

# COSECHA NEGRA

*Una aventura para Dark Heresy*

*Escrito por Gica*

*Testers: Charly, Kapdorf, Kythklaith y Sla*

## En lo profundo de los bosques de Mestarine...

*"No son sólo esos mundos, los más alejados de la luz del Astronomicón, los que corren mayor peligro de llamar la atención de los Poderes Ruinosos. No, y sin embargo, su soledad nos habla del peligro que corre el alma de ésa humanidad, de su distancia, de su silencio... ¿Qué puede pasar por la mente de aquellos para quienes Terra es sólo un mito, una leyenda?. ¿Qué oscuras promesas, qué seductoras recompensas expondrán los siervos de la oscuridad antes sus miradas anhelantes y sus mentes deseosas de experimentar algo más tangible que la esperanza de la nívea luz del Emperador?"*

- Inquisidor Patrek Darvinus.

## SINOPSIS

La *Angellis Electio* es una nave independiente, capitaneada por Abornes Callitas, un comerciante nocturniano con medio siglo de experiencia a sus espaldas atravesando el Imperio de la Humanidad y vadeando las mareas del Empíreo. Tras realizar un periplo por los mundos del subsector de la Periferia, descubre en su trayecto de regreso hacia Scintilla a una joven polizón de doce años llamada Drusila. La niña se niega a explicar de dónde viene, y ofrece al comerciante una valiosa gema alienígena como pago por su pasaje. Su inesperado intento de suicidio durante el viaje sólo añade más interrogantes a su historia. ¿De dónde procedía Drusila?. ¿De quién, o de qué huía, y por qué ni siquiera a bordo de una nave que la alejaba de su hogar sintió que podría continuar?.

## INTRODUCCION

### LOS ACÓLITOS

Ésta misión está pensada para Acólitos pertenecientes a los Ordos Malleus o Heréticos, dada la naturaleza de la empresa a realizar. Miembros de otros Ordos son igualmente bienvenidos, a pesar de que no forme parte de su especialidad. A fin de cuentas, no siempre pueden elegir las batallas, y las maquinaciones del Caos son enrevesadas para confundir a los agentes del Trono Dorado.

### MESTARINE

Población: 366 millones.

Diezmo: Exactus Secundus.

Geografía: Cuatro continentes poblados. El clima es prácticamente invariable de norte a sur. El resto de la superficie planetaria es océano, con una abundante vida animal.

Ciudades principales: Civitas Primus (Primus), Civitas Secundus (Secundus),

Civitas Tertius (Tertius), Civitas Quintus (Quintus). Alrededor de una veintena de grandes núcleos urbanos flotantes de pescadores.

Tipo de Gobierno: Adeptus Administratum.

Gobernador planetario: Logista Rucius Okrayne.

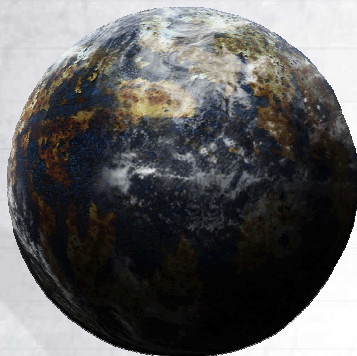
Adeptus presentes: Administratum (colmenas y silos), Adeptus Arbites (colmenas), Adeptus



Mechanicus (escasa, silos).

Ejército: Ninguno.

Economía y comercio: Exportación de los productos cultivados en el planeta a través de comerciantes y naves independientes. Se importa tecnología y bienes manufacturados.



Un planeta del sistema Taros, en la Periferia del sector Calixis, Mestarine es un mundo agrícola, controlado y gobernado por el Administratum, a cuya cabeza se encuentra el Logista Rucius Okrayne. El planeta tiene cuatro continentes – Primus, Secundus, Tertius y Quintus – de dimensiones semejantes, divididos matemática e inteligentemente en cuadrantes de producción ligados a las estaciones y al ciclo solar. Cada continente está especializado en un tipo de producción agrícola o ganadera, que se desarrolla en todos y cada uno de sus cuadrantes. La producción es acumulada en grandes silos construidos en el centro geográfico de cada cuadrante, alrededor de los cuales se levantan oscuras aldeas donde viven

sus trabajadores. Tras ser cuantificada e inventariada, se envía a la única ciudad colmena del continente – cuyo nombre es el del propio continente precedido por el sustantivo Civitas – donde será revisada y contabilizada una vez más antes de ser preparada para su envío a cualquiera de los cientos de mundos del sector Calixis.

