaria (+10) de Intimidar** o de **Carisma** con éxito bastará para disuadirlos. Si los acólitos recurren a su labia para librarse de ellos, los guardias les informarán de que los clanes ashleen de fuera de la ciudad llevan ya unas semanas particularmente *“inquietos”*. Nadie sabe por qué.

Si son detenidos, Aristarchus los liberará una hora después y montará una escena sobre cómo los guardias han violado la autonomía de

los siervos predilectos del Emperador (procede al **Evento 3** con las modificaciones pertinentes).

El lunático desaparecerá durante la pelea.

Capturar a uno de los asaltantes

Coger con vida a alguno de los perpetradores de la emboscada es relativamente inútil. Escupirá a los acólitos mientras afirma que *“los hombres sabios han visto las tinieblas que se aproximan desde la lejanía!”*, y poco más de lo que se le pueda entresacar tendrá algún sentido. Pero una **tirada Complicada (-10) de Escrutinio** con éxito revelará que está verdaderamente asustado.

EVENTO 3 DE PUERTO AMARGURA: LA REUNIÓN CON ARISTARCHUS

Finalmente, el querubín saca a los acólitos de las abarrotadas calles y los conduce al interior de un recinto amurallado a través de puertas talladas con el águila imperial. Dentro, un funcionario les guiará hasta una oscura habitación abovedada y agradablemente fresca. A juzgar por las gruesas alfombras que cubren el suelo, la presencia de muebles de madera auténtica e incluso algunos tapices con motivos imperiales, alguien se ha tomado la molestia de hacer que la cámara resulte acogedora. Aristarchus se sienta tras una mesa, examinando la información descargada a su placa de datos.

Una vez intercambiados los cumplidos de rigor, Aristarchus hablará con total libertad sobre la emboscada que han sufrido los acólitos si estos

Tras una mesa de madera, sentado en una antigua silla de cuero, se halla el supuesto agente al que habéis venido buscando. Lleva puesta una túnica gris carbón y su rostro enjuto y atractivo esboza una leve sonrisa. En las manos sostiene varias cartas de color marfil; cuando entráis, las coloca dentro de un estuche plateado que luego guarda en el bolsillo de su túnica. “¡Bienvenidos! Soy el vidente Aristarchus. Confío en que el viaje no se les haya hecho demasiado largo”. Aristarchus se pone en pie, rodea la mesa y os saluda uno a uno con un apretón de manos antes de invitaros con un gesto a que os sentéis. Más de cerca reparáis en sus peculiares ojos de color dorado grisáceo y en el electrotatuaje de autorización de la Scholastica Psykana grabado en una de sus mejillas. Tras saludaros a todos, el vidente se ajusta una cartera negra que lleva colgada a un lado. Os fijáis en que la cartera es de seda de emadar, un material muy caro, y que está cerrada con varios sellos de pureza de los que cuelgan largas cintas carmesíes.

sacan el tema. Se mostrará solidario con ellos, pero descartará la idea de que el ataque sufrido y la actitud de los ashleen implicados sean la norma en Iocanthos. Llamará al servicio con un gesto, y varios servidores de rostro inexpressivo ofrecerán refrigerios y se llevarán el equipaje que hayan traído los acólitos. Cuando todo el mundo se haya instalado cómodamente, el vidente les explicará la naturaleza de su misión.

Deja que la conversación siga su curso natural y permite que los personajes formulen cualquier pregunta que se les ocurra. Aristarchus sabe mucho sobre Iocanthos, incluida la política local, las personalidades más destacadas y el hecho de que la economía planetaria dependa de la recolección de polen de fuego fantasma. Además, si los PJ tienen alguna pregunta sobre su inquisidor, sobre por qué han sido elegidos para esta misión, sobre Puerto Amargura o cualquier otro asunto, Aristarchus les revelará tanto o tan poco como el DJ quiera. Al cabo de una hora o así, el vidente sugerirá a los acólitos que se movilicen:

“Deberíamos partir al amanecer. Cuanto más nos entretengamos, mayor será la amenaza. La consagración tendrá lugar en cinco días.”

Si la conversación se extiende, Aristarchus insistirá aún más en la necesidad de salir cuanto antes, aludiendo a las terribles consecuencias que podría entrañar la cancelación de la ceremonia de consagración. Su misión, por no decir su deber hacia el Emperador, el planeta y el santo, es llegar allí a tiempo.

Los PJ pasarán la noche en los alojamientos del refectorio junto con Aristarchus (a no ser que tengan buenas razones para lo contrario). Si solicitan equipo adicional, Aristarchus les conseguirá equipo de supervivencia, un vocotransmisor personal y una lámpara incandescente para cada uno. También mencionará una zona de la ciudad conocida como el Foso, donde pueden adquirir cualquier cosa que crean necesitar, y si le presionan incluso les dará 100 tronos a repartir en caso de que los necesiten. El Foso es un lugar excelente para conocer a comerciantes y mercaderes locales que venden todo tipo de cachivaches, armas, munición, víveres y demás artículos variados, pero debido a la escasez de recursos del planeta, todo lo que el DJ considere “avanzado” debería venderse a precios muy elevados. También es un buen sitio para obtener información y meterse en problemas, así que añade los encuentros que estimes oportunos en esta parte de la aventura.

Cuando haya terminado de conversar con los acólitos, Aristarchus se retirará para dormir.

—Aunque estoy seguro de que el informe de misión que les ha entregado nuestro honorable maestro describe con detalle la naturaleza de nuestro cometido aquí, he tenido la fortuna de pasar varias semanas en este... infausto puesto avanzado, y no he estado ocioso. Verán, aun con toda su miseria, Iocanthos ocupa un lugar muy especial en mi corazón. El venerable San Drusus, con quien tengo el inmenso honor de estar lejanamente emparentado, conquistó este mundo para el Imperio sometiendo a sus salvajes habitantes y arrojando sobre ellos la luz y la gloria del Dios Emperador. Como ya sabrán, está previsto que la catedral de Desesperanza sea consagrada a este insigne héroe, y no estoy dispuesto a tolerar que el recuerdo de este santo se vea empañado por la herejía, que un propósito tan sagrado sea frustrado por un brujo endogámico ni nada que se le parezca.

En cuanto a Desesperanza... La información que he podido averiguar parece indicar que está teniendo lugar algún tipo de fenómeno psíquico en ese asentamiento. Aunque basándome en los vagos informes que he recibido no sabría decir si se trata de la obra de algún psíquico imprudente aún no detectado, o si por el contrario se trata de algo aún más siniestro, las evidencias sugieren que todos estos sucesos inexplicables ocurren en la nueva catedral o en sus alrededores. Estatuas que sangran, manifestaciones, ruidos fantasmagóricos, arañazos al otro lado de las paredes...” —la voz del vidente se va apagando mientras cavila unos instantes con la mirada perdida; luego saca una placa de datos de su cartera y la estudia brevemente antes de continuar—.

Ah, sí. Desesperanza está al norte, en la cumbre de las montañas que igual han visto viniendo hacia aquí. En un mundo más civilizado habríamos viajado directamente al puesto avanzado por el aire, pero aquí eso no es posible, por lo que tendremos que recorrer el llamado Camino de los Peregrinos, que en realidad no es más que un sendero de tierra bastante transitado. He conseguido un transporte, un todoterreno de caja abierta; espero que lo conduzca alguno de ustedes, a mí nunca se me ha dado bien. Pero primero tendremos que atravesar el yermo de esquisto, y no va a ser un viaje fácil. Los lugareños afirman que estos páramos han sido testigos de las mayores batallas del largo y cruento pasado de Iocanthos, y que a día de hoy aún siguen siendo campos de contienda predilectos para los clanes. Nadie lo sabe con seguridad, pero corren rumores sobre la existencia de criaturas terribles en el yermo; aunque seguramente las únicas amenazas de las que debemos preocuparnos serán bandidos y saqueadores. En cualquier caso, es mejor que estemos preparados para cualquier eventualidad. ¿Tienen alguna pregunta?”



EL VIDENTE ARISTARCHUS

Aristarchus es un célebre experto en el arte del Tarot del Emperador, muy conocido por la precisión de sus adivinaciones; también posee una amplia experiencia en la investigación de fenómenos psíquicos, y ha servido fielmente a la Inquisición durante varias décadas. Es un hombre de gran devoción y cree fervientemente que el Emperador y varios de los santos de la ortodoxia imperial se comunican directamente con él a través del Tarot. Además, y esto es poco habitual para tratarse de un vidente, Aristarchus es afable y simpático, y su comportamiento delata un evidente origen culto y nobiliario. Es también un psíquico bastante poderoso por méritos propios, aunque sus dones son más sutiles e introspectivos que los de la mayoría de los psíquicos de la Inquisición.

Por desgracia para él, lo que ni siquiera se espera es que van a llevarlo como un cordero al matadero. Embaucado por los susurros del demonio, el abad Skae le ha enviado como regalo una antigua baraja de cartas del Tarot del Emperador. En palabras del abad, la baraja es una herencia familiar que ha decidido obsequiar a Aristarchus en agradecimiento por su ayuda y como reconocimiento a sus aptitudes como vidente. La baraja ha sido corrompida de forma sutil, y su propósito es el de nublar los poderes de Aristarchus y someterlo gradualmente a la voluntad del demonio, además de debilitar su mente para conseguir que acepte las mentiras de El que baila en el umbral.

El perfil completo de características de Aristarchus puede encontrarse en la sección de PNJ que hay al final de esta aventura.

ADENTRÁNDOSE EN EL YERMO

Aristarchus y los acólitos emprenden su viaje a la mañana siguiente de la llegada de estos últimos. Más allá del cobijo de la inmensa muralla del puerto se extiende un mundo árido y hostil.

EL VIAJE POR EL YERMO

El paisaje comprendido entre Puerto Amargura y Desesperanza es de todo menos agradable, y el viaje debería durar unos dos días si los PJ se detienen únicamente para descansar durante la noche, oscura como boca de lobo. Hace mucho calor, el polvo se cuela por todas partes y la carretera es poco más que un camino de tierra. El vehículo es un viejo y traqueteante camión de cuatro ruedas y caja abierta diseñado para el tránsito campo a través. No tiene cabina, y en lugar de techo tiene una cobertura de lona alquitranada que puede retirarse para utilizarse como tienda de campaña improvisada. Cuenta con un suministro de comida, agua potable y combustible suficiente para varios días más de los que necesitan, y está equipado con una parrilla de faros de alta potencia.

Durante el viaje, Aristarchus charlará con los PJ poniendo a prueba sutilmente sus capacidades y su lealtad hacia el Imperio, hacia su inquisidor y, por encima de todo, al Dios Emperador. Responderá educada pero discretamente a toda pregunta que le formulen los personajes, proporcionándoles todos los detalles que estime oportunos sobre Iocanthos y Desesperanza. En los momentos de silencio contemplará ensimismado

TABLA 13-2: RUMORES DEL FOSO

Resultado de la tirada Información

| | |
|--------------|--|
| Éxito normal | "Sí, hemos tenido algunos follones con los Ashleen últimamente, varias muertes y robos, pero nada que no hayamos visto antes." |
| 1 nivel | "Tengo entendido que hay problemas en el yermo y en los territorios del norte. Guerras entre clanes, seguro, aunque ahora les ha dado por pintarse la cara y farfullar cosas sobre 'espíritus malignos' y no sé qué historias... pero desde luego se están matando entre ellos por algo. Se está más seguro aquí, a la sombra del águila..." |
| 2 niveles | "¿Desesperanza? Sí, he oído hablar de ese sitio. Dicen que un sacerdote está construyendo una catedral allí arriba, y que ha formado un rebaño con un par de cientos de almas descarriadas. Me sorprende que ningún clan los haya masacrado y saqueado todavía..." |
| 3+ niveles | "Conozco a un guardia de mayores que subió un rebaño hasta Desesperanza hace algunas semanas, y dice que no piensa volver nunca más. Perdió la mitad de la mano por culpa del agua contaminada y los cuervos de esquisto, y no vio una sola alma en todo el yermo, ni una. Y había algo más, pero no quiso decírmelo; o estaba demasiado asustado, o creyó que lo tomaría por un loco. El caso es que vendió su negocio y se marchó al sur para unirse a los de Seth." |

durante largo rato el mazo de ornamentadas cartas, y si los personajes le preguntan por ellas, les hablará del "generoso y conmovedor obsequio" del abad, pero se mostrará reacio a mostrar el mazo de Tarot a los acólitos para que lo examinen más de cerca, y en ningún momento se separará de él. Éste es un momento perfecto para presentar a Aristarchus como un aliado y fomentar una relación de amistad, o al menos de respeto, entre los PJ y él. No obstante, Aristarchus se mostrará cada vez más fatigado por el viaje, y los personajes se pecarán de que no duerme bien.

El primer día de viaje a través del yermo transcurrirá sin incidentes. En su mayor parte el paisaje parecerá literalmente "muerto". Los únicos animales visibles son lo que Aristarchus denomina "cuervos de esquisto":

A partir del momento en que los personajes vean a los cuervos de esquisto y Aristarchus les hable de ellos, siempre parecerá haber uno o más en algún lugar cercano, mirándolos fijamente con sus rostros ciegos y carentes de facciones. Más adelante se explica el motivo de este curioso hecho.

Los acólitos tendrán dos encuentros en el yermo. El primero tendrá lugar la primera noche que acampen, y el segundo ocurrirá a la mañana del segundo día, cuando el yermo empiece a ceder terreno ante las escarpadas estribaciones rocosas de la cadena montañosa.

—Son los carroñeros locales, unos seres repulsivos que más que aves parecen reptiles emplumados cuando uno los ve de cerca, y tienen picos muy afilados. Las leyendas populares les atribuyen todo tipo de cualidades desagradables. La verdad, no es de extrañar. No sólo son carroñeros, sino que también atacan a criaturas heridas o débiles, incluido el hombre. Esos malditos seres no tienen ojos, ni uno solo.

EVENTO 1 DEL YERMO: MUERTO EN VIDA

Tras montar el campamento para pasar la noche, Aristarchus encenderá una hoguera (aun cuando a los acólitos no se les haya ocurrido) y sugerirá que organicen turnos de guardia. Señalará que las noches en el yermo pueden ser implacablemente frías y oscuras, y que deberían prepararse en consecuencia. En algún momento después de caída la noche, pide a cada acólito de guardia que haga una **tirada Complicada (-10) de Perspicacia**. El primer PJ que la consiga verá lo que parece ser una figura humana que camina lentamente hacia el campamento desde la penumbra del horizonte. La figura se detendrá y permanecerá inmóvil justo antes de entrar en el radio de iluminación de la hoguera. No responderá si le llaman, y si alguien le ataca o le toca se desplomará al suelo. Al examinar el cuerpo a la luz descubrirán que se trata de un ashleen que sufrió una muerte violenta hace ya algún tiempo; hay un largo tajo diagonal que va de la clavícula al cuello. El cuerpo está tostado por el sol y ya ha empezado a descomponerse: su hedor es verdaderamente nauseabundo, y le han sacado los ojos a picotazos.

Esta visión exige una **tirada Moderada (+0) de Miedo** por parte de cualquiera que haya visto caminar a la figura. Aristarchus se mostrará imperturbable y pasará por alto el suceso, declarando que los acólitos deberían descansar y no dejarse llevar por los rigores del yermo. Si los personajes insisten en que examine el cadáver, concluirá con aire distraído que no percibe ningún rastro de actividad psíquica en él.

EVENTO 2 DEL YERMO: SEÑALES Y AUGURIOS

Aproximadamente a un día y medio de distancia de Desesperanza, los acólitos emprenderán el ascenso por las estribaciones de las oscuras montañas. Mientras avanzan, solicita una **tirada de Rutina (+20) de Perspicacia**. Quienes la consigan avistarán una figura sombría encaramada a un saliente rocoso a unos cien metros del sendero. La figura tiene el sol a la espalda, por lo que no puede distinguirse con claridad, y parecerá rielar antes de desaparecer de la vista.

Una **tirada Fácil (+30) de Psiniciencia** permitirá a los personajes percibir que junto al saliente ocurrió algo terrible en el pasado, lo que sugiere un debilitamiento de la realidad en la zona. Espera que sean los personajes quienes decidan utilizar esta habilidad, que sea idea suya; si no se le ocurre a ninguno, Aristarchus anunciará que ha detectado una perturbación psíquica y les enviará a investigar el saliente.