Mestarine carece de presencia militar hasta el momento, a pesar de su papel clave como mundo de abastecimiento, recayendo en el Adeptus Arbites asegurar y mantener el orden y la pax imperial. La población del planeta es sufrida y trabajadora, heredera de incontables generaciones llegadas hace miles de años de otros planetas del núcleo del Imperio. Tecnológicamente hablando, Mestarine está estancada en un modelo pseudo-industrial que no acaba de imponerse sobre la realidad cultural y geográfica del planeta. Técnicamente su régimen no es feudal, y la existencia de armas de pólvora, motores de gas – Mestarine no tiene reservas de combustibles fósiles – y suministro eléctrico lo sitúan casi al mismo nivel que un mundo imperial medio, pero el desequilibrio entre clases es tan grande y el acceso a la tecnología tan limitado para las clases trabajadoras que dicha clasificación es poco más que nominal. La superstición está presente en el día a día con la misma persistencia que en cualquier otro mundo del Imperio. Existe abundante rumorología acerca de un supuesto quinto continente – obviamente parece que falta Quartus – pero los archivos del Administratum planetario poseen un estudio tectónico y de relieve realizado en algún momento del M38 en el que no aparece rastro alguno de una supuesta masa de tierra desaparecida bajo las aguas. A pesar de ello, incluso en los archivos más antiguos siempre aparecen los mismos nombres: Primus, Secundus, Tertius y Quintus. Sea como fuere, la verdad tras éste y otros misterios de Mestarine – como se verá más adelante – permanece incógnita.

## DRUSILA

Nombrada así por sus padres en honor a San Drusus, Drusila nació y creció en el habitáculo que sirve de vivienda para toda su familia desde hace siete generaciones. Su vida se reducía a levantarse, trabajar en los campos de maíz negro, comer y dormir hasta que sonase la sirena un nuevo día después. Durante los parones de actividad para el mantenimiento de los servidores recolectores – periodos de dos horas de inactividad mientras los visioingenieros verifican el estado de sus amadas máquinas cosechadoras y limpian sus filtros de ventilación de semillas de aracea – solía escapar con su hermano Saulom a lo profundo de los bosques-maizal. Durante una de esas escapadas, encontraron las ruinas de un antiquísimo edificio, ocultas por siglos de enredaderas gruesas como el brazo de un hombre. Fueron pronto descubiertos por unas personas extrañas, trabajadores de su propio silo y otros cercanos, quienes fingieron amabilidad para atraerles a lo más profundo de las ruinas. Allí, a los pies de una estatua de blasfema belleza y sinuosidad, conocieron a Gabrael Kostyann. Y supieron que las Risas del Bosque existían.

En los días que siguieron, Drusila fue sometida a innumerables vejaciones que, por suerte, apenas



recuerda, merced al severo trauma psicológico sufrido. En un descuido de sus guardianes, sin a pesar de ello, la niña consiguió escapar, atravesar el bosque y regresar al Silo XXXVII, llevándose consigo una de las piedras Eldar de Gabrael sólo porque era lo que tenía más a mano para usar como arma. Saltó al interior de un transporte de grano con destino a Civitas Secundus, donde, vagando por los muelles, escuchó hablar a la tripulación de la *Angellis Electio* de su próximo destino, Scintilla, y vio en ella su oportunidad para escapar de aquél mundo maldito. Mientras cargaban los suministros se deslizó en el interior de una caja y allí aguardó hasta que fue descubierta por el servidor Kurok, ya en ruta, y llevada ante Abornes Callitas. Cuando le pidió, casi en tono humorístico, si tenía con qué pagar el pasaje, Drusila le mostró la piedra de Gabrael. El Rogue Trader reconoció el valor de la piedra y, extrañado de encontrarla en manos de la chica, decidió aceptarla en la nave para tratar de saber más. Lo que encontró más tarde, tras su trágico suicidio, grabado en su piel fue lo que encaminó al nocturniano hasta la Inquisición, a través de contactos comunes.