Llegar a la formación rocosa entraña cierto peligro, ya que no hay un sendero definido entre el amasijo de rocas quebradas. Hay numerosas grietas, y los pedregales sueltos podrían ceder en cualquier momento,

IMÁGENES Y SONIDOS DEL YERMO

El yermo hace honor a su nombre: es una llanura desolada de piedra gris, suelos de arenisca y hiedras espinosas. Hay trechos enteros horadados por cráteres de antiguas explosiones y zonas de tierra ennegrecida tan árida que parece que nada volverá a crecer en ellas. Cada pocos kilómetros se pueden encontrar los restos ruinosos de un asentamiento o campamento de clan vacío y abandonado; algunos son viejos, otros parecen recién destruidos y aún están cubiertos por manchas de sangre seca del color del óxido. Multitud de esqueletos yacen por doquier allí donde cayeron muertos, y lo más espeluznante son las flores de fuego fantasma que parecen haber arraigado en el lugar de descanso de estos cadáveres, envolviendo con sus raíces los huesos quebrados y abriendo sobre ellos sus capullos multicolores y tornasolados. Y luego está el viento; cuando arrecia, parece soplar de distintas direcciones a la vez, levantando remolinos y nubes de asfixiante polvo, llevando siempre consigo un hedor a carne muerta que satura los orificios nasales con el espantoso olor de la sangre y el hierro, siempre el hierro.

deslizándose ladera abajo y arrastrando con ellos a cualquier personaje. Para llegar al lugar sin perder la dignidad (y el equilibrio), cada PJ deberá conseguir una **tirada Ordinaria (+10) de Trepár**. Si alguno de ellos la falla y cae, deberá superar una **tirada de Rutina (+20) de Agilidad** para no sufrir 1d5 puntos de daño en una localización aleatoria (ignorando el blindaje).

Al registrar la zona los acólitos no hallarán evidencia alguna de la presencia de la figura, pero no tardarán en encontrar un burdo pictograma de gran tamaño grabado a fuego en una roca plana, en el que se representa lo que parece ser un pájaro agarrando un cráneo con sus zarpas. La zona que rodea el pictograma aún está caliente al tacto.

La primera vez que Aristarchus vea el símbolo, se llevará inmediatamente las manos al pecho formando la señal del águila imperial y susurrará "Por el Trono...". Una **tirada Difícil (-20) de Saber popular (Imperio)** o **Saber académico (Leyendas)** con éxito sugerirá la posibilidad de que el pictograma sea un símbolo arcaico asociado a San Drusus. Si alguno de los personajes obtiene dos niveles de éxito o más en la tirada, sabrá que el ave de presa del pictograma podría ser un halcón, un ave rapaz nativa de la Sagrada Terra, y que el cráneo que sostiene es una variante de la iconografía del cráneo ennegrecido y el estallido solar que empleaba el 2º Regimiento del general Drusus.

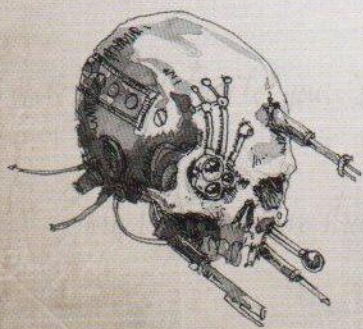
Aristarchus lo sabe, pero no lo revelará a los PJ. Sin embargo, si alguno de ellos le pregunta por qué ha reaccionado de ese modo, responderá que "en verdad nos hallamos en una era milagrosa" y se llevará las manos inconscientemente a la baraja de cartas que guarda en su túnica.



IMÁGENES Y SONIDOS
DE DESESPERANZA

Un fuerte viento sopla en Desesperanza, y el aire está impregnado del olor calcáreo del polvo y un rancio aroma a humanidad. Por las noches el cielo está despejado y las estrellas brillan con intensidad. Una tenue luz se filtra por entre las puertas cortinadas de las viviendas y los bidones de prometio en llamas que hay esparcidos por todo el campamento. Los olores del humo y las comidas cocinadas se mezclan con la fría brisa nocturna. El asentamiento tiene todo el aspecto de un campamento de refugiados y está formado por varias decenas de tiendas de campaña, cobertizos y casuchas distribuidas sin planificación alguna, además de algunos edificios de bloques de sílice que van desde simples refugios individuales hasta moradas unifamiliares de mayor tamaño. Todas estas construcciones están dispuestas en círculo alrededor de una colina rocosa y desnuda, sobre la cual incluso de noche puede verse el contorno de un gran edificio con cúpula.

Los habitantes de Desesperanza parecen ser una mezcla de los diversos pueblos indígenas de Iocanthos y los peregrinos y mendicantes procedentes de otros mundos, y muchos de ellos han formado familias e incluso tienen niños pequeños. Por todas partes hay indicios del culto imperial, y mientras los acólitos deambulan por el asentamiento, serán observados con expectación desde las sombras de las tiendas, dejando tras de sí un murmullo de voces susurrantes. Los adultos más valerosos se inclinarán ante los personajes y se santiguarán con la señal del águila, y algunos incluso llegarán a rogarles que los bendigan "en el nombre del Emperador" mientras sus nerviosos hijos los observan con los ojos como platos. Los lugareños parecen tener muy buen ánimo, pese a hallarse en un estado próximo a la inanición, y muchos de ellos parecen no saber muy bien qué les deparará el futuro ahora que la catedral está casi completada. A consecuencia del inhóspito paraje en el que habitan, muchos de ellos estarán armados con garrotes, cuchillos, algún que otro fusil de caza, martillos de albañilería y diversas lanzas rudimentarias, pero poco más.

TERCERA PARTE:
LA CATEDRAL NEGRALLEGADA
A DESESPERANZA

Al anochecer del día en que encontraron el extraño símbolo en el camino, los acólitos llegarán a Desesperanza. Lee en voz alta o parafrasea el texto siguiente:

Empieza a anochecer, y la ladera de la montaña se eleva a ambos lados de la carretera. Vuestro camino os lleva por un tortuoso sendero cada vez más escabroso; finalmente, veis una tenue luz más adelante que se intensifica conforme os aproximáis, y pronto os halláis ante una especie de asentamiento situado en el centro de una amplia colina. Seguíis avanzando hasta deteneros ante un tosco muro hecho de piedras amontonadas y pedazos de sílice negro. Por toda la parte superior del muro hay hogueras de vigías, y veis que de las almenas improvisadas asoman numerosos cañones que se recortan sobre la luz de las llamas. Cuando os acercáis, un par de pesadas puertas de acero y tela metálica se abren de par en par y una figura alta os sale al paso, envuelta en un manto oscuro y con un rifle colgado a la espalda. Empuña un hacha en ristre. Os indica con un gesto que detengáis el vehículo y bajéis de él. Aristarchus os ordena que obedezcáis, y añade que es mejor no hacer movimientos bruscos.

Una vez en el suelo, el hombre se aproxima a vosotros y os escudriña atentamente. Parece meditar durante unos instantes, luego os dedica una fluida y profunda reverencia mientras dice: "Bienvenidos, siervos del Emperador. Sois libres de entrar."

Éste es un buen momento para ofrecer a los acólitos una primera impresión del asentamiento (ver recuadro **Imágenes y sonidos de Desesperanza**). Mientras conducen su camión de caja abierta por lo que parece ser la calle principal de Desesperanza, oirán una fuerte voz que les llama desde un lado del camino. Un hombre fornido y sonriente vestido con una túnica oscura se acerca al vehículo con una lámpara de seguridad cerrada en la mano. Tras echar una penetrante mirada a las armas del grupo, esboza una amplia sonrisa y les guiña un brillante ojo azul.

—Saludos, forasteros. Semejante muestra de fe y preparación resulta admirable. Son ustedes la ayuda que ha solicitado el abad, ¿verdad? Ciertamente no nos han olvidado. Soy el hermano Lamark, uno de los clérigos de esta misión. Bienvenidos a Desesperanza; el abad desea fervientemente reunirse con ustedes en el priorato por la mañana, cuando hayan tenido ocasión de descansar. Lamentablemente, ahora mismo está ocupado y se disculpa por no recibirles en persona.

Después de mostrarles un sitio en el que aparcar el camión, Lamark se tomará la molestia de saludar uno a uno a los acólitos con un firme apretón de manos diciendo: "¿Han tenido algún percance por el camino?"

Aristarchus permanecerá en silencio; parece distraído y no podrá apartar la vista de la silueta de un edificio situado sobre un promontorio, en el centro del asentamiento (presumiblemente la catedral). Si los acólitos insisten en saber por qué el abad Skae no ha salido en

persona para recibirlos o exigen ser conducidos directamente a su presencia, Lamark responderá en un tono ligeramente menos cordial: "El prelado Skae está cuidando de una muchacha enferma y de toda su familia. Me pidió que les recibiera en su lugar cuando llegasen señor. Hemos dispuesto varias habitaciones en La Clota Llorona, nuestra casa de huéspedes y posada local. No son gran cosa, pero son mejores que una tienda de campaña".

El hermano Lamark conduce al grupo a un destaralado edificio de dos plantas (ver **Localización 2**), antes de declarar: "Avisaré al abad de que ya están aquí". Luego asiente con la cabeza y se aleja hacia el mar de tiendas de campaña. La Clota Llorona es bastante espaciosa, aunque está un poco desgastada y llena de polvo. Los acólitos se hospedan en habitaciones dobles del primer piso. Aristarchus tiene su propia habitación.

El vidente ofrece una leve sonrisa a los acólitos:

—Bueno, pues aquí estamos. Estoy bastante cansado, para mí los viajes ya no son lo que eran. Si el abad Skae llegase antes del amanecer, hagan el favor de decirle que venga a mi habitación. Quizá alguno de ustedes quiera charlar con los lugareños, ¿no? Pero tengan cuidado si deciden salir a echar un vistazo fuera. Recuerden que locanthos no tiene lunas; las noches son negras como la pez". El vidente asiente con la cabeza y se dirige a su habitación.

Los acólitos ya son libres de hacer lo que quieran durante lo que queda de noche, aunque seguirán sin tener noticias del abad.

LUGARES DE INTERÉS DE DESESPERANZA

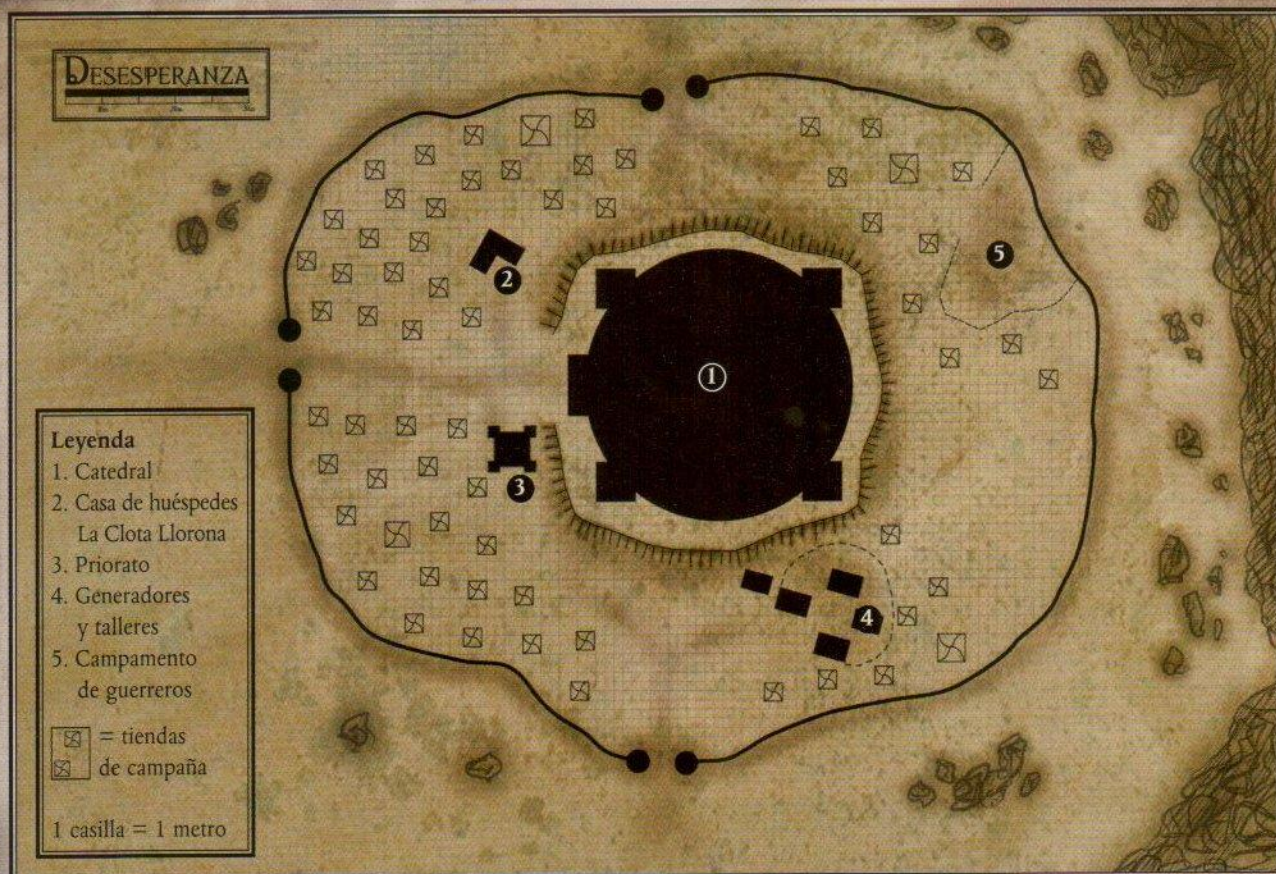
El asentamiento imperial descansa sobre un elevado valle montañoso, firmemente afianzado con dos largos espolones de piedra. Se han añadido varias fortificaciones rudimentarias a las paredes rocosas, formando una barrera en parte natural y en parte artificial que, si bien no resulta tan imponente como las defensas de Puerto Amargura, parecen lo bastante resistentes.

A continuación se ofrece un breve resumen de las principales localizaciones que los PJ podrán explorar durante su estancia en Desesperanza.

1. LA CATEDRAL

La construcción de la catedral que se va a consagrar ha costado mucho trabajo y esfuerzo; se han utilizado materias primas locales y la mano de obra no remunerada de centenares de trabajadores que se han ofrecido voluntarios para honrar al Dios Emperador. Es un edificio grande y de planta circular hecho de bloques de piedra pulidos encajados a la perfección y decorados con revestimientos de cuarzo negro. Sus características más prominentes son su elevada cúpula central y los cuatro grandes pilares equidistantes a la base, todos ellos coronados por el águila imperial. La catedral se alza en el punto más alto de toda Desesperanza, sobre una loma empinada, para que todo el que se acerque a ella deba alzar la mirada, dando así la impresión de cernirse ominosa sobre los visitantes.





El interior de la catedral combina lo ornamental con lo austero, y ha sido diseñado para estar siempre fresco y envuelto en sombras, ofreciendo así refugio contra la deslumbrante luz del sol. El elemento más destacado del interior es el inmenso mural pintado en la cara interna de la cúpula central, en el que se representa a San Drusus alzándose triunfante, levantando una espada corta en una mano y empuñando un águila dorada en la otra; a sus pies yace vencida una figura sombría e indefinida. Alrededor de esta imagen hay grabado un complejo diseño de flores y pájaros revoloteando.

2. LA CLOTA LLORONA

La Clota Llorona hace las veces de posada y casa de huéspedes en Desesperanza, además de servir como caballeriza y local para vendedores de chatarra. Lo cierto es que no es más que un antro con goteras que casualmente tiene varias habitaciones disponibles en la segunda planta. El edificio está construido con trozos de madera vieja, bloques de sílice y hierro ondulado; tiene un aspecto desvencijado y parece que fuera a venirse abajo si soplase un poco de viento. Por toda la fachada delantera hay obuses y cartuchos de bronce usados colgados de cuerdas que tintinean cuando hace brisa. Aunque no parece muy duradera, La Clota Llorona lleva abierta bastante tiempo y ha demostrado ser extraordinariamente resistente.

El interior consiste básicamente en la sala del bar, una docena de mesas y seis reservados que ofrecen espacio suficiente donde sentarse. Por el día no suele haber más que un puñado de gente aquí, pero por las noches se llena tanto que mucha gente tiene que quedarse de pie.

Los residentes de La Clota Llorona son su propietario (un nervioso hombrecillo ashleen llamado Forst) y varios hombres y mujeres de su clan que trabajan como empleados del local. Todos se alegrarán de ver "forasteros" y les atenderán con complacencia y discreción.

En La Clota Llorona se sirve la cerveza "gargajosa" local, agua sucia y un estofado insípido, y también guardan tras la barra algunas botellas de amasec de importación de dudosa calidad.

3. EL PRIORATO

Este sólido edificio prefabricado no se halla lejos del camino que va a la catedral. Recuerda a un búnker imperial, lo que no es de extrañar, ya que su estilo arquitectónico está basado en ellos. El interior está escasamente amueblado; las paredes están adornadas con imágenes e iconos del culto al Dios Emperador. La planta baja consiste en una gran zona comunal y algunas habitaciones adyacentes que sirven como almacenes, aseos y una cocina. En el segundo piso están los aposentos privados del abad, el hermano Lamark y el hermano Severus, así como dos dormitorios en los que se alojan otros monjes, clérigos y hermanos seglares de menor categoría.