## ADEPTOS DEL CAOS

Mestarine ha sido doblemente maldita - o bendita - por los Poderes Ruinosos a lo largo de su historia.

Nadie queda vivo para recordarlo en todo el Imperio - salvo quizá el propio Emperador, en su omnisapiencia - pero Mestarine fue un mundo paraíso Eldar poco antes de la Caída. Tras el alzamiento del Príncipe de los Placeres, el planeta presenció la locura y la lucha fratricida, en su ansia por escapar de Slaanesh. Las atrocidades que ocurrieron entonces forzaron a vencedores y vencidos a abandonar el lugar para tratar de olvidar. Sin embargo, cuando el Duque Severus I llegó al sistema, sufrió el ataque de corsarios Eldar Oscuros, quienes habían redescubierto el planeta en algún momento del pasado. Durante la batalla, Quartus, donde se ubicaban la mayoría de sus bases y ciudades, fue bombardeada con misiles sísmicos durante semanas, hundiéndolo por completo en el océano, bajo una capa de cieno abisal tan gruesa que ni siquiera los artefactos cartográficos del Mechanicum pudieron, milenios después, detectar el contorno del continente. Los registros de lo ocurrido durante la conquista del sistema no se conservan en Mestarine, sino en Kulth, bajo toneladas de información acerca de las peripecias del Duque, y nunca llegó noticia de ello al Administratum cuando posteriormente se instalaron en el planeta, por lo que cayó en el olvido salvo por los nombres de los continentes. La invasión orka que actualmente incendia Kulth no hará por agilizar el ciclo documental.

No todas las ruinas, empero, se hundieron con Quartus... En la actualidad, una secta herética que ha florecido entre la casta trabajadora de Mestarine, utiliza uno de estos enclaves malditos y olvidados como lugar de reunión, en lo más profundo del bosque-maizal del Silo XXXVII. Los Celotes de Khalida han sido reclutados pacientemente por un hechicero cuya meta es pagar por los favores que en el pasado le brindó una entidad de la Disformidad. Durante su juventud en Prol IX Gabrael Kostyann fue un escriba dotado de una audaz inteligencia y una feroz ambición, la cual le condujo por oscuros derroteros hasta ser captado por una siniestra hermandad misterica, donde se inició en las artes oscuras a través de la contemplación de ancianos tomos de sabiduría prohibida. Durante su primera invocación un error en el proceso del ritual causó que fuera absorbido por el Inmateria, y sólo un capricho de los Dioses Oscuros puede explicar que dos décadas más tarde reapareciese en las ruinas de lo más profundo de los maizales arbolados de Mestarine. El iniciado llamó la atención de Khalida el Anhelante, un demonio de la prole de Slaanesh, con quien realizó un pacto demoníaco para salvar su patética vida, a cambio de su servidumbre. Utilizando los deseos más oscuros de los pobladores de los asentamientos cercanos, Gabrael ha creado un culto devocional para su señor, pero no desea de éste planeta más que una cosa: la primera efigie de Khalida, esculpida por enloquecidos Eldar sumidos en éxtasis orgiásticos tras la Caída milenios atrás.



# PARTE I: CARGA NO DECLARADA

Los Acólitos recibirán por el método habitual utilizado por su Inquisidor la siguiente información: Una nave llamada *Angellis Electio* está atracando en el muelle orbital sobre la Colmena Tarsus. Se trata de una de las últimas en abandonar el subsector de la Perifera antes de que el Sub-Gobernador Severus XIII fuese declarado traidor en rebeldía por Marius Hax, Lord Sector de Calixis. Su capitán, Abornes Callitas, se encontrará en la Mano Dorada de Tarsus realizando transacciones comerciales, mientras aguarda a que alguien de la Inquisición contacte con él allí. Entre su pasaje viaja una niña que debe ser sometida a interrogatorio, e investigarse su pasado. El Inquisidor advertirá, sobre el capitán, que en el pasado ha sido ya colaborador suyo, y que le considera de fiar.

## LA MANO DORADA

Para llegar hasta la Mano Dorada, los Acólitos deberán tomar un transporte terrestre que les lleve hasta la Colmena Tarsus. El viaje les costará a cada uno 10 Tronos. Por suerte, el transporte disponible es un aerodeslizador, lo que abreviará el tiempo de desplazamiento. Tras elevarse y alcanzar cierta altura – aún a la sombra de las gigantescas agujas de Sibellus – los Acólitos podrán apreciar desde al aire las ciclópeas dimensiones de la colmena, que se extiende ocho mil kilómetros cuadrados por la superficie del continente. Se tardan cuatro horas en abandonar sus límites y sobrevolar el erial contaminado que la circunda, donde tribus bárbaras sobreviven uniéndose en postapocalípticas manadas de guerreros del asfalto. Dos horas más tarde comienza a vislumbrarse el mortífero y majestuoso desierto en cuyo corazón se encuentra la colmena Tarsus. Aún se tardan dos horas más hasta llegar a los límites de la misma, y otra media en llegar hasta la zona de descarga de pasajeros de la Mano Dorada. El lugar es una especie de inmensa catedral dorada del comercio, donde mercancías y mercaderes provenientes de todo el sector y de muchas otras partes del Imperio tratan de colocar sus mercancías. Grupos nutridos de mercenarios con libreas acompañan a adinerados nobles y ricos mercaderes mientras deambulan en busca de género, asistidos siempre por subastadores de la Mano Dorada, con sus ropajes pardos y bronceos y sus caras pintadas con oro. Es difícil encontrar a nadie en ése pandemonio, deberá realizarse una prueba de Indagar (-10) para, a base de preguntar a comerciantes, subastadores, etc... alguien consiga indicarle el paradero de Abornes Callitas. Finalmente, lograrán encontrarle negociando con un comerciante de gemas acerca del valor de una piedra preciosa. Una prueba de Perspicacia (+0) les permitirá fijarse con más detenimiento en la que lleva el Rogue Trader en la mano, una gema ovalada de un hermoso azul oscuro. Cuando sea abordado, la guardará discretamente.

El nocturniano es un hombre de piel negra y ojos rojos, de constitución fuerte. Viste ropas de colores dorado, marrón y esmeralda, y luce varias joyas de oro de exquisita manufactura, así como un pectoral y una espada de energía con adornos del mismo material. Una prueba de Saber popular (Imperio) (-10) le delatará como procedente del planeta Nocturne, y si alguien lo saca por más de un grado de éxito sabrá que es el planeta natal del capítulo de Astartes de los Salamandras. Al trato es rudo y serio. Su fe en el Dios Emperador es férrea, y es el responsable directo de que éste asunto haya llegado hasta la Inquisición, aunque no ha trabado contacto – ni conoce el nombre – con el Inquisidor, sino que ha enviado el aviso a través de contactos. Les pedirá que aguarden hasta que termine sus asuntos y subirán en su trasbordador hasta los muelles orbitales. Mientras tanto les invita a echar un vistazo en el mercado, es una oportunidad única de conseguir muchas cosas de interés.

## PASAJEROS, A BORDO

Un par de horas más tarde, prácticamente de noche, Callitas les va a buscar con un pequeño séquito de servidores de carga, con quienes llegan hasta el pequeño trasbordador que les llevará a la *Angellis Electio*. En total, tardarán alrededor de media hora en ascender, dejando atrás la superficie de Escintilla, y tener a la vista la nave del Rogue Trader. Una monstruosidad gótica de quilómetro y medio de eslora y aspecto antiguo erizada de agujas, antenas y emisores de escudos de vacío. Aunque se puede apreciar que es mantenida con dedicación por personal cualificado – veinte mil almas conforman su tripulación –, luce con orgullo marcas y cicatrices de batallas, y en el vacío sin aire



penden inmóviles de su casco varias decenas de pergaminos con honores.