4. GENERADORES Y TALLERES

Estos bloques prefabricados de un solo piso albergan la pequeña planta generadora de Desesperanza y los talleres en los que se preparan los materiales para la construcción de la catedral y se guardan las herramientas y equipamiento de los obreros. Los pocos vehículos del asentamiento, que suelen necesitar reparaciones continuas, están aparcados en el patio que hay tras este recinto.

5. CAMPAMENTO DE GUERREROS

Esta zona está reservada a los miembros del clan Ashleen que visitan el asentamiento, a los mayores de clotas y a otros grupos nómadas que puedan pasar por aquí. Está formado por tiendas abiertas, un corral y un pozo. Está lo bastante separado del campamento principal como para que todos se sientan un poco más seguros, pero sin quedar fuera de las murallas de Desesperanza.



LA CALMA QUE PRECEDE A LA TEMPESTAD

La mañana siguiente a la llegada del grupo, Aristarchus reúne a los acólitos en su dormitorio de La Clota Llorona y discute con ellos el procedimiento a seguir. Entabla una conversación con los jugadores y representa el papel de Aristarchus; ésta es una buena oportunidad para que los jugadores recapitulen lo que ha sucedido hasta el momento y tracen un plan por sí mismos.

A estas alturas Aristarchus estará ya visiblemente fatigado, y si se le pregunta admitirá que no logra conciliar bien el sueño, pero le restará importancia con una sonrisa diciendo que *"ha pasado por cosas mucho peores al servicio del Emperador que una cuantas noches de insomnio"*. Cuando los personajes se hayan puesto de acuerdo, Aristarchus les pedirá que le acompañen a ver al abad, señalando que son libres de formular las preguntas que consideren pertinentes, pero siempre con educación y con los ojos bien abiertos.

LA AUDIENCIA CON EL ABAD

Al llegar al priorato serán cordialmente bienvenidos por el hermano Lamark, quien antes de franquearles el paso les comunicará la estupenda noticia de que la muchacha por quien velaba el abad sobrevivirá, pues ha abierto los ojos esa misma mañana.

El encuentro con el abad tendrá lugar en la sala de reuniones del priorato, una amplia habitación rectangular con un atril en una esquina y amueblada con numerosos bancos y asientos de tosca factura. Las paredes de la sala de reuniones están decoradas con frescos pintados a mano que representan escenas de la vida de San Drusus. Dentro de la habitación les aguardan el abad Skae y el hermano Severus.

El abad está abierto a cualquier pregunta; puedes interpretar la interacción, exigir tiradas o un poco de ambas. Ni Lamark ni Severus hablarán a no ser que se les pregunte directamente, y permanecerán en segundo plano. Para más información sobre estos personajes, consulta sus descripciones en las páginas 389.

Entre los fenómenos que los sacerdotes confirmarán se cuentan brotes de enfermedades y muertes inexplicables entre las escasas cabezas de ganado del asentamiento, varias desapariciones, luces extrañas en las colinas que rodean Desesperanza, y ruidos fantasmales como golpeteos, carcajadas demenciales y aleteos. También se han encontrado varios cadáveres en la cima de la colina sobre la que descansa el asentamiento, posiblemente bandidos a juzgar por el equipo que apareció disperso por la zona. Todos ellos habían muerto recientemente, y tan sólo quedaban de ellos los huesos mondos y lirondos (claro que, por otro lado, en locanthos existen muchas razones que podrían explicar esto perfectamente).

Skae intentará desviar la atención del edificio de la catedral; cualquier personaje podrá percatarse de ello si supera una **tirada Difícil (-20) de Escrutinio**. Si se hace hincapié en esto, el abad mencionará que, según los Ashleen, la colina sobre la que se ha construido Desesperanza está maldita, aunque no revelará este dato voluntariamente.

—Buenos días. Soy el prelado Orland Skae, y tengo el honor de ejercer como abad misionero de Desesperanza. El buen hermano Lamark les dio la bienvenida ayer en mi nombre, y puede que recuerden al aguerrido hombretón que les recibió en las puertas, el hermano Severus, nuestro intercesor local. Disculpen que no me presentase ante ustedes cuando llegaron, pero mis obligaciones me lo impidieron. Les agradezco que hayan acudido en esta hora aciaga. Cuando solicité ayuda por primera vez no podría haber esperado una atención tan diligente.

Antes que nada, dejen que les hable de nuestro asentamiento. Sé lo que estarán pensando: ¿cómo ha conseguido este macilento anciano convencer a la Eclesiarquía de construir tan magnífica catedral en esta roca olvidada? Lo cierto es que no fue tan difícil. En otra vida, hace ya mucho tiempo, vivía en el seno de una familia noble y tenía no pocos contactos. Hice saber a mi familia que la memoria de un anciano es mucho más proclive a fallar cuando no tiene nada con que ocupar su tiempo. Esto, unido a la maravillosa historia de "toda una vida de servicios" y a las muchas horas que he trabajado con los lugareños, ha propiciado el nacimiento de este lugar. Como reza el dicho, "El Trono provee a quienes planifican bien sus actos", y gracias al abnegado esfuerzo y la fe de las buenas gentes de nuestra congregación hemos podido obrar un milagro en esta tierra baldía. Y no pienso tolerar que haya sido en vano.

Últimamente nos hemos visto atormentados por señales y presagios, visiones y fantasmas que podrían indicar la presencia de un perverso mal entre mi rebaño. También se han producido algunas desapariciones, muertes y demás catástrofes. Soy un sacerdote de la fe imperial y he visto muchas cosas a lo largo de mis años como tal, por lo que no suelo tomarse estas cosas a la ligera; razón por la que he acudido a sus superiores. Les ruego, les imploro que lleguen hasta el fondo de todo esto. Si al final no fuera nada, tanto mejor; pero si realmente hay algo... alguna amenaza moral... ¡jencuéntrenla, destruyanla, purguenla! Mañana es la festividad de San Drusus y consagraremos nuestra catedral en su nombre y gloria. Nada debe detener la ceremonia. Nada. Cuentan ustedes con todo nuestro apoyo. Y ahora, imagino que tendrán algunas preguntas.

Tome el rumbo que tome la conversación, el abad Skae se mostrará indefectiblemente educado, aunque si los acólitos le presionan demasiado el buen humor se esfumará de su mirada y de su voz. Cuando la conversación haya terminado, ofrecerá a los acólitos la bendición del Emperador y pondrá al hermano Lamark a su servicio como guía, argumentando que él tiene muchos preparativos que hacer para las ceremonias del día siguiente, y que espera verles allí.

Poco después de la reunión, Aristarchus empezará a actuar de nuevo de forma distraída y murmurará para sus adentros. Ordenará a los acólitos que inicien sus pesquisas sin él y se retirará a su habitación de La Clota. Si los acólitos regresan más tarde para ver cómo está, un empleado les dirá que se ha marchado para "reunirse en privado con el abad", y que ambos han dado instrucciones de que no deben ser molestados.

INVESTIGACIONES EN DESESPERANZA

Los PJ pueden explorar Desesperanza a su antojo durante ese día y su noche, así como investigar cualquier pista que tengan con la ayuda del hermano Lamark. Ten presente que a partir de este momento tendrán el tiempo en su contra, pues los planes del demonio alcanzarán su apogeo durante la ceremonia de consagración.



LOS HABITANTES DE DESESPERANZA

La congregación del asentamiento es un grupo muy heterogéneo: ashleen cansados de las interminables luchas, refugiados de las constantes guerras, indigentes de Puerto Amargura y un reducido número de curtidos peregrinos procedentes de otros mundos, todos ellos atraídos por la sagrada misión de Skae. La fe y el credo imperial les han dado fuerzas, y el abad Skae les ha ofrecido un propósito. Si se vieran despojados de estos factores unificadores, la comunidad se vendría abajo y se sumiría en la desesperación; o lo que es lo mismo, serían como corderos camino del matadero. Que es justo lo que el demonio Tsyiak pretende.

RUMORES, HISTORIAS Y MENTIRAS EN DESESPERANZA

La mayor parte de la congregación habla un batiburrillo de dialectos del gótico vulgar, pero se les puede entender sin mucha dificultad. El clero ha anunciado la llegada de los acólitos con bastante tiempo de antelación, y la gente mostrará una buena disposición hacia los "siervos del Emperador", a no ser que estos actúen de forma abiertamente hostil o violenta. Para interrogar a la gente se precisa una **tirada de Rutina (+10) de Indagar** o de **Carisma**. Cuantos más niveles de éxito se obtengan en esta tirada, más información se conseguirá de ellos, tal y como se muestra en la **Tabla 13-3: Conversaciones con la congregación**; puedes utilizarla literalmente o tomarla como inspiración para dar tus propias respuestas. La única dificultad verdadera que encontrarán los acólitos será cribar la información útil de entre todos los comentarios triviales o engañosos.

HORROR EN LAS ALTURAS

Si los acólitos desean subir a la zona en la que se vieron las luces o se encontraron los cadáveres de los bandidos podrán hacerlo, y Lamark les conducirá gustoso, deteniéndose únicamente para equiparse con un sólido bastón, un rifle láser bastante deteriorado y cantimploras llenas de agua para todos. El viaje es una buena caminata de varias horas; si quieres, puedes pedir **tiradas Complicadas (-10) de Resistencia** o de **Trepas** para ver qué tal les va en la ascensión. A cada paso que dan, los omnipresentes cuervos de esquisto no dejarán de vigilarlos.

En la cima de las colinas, lejos de toda ayuda, serán emboscados por una bestia depredadora conocida como hexálido, que ha sido corrompida por Tsyiak. Mientras los cuervos de esquisto revolotean frenéticamente sobre sus cabezas, una repentina ventolera lleva consigo un olor dulzón y desagradable. El hexálido los acecha, y deberán realizar una tirada enfrentada del valor más alto de **Perspicacia** de todo el grupo contra el **Movimiento silencioso** de la criatura. Si gana el hexálido, logrará coger a los acólitos por sorpresa al saltar desde las rocas sobre uno de ellos. El hexálido atacará a cualquier acólito elegido al azar (pero no a Lamark; el Padre Cuervo sólo quiere matar o herir a los acólitos). La criatura luchará hasta la muerte, y una vez derrotada los PJ podrán comprobar que el hexálido está cubierto de heridas viejas y supurantes, en avanzado estado de descomposición y con las cuencas de los ojos vacías (aparentemente se lo han sacado los cuervos a picotazos).

Las características del hexálido pueden encontrarse en la **página 390**.



TABLA 13-3: CONVERSACIONES CON LA CONGREGACIÓN

| Niveles de éxito | Información y rumores averiguados |
|------------------|---|
| Éxito normal | <p>"La catedral va a ser consagrada mañana, en el día de San Drusus (el segundo día de los acólitos en Desesperanza). Es lo único para lo que hemos estado trabajando todos estos años."</p> <p>O bien</p> <p>"El abad Skae es un gran hombre, un santo. Los saqueadores de un señor de la guerra me lo arrebataron todo, pero él me salvó de la vida de un carroñero... Antes de que él viniese mi vida no tenía sentido, y seguro que habría muerto lejos de la luz del Emperador."</p> <p>O bien</p> <p>"He oído que la vieja Vossa vio cómo manaba sangre de la piedra del altar. ¡En serio! Pero claro, siempre ha estado medio loca, porque los esclavistas se llevaron a toda su familia siendo ella muy joven. Ahora que lo pienso, hace días que no la veo; seguramente estará rondando por alguna parte..."</p> |
| 1 nivel | <p>"Se han visto luces muy raras en las montañas, y soplan malos vientos procedentes de la cima de la colina. Yo mismo vi las luces la otra noche, muy a lo lejos, pero las vi. Los más estúpidos creen que son una señal del favor del Emperador; pero los que tienen sangre ashleen hablan de diablos de la antigüedad a quienes hemos enfurecido con nuestra intrusión."</p> <p>O bien</p> <p>"Los cuervos de esquisto han estado muy inquietos últimamente. A mí me ponen los pelos de punta, con esa forma que tienen de mirarte sin ojos. ¡En Escintila, donde yo nací, no hay nada parecido!"</p> |
| 2 niveles | <p>"Me han dicho que esa mujer, Esha Raine, va a venir a la ceremonia. Es una de las 'viudas de los Ashleen', una curandera muy sabia y respetada. Ella cree que la catedral servirá para que los Ashleen se unan a la 'auténtica' sociedad imperial, y que nos beneficiará a todos. Dicen que por eso ayuda a Skae y ha convencido a muchos de los clanes en guerra de que no nos ataquen. Y no sólo los clanes; algunos renegados también le hacen caso."</p> <p>O bien</p> <p>"No me fio de ese caudillo, Kos'ke; sus jinetes de perros de las arenas fingen ser nuestros amigos, pero seguro que sus manos están tan manchadas de sangre como las de cualquier otro señor de la guerra."</p> |
| 3 niveles | <p>"Dicen que ese fanático asesino, Seth la Voz*, solía llevarse bien con el abad Skae como siervo del Dios Emperador que es, pero le dio la espalda cuando el misionero anunció que iba a construir la catedral. Afirma que este lugar está maldito. ¡Que el Emperador nos ayude si envía a su ejército contra nosotros!"</p> <p>O bien</p> <p>"¿Quiere que le cuente algo de lo más extraño? Pues conocía al Viejo Lars desde hacía un año o más, y puedo decir que era un buen hombre. Nunca habría descuartizado a su mujer de esa forma si no hubiera estado poseído por alguna criatura impía. Yo le vi cuando el hermano Severus se lo llevó; iba como sonámbulo, sin dejar de farfullar... 'qué era aquello', murmuraba... 'no era ella', sí, eso es lo que decía, sólo 'no era ella', una y otra vez."</p> |
| 4+ niveles | <p>(De un ashleen) "Cuando yo era joven vivía en una granja no muy lejos de aquí. Las viejas viudas solían decirnos que jamás nos acercásemos a este lugar, que mucho tiempo antes de que viniera el hombre santo esto estaba gobernado por gente malvada que adoraba a dioses ancestrales y terribles, y que la sangre de sus víctimas corría a raudales por estas colinas tiñéndolas de rojo. Pero ahora el Emperador ha venido, y estamos todos a salvo. Y sin embargo, oigo historias sobre luces en las colinas, y veo a los malditos cuervos de esquisto congregándose en este lugar, y recuerdo lo que nos contaban las viejas viudas alrededor de las hogueras nocturnas. Y me estremezco de terror cuando cae la oscuridad."</p> <p>O bien</p> <p>(De un peregrino) "El abad Skae es un hombre santo. Sirve al Dios Emperador sin descanso. Vaya, una vez me dejé las herramientas junto a la obra y tuve que subir en plena oscuridad para recuperarlas. Estaba aterrorizado, hasta que oí la voz del abad Skae. O al menos debía de ser su voz. Era muy reconfortante, y en un segundo todos mis temores habían desaparecido. Debía de estar rezando en voz alta, velando por la catedral. Es curioso, pero ni siquiera recuerdo lo que dijo. Pero luego le vi salir solo del edificio, así que debió de ser él... ¿no?"</p> |

Las preguntas sobre Esha Raine suscitarán todo tipo de respuestas. Todos los que tengan sangre ashleen la ensalzarán como si se tratase de una santa ("es una santa mujer, y una excelente curandera"), mientras que otros mostrarán un prudente respeto hacia ella, y algunos (los más pusilánimes) confesarán entre susurros que se trata de una especie de bruja, y que no entienden cómo puede el abad Skae "relacionarse" con ella.

*Para más información sobre Seth la Voz y los señores de la guerra, consulta la sección dedicada a Iocantibos en el Capítulo XI: El sector Calixis.

PRINCIPALES PERSONAJES DE DESESPERANZA

Además de los lugareños, hay varios personajes destacados en el asentamiento que jugarán un importante papel en la aventura. En esta sección se describen sus motivaciones y sus historias.



ABAD MISIONERO Y PRELADO ORLAND SKAE

Hace seis décadas, siendo aún un joven misionero, Orland Skae abandonó la relativa comodidad de su puesto en las grandes iglesias de Escintila. Viajó a Iocanthos siguiendo lo que creyó ser su vocación de predicar la palabra del Emperador. Ha trabajado durante muchos años sin apenas ayuda, y su cruzada por atraer a los clanes y señores de la guerra enfrentados al redil imperial, consiguiendo así que renunciassen completamente a sus "viejas costumbres", ha sido una lucha muy dura y en ocasiones sangrienta. Sus logros, lentos pero genuinos, le han hecho merecedor de varios ascensos y le han granjeado el apoyo de sus superiores más lejanos; con el tiempo causó tanta impresión que la Eclesiarquía decidió proporcionarle más recursos. Esto, a su vez, le ha bastado para conseguir edificar la primera catedral en Iocanthos. Si Skae consigue lo que se propone, sus maestros lo nombrarán obispo, el primer habitante de Iocanthos en alcanzar tan insigne cargo.

Sin embargo, el orgullo y la incipiente ambición de Skae han sido su perdición. Mientras buscaba el emplazamiento idóneo para la catedral, se sintió atraído hacia un antiguo valle que, según la leyenda, había sido un baluarte de los dioses de la antigüedad que el misionero estaba decidido a erradicar. Por desgracia, uno de aquellos "dioses de la antigüedad" le encontró, habiendo adoptado la forma de la entidad conocida como Tsyiak, El que baila en el umbral. Desde entonces, el demonio ha estado susurrando poco a poco en la mente de Skae, avivando las llamas de sus deseos de grandeza, erosionando su cordura y corrompiéndolo gradualmente, tergiversando los planes que el abad tenía para su catedral con objeto de satisfacer sus propios designios. Aunque el abad mantiene aparentemente el control, el demonio ha hecho pedazos la mente de Skae apareciéndose en visiones como si fuera un santo, y convenciéndole de que todo sacrificio o engaño es un pequeño precio a pagar con tal de propiciar el milagroso regreso del santo.

Skae es un viejo misionero duro y franco, acostumbrado a que le obedezcan. Medita cuidadosamente sus palabras antes de hablar, pero de vez en cuando, especialmente cuando está nervioso, su fachada de sosiego razonable se desmorona y puede vislumbrarse el fervor fanático que se oculta debajo. Normalmente camina apoyado sobre un bastón y viste una túnica lisa de tela gris oscura, con una estola blanca que denota su rango y un águila plateada colgada del cuello.

HERMANO LAMARK

El parlanchín Lamark es un antiguo suboficial de la Guardia Imperial que "sintió la llamada" y se unió a la iglesia tan pronto se licenció. Originario de Escintila, capital del sector, es un hombre saludable que ronda los sesenta años, acostumbrado a terminar todo lo que se empieza y perfectamente capaz de cuidar a quienes tiene bajo su cargo, ya sean un pelotón de reclutas (como antiguamente) o los peregrinos de Desesperanza. Lamark fue asignado a la misión de Skae por la Eclesiarquía, y ha depositado una fe incondicional en ella. Al igual que los demás, desconoce la ingente corrupción de la que ha sido presa Skae. Aunque el abad y las buenas gentes de Desesperanza le importan muchísimo, en el fondo de su alma sigue siendo un soldado leal al Emperador, y cuando la trama de *Esclarecimiento* llegue a su cenit, no se dejará engañar por las mentiras del demonio.

Al hermano Lamark le encanta hablar, y lo hace con voz estentórea; sonríe muy a menudo y es de carcajada fácil. Aun siendo un clérigo, Lamark no se priva de los placeres terrenales de vez en cuando, y disfrutará encantado de una copa discreta con cualquier acólito mientras intercambian batallitas si se presenta la oportunidad.

Si los personajes le preguntan por los extraños sucesos, responderá que no ha visto nada personalmente, y que muchos de los fieles de la congregación son gente supersticiosa que han sufrido mucho a lo largo de sus vidas, lo cual probablemente haya afectado a su buen juicio. Pero habiendo dicho esto, sólo un necio ignoraría la posibilidad de que tales fenómenos sean reales, pues muchas son las artimañas del Archienemigo...



HERMANO SEVERUS

En el pasado, este taciturno monje fue un francotirador del infame Viento Segador, una unidad desplegada por los regimientos de la Guardia Imperial criados en el mundo letal de Mortressa, y sus tatuajes tribales así lo demuestran. Ejerce de intercesor en Desesperanza (una especie de agente religioso de la ley), y también es el encargado de la defensa del asentamiento. Es además el eficaz guardaespaldas del abad Skae, aunque el anciano misionero jamás admitiría que necesita tal protección, pues afirma que el mismísimo Emperador vela por él.

Severus viste normalmente un chaleco antifragsión sobre su túnica, y lleva una pistola láser y un hacha con monofilo colgadas del cinturón. Cuando espera problemas también va equipado con una escopeta de corredera o un rifle láser de largo alcance; ambas armas están guardadas en sus aposentos del priorato.

Severus sabe muy poco sobre los extraños fenómenos ocurridos en Desesperanza, y por petición del abad tampoco los ha investigado (Skae insistió en dejar que se encargasen de ello los expertos).

Severus no habla casi nunca. Es un hombre hosco y poco sociable, prefiere obedecer órdenes y operar bajo directrices establecidas, y prácticamente no hace nada por iniciativa propia.



ESHA RAINE, LA CANTAMUERTES

Esha Raine es una cantamuertes, título que entre los Ashleen significa literalmente "la que canta para quienes han sido asesinados". Es también una estimada anciana de los clanes, guardián de la historia oral de los Ashleen y una consumada curandera. Su título no es muy corriente y le granjea cierto grado de respeto y protección, incluso en el inhóspito Iocanthos. Hay quien dice que sus diversas hierbas curativas, cánticos rituales y adivinaciones son producto de la brujería, pero para los Ashleen no son más que una tradición consagrada.

La propia Raine profesa una fe genuina en el Emperador, aunque al igual que muchos de los suyos no lo considera un ser omnipotente, sino un poderoso espíritu antepasado que guía a todos con su luz. Alberga la esperanza de que animando a su pueblo a seguir al Dios Emperador conseguirá que el Imperio intervenga y ayude a los Ashleen contra algunos de los señores de la guerra más "heréticos" de Iocanthos, instaurando así algo parecido a la paz. A tal fin ha establecido una alianza provisional con el abad Skae y su grandioso plan, aunque opina que la ubicación elegida para la catedral entraña demasiados inconvenientes. También tiene vagos conocimientos tradicionales sobre el demonio, un ser al que se conoce en los mitos como el Padre Cuervo. Este conocimiento puede costarle la vida.

Raine tiene una figura imponente, y se cubre de los pies a la cabeza con un vaporoso vestido negro de viuda con retazos carmesíes. Vive en una pequeña granja situada en un desfiladero a varias horas de distancia, al que se llega por un paso montañoso. No suele pasarse por Desesperanza, pero cuando lo hace se le trata con sumo respeto.

Raine llegará al amanecer del segundo día de estancia de los acólitos en Desesperanza para asistir a la ceremonia de consagración de la catedral, escoltada por el caudillo Kos'ke y sus jinetes.

CAUDILLO KOS'KE

Kos'ke es un pariente lejano del gran señor de la guerra Cráneo. Lidera un clan diseminado por toda la montaña que domina en gran parte la vasta extensión de terreno en la que se halla Desesperanza. Kos'ke se ha ganado su posición gracias a una combinación de fuerza de voluntad, ambición manifiesta y derramamientos de sangre sin concesiones, por lo que no es un hombre al que convenga soliviantar; pero a pesar de su apariencia, tampoco es un salvaje ignorante. Considera su papel como "protector de Desesperanza" como un medio para incrementar su poder, y es consciente de que gozar de la "amistad" de la Eclesiarquía es muy beneficioso para él y para su clan.

Respetar la fuerza, el ingenio y poco más. El más mínimo insulto a su persona o a la de Raine provocará un estallido de violencia entre él y sus seguidores. Kos'ke honra las tradiciones de su pueblo y cree que matar a "hombres y mujeres santos" como Raine (y, en menor medida, el abad Skae) es un sacrilegio y trae mala suerte. Pero al igual que el resto de su gente, piensa que el lugar escogido para la construcción de la catedral, en lo que su clan llama "Valle del Cuervo", es muy desacertado, aunque lo único que sabe de él es que su pueblo lo evita desde hace generaciones.

Kos'ke y su séquito llegarán al amanecer del segundo día de estancia de los acólitos en Desesperanza, escoltando a Raine hasta la ceremonia de consagración de la catedral.



CUARTA PARTE: FE TRAICIONADA

UN AMANECER ROJO

Los Ashleen se despiertan antes del amanecer, por lo que es muy probable que Desesperanza sea un hervidero de actividad para cuando los acólitos decidan levantarse. El alba parece demorarse, colgando pesadamente como una cortina roja sobre el pueblo mientras los cuervos de esquisto revolotean silenciosamente por el cielo.

Todo personaje que posea la habilidad **Psiniscencia** podrá intentar una **tirada de Rutina (+20) de Perspicacia**. El que la consiga se sentirá invadido por una fuerte sensación de incomodidad, como un mal presentimiento, y percibirá que la disformidad se halla más próxima de lo normal.

Los acólitos se reúnen para desayunar un estofado de carne de cloa, pero Aristarchus no se unirá a ellos. Cuando estén terminando, unos gritos ululantes resonarán por todo el campamento, aunque no parecerán voces de alarma. Cualquier lugareño podrá decirles que se trata del caudillo ashleen Kos'ke y su grupo, que han venido para la consagración. Una **tirada Ordinaria (+10) de Indagar** revelará que está considerado como un aliado en Desesperanza, y que en el pasado les ha protegido en varias ocasiones de saqueadores y bandidos.

Si alguno de los acólitos decide echar un vistazo a los recién llegados, comprobará que ya hay una pequeña multitud de pueblerinos alineada en la carretera para verlos. Kos'ke y seis de sus guerreros entran en el pueblo cabalgando a lomos de enormes perros de las arenas, bestias bípedas esbeltas y con largas colas, tres veces más grandes que un hombre, que avanzan con aire ecuestre entre gruñidos y ladridos. Los jinetes son guerreros de complexión fuerte ataviados con gabardinas polvorientas, mantos con capuchas y piezas desiguales de blindaje decoradas con abalorios. También están evidentemente bien armados con sables, cartucheras y armas de fuego en las sillas, y algunos portan lanzas de pesadas puntas adornadas con tintineantes cuentas y plumas. El que parece ser Kos'ke es un bruto inmenso con una poblada barba y bandoleras de cuero entrecruzadas sobre el pecho y repletas de pistolas. Saluda con la mano al pasar, voceando en una lengua que únicamente los sabios más eruditos sabrían reconocer. Según se acerca la comitiva, los acólitos verán que en el centro de la misma, rodeada de jinetes, hay una figura

extraordinariamente distinta, una mujer tocada con un velo, vestida con ondeantes andrajos de tela negros y grises salpicados de cintas carmesíes. Un murmullo se eleva de la multitud cuando pasa frente a ellos; se oyen frases como "la santa Esha Raine" o "la cantamuertes", y muchos de los presentes se inclinan ante ella o asienten respetuosamente con la cabeza.

Kos'ke y sus hombres se dirigen a la parte del asentamiento que los lugareños denominan "campamento de guerreros", mientras que la mujer del velo encamina su montura hacia el priorato.

LLAMADA A ORACIÓN

Aristarchus sale de su dormitorio unos veinte minutos después de la llegada de Kos'ke y su grupo. El vidente tiene unas grandes ojeras y parece mucho más demacrado que nunca. A pesar de ello parece ansioso y algo emocionado; desestimará toda pregunta sobre su salud y dará a los acólitos las siguientes instrucciones para el día:

—El Emperador nos protege, pero Su Tarot puede ser un riguroso maestro. Tengan cuidado hoy, el Sumo Sacerdote está en ascendente, y aunque normalmente lo interpreto como una bendición en una ocasión tan feliz, el Niño Perdido y el Chacal también estaban presentes. Haya ceremonia o no, es una señal de que han de permanecer bien atentos. El abad misionero Skae nos ha invitado a todos a los cánticos matinales que dentro de una hora marcarán el inicio de la ceremonia. Por desgracia, no me siento con ánimos para asistir. Me gustaría descansar un poco más, pero creo que lo más prudente es que ustedes comparezcan como muestra de nuestra disposición. Aseguren al buen abad que estaré presente para el servicio de consagración al caer la noche.

Los acólitos disponen de una hora aproximadamente para prepararse y quizá llevar a cabo algunas pesquisas de última hora o buscar a Kos'ke. Si se dirigen a la catedral, la verán relucir siniestramente bajo el sol matutino. Muchos de los habitantes de Desesperanza, que obviamente visten sus mejores ropas para la ocasión, han formado una cola dentro de las grandes puertas abiertas, y la música de un órgano brota del interior del edificio.

Cuando los personajes se aproximen, el abad Skae y otros dos clérigos menores saldrán a recibirlos con casullas blancas sobre las túnicas. El abad preguntará por Aristarchus, y asentirá sabiamente con la cabeza cuando le expliquen el motivo de su ausencia. Luego les conducirá al interior de la catedral y les rogará que ocupen un sitio de honor en los bancos delanteros, a la derecha del altar, sonriendo orgulloso por la reacción de los acólitos al entrar en la nave del edificio y ver probablemente por primera vez el interior (ver **Localización 1**).

CÓMO RESOLVER UN COMBATE A GRAN ESCALA

Involucrar a todo el pueblo en una batalla con decenas de combatientes en ambos bandos puede parecer una tarea hercúlea y abrumadora para el DJ, sobre todo si es la primera vez que dirige una partida. ¡Pero nada de agobios! No hay necesidad de llevar la cuenta de todos los encuentros, de cada intercambio de disparos y golpes; basta con que te centres en lo que les ocurre a los PJ, el resto lo puedes representar como parte de la historia que se desenvuelve a su alrededor. Los acólitos sólo tendrán que preocuparse por los adversarios a los que se enfrenten directamente en combate. Por otro lado, también puede ser interesante hacer que el éxito o fracaso de los PJ influya en el desenlace de la batalla, como hemos hecho nosotros en esta aventura.



Al cabo de un rato el abad se marchará y regresará con la mujer del velo, escoltada por Kos'ke y sus hombres (aún fuertemente armados), y los sentará a todos enfrente de los acólitos. Los guerreros parecen bastante incómodos. En el último momento, Aristarchus se colará discretamente y se situará junto a los acólitos. La música del órgano se intensifica, los asistentes elevan sus voces en una plegaria al Dios Emperador, y así da comienzo la ceremonia:

En el punto álgido de los cánticos rituales, el abad Skae, haciendo gala de su imperiosa presencia como siervo del Dios Emperador, se dirige hacia el altar flanqueado por los hermanos Lamark y Severus, que sostienen en alto sendos braseros encendidos. Cesa la música, y el abad comienza su sermón.

—Hermanos, nos hemos reunido aquí en este día glorioso en que el Dios Emperador de la humanidad ha dirigido Su mirada hacia este mundo tan alejado de Su Trono Dorado. Hoy ha reconocido vuestra profunda fe y ha bendecido nuestra labor. Sé que os habéis debatido en las tinieblas durante mucho tiempo, creyendo que jamás veríais un nuevo amanecer. ¡Contemplad! ¡Al fin ha llegado, y el día de hoy será recordado por toda la eternidad, porque hoy seremos testigos de un gran milagro!

Skae hace una pausa para dejar que sus palabras calen hondo, y en el silencio reinante oís tañer las campanas de alarma de las torres de vigilancia mientras el traqueteo de las armas de fuego y el agudo restallido de disparos de láser resuenan alrededor de la catedral. El abad mira a su alrededor sorprendido, pero su expresión se endurece al instante. Se gira hacia vosotros y os mira fijamente mientras proclama en voz alta:

—Pues la sangre es el sacramento del Imperio.

UNA RACIÓN DE COMBATE

¡Desesperanza está siendo atacada! Los habitantes de Iocanthos están lamentablemente acostumbrados al combate, por lo que a pesar de lo que podrían esperar los acólitos, no cundirá el pánico entre la congregación, aunque sí podrán oírse expresiones de sorpresa por toda la catedral. “A un lado!”, brama Kos'ke, y los feligreses se apartan rápidamente, despejando un “corredor” para que el caudillo y sus hombres puedan salir de la catedral. Si alguno de los acólitos pregunta a Aristarchus qué deberían hacer, él mirará al acólito en cuestión y alzará una ceja mientras responde:

“Sean quienes sean, acaban de interrumpir los servicios de una festividad sagrada en una de las catedrales del Emperador. Son herejes. ¿Y qué es lo que hacemos normalmente con los herejes?”

Una vez en el exterior, la situación privilegiada de la catedral sobre el asentamiento proporcionará a los acólitos una amplia vista de Desesperanza, y podrán comprobar qué es lo que está pasando. Un humeante vehículo de gran tamaño provisto de un ancho espolón frontal de hierro ha embestido las puertas principales del asentamiento, arrancándolas de sus goznes y empotrándose contra ellas en el proceso. Al menos treinta guerreros de aspecto desaliñado con tiras de tela amarilla atadas a distintas partes de sus cuerpos corren hacia el pueblo, disparando y acuchillando a todo lo que se mueve. Varias tiendas de campaña son ya pasto de las llamas.

Ha llegado el momento de que los acólitos presenten batalla en nombre del Dios Emperador.