En el interior, en un ambiente de mayor seguridad y confianza, el sombrío capitán les contará los detalles de lo ocurrido. Tras varios meses comerciando por decenas de mundos de la Periferia, las bodegas de la nave ya estaban repletas de materias primas, objetos, telas y demás bienes de consumo y venta de interés, por lo que pusieron rumbo a Escintilla realizando un par de escalas forzadas debido a inestabilidades en las rutas disformes. Una de estas escalas les llevó a Mestarine, un mundo agrícola en un sistema cerca del borde del subsector, donde aprovecharon para conseguir varias cajas de maíz. En el continente Secundus se cultiva una variedad local conocida como sombra de aracea o maíz negro. Las araceas son grandes coníferas autóctonas que cubren la práctica totalidad de la superficie de Secundus. Su tronco se eleva más de medio centenar de metros de media, pero su follaje verdinegro es poco denso, permitiendo que la luz del sol llegue al suelo. Los campos de maíz crecen a los pies de estos silenciosos gigantes, y quedan cubiertos durante meses por sus semillas, volátiles pelusas negras que se adhieren al grano. La semilla de aracea contiene varios tóxicos dañinos para el ser humano, pero al traspasarse estos al maíz por contacto, y tras un proceso de purificación en los silos, el resultado es comestible y, según dicen, se cocina más rápido y no hace falta añadirle condimento alguno para darle sabor.

Poco después de abandonar el planeta con la carga, los servidores que estaba ubicando los grandes contenedores de la bodega, preparándolos para la traslación disforme, descubrieron un polizón escondido en el interior de uno de los cajones. Se trataba de una adolescente, apenas aún una niña, con aspecto de campesina. La llevaron de inmediato ante Callitas, y ante sus preguntas se presentó como Drusila, y dijo que sólo quería salir de Mestarine. Inesperadamente, de entre sus ropas ajadas extrajo una piedra preciosa - se la muestra, es la que vieron en el mercado - que ofreció como pago por su pasaje. El Rogue Trader reconoció el valor de la gema y tras interrogarla un poco más, simplemente consiguiendo saber de ella que no había cometido ningún crimen y que tenía miedo de regresar a casa, consintió en que viajara en su nave hasta Escintilla, cediéndole un pequeño camarote. Los siguientes días trató de ganarse su confianza, pero la muchacha era esquivia, y tras lograr intuir bajo su ropa marcas de golpes y arañazos, el nocturniano creyó entender que huía de alguien que la maltrataba. Insistía en que la joya no la había robado y, aunque Abornes sospechaba que no era cierto, decidió compadecerse de ella y dejarla tranquila hasta su llegada.

Pero inesperadamente, dos días después de iniciar la traslación disforme una vez las condiciones fueron apropiadas, Drusila trató de acabar con su vida colándose por un conducto de ventilación y lanzándose a uno de los rotores de aspas principales. El Explorator Bimarius detectó el mal funcionamiento del rotor, por lo que envió a un servidor de mantenimiento a efectuar un primer diagnóstico. Siete minutos y 32 segundos después, a través de la conexión cortical visual del servidor, Bimarius vio lo que quedaba de Drusila esparcido por el cobertor del rotor de aspas, y mandó un equipo de socorro. A pesar del tiempo transcurrido, cuando llegaron hasta Drusila la niña aún seguía con vida, aunque terriblemente desfigurada. En éste punto, Abornes les pedirá que le sigan hasta la enfermería de la nave.

## **INOCENCIA DESTROZADA**

Allí, profanada su piel y su cuerpo por decenas de cables de diferentes grosores y tubos de inyección y succión de fluidos, está Drusila. Las aspas del rotor, milagrosamente, seccionaron sólo ambas piernas, el brazo izquierdo completo junto al hombro y una porción de torso que está abierta y envuelta en una sustancia gelatinosa y gris conectada a varios electrodos, que se estremece periódicamente. Su pecho se eleva al compás de la respiración artificial introducida forzosamente en sus pulmones por un tubo insertado en su laringe. Su aspecto es lamentable, a pesar de los cuidados médicos, y el olor de la putrefacción y la muerte flotan en la sala.