LOS VOCEADORES FANÁTICOS

Los asaltantes son voceadores, fanáticos imperiales seguidores del clan sectario nómada del señor de la guerra Seth la Voz. Les han manipulado para que lancen un ataque suicida contra Desesperanza como parte del propio ritual del demonio. Los voceadores van armados con una amplia variedad de armamento de mala calidad, principalmente armas cuerpo a cuerpo, aunque también llevan alguna que otra ametralladora pesada y rifle láser. No dejan de gritar cosas como “¡Hereje!” y “¡Blasfemia!”, o simplemente se limitan a aullar incoherencias mientras atacan.

Las características de los voceadores están detalladas en la **página 391**.

EL ENTORNO DE UNA BATALLA

Quizá quieras incorporar algunos de estos factores al combate:

Cortinas de humo: La densa humareda provocada por el fuego de las tiendas de campaña y las bombas incendiarias puede dificultar el combate a distancia. Todo el que efectúe un disparo a través de una cortina de humo sufrirá una penalización de -20 a sus tiradas de Habilidad de proyectiles. Además, las nubes de humo asfixiante que envuelven a los personajes les obligarán a realizar tiradas Moderadas (+0) de Resistencia cada asalto que permanezcan en la zona; cada tirada fallida incrementa la Fatiga del personaje en 1 nivel (acumulativo) y le impone una penalización de -10 a todas las tiradas hasta que deje de estar fatigado. Si un personaje acumula más niveles de Fatiga que su Bonificación por Resistencia, se desplomará inconsciente durante 10-BR minutos (para más información consulta las reglas de Fatiga en la página 200 del Capítulo VII: Reglas de juego). ¡Recuerda que los voceadores también pueden verse afectados por el humo! Si algún acólito lleva puestos filtros nasales o respiradores, no tendrá que hacer ninguna tirada de Resistencia.

Obstáculos: Ningún combatiente intentará disparar a través de un edificio, ya que no puede ver a su objetivo ni calcular distancias. Sin embargo, la mayor parte de Desesperanza son tiendas de lona, que no proporcionan mucha cobertura precisamente. Los acólitos pueden tender emboscadas o caer en ellas a través de estos grupos de tiendas. Recuerda que disparar contra un objetivo al que no se ve impone una penalización de -30 a las tiradas de Habilidad de proyectiles.



EJECUCIONES SUMARIAS Y DEMÁS SOLUCIONES INCONVENIENTES

Si los jugadores son listos y han recabado las pistas adecuadas, es muy posible que hayan comprendido lo que está ocurriendo, o al menos que tengan sospechas acertadas sobre la naturaleza de la conspiración antes de que tengan lugar los sucesos de la quinta parte (o incluso de la cuarta). Siempre cabe esta posibilidad en todos los escenarios de investigación; si llegase a ocurrir, el DJ debe que devanarse los sesos e improvisar sobre la marcha. Si los PJ empiezan a plantearse soluciones para lo que se avecina o se preparan para lo peor, tanto mejor; premia su previsión, pero ten en cuenta que siempre existe el riesgo de que sus planes se vayan al garete y acaben todos muertos. Si fuera necesario, recuérdales que tanto Skae como Aristarchus gozan de los privilegios que les otorga la ley imperial, y probablemente también cuenten con el apoyo de todo el pueblo (por no mencionar una posible intervención demoníaca); si aun así los acólitos deciden despacharlos, será mejor que lo hagan con discreción y con una certeza absoluta de que están en lo cierto.

EL ATAQUE CONTRA DESESPERANZA

Para representar el ataque, plantea a los acólitos varias situaciones de riesgo que deberán resolver mientras se libra una furiosa batalla a su alrededor. Cada vez que los personajes logren frustrar una de estas amenazas, habrán inclinado el curso del combate un poco más a su favor. Cuando los acólitos hayan obtenido tres victorias, los defensores lograrán vencer a los fanáticos. Si no lograsen acumular la cantidad necesaria de éxitos en un periodo de tiempo razonable, Desesperanza sobrevivirá al ataque sin su ayuda, pero las bajas sufridas serán mucho más graves (consulta la sección **Desenlace** para ver lo que ocurre al final de la batalla). Algunas de estas situaciones de riesgo podrían ser las siguientes:

Matar al líder: Un temible y enloquecido voceador lidera la carga contra Desesperanza. Los demás fanáticos se mantendrán firmes mientras su líder siga en pie; eliminarlo podría desmoralizar al resto y proporcionar a los defensores la ventaja que necesitan para rechazar a los asaltantes. Pueden hacerse **tiradas Complicadas (-10) de Percepción** para encontrarlo en el fragor del combate, pero siempre luchará rodeado de 1d5 voceadores más.

La mecha encendida: Un grupo de seis voceadores carga directamente hacia la catedral, acribillando a todo el que se cruza en su camino. ¡El que va en medio lleva una enorme bomba improvisada con la mecha encendida! La bomba causará 2d10+4 puntos de daño explosivo con la propiedad Explosión (4) al detonar, cosa que ocurrirá si recibe un disparo, cae al suelo o sufre algún golpe.

Estampida de perros de las arenas: El humo, los ruidos y el caos asustan a varios perros de las arenas, que se escapan de sus corrales en el campamento de los guerreros. Enloquecidos por las llamas, los perros correrán desbocados y atacarán a todo el que encuentren a su paso, sean asaltantes o defensores. Los personajes pueden matar a los perros de las arenas o realizar una **tirada Difícil (-20) de Trato animal** para recuperar el control de las bestias.

El perfil de características de los perros de las arenas se encuentra en la página 390.

Saboteadores: Una banda de voceadores (1d5+1) está atacando los generadores y los talleres con bombas incendiarias. Si sufren demasiados daños, Desesperanza perderá todos los privilegios de la tecnología moderna.

Además de su equipo normal, cada uno de estos voceadores lleva encima varias bombas incendiarias (ver **página 137 del Capítulo V: Arsenal**).

Proteger a los inocentes: Los acólitos ven a un grupo de 1d5+2 voceadores armados con trinchantes abriéndose paso a cuchilladas a través de las tiendas de campaña. Se dirigen directamente hacia una muchacha ashleen que ha reunido a una docena de niños sollozantes y asustados. La muchacha grita pidiendo ayuda; deja que los acólitos den rienda suelta a su justa cólera.

Si deseas ampliar el escenario de la batalla, puedes crear más situaciones de riesgo o incluso aumentar la escala del conflicto. De igual modo, no dudes en recurrir a PNJ para que salven a los acólitos en el último segundo o interrumpir un encuentro antes de su conclusión; después de todo, las batallas son caóticas e impredecibles. El objetivo de esta parte de la aventura es plantear una situación tensa y emocionante, no cargarte a los personajes.

DESENLACE

Lee en voz alta o parafrasea el texto siguiente:

Cuando el último de los asaltantes cae derrotado, reparáis en el espantoso precio que ha pagado el asentamiento por la victoria. Hay decenas de muertos, secciones enteras de Desesperanza han quedado reducidas a cenizas, y los gritos y gemidos de dolor resuenan por doquier. Pero sabéis que el desenlace podría haber sido mucho peor. Aún estáis contemplando el desolador panorama cuando el caudillo Kos'ke cabalga hacia vosotros a lomos de su ensangrentado y mugriento perro de las arenas.

—¡Eh, vosotros! ¿Sois los adalides que ha enviado el divino Emperador? ¿Por qué nos han atacado los voceadores? Es una locura, aun viniendo de ellos... ¿no es así? ¿Qué ha hecho Skae para enfurecer al señor de la guerra Seth?

Kos'ke sopesará cuidadosamente las palabras de los acólitos, y si le preguntan les informará de que los atacantes eran seguidores de Seth la Voz, conocidos por su fanatismo y su locura; sin embargo, atacar de un modo tan suicida no es propio de ellos.

Cuando terminen de hablar con Kos'ke, aparecerá uno de sus jinetes visiblemente asustado y les pedirá que vayan todos a la catedral enseguida. Al llegar a la cima de la colina, presenciarán una desagradable escena ante las puertas del edificio:

Alineados a un lado de las puertas se hallan el abad y los hermanos eclesiásticos, Severus empuñando su hacha aún goteante y Lamark con una ensangrentada venda enrollada apresuradamente alrededor de la cabeza. Junto a él se encuentra Aristarchus, y frente a todos ellos está Esha Raine flanqueada por los demás guerreros de Kos'ke. En el suelo entre ellos hay un voceador herido con el rostro cubierto de sangre. El voceador tiene la mirada enloquecida y murmura sin cesar; no parece ser consciente de su situación. Una pequeña multitud se ha congregado titubeante alrededor de ambos grupos con expresiones nerviosas y abatidas. Seguí a Kos'ke colina arriba hasta estar lo bastante cerca como para distinguir las furiosas voces.

—No debemos dar a estos herejes la satisfacción de frustrar nuestro cometido. Terminemos lo que hemos empezado. ¡Esto no cambia nada! —grita el abad.

—Honorable abad Skae —replica Raine con voz clara y autoritaria—. ¿Acaso no lo veis? Mirad a este hombre; es evidente que alguna fuerza desconocida lo ha desquiciado. Ha sido tocado por espíritus impuros, y susurra nombres que ni siquiera en los tiempos que corren deberían ser pronunciados. No sabe quiénes somos; ni siquiera sabe por qué ha combatido. ¿No os dais cuenta de que aquí está pasando algo muy extraño?

De repente y sin previo aviso, Aristarchus se acerca al prisionero, lleva su pistola láser hasta la sien del voceador y aprieta el gatillo. Se produce un chasquido sordo y el voceador se desploma sin vida.

—¡Sacrilegio! —brama Aristarchus con la voz más áspera que le habéis oído jamás—. Esperamos que hoy se produzca aquí un milagro, mujer. Un milagro que me ha sido revelado por la gracia del Emperador, ¡y todos los que se opongan a él serán considerados herejes! ¿Osas oponerte a él?

La sorpresa es inmediata, y un instante después todos los jinetes de Kos'ke empuñan un arma en sus manos.

—¡Basta! —grita Raine—. Hoy ya se ha derramado demasiada sangre. Nos marcharemos y no volveremos. Ahora veo que estaba equivocada. Veo que estáis condenado, y que el cuervo está posado en vuestro hombro y os susurra sus maldades al oído. Habéis conducido a esta pobre gente hacia su perdición. ¡Ni mi pueblo ni yo formaremos parte de esto!

Esha Raine alza las manos lenta y deliberadamente una vez más en gesto de rechazo antes de subir a lomos del perro de las arenas de Kos'ke, detrás del caudillo. Los guerreros ashleen se marchan al galope, levantando tras de sí una estela de polvo.

El abad parece visiblemente afectado, pero enseguida recupera la compostura y pronuncia un sermón ante la muchedumbre.

—Un único cirio puede iluminar el vacío, aunque su luz tarde eones en verse desde la lejanía. Que este sagrado edificio no sea un mero cirio, sino un astro formidable que brille en la oscuridad que nos rodea. ¡En estos tiempos aciagos, hemos de tener fe!

Tras la batalla y la devastadora discusión, Desesperanza se sume en un silencio melancólico y los acólitos serán libres de hacer lo que deseen durante un tiempo. Los incendios se han sofocado, pero el sol del mediodía aún está empañado por densas volutas de humo y el hedor de la carne chamuscada.

Si alguno de los acólitos ha sido herido de gravedad, puede buscar ayuda, pero lo mejor que van a conseguir en el asentamiento son **cuidados médicos pobres** (ver **página 152**) proporcionados por un joven clérigo traumatizado.

Si los acólitos lograron obtener tres victorias en sus encuentros durante la batalla, muchos de los habitantes de Desesperanza les agradecerán sus esfuerzos y les proporcionarán comida y agua; si además salvaron a la muchacha y a los niños (ver **Proteger a los inocentes**, más arriba), varias mujeres los buscarán y colmarán de elogios y bendiciones, ofreciendo al candidato más probable un talismán hecho de pedernal bruñado con el águila imperial grabada. Este talismán se considera amuleto a efectos de reglas (para más información, consulta el **Capítulo V: Arsenal**).

Si los acólitos buscan a Aristarchus, lo encontrarán mucho más tranquilo y sensato que antes. Admitirá haber perdido los estribos, pero no se arrepentirá de lo que ha hecho. En su opinión, “no había corrupción en el voceador, tan sólo la locura inducida por el sol; lo que me preocupa es que el ataque se haya producido en un momento tan inoportuno”.

Si le preguntan por Raine, el vidente responderá: “Temo que me arrepentiré de haberla dejado marchar, pero de haber intentado detenerla habría tenido lugar otra masacre”.

Si se interesan por el milagro del que habló, Aristarchus se limitará a sonreír y decir: “No puedo contestar a eso, pero confíen en mí y tengan fe; todo

esto obedece a un motivo, como también lo hace la disformidad al tratar de frustrar nuestros planes en este bendito lugar”.

No dirá más, y se retirará a la intimidad de su habitación para “rezar pidiendo consejo”.

El abad Skae se ha encerrado solo en la catedral para meditar antes de la consagración (está decidido a seguir adelante con la ceremonia). Hay guardias apostados en la entrada con órdenes de no dejar pasar a nadie.

Las graves heridas sufridas por el hermano Lamark lo mantienen postrado en cama, y si los personajes le abordan no podrá contener las lágrimas por las pérdidas que ha sufrido Desesperanza. No sabe nada de ningún “milagro”, pero una **tirada de Rutina (+20) de Escrutinio** con éxito revelará que este hombre tan sociable parece ocultarles algo. Si los acólitos lo han tratado con cordialidad en el pasado, tan pronto le presionen confesará que Aristarchus y el abad visitaron juntos la catedral al amparo de la noche junto a Severus y un puñado de clérigos y guardias. A él le dijeron que iban a celebrar rituales para “proteger la catedral de fuerzas malignas”, aunque el secretismo con que procedieron le hizo sentirse incómodo.

El hermano Severus no aparece por ninguna parte.

UN ACTO DE INFAMIA

Aproximadamente una hora antes de que empiece la ceremonia, el abad Skae, herido y cubierto de sangre, sale tambaleándose de la catedral y cae en brazos de uno de los guardias apostados en el exterior. Se da la voz de alarma, y cunde el pánico en Desesperanza como nunca antes. Los acólitos son avisados al instante, y cuando llegan a la catedral encuentran a Aristarchus atendiendo a un abad herido y apenas consciente, rodeados de hombres armados.

No saben cuánta razón tiene. ¿Creerán que Raine es una bruja, o tal vez piensan que todo forma parte del plan de Aristarchus? Aunque, si han sido especialmente perceptivos, ¿sospecharán que el abad es el artífice de una conspiración?

Sea como fuere, su superior les ha dado una orden directa; la prueba consiste en ver cómo la ejecutan. Independientemente de lo que decidan hacer, lo normal es que piensen que Raine podría saber más que ellos sobre lo que está pasando, y de todos modos ir a buscarla es una buena idea. En cualquier caso, la hora de la ceremonia de consagración está próxima, y los personajes están entrando en la recta final de esta aventura.

El abad está pálido y respira con dificultad; tiene la casulla enrojecida por la sangre. Habla con voz débil y apagada:

—No vi lo que era; parecía una mujer, o al menos una silueta oscura con forma de mujer. Luché; que el Emperador me proteja, luché y recé cuanto pude, pero... jamás la hubiera creído capaz de...

Aristarchus tiembla de ira.

—Esha Raine vive en una granja, en un paso de montaña al oeste. Id allí y arrestadla. Traedla aquí y la interrogaremos. Si esto es obra suya, al Dios Emperador pongo por testigo que arderá por bruja. Y si se resiste, matadla a ella y a todos los que la acompañen. Id solos; no confío en ninguno de estos nativos. Acólitos, ha llegado el momento de que demostréis vuestra valía a los sagrados ordos.

QUINTA PARTE: EL QUE BAILA EN EL UMBRAL

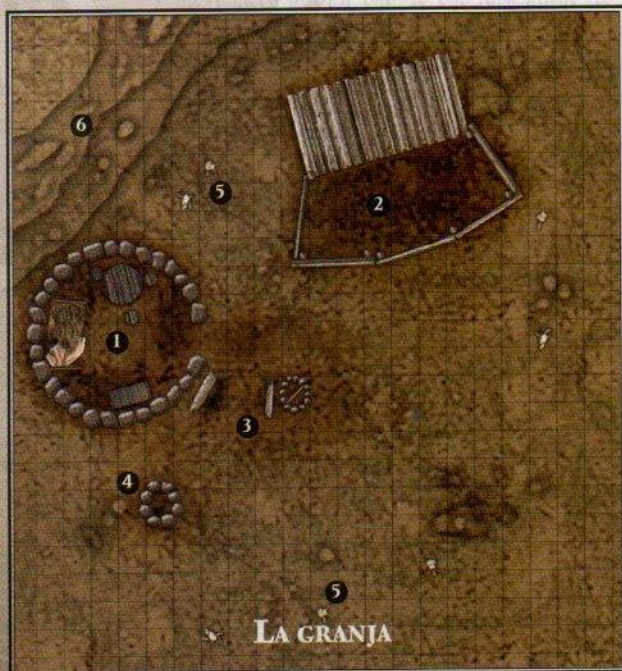
EL VIAJE AL PASO

Una brutal tormenta de arena sopla desde el norte fustigando a los acólitos en su viaje hacia el paso. Los personajes pueden optar por caminar (tardarán unas tres horas en atravesar la tormenta) o coger el camión, que les llevará al paso en la mitad de tiempo, aunque en este último caso deberán superar una **tirada Moderada (+0) de Conducir** para no reventar una rueda, averiar el motor, volcar el vehículo o sufrir cualquier otro accidente. Es difícil hacerse oír por encima del viento; aunque cubran con una mano el micrófono de un auricular, apenas podrán oírse entre ellos por encima de la tormenta. El viaje de los acólitos los llevará hasta las laderas de la cadena montañosa que rodea Desesperanza. Aparte de la tormenta de arena y de cualquier posible percance con el vehículo, el viaje transcurrirá sin más incidentes mientras cae la noche a su alrededor.

LA GRANJA

La tormenta de arena amainará hacia el final de trayecto; a un lado del paso principal, en un desfiladero situado en un nivel inferior, los acólitos verán una casa de gran tamaño construida con toscos bloques de piedra y las pieles de varios animales sin identificar; el interior parece iluminado por lámparas. No muy lejos de la granja hay un pozo y un pequeño corral en el que dormitan cinco perros de las arenas. El lugar está abarrotado de postes con numerosos cráneos de animales. Varios de los perros de las arenas empiezan a husmear y resoplar al aproximarse los acólitos.

Cuando los personajes desciendan al nivel del desfiladero, Esha Raine saldrá de su hogar seguida por Kos'ke y varios de sus hombres, con las armas preparadas pero sin intención inmediata de atacar.



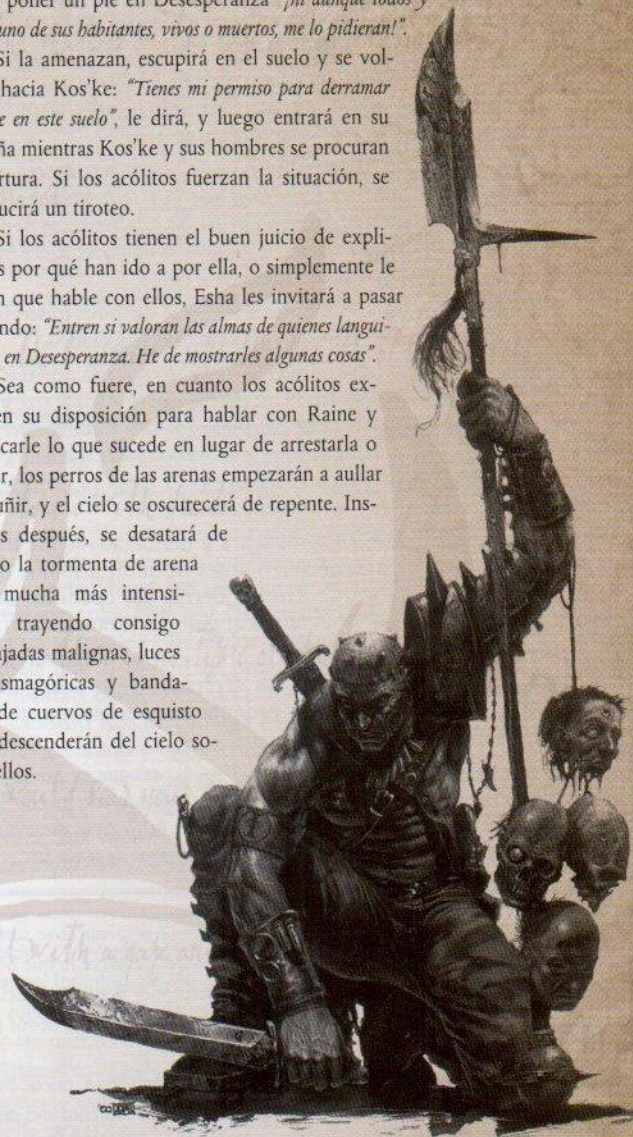
Lo que ocurra a continuación dependerá exclusivamente de los acólitos: pueden liarse a tiros con los ashleen o intentar hablar con Raine. Como cabría esperar, la segunda opción es la más aconsejable.

Si los acólitos se limitan a ordenar a Esha Raine que les acompañe y se niegan a darle ninguna explicación o apelan a su autoridad imperial, la anciana responderá que lo siente, pero que no piensa volver a poner un pie en Desesperanza *"¡ni aunque todos y cada uno de sus habitantes, vivos o muertos, me lo pidieran!"*.

Si la amenazan, escupirá en el suelo y se volverá hacia Kos'ke: *"Tienes mi permiso para derramar sangre en este suelo"*, le dirá, y luego entrará en su cabaña mientras Kos'ke y sus hombres se procuran cobertura. Si los acólitos fuerzan la situación, se producirá un tiroteo.

Si los acólitos tienen el buen juicio de explicarles por qué han ido a por ella, o simplemente le piden que hable con ellos, Esha les invitará a pasar diciendo: *"Entren si valoran las almas de quienes languidecen en Desesperanza. He de mostrarles algunas cosas"*.

Sea como fuere, en cuanto los acólitos expresen su disposición para hablar con Raine y explicarle lo que sucede en lugar de arrestarla o atacar, los perros de las arenas empezarán a aullar y gruñir, y el cielo se oscurecerá de repente. Instantes después, se desatará de nuevo la tormenta de arena con mucha más intensidad, trayendo consigo carcajadas malignas, luces fantasmagóricas y bandadas de cuervos de esquisto que descenderán del cielo sobre ellos.



Leyenda

1. Cabaña amueblada de Raine
2. Corral de perros de las arenas
3. Hoguera
4. Pozo
5. Postes con cráneos
6. Pared del paso montañoso

1 casilla = 1 metro

LOS CUERVOS DE ESQUISTO

Los cuervos de esquisto atacarán en dos bandadas separadas, cada una de las cuales estará impulsada por la voluntad del demonio y actuará al unísono como si se tratase de una única criatura viva. La primera atacará a Raine y Kos'ke, y la segunda se abalanzará sobre los acólitos.

Debido a la tormenta de arena, las luces espectrales y las ululantes risotadas, los acólitos sufrirán una penalización de -10 a todas las tiradas de Habilidad de proyectiles que realicen durante el combate.

Si los acólitos salen victoriosos del encuentro, el viento amainará por completo y las luces se desvanecerán; el poder del demonio se ha agotado temporalmente.

Las características de los cuervos de esquisto pueden encontrarse en la página 391.

EL CONOCIMIENTO ES PODER

Si los acólitos sobreviven al ataque, también lo hará Raine; Kos'ke y sus hombres darán sus vidas por protegerla si fuera necesario, aunque tanto ella como los guerreros ashleen sufrirán heridas graves y quedarán conmocionados por la experiencia.

Suponiendo que a estas alturas los acólitos reconozcan que Raine no es responsable de lo que está ocurriendo, la anciana les pedirá que le cuenten todo lo que hayan visto y presenciado. A cambio, sacará un libro de su escondite bajo una piedra suelta en su casa. El libro, fabricado a mano y encuadernado en piel agrietada, es evidentemente muy antiguo. Ella lo llama "libro de viuda".

—Un oscuro espíritu ha regresado. Los Ashleen lo llamamos El que baila en el umbral. Otros lo conocen como el Padre Cuervo... y acabamos de comprobar por qué. Posee muchos nombres, y pronunciar algunos de ellos entraña un gran peligro. Es un ser antiguo y perverso, disfruta provocando masacres y conduciendo a los hombres a su perdición con embustes y mentiras. Mi pueblo recuerda su pasado por tradición oral, pero algunas cosas son sencillamente demasiado peligrosas para decírlas en voz alta. Cojan este libro, es posible que les sirva de ayuda.

El libro sólo tiene unas cuantas docenas de páginas y contiene numerosas ilustraciones hechas a mano y palabras crípticas escritas en gótico clásico, con extraños símbolos y runas grabadas a fuego en sus páginas. Todo acólito que posea las habilidades **Hablar idioma (Gótico clásico)**, **Leer/escribir** o **Saber prohibido (Disformidad)** podrá intentar una tirada de cualquiera de ellas para descifrar el contenido del libro. Si el PJ posee una de estas habilidades, la tirada sufre una penalización de -20. Si conoce dos de las habilidades indicadas, la penalización será de -10, y si posee las tres, podrá realizar la tirada con un +0.

Si los PJ superan esta tirada, podrán comprender las páginas manuscritas. El libro narra la batalla de San Drusus contra un líder sectario poseído por un demonio durante la conquista del planeta, vista a través de los ojos de los Ashleen como la leyenda de un héroe mitológico. El relato indica que la batalla tuvo lugar en la misma colina en la que se ha erigido la catedral.

Si se obtienen dos niveles de éxito o más en la tirada, el lector descubrirá que la secta fue fundada mediante engaños y artimañas, y gozaba enfrentando a hermanos contra hermanos. Las ceremonias y sacrificios más importantes de la secta se celebraban al anochecer de un día en el que sus seguidores se habían visto obligados a luchar entre sí para demostrar que eran dignos de servir al demonio.

Si los acólitos han tratado bien a Raine y a su gente (por ejemplo, triunfando en la batalla de Desesperanza, o mostrando su determinación de enfrentarse a la fuerza demoníaca que parece haber regresado), Raine les proporcionará un último dato que se ha transmitido de generación en generación.

"Según las historias de las ancianas viudas que vivieron antes de la llegada del santo, la única cosa a la que el Padre Cuervo temía era la agonía que tanto disfrutaba infligiendo... pero no sabría decir a qué se referían."

Los acólitos no podrán comunicarse con Aristarchus ni con nadie en Desesperanza a través de su vocotransmisor, y ni Raine ni ninguno de los ashleen supervivientes estarán dispuestos a regresar al pueblo con ellos. Han de advertir a sus propias gentes de lo que temen que se avecina.

LA DANZA DEL CUERVO

Cuando los acólitos vuelvan a Desesperanza a primera hora de la noche, se darán cuenta de inmediato de que algo va mal. No hay guardias en las puertas ni sobre la muralla, y no parece haber encendida ninguna luz en todo el pueblo, a excepción de un extraño y tenue fulgor que ilumina el contorno de la catedral sobre la colina.

Si los acólitos deciden investigar el resto del campamento encontrarán a muy pocas personas que se ocultan temblorosas en las sombras, todas conmocionadas y aterrorizadas. También hay una veintena de cadáveres, pero lo más preocupante es que parecen haberse suicidado. La mayor parte de la población de Desesperanza ha desaparecido misteriosamente.

La Clota Llorona está completamente destrozada; los muebles están hechos pedazos y alguien ha registrado de arriba abajo los dormitorios de los acólitos. Si examinan la habitación de Aristarchus la encontrarán en un estado similar, pero una **tirada de Rutina (+20) de Buscar** con éxito les permitirá encontrar la placa de datos en la que registra su diario, dañada pero aún activada. Una **tirada Ordinaria (+10) de Competencia tecnológica** bastará para transferir el archivo que contiene a otra placa de datos. Un rápido vistazo al contenido del diario pondrá de manifiesto un pasaje bastante revelador:

¡Por el Dios Emperador, no puedo creerlo, pero es cierto! Skae me llevó a la catedral, ¡y allí se me apareció el mismísimo San Drusus! El santo me habló, aunque no era digno de sus palabras. Sí, ahora todo tiene sentido: que me asignaran a esta misión, el obsequio del mazo del Tarot... ¡Todo me ha guiado hasta aquí para que pueda ser su avatar, el bendito instrumento de su renacimiento!

En el priorato ha tenido lugar una cruenta batalla. Al pie de las escaleras se hallan los cadáveres del hermano Severus y otros tres individuos a quienes los acólitos reconocerán como clérigos novicios. A todos ellos les han arrancado los ojos. A media subida en las escaleras yace el hermano Lemark, herido de muerte, con una mano fuertemente apretada alrededor de un águila imperial y la otra aún agarrada a su baqueteado rifle láser. Logra articular unas palabras, pero su voz es tan sólo una sombra de lo que era:

—Amigos míos, me alegro de haber... aguantado... hasta vuestra llegada... Sabía que no nos abandonaríais... sagrado juramento... inquis... llevar luz a la os... oscuridad. Tenía fe. Debéis salvarlos... salvad a mi pobre rebaño... oí que los llevaba a la catedral... que esperaba... esperaba ser liberado y alimentarse... no... no es demasiado tarde...

Lemark pierde la consciencia, y será necesaria una **tirada Difícil (-20) de Medicae** para estabilizarlo, de lo contrario morirá. Si fallan la tirada, ocurra lo que ocurra luego, un solo hombre habrá mantenido su fe y muerto como un mártir en esta noche.



LA CATEDRAL DE LA NOCHE

En última instancia, lo único que les queda por hacer a los acólitos (aparte de huir despavoridos en mitad de la noche hasta llegar a Puerto Amar-gura, donde con toda seguridad les aguarda un pelotón de fusilamiento) será visitar la catedral. En el interior de la misma se están celebrando los últimos momentos del ritual, aunque todavía no es demasiado tarde para impedir que el demonio posea completamente a Aristarchus y extienda su páfida sombra por todo locanthos. Lee en voz alta o parafrasea el texto siguiente:

Os acercáis a la siniestra catedral. El aire es denso, y la oscuridad tan espesa que parece adherirse al vacilante haz de luz de vuestras lámparas incandescentes. Cuando llegáis a las puertas semiabiertas de la gran iglesia de Skae, la páfida luz que sale del interior os hiela la sangre, y alcanzáis a oír el cruel susurro de las voces que canturrean dentro de la catedral.

Una visión terrible os aguarda nada más entrar: Aristarchus se halla en pie sobre el altar del centro de la nave, y las cartas de su Tarot del Emperador flotan en el aire orbitando a su alrededor, refulgiendo con un fantasmagórico brillo blanco casi demasiado intenso como para mirarlo fijamente. Entrecerrando los ojos a causa de la deslumbrante visión, veis que los bancos están abarrotados de habitantes de Desesperanza: hombres, mujeres y niños totalmente paralizados, de pie como si estuviese asistiendo a una misa, con los ojos abiertos como platos por el miedo y las mejillas surcadas de lágrimas, murmurando oraciones en contra de su voluntad. En la cúpula del alto techo bulle una maraña de hirviente oscuridad: la disformidad se está abriendo paso a esta dimensión.

Para poder reunir el valor necesario para entrar en la catedral y luchar contra el demonio, cada acólito deberá superar una **tirada Complicada (-10) de Miedo**.

En el centro de la catedral, sobre el altar cubierto de flores de fuego fantasma, se halla un Aristarchus ensimismado por las luces del Tarot que revolotean en el aire a su alrededor. Cuando los acólitos se acercan, abrirá los ojos y les vomitará un torrente de palabras enrevesadas. Los acólitos que consigan una **tirada Difícil (-20) de Hablar idioma (Gótico clásico)** sabrán que está recitando en un dialecto poco común: repite las palabras "el santo ha renacido" una y otra vez.

Detrás del atormentado vidente se puede distinguir la silueta del abad Skae recortada sobre la titilante luz. Es evidente que ya no es el mismo; su sombra se distorsiona, sus miembros se estremecen espasmódicamente, tiene la cabeza gacha y todo su cuerpo tiembla.

Por encima de todos ellos, la cúpula del techo ha sido engullida por una turbulenta y palpitante masa de oscuridad que no deja de contraerse y expandirse, como impaciente por arrancar las membranas invisibles que parecen contenerla. Con cada tirón se aproxima aún más al vidente Aristarchus, que la aguarda sobre el altar.

Si los acólitos entran en la catedral pegando tiros, no tardarán en comprobar que sus disparos no afectan a Aristarchus en lo más mínimo. Sus impactos y haces de energía se desvanecen antes incluso de alcanzarle, y la criatura en la que se ha convertido Skae se lanzará inmediatamente contra ellos. Pero si proceden con cautela o intentan hablar con alguno de estos personajes, sucederá lo siguiente:

El ser que antes fuera el abad Skae os habla con voz gutural y distorsionada:

—Me alegro de que hayáis podido venir, amigos míos —el cuerpo del abad avanza arrastrando los pies mientras os clava sus ardientes ojos blancos—. ¡Contemplad! ¡Es el milagro de la fe! ¡Contemplad el regreso de San Drusus! —la criatura-Skae profiere una carcajada ronca—. ¡Pronto será libre, pero no en este vulgar saco de carne, sino con una forma imperecedera! ¡Y todo gracias a estos necios estúpidos y a su fe! Vinieron arrastrándose por la arena en busca de un santo, ¡y en su lugar encontraron a un dios! Necios todos, fácilmente cegados el uno por la ambición y el otro por su orgullo. Me pregunto con qué podría cegaros a vosotros... ¡Adelante, acercaos y recibiréis mi bendición!