Aún más llamativo es que su piel, pálida ahora pero curtida por el sol en mejores tiempos, es un detallado mapa de heridas aún a medio cicatrizar anteriores al intento de suicidio. Hay marcas de instrumentos afilados, de pequeños desgarros, e incluso de arañazos y mordeduras de dientes humanos. Todas ellas hubieran quedado ocultas por la ropa de la muchacha, pero ahora en su desnuda indefensión quedan todas bien a la vista, incluida la más repugnante de ellas. Bajo su pecho derecho, como la marca de un oscuro beso, hay una runa escarificada en su trémula carne y que se



niega a cicatrizar. Una prueba de Saber prohibido (Demonología) (-10) lo identificará como el nombre Khalida, el nombre de un demonio. Niveles adicionales revelarán que es un demonio del deseo, de la prole de Slaanesh, Príncipe de los Placeres. El conjunto del dantesco espectáculo que es Drusila en esos instantes obliga a hacer una prueba de Miedo (Vol +0).

Los fármacos del Quirurgo Alestanis la han estado manteniendo misericordiosamente inconsciente hasta la llegada de los Acólitos, pero si éstos lo requieren, se le suministrará una dosis contraria para despertarla. Dado que tiene un grueso tubo metido en la garganta, y la mandíbula rota por varios sitios, es difícil que Drusila pueda mantener con los Acólitos una conversación normal. Toda información que le sea extraída deberá serlo por medio de comunicación no verbal, a base de gestos o simplemente limitándose a asentir o negar. La niña está atontada por los fármacos pero responderá, y si se le pregunta expresamente por ello pedirá su muerte para dejar de sufrir. Repasa su historia para ver qué datos podrías llegar a darles.

Independientemente de hasta donde averigüen, debería resultarles obvio que deben viajar a Mestarine e investigar qué le ocurrió allí. Callitas comparte con ellos que, a raíz de la insurrección del lord subsector Severus XIII, el Departamento Munitorum ha decidido reforzar la presencia militar en aquellos planetas que aún no se han declarado abiertamente en rebeldía, para prevenir dicho impulso en sus gobernadores y reforzar sus defensas. Para acelerar el proceso, están contando con los comerciantes independientes que se ofrezcan a ello como transportes de tropas. La *Angellis Electio* ha sido puesta a disposición para el esfuerzo bélico, y trasportará a varios miles de Guardias Imperiales que serán repartidos por varios mundos fronterizos, entre ellos Mestarine. Por lo tanto, el problema del transporte debería quedar solucionado.

## PARTE II: MOSCAS A LA MIEL

### CONOZCA MESTARINE

La duración de la traslación disforme es media, la *Angellis Electio* tardará algo menos de un mes en regresar a su último puerto. En total, habrá transcurrido mes y medio desde que abandonase Mestarine con su inopinado polizón.

Desde la órbita, Mestarine es un planeta dominado por cinco colores: el azul oscuro de su océano, y el de los cuatro continentes que se elevan más allá de su superficie, y cuya explicación es la dominancia del monocultivo propio de cada uno. Primus tiene un color verde vibrante causado por los viñedos que pueblan toda su extensión. Secundus es negro verdoso, un inmenso bosque de hoja perenne bajo el cual crece el maíz negro de Mestarine. Tertius es gris, plagado de invernaderos en los que se cultivan especies frutales y hojadaga, que se utiliza para trenzar resistentes cuerdas. Quintus, por contra, es de un tono marrón ocre, un rancho pecuario de 14 millones de kilómetros cuadrados en los que retozan billones de cabezas de ganado, devorando los desechos de la producción de los otros continentes.

Incluso desde tal altura se pueden apreciar las líneas limítrofes de las demarcaciones regionales que el Administratum local ha establecido en cada continente. En el océano circundante faenan inmensos barcos de pesca, verdaderas ciudades flotantes. Todo ello es muestra del increíble genio demostrado por el Administratum para optimizar la producción más allá de lo humanamente concebible. La nave de Callitas no es la única en órbita sobre el planeta, otra nave independiente permanece en órbita geoestacionaria sobre Civitas Tertius, lo que evidencia que el comercio se mantiene vivo. Si los Acólitos se interesan por dicha nave, Callitas asegurará conocerla: la *Cantus Diletant*. Su capitán es Lord Ballander Treveyn, de la familia Treveyn de Cantus. Sólo es otro comerciante más.