Los acólitos deberán superar una **tirada Moderada (+0) de Voluntad**, de lo contrario soltarán las armas que estén empuñando y avanzarán tambaleantes hacia Tsyiak, pues este ser no es otro que el Padre Cuervo. El que baila en el umbral, que ha poseído el cadáver del abad Skae, un envoltorio temporal hasta que haya disponible un avatar más apropiado.

Todo acólito con un trasfondo religioso que consiga esta **tirada de Voluntad** podrá recitar el voz alta el ritual de expulsión o cualquier plegaria similar al Dios Emperador, lo que dará a sus compañeros una segunda oportunidad para zafarse del maligno influjo de la criatura-Skae.

EL ENFRENTAMIENTO FINAL

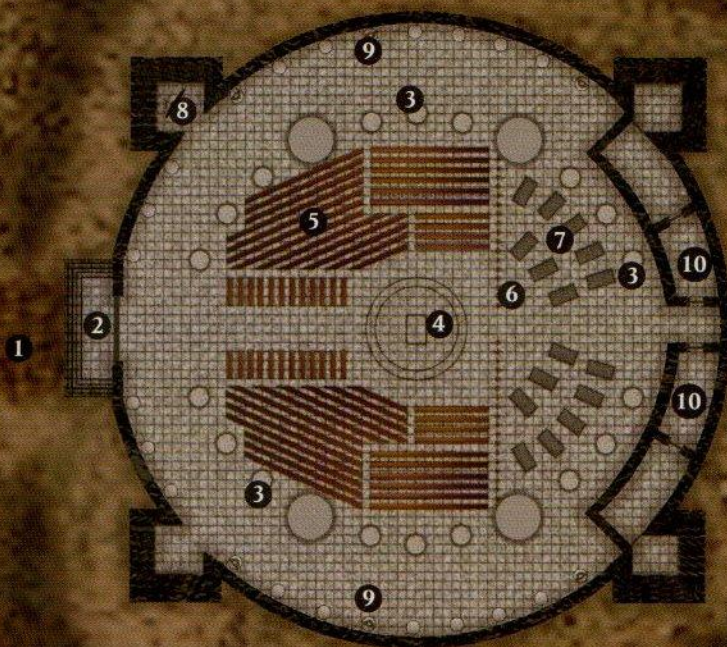
Las características de la criatura-Skae pueden encontrarse en la **página 391**.

De un modo u otro, llegado este momento se producirá un combate en la catedral. Tsyiak ha recuperado al fin cierto grado de forma material, y está bastante juguetón. Pretende disfrutar cada momento matando a todos y cada uno de los seres vivos que hay en la catedral, aunque reservará a los feligreses para cuando haya poseído el cuerpo de Aristarchus por si el "parto" le da hambre. El que baila en el umbral es un adversario formidable; todos los acólitos morirán si no encuentran un modo de expulsarlo de nuevo a la disformidad cuanto antes. La simple violencia física sólo conseguirá retrasar o distraer al demonio (en el mejor de los casos). Y lo que es más, mientras Aristarchus esté rodeado por la órbita de cartas refulgentes no podrá ser dañado directamente.

No obstante, hay dos formas de vencer al demonio. La primera es a través del vidente. La mente de Aristarchus ha sido sometida por la influencia de Tsyiak, pero no ha quedado completamente destruida. Aunque le han embrujado para creer que Tsyiak es la reencarnación de Drusus, algo en el interior del psíquico le dice que ha sido corrompido y traicionado por su propia ambición.

Para convencer a Aristarchus de todo esto no debería bastar con superar una tirada; es preciso que los jugadores interpreten la conversación. Si uno o varios de los acólitos pronuncian un apasionado llamamiento a la cordura de Aristarchus, especialmente después de que Tsyiak haya herido o matado a alguien (por ejemplo: "¡Miradle! ¡Miradle os digo, vidente! ¿Es éste realmente San Drusus? ¿Acaso el santo masacraría y esclavizaría a su propio rebaño?") y supera una **tirada Complicada (-10) de Carisma** o de **Intimidar** para captar su atención, Aristarchus recobrará el juicio gradualmente durante el transcurso de todo un asalto. La luz de las cartas empezará a parpadear, y la criatura-Skae se percatará inmediatamente de que algo va mal.

LA CATEDRAL



Leyenda

1. Sendero
2. Escalinata y entrada de la catedral
3. Pilares de soporte
4. Estrado central y altar
5. Bancos
6. Verja divisoria de hierro
7. Urnas y sarcófagos de piedra (vacíos)
8. Estatua del águila imperial
9. Plintos de piedra para estatuas de santos (la mayoría vacíos)
10. Dependencias clericales (actualmente vacías)

1 casilla = 1 metro

Si los acólitos consiguen convencer a Aristarchus, el vidente se sacrificará arrojándose sobre las refulgentes cartas e interrumpiendo así el ritual, inmolándose a sí mismo en el proceso. El impacto de la muerte del psíquico reverberará por toda la disformidad y las cartas estallarán en mil pedazos, esparciendo esquirlas de cristal líquido y haces de llamas psíquicas mientras el portal de la cúpula se encoge hasta desintegrarse y la criatura-Skae es consumida, aullando de rabia y dolor al ser desterrada de regreso a la disformidad.

La segunda forma, si los acólitos han estado prestando atención, consiste en el daño que inflige el demonio a los demás pero teme para sí mismo: la ceguera.

Para ello tendrán que destruir los dos ojos de la criatura-Skae. Esto resulta extremadamente peligroso, y requiere el uso de un arma apropiada con una penalización de **-20** a los ataques de **HA** y **-30** a los de **HP**. Cada ojo debe ser atacado por separado y no será destruido hasta haber sufrido 6 puntos de daño o más (el demonio no tiene ninguna defensa contra esto). Si los acólitos consiguen sacarle los ojos, la energía de la disformidad rezumará por sus cuencas vacías y la criatura-Skae se desplomará y sobrecargará el mazo del Tarot, destruyendo las cartas y a Aristarchus, y una oleada de llamas y tinieblas volará en pedazos el techo de la catedral.

Si no logran convencer a Aristarchus, no deducen lo que teme el Padre Cuervo o no intentan ninguna de estas dos opciones, la criatura-Skae los descuartizará de uno en uno.

Es muy posible que los acólitos "pierdan" aun sabiendo lo que tienen que hacer si el demonio consigue manifestarse por completo. En este caso, igual quieres empezar una nueva partida que trate sobre la desaparición de un equipo inquisitorial de investigadores en el planeta Iocanthos...

Lo único que quedará del Tarot de Aristarchus tras la debacle será una carta, el Mago sin Rostro del palo Executeria. El daño que han sufrido las cartas dejará al descubierto sus circuitos cristalinios internos, y cualquier acólito que posea las habilidades **Saber prohibido (Arcanotecnología)**

o **Saber prohibido (Alienígenas)** podrá comprobar de un vistazo que han sido construidas con tecnología alienígena; el mazo es, por tanto, una blasfemia tanto para la Eclesiarquía como para el Adeptus Mechanicus.

La catedral habrá quedado reducida a un cascarón hueco lleno de centenares de personas histéricas y traumatizadas, pero al menos vivirán. Los acólitos han logrado salvar las innumerables vidas y almas que se habrían perdido si El que baila en el umbral hubiera quedado en libertad.

RECOMPENSAS

Los jugadores deberían recibir entre 50 y 200 PE por sesión de juego si se han desenvuelto adecuadamente; puedes proporcionar 50 PE adicionales si han sido especialmente sagaces, han deducido la trama y se han enfrentado valerosamente al demonio. Si también logran expulsar a El que baila en el umbral y salvan a los habitantes de Desesperanza, añade un plus de 100 PE por cada PJ que haya sobrevivido.

Cada acólito que haya contribuido a cegar a la criatura-Skae o a sacar a Aristarchus de su trance recibe 1 punto de Destino adicional de forma permanente. Y lo van a necesitar, porque El que baila en el umbral no olvidará esta afrenta.

CONCLUSIÓN

Lo único que queda es describir el desenlace de la partida. Si los acólitos han obrado honradamente, los Ashleen no volverán la espalda al Emperador. De hecho, si contribuyeron decisivamente a repeler la ofensiva de los voceadores y lograron salvar a Raine (por no mencionar la expulsión del demonio), se habrán labrado una gran reputación como héroes para los Ashleen. Los acólitos también descubrirán que los estertores del demonio provocaron una oleada de energía que dejó inconscientes a todos los acólitos del sistema, y una vez localizada la fuente de la disrupción no tardará en llegar ayuda.

Obviamente, la Inquisición exigirá un informe exhaustivo sobre todo lo sucedido y reclamará la presencia de todo el grupo en el Bastión Serpentinis para "realizar pruebas de contaminación"; en concreto, estará sumamente interesada en los detalles de la caída en desgracia y posterior muerte de Aristarchus. A título personal, el maestro de los acólitos mostrará una gran curiosidad por saber más de la carta del Tarot corrompido del difunto miembro de su séquito...

IDEAS PARA FUTURAS AVENTURAS

Aunque con un poco de suerte los acólitos habrán eliminado la amenaza que entrañaban Aristarchus y Tsyiak, la labor de la Inquisición nunca cesa. La corrupción, la mentira y la herejía siempre acechan omnipresentes en el sombrío y despiadado universo de *Warhammer 40.000*. A continuación se ofrecen algunas tramas e ideas que el DJ puede utilizar para diseñar aventuras que continúen lo ocurrido en *Esclarecimiento*.

TECNOLOGÍA ALIENÍGENA

El mazo de Tarot del Emperador de Aristarchus resultó haber sido construido con tecnología alienígena, pero ¿de dónde procede? La investigación del origen de esta tecnología ilegal continúa en *Regocijaos, pues sois fieles*, uno de los módulos para DARK HERESY que contendrá la antología de aventuras *Purgado a los impuros*.

EL QUE BAILA EN EL UMBRAL

Tsyiak ha sido derrotado, pero no destruido. El demonio ha vuelto a saborear los placeres del espacio real para luego ser desterrado de nuevo a la disformidad, cosa que no ha hecho más que enardecer su cólera y su deseo de venganza. El que baila en el umbral tiene buen olfato y buscará los recovecos más oscuros de las mentes de los acólitos para sembrar en ellos las semillas de la corrupción y la ruina. Tsyiak podría convertirse en un villano recurrente para vuestra campaña de aventuras y poblar futuras misiones de trampas, estrategias y otras maldades para acabar con los acólitos. Con el paso del tiempo, varios encuentros y pistas aparentemente inconexas revelarán a los acólitos que una fuerza demoníaca invisible está guiándolos hacia la perdición, y finalmente descubrirán que desde el principio se ha tratado de su antiguo enemigo el Padre Cuervo!

LA HEREJÍA LLEVA AL CASTIGO

Tras verse sometidos a pruebas de contaminación en el Bastión Serpentinis, los acólitos son declarados libres de la mancha de la disformidad. La Inquisición no está tan segura de que pueda afirmarse lo mismo de Iocanthos, por lo que los acólitos son enviados de nuevo a Desesperanza para determinar si alguno de sus habitantes ha sido contaminado por la incursión demoníaca perpetrada por el abad Skae. Durante la ausencia de los acólitos, Seth la Voz ha estado librando una guerra contra el caudillo Kos'ke y los demás líderes de los Ashleen. Los acólitos llegan al planeta en plena contienda y son cortejados por ambos bandos, deseosos de contar con el apoyo de los agentes del Imperio. ¿Se trata de otra guerra tribal como muchas de las que se libran en Iocanthos? ¿O tal vez sea la mano invisible de Tsyiak la que haya atraído a los acólitos a Desesperanza para someterlos a la venganza de El que baila en el umbral?

OPERACIÓN ENCUBIERTA

Según se acerca la fecha en que deberá cosecharse el próximo diezmo de polen de fuego fantasma, comienzan a aparecer indicios de sabotaje en Puerto Amargura y en sus alrededores. Rumores de insurgencia se extienden entre los obreros de la ciudad, hartos de salarios insuficientes y

rigurosas condiciones de trabajo. Pronto aparecen los primeros cadáveres de trabajadores asesinados, todos asfixiados y con las gargantas llenas de una gran cantidad de polen. ¿Quién está incitando la rebelión y la sublevación en Puerto Amargura? ¿Quién amenaza la seguridad del puerto y el flujo del valioso polen de fuego fantasma? Los acólitos son enviados bajo identidades encubiertas, haciéndose pasar por obreros, para investigar los gremios de obreros portuarios y hallar el origen de estas ideas sediciosas. Deberán descubrir quién está cometiendo los asesinatos y poner fin a la situación antes de que se produzca un levantamiento masivo acompañado de motines y disturbios. ¿Se trata de un simple caso de rebeldía, o hay algo más corrupto y siniestro acechando en las sombras de Puerto Amargura?

PNJ Y CRIATURAS

PRIMERA PARTE: EL CIELO DE BRONCE

SEBEK EL SOBRECARGO

Perfil de Sebek

| HA | HP | F | R | Ag | Int | Per | V | Em |
|----|----|----|----|----|-----|-----|----|----|
| 20 | 20 | 25 | 30 | 28 | 33 | 35 | 30 | 30 |

Movimiento: 2/4/6/12

Heridas: 9

Habilidades: Carisma (Em), Competencia tecnológica (Int), Engañar (Em), Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Negociar (Em) +10, Oficio (Ordenanza) (Int) +10, Perspicacia (Per), Saber popular (Mundos del sector) (Int), Saber popular (Tecnologías) (Int), Tasar (Int) +10.

Talentos: Ninguno.

Blindaje: Ninguno.

Armas: Sin armas (1d5; Especial).

Equipo: Placa de datos, sello menor de navío.

SEGUNDA PARTE: DESCENSO SOBRE IOCANTHOS

KERRED SMYK

Perfil de Kerred Smyk

| HA | HP | F | R | Ag | Int | Per | V | Em |
|----|----|----|----|----|-----|-----|----|----|
| 20 | 25 | 22 | 30 | 30 | 31 | 30 | 26 | 35 |

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 10

Habilidades: Engañar (Em), Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int), Leer/escribir (Int), Lógica (Int), Mando (Em), Negociar (Em) +10, Oficio (Recaudador de impuestos) (Int), Perspicacia (Per), Saber popular (Administratum, Imperio) (Int), Tasar (Int) +10.

Talentos: Entrenamiento con pistolas (Láser).

Blindaje: Chaleco de malla oculto (cuerpo 4).

Armas: Pistola láser compacta (15m; T/-/-; 1d10+1 E; batería de 15 disparos; recarga completa; Fiable).

Equipo: Túnica de vicecónsul, vocotransmisor personal, anillo decodificador del Administratum, placa de datos.

MATONES ASHLEEN

Perfil de un matón ashleen

| HA | HP | F | R | Ag | Int | Per | V | Em |
|----|----|----|----|----|-----|-----|----|----|
| 28 | 28 | 35 | 35 | 30 | 18 | 27 | 25 | 30 |

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 10

Habilidades: Aguante (R), Engañar (Em), Esquivar (Ag), Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Intimidar (F), Perspicacia (Per), Supervivencia (Int).

Talentos: Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (PS).

Armas: Garrote (1d10+3 I; Primitivo), cuchillo (1m; 1d5+3 A; Primitivo), revólver de bajo calibre (30m; T/3/-; 1d10+3 I; tambor de 6 balas; recarga completa; Fiable).

Equipo: Ropa rapiñada, pinturas faciales, 1d10 balas para el revólver.

ARISTARCHUS EL VIDENTE

Perfil de Aristarchus

| HA | HP | F | R | Ag | Int | Per | V | Em |
|----|----|----|----|----|-----|-----|----|----|
| 29 | 31 | 28 | 29 | 33 | 43 | 32 | 47 | 39 |

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 15

Habilidades: Código (Acólito) (Int), Conducir (Vehículo terrestre) (Ag), Engañar (Em), Escrutinio (Per), Esquivar (Ag), Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Invocación (V) +10, Leer/escribir (Int), Lógica (Int), Navegación (Superficie) (Int), Oficio (Adivino) (Em) +10, Perspicacia (Per), Psinisciencia (Per) +10, Saber académico (Arcaico) (Int), Saber académico (Ocultismo) (Int), Saber popular (Credo imperial) (Int) +10, Saber popular (Imperio) (Int) +10, Supervivencia (Int).

Talentos: Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas), Factor psíquico 1, Factor psíquico 2, Factor psíquico 3, Manantial de poder, Meditación, Poder psíquico (×2), Poder psíquico menor (×4), Robusto (×2).

Poderes psíquicos (Factor psíquico 3, Adivinación): Aura de inspiración (6; Completa; mantenimiento; Propio), Convocar objeto (5; Reacción; Ilimitado), Debilitar velo (9; Completa; mantenimiento; 30 metros), Detectar vida (7; Media; mantenimiento; 50 metros), Detener hemorragia (8; Media; 10 metros), Gafar arma (8; Completa; 50 metros), Mitigar dolor (8; Media; 10 metros), Olvido (6; Media; 10 metros), Pre-cognición (6; Media; mantenimiento; Propio), Psicometría (16; Completa; mantenimiento; Propio), Reminiscencia (8; Media; 30 metros), Ruido de fondo (8; Completa; mantenimiento; 10 metros), Sanar (7; Completa; 10 metros), Vislumbrar (18; Media; Propio), Vista lejana (17; Completa; mantenimiento; 1km/BV).

Blindaje: Chaleco de malla (cuerpo 4).

Armas: Pistola láser compacta (15m; T/-/-; 1d10+1 E; Pen 0; batería de 15 disparos; recarga completa; Fiable), cuchillo (3m; 1d5+2 A; Pen 0; Primitivo).

Equipo: Batería para la pistola láser, bastón, autopluma, placas de datos, lámparas incandescentes, vocotransmisor personal, túnica gris, cartera de seda con sellos de pureza, santoral imperial, pictograbador, foco psíquico (mazo de Tarot del Emperador), marca de autorización.

TERCERA PARTE: LA CATEDRAL NEGRA

ABAD MISIONERO ORLAND SKAE

Perfil de Orland Skae

| HA | HP | F | R | Ag | Int | Per | V | Em |
|----|----|----|----|----|-----|-----|----|----|
| 28 | 32 | 29 | 38 | 26 | 43 | 33 | 47 | 41 |

Movimiento: 2/4/8/16

Heridas: 12

Habilidades: Actuar (Cantar) (Em), Carisma (Em), Engañar (Em), Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int), Indagar (Em), Leer/escribir (Int) +10, Lengua secreta (Eclesiarquía) (Int), Mando (Em), Negociar (Em), Oficio (Cocinero) (Int), Administrador (Em), Perspicacia (Per), Saber académico (Leyendas) (Int), Saber popular (Credo imperial +10, Eclesiarquía+20, Imperio +10, Iocanthos +10) (Int), Saber prohibido (Herejía) (Int).

Talentos: Entrenamiento con armas básicas (Primitivas, PS), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas), Nervios de acero, Protocolo (Eclesiarquía), Resistencia al calor, Robusto (×2).

Blindaje: Ninguno.

Armas: Cuchillo (3m; 1d5+2 A; Pen 0; Primitivo).

Equipo: Báculo, túnica eclesiástica, águila imperial de plata (amuleto) y cualquier otra cosa que necesite.

HERMANO LAMARK

Perfil del hermano Lamark

| HA | HP | F | R | Ag | Int | Per | V | Em |
|----|----|----|----|----|-----|-----|----|----|
| 37 | 43 | 41 | 35 | 26 | 25 | 26 | 42 | 39 |

Movimiento: 2/4/8/16

Heridas: 16

Habilidades: Aguante (R), Código (Jerga bélica) (Int), Competencia tecnológica (Int), Conducir (Vehículo terrestre) (Ag), Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int), Indagar (Em), Intimidar (F), Jugar (Int), Leer/escribir (Int) +10, Lengua secreta (Ejército) (Int), Oficio (Copista, Sargento de instrucción) (Int), Perspicacia (Per), Saber popular (Credo imperial, Eclesiarquía, Tecnologías, Imperio) (Int), Supervivencia (Int), Tregar (F).

Talentos: Ataque veloz, Desenfundado rápido, Entrenamiento con armas básicas (Láser, PS), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (Láser, PS), Recarga rápida, Robusto (×3), Sometimiento.

Blindaje: Ninguno.

Armas: Cuchillo de monofilos (3m; 1d5+2 A; Pen 2), rifle láser (100m; T/3/-; 1d10+3 E; Pen 0; batería de 60 disparos; recarga media; Fiable).

Equipo: Batería para el rifle láser, lámpara incandescente, túnica eclesiástica, Manual del perfecto soldado imperial.

HERMANO SEVERUS

Perfil del hermano Severus

| HA | HP | F | R | Ag | Int | Per | V | Em |
|----|----|----|----|----|-----|-----|----|----|
| 35 | 57 | 30 | 35 | 37 | 30 | 31 | 33 | 22 |

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 12

Habilidades: Conducir (Vehículo terrestre) (Ag), Esquivar (Ag) +10, Hablar idioma (Dialecto montresano, Gótico vulgar) (Int), Movimiento silencioso (Ag) +10, Perspicacia (Per), Saber popular (Credo imperial, Imperio) (Int), Supervivencia (Int) +10, Tregar (F) +10.

Talentos: Entrenamiento con armas básicas (Láser, PS), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas, Sierra), Entrenamiento con pistolas (Láser), Recarga rápida, Robusto (×2), Sentido desarrollado (Vista).

Blindaje: Chaleco antifragmentación (cuerpo 3).

Armas: Hacha de monofilos (1d10+5 A; Pen 2; Desequilibrada), pistola láser (30m; T/-/-; 1d10+2 E; Pen 0; batería de 30 disparos; recarga media; Fiable), cuchillo (3m; 1d5+3 A; Pen 0; Primitivo).

Equipo: Batería para el rifle láser, batería para la pistola láser, túnica eclesiástica.

HABITANTE TÍPICO DE DESESPERANZA

Perfil de un habitante típico de Desesperanza

| HA | HP | F | R | Ag | Int | Per | V | Em |
|----|----|----|----|----|-----|-----|----|----|
| 24 | 22 | 36 | 30 | 30 | 23 | 30 | 25 | 28 |

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 10

Habilidades: Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Oficio (cualquiera), Perspicacia (Per), Saber popular (Imperio) (Int), Supervivencia (Int).

Talentos: Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas); algunos también tienen Entrenamiento con armas básicas (PS).

Armas: Sin armas (1d5; Especial), o bien garrote (1d10+3 I; Primitivo), cuchillo (1m; 1d5+3 A; Primitivo) o algún que otro fusil (150m; T/-/-; 1d10+3 I; Pen 0; cargador de 5 disparos; recarga completa).

Equipo: Atuendo polvoriento, ofrenda religiosa.

HEXÁLIDO CORRUPTO

Perfil del hexálido corrupto

| HA | HP | F | R | Ag | Int | Per | V | Em |
|----|----|----|----|----|-----|-----|----|----|
| 38 | - | 50 | 43 | 40 | 13 | 33 | 18 | - |

Movimiento: 6/12/18/36

Heridas: 20

Habilidades: Esconderse (Ag), Movimiento silencioso (Ag), Perspicacia (Per).

Talentos: Ninguno.

Rasgos: Armadura natural 3, Bestial, Criatura del más allá, Cuadrúpedo, Miedo 1, Vigoroso.

Blindaje: Armadura natural (3 en todas las localizaciones).

Armas: Lengua espinosa (1d10+6 A; Primitiva, puede usarse para reallizar presas).

CUARTA PARTE: FE TRAICIONADA

CAUDILLO KOS'KE

Perfil del caudillo Kos'ke

| HA | HP | F | R | Ag | Int | Per | V | Em |
|----|----|----|----|----|-----|-----|----|----|
| 46 | 36 | 48 | 43 | 43 | 36 | 41 | 34 | 31 |

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 16

Habilidades: Aguante (R), Engañar (Em), Esconderse (Ag), Esquivar (Ag) +10, Hablar idioma (Dialecto de clan, Gótico vulgar) (Int), Intimidar (F), Mando (Em), Navegación (Superficie) (Int), Negociar (Em), Perspicacia (Per), Saber popular (Clanes en guerra) (Int), Supervivencia (Int) +10, Trato animal (Em) +10, Tregar (F).

Talentos: Ataque veloz, Combate con dos armas (Cuerpo a cuerpo), Combate con dos armas (Proyectiles), Desenfundado rápido, Duro de pelar, Entrenamiento con armas arrojadas (Primitivas), Entrenamiento con armas básicas (Láser, Primitivas, PS), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (Láser, Primitivas, PS), Lucha a ciegas, Mandíbula de hierro, Robusto (×4).

Blindaje (Primitivo): Armadura de piezas desiguales (cuerpo 3, brazos 2, piernas 2).

Armas: Sable (1d10+4 A; Pen 0; Equilibrado, Primitivo), pistola láser (30m; T/-/-; 1d10+2 E; Pen 0; batería de 30 disparos; recarga completa; Fiable), escopeta de corredera (30m; T/-/-; 1d10+4 I; Pen 0; recámara de 8 disparos; recarga 2 completas; Dispersión, Fiable), cuchillo (3m; 1d5+4 A; Primitivo), dos revólveres de bajo calibre (30m; T/3/-; 1d10+3 I; tambor de 6 balas; recarga completa; Fiable).

Equipo: 2 baterías para la pistola láser, 12 proyectiles de bajo calibre, 24 cartuchos de escopeta, perro de las arenas (montura), 30 almas (tronos de oro).

JINETES ASHLEEN DE KOS'KE

Perfil de un jinete ashleen

| HA | HP | F | R | Ag | Int | Per | V | Em |
|----|----|----|----|----|-----|-----|----|----|
| 30 | 25 | 35 | 42 | 33 | 27 | 34 | 42 | 28 |

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 12

Habilidades: Aguante (R), Engañar (Em), Esconderse (Ag), Hablar idioma (Dialecto de clan, Gótico vulgar) (Int), Movimiento silencioso (Ag), Perspicacia (Per), Rastrear (Int), Supervivencia (Int) +10, Trato animal (Em).

Talentos: Entrenamiento con armas básicas (PS), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (Primitivas, PS).

Blindaje: Armaduras de cuero reforzado (cuerpo 4, brazos 2, piernas 2, todas Primitivas).

Armas: Sable (1d10+4 A; Pen 0; Equilibrado, Primitivo), revólver de bajo calibre (30m; T/-/-; 1d10+3 I; Pen 0; tambor de 6 balas; recarga 2 completas; Fiable) o pistola automática (30m; -/-/6; 1d10+2 I; Pen 0; cargador de 18 balas; recarga completa), lanza (10m; 1d10+3 A; Pen 0; Primitiva) o escopeta (30m; T/-/-; 1d10+4 I; Pen 0; capacidad para 2 cartuchos; recarga 2 completas; Dispersión, Fiable).

Equipo: Munición suficiente para recargar dos veces cada arma, 12 cartuchos de escopeta, perro de las arenas (montura), raciones de fécula de cadáver, cantimplora, bolsita con trofeos de sus víctimas (amuleto).

PERROS DE LAS ARENAS (MONTURAS)

Perfil de un perro de las arenas

| HA | HP | F | R | Ag | Int | Per | V | Em |
|----|----|----|----|----|-----|-----|----|----|
| 38 | - | 40 | 35 | 40 | 15 | 45 | 35 | 10 |

Movimiento: 5/10/15/30

Heridas: 18

Habilidades: Esconderse (Ag), Movimiento silencioso (Ag), Perspicacia (Per) +20, Rastrear (Int) +20.

Talentos: Carga frenética, Dotado (Movimiento silencioso), Sentidos desarrollados (Oído, Olfato, Vista), Sometimiento, Veloz.

Rasgos: Arma natural (Mordisco), Bestial, Tamaño (Voluminoso), Visión en la oscuridad.

Blindaje: Armadura natural (2 en todas las localizaciones).

Armas: Mordisco (1d10+6 A; primitivo).

ESHA RAINE, LA CANTAMUERTES

Perfil de Esha Raine

| HA | HP | F | R | Ag | Int | Per | V | Em |
|----|----|----|----|----|-----|-----|----|----|
| 27 | 28 | 36 | 38 | 35 | 44 | 47 | 43 | 38 |

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 12

Habilidades: Actuar (Cantar, Narrador) (Em) +10, Carisma (Em), Engañar (Em), Hablar idioma (Dialecto de clan, Gótico clásico, Gótico vulgar) (Int), Indagar (Em), Invocación (V), Leer/escribir (Int), Medicinae (Int) +10, Oficio (Adivina, Herbolaria) (Int), Perspicacia (Per) +10, Saber académico (Iocanthos, Ocultismo, Tradición) (Int) +10, Saber popular (Clanes en guerra, Credo imperial) (Int), Saber prohibido (Disformidad) (Int), Supervivencia (Int), Trato animal (Int).

Talentos: Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas), Meditación, Paranoia, Robusta, Sueño ligero.

Armas: Cuchillo (3m; 1d5+3 A; Primitivo).

Equipo: Vestimenta de viuda, grisgrís (amuleto).

VOCEADOR FANÁTICO

Perfil de un voceador fanático

| HA | HP | F | R | Ag | Int | Per | V | Em |
|----|----|----|----|----|-----|-----|----|----|
| 25 | 25 | 30 | 40 | 30 | 16 | 33 | 45 | 23 |

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 10

Habilidades: Engañar (Em), Esquivar (Ag), Perspicacia (Per), Saber popular (Credo imperial) (Int), Supervivencia (Int).

Talentos: Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (PS), Fe inquebrantable, Furia asesina.

Armas: Varias. Los fanáticos suelen ir armados con una de las siguientes armas: trinchante (1d10+5 A; Desequilibrado, Primitivo), escopeta (30m; T/-/-; 1d10+4 I; Pen 0; capacidad para 2 cartuchos; recarga 2 completas; Dispersión, Fiable), pistola automática (30m; -/-/6; 1d10+2 I; Pen 0; cargador de 18 balas; recarga completa) o rifle láser (100m; T/3/-; 1d10+3 E; Pen 0; batería de 60 disparos; recarga media; Fiable).

Equipo: Ropas andrajosas, munición suficiente para recargar dos veces el arma escogida.

LÍDER DE VOCEADORES FANÁTICOS

Como el anterior, pero añade un +10 a su HA, +10 a su R, +2 Heridas, la habilidad Intimidar +10 (Em) y un chaleco antifragmentación (blindaje, cuerpo 4). Empuña un trinchante y una pistola de gran calibre.

QUINTA PARTE: EL QUE BAILA EN EL UMBRAL

CUERVOS DE ESQUISTO

Perfil de un cuervo de esquisto

| HA | HP | F | R | Ag | Int | Per | V | Em |
|----|----|----|----|----|-----|-----|----|----|
| 35 | - | 10 | 20 | 40 | 10 | 35 | 20 | - |

Movimiento: 2/4/6/12

Heridas: 15 por bandada

Habilidades: Esquivar (Ag) +10, Perspicacia (Per) +20.

Talentos: Ninguno.

Rasgos: Bestial, Criatura del más allá, Enjambre (Bandada)[†], Miedo 1, Volador 8.

Enjambre (Bandada): Los ataques de armas que no posean las propiedades Dispersión, Explosión, Lanzallamas y demás efectos de rociada sólo infligirán la mitad del daño obtenido. Una criatura formada por un enjambre de seres no puede verse apresada, derribada ni acobardada (al menos en circunstancias normales).

Armas: Picos afilados (1d5+3 A; Desgarradores, Primitivos).

LA CRIATURA-SKAE

Perfil de la criatura-Skae

| HA | HP | F | R | Ag | Int | Per | V | Em |
|----|----|--------------------|--------------------|----|-----|-----|----|----|
| 48 | 20 | ^(xo) 55 | ^(xo) 53 | 50 | 58 | 53 | 50 | 60 |

Movimiento: 5/10/15/30

Heridas: 37

Habilidades: Carisma (Em), Engañar (Em) +10, Esquivar (Ag), Mando (Em), Perspicacia (Per), Psiniciencia (Per), Saber académico (El que se necesite) (Int), Saber prohibido (Disformidad) (Int).

Talentos: Ataque veloz, Blanco difícil, Reflejos rápidos, Veloz.

Rasgos: Armas naturales (Manos alargadas), Criatura del más allá, Demoníaco (BR 10), Fuerza antinatural (×2), Miedo 2[†], Presencia demoníaca[‡], Regeneración, Visión en la oscuridad.

[†] Ver a la criatura-Skae provoca una **tirada de Miedo de intensidad Temible (-10)**. Para más información, consulta la **página 232**.

[‡]**Presencia demoníaca:** Todas las criaturas situadas a 20 metros o menos de distancia sufren una penalización de -10 a sus tiradas de Voluntad debido al aura de terror y oscuridad viviente que irradia la criatura-Skae.

Armas: Fuerza bruta (1d5+10 I; Primitiva).

Nota: La criatura-Skae es un burdo avatar demoníaco; en esta forma, El que baila en el umbral apenas posee una pequeña fracción de su inmenso potencial psíquico. Sin embargo, es vulnerable a la ceguera (ver **Quinta parte** de la aventura).