Callitas les permitirá descender en el transbordador de la nave hasta Civitas Secundus - donde lo hicieron la vez anterior - junto a los trescientos GI que se acuartelarán en dicho continente. En total se quedarán acuartelados en Mestarine ochocientos cincuenta Guardias Imperiales, distribuidos en función del tamaño de los continentes. Aunque oficialmente debería partir de inmediato al siguiente



destino, el Rogue Trader retrasará su partida, dándoles a los Acólitos cuatro días para la resolución de su misión, con la excusa de efectuar reparaciones en la nave tras el viaje por la Disformidad. Si no pueden resolverlo en ése plazo, se marchará y no regresará hasta dejar al resto de guarniciones en sus destinos, lo que calcula que, aproximadamente, y si los caminos disformes lo permiten, le tomará alrededor de tres meses.

## **POR DÓNDE EMPEZAR**

Si la colmena Sibellus fuera un hombre, Civitas Secundus sería una de sus células epiteliales. Comparada con la inimaginable urbe de Escintilla, la colmena del continente Secundus es casi irrisoria. Es un gran conjunto de almacenes y edificios del Administratum de piedra amarillenta en el que se entremezclan escribas, trabajadores de los campos y técnicos. Grandes relojes de metales deslustrados muestran en cada esquina la hora de los distintos continentes, y grandes trompas de bronce avisan de los cambios de turno a los habitantes de Civitas Secundus.

Aunque no hayan conseguido el nombre completo de Drusila, pero puede que si hayan conseguido datos suficientes con los que puedan comenzar a investigar. Una prueba de Indagar (+0) les permitirá averiguar que en Civitas Secundus existe un archivo censal donde se registran los nacimientos de todos los habitantes del continente, datos que les son enviados desde todos y cada uno de los cuadrantes del mismo. Saben - o pueden deducir - la edad de Drusila y su nombre. La base de datos del Administratum arroja veinticuatro resultados en el territorio rural de Secundus.

También se les podría ocurrir que quizá en la prefectura del Adeptus Arbites tengan noticia de la desaparición de una joven con las características de Drusila en alguno de los cuadrantes. Si buscan ésa información, encontrarán información acerca de la desaparición de dos hermanos, Drusila y Saulom Bayla, del Silo XXXVII.

Quizá se interesen por informaciones sobre sucesos extraños, cosa que aunque podrían obtener del Adeptus Arbites, probablemente llame más la atención que recurrir a los charlatanes de taberna, grandes conocedores de las habladurías y rumores en curso. Obtendrán la información de que en varios silos - entre ellos el XXXVII, pero no tienen por que estar demasiado cerca entre si, Kostyann no quiere llamar la atención - se han producido en el último mes varios incidentes con servidores recolectores. Los tecnoadeptos sospechan que es posible que los trajes protectores de termoplástico no aislen bien las zonas "vivas" del servidor y las toxinas afecten a su componente orgánico lo suficiente como para enloquecerlos. Diecisiete trabajadores han perdido la vida en dichos incidentes. El último ha ocurrido ayer en el silo XXXVII. Estos sucesos están causados por el sabotaje que los sectarios de Khalida realizan en los servidores, poniendo en contacto su piel semiviva con la semilla. También se comenta que dos trabajadores han sido condenados por la violación de dos miembros femeninos de su pelotón de trabajo, en Silo XXXVI. En realidad se han dado varios casos más, pero el Adeptus Arbites está tratando con discreción estos temas para contener la expansión de noticias.

En cualquiera de los casos anteriores, la forma más sencilla - y sobretodo rápida - de conseguir la información que buscan es a través del soborno, ya que hay mucho trabajo y todo lo que no esté enfocado a agilizar el tratamiento de la producción agrícola es dejado a un lado para más tarde, cuando más tarde puede significar meses o incluso años. Si algunos de los Acólitos es miembro del Administratum o del Adeptus Arbites (y sólo si lo son), una prueba de Carisma les puede permitir simpatizar con el personal o presionarles para lograr que les atiendan en el momento. Una última opción es, directamente "tirar de chapa". Si esto ocurre, se les atenderá de inmediato, pero para cuando lleguen al Silo XXXVII la noticia ya les habrá adelantado y, en cuestión de horas, todo Mestarine será un hervidero de rumores de que la Inquisición está en el planeta. Ésta noticia no recibirá el mismo tratamiento discreto por parte del Arbites que los sucesos anteriores a menos que "tiren de chapa" igualmente. Al Arbites de Mestarine no le apetece tener a la Inquisición rondando, ya que simpatizan - al igual que el Administratum local - con la causa de Severus XIII y desean que los representantes del Imperio - lo cual incluye a la guarnición imperial recién llegada - se encuentren un ambiente hostil y poco colaborador para que abandonen el planeta.



Una última posibilidad de investigación es que traten de visitar la instalación de empaquetado de grano de la colmena, para ver si encuentran el rastro de Drusila, o dilucidar si pudo ser ayudada a escapar por alguien. El Fabrum Capsator de Civitas Secundus recibe cientos de toneladas diarias de producción para empaquetar. El maíz es embalado en cajas que llevan una numeración relativa a la fecha de empaquetado. La caja de Drusila - que permanece en el compartimento de carga de la *Angellis Electio* - lleva la numeración M41.815.337.12591, lo que es indicativo del día en que escapó. Pueden tratar de encontrar a los trabajadores que estuvieron ése día, y con algo de esfuerzo encontrar a Garm Simit, un operario de nivel bajo que creyó ver a una niña deambulando por entre las máquinas. Tenía un aspecto tan terrible que pensó que se trataba de una aparición y salió corriendo. Cuando regresó con el supervisor de turno, ya no la encontraron y fue castigado con doble turno de trabajo una semana para contrarrestar la pérdida de tiempo. Si contrastan el momento de estos hechos, podrán saber que minutos antes había descargado un transporte procedente del Silo XXXVII.

Una vez localicen el cuadrante y el silo, viajar hasta allí no les será difícil, aunque si les llevará tiempo. Por un par de Tronos cada uno, podrán viajar en uno de los transportes vacíos que regresan a los silos a recoger maíz, que vienen a ser grandes camiones de seis ruedas impulsados por humeantes motores a base de combustión de gas metano. El trayecto durará seis horas por una ancha carretera de piedra compactada, de la que parten un buen número de caminos secundarios de tierra.

## **SILO XXXVII**

El Silo XXXVII es una estructura metálica de cuarenta metros de altura, veintiséis de diámetro y forma tubular, alrededor de la cual se construyó el asentamiento para la clase trabajadora. Cinco cintas transportadoras llevan el grano desde el suelo donde lo descargan los volquetes de las cosechadoras a la boca del silo. Los vehículos que lo transportan a Civitas Secundus se posicionan bajo un enorme tubo en la base, por donde desciende el maíz una vez ha sido desprovisto de la capa de semilla de aracea. El asentamiento que lo rodea se extiende un kilómetro a la redonda, construido en madera y ladrillo - en brutal discordancia con el tecnológico silo - y en varios niveles que conforman un entramado urbano de bloques habitacionales, oscuros comercios, negros callejones y algunos contados lugares de ocio. Los habitáculos están numerados por orden consecutivos, creciendo en espiral alrededor del Silo a medida que el asentamiento ha ido creciendo. La gente que se mueve por sus calles visten monos oscuros de termoplástico antiadherente que cubre todo su cuerpo excepto la cara, y llevan consigo las herramientas de su profesión: hoces, varas, hachas, azadas y otros instrumentos agrícolas, además de un grueso trapo que usan como embozo para no respirar polvo de semillas. No hay apenas diferencias entre hombres y mujeres. Los lugareños observan con curiosidad y desconfianza a los extraños, aunque si "tiraron de chapa" es posible que directamente sospechen de su condición - sólo por ser extraños - y les eviten directamente. Los trabajadores de un Silo tienen prohibido abandonarlo, a menos que reciban un permiso expreso por parte de los agentes del Administratum que regulen el asentamiento.

Si necesitan alojamiento, en las cercanías del Silo existen varios establecimientos en los que existen habitaciones, normalmente destinadas a los transportistas.

En los alrededores del silo hay bastante actividad. Varios grupos de trabajadores se reúnen por las esquinas hablando con tono de preocupación. Si se aproximan a ellos y consiguen trabar conversación, descubrirán que se ha producido un accidente al sur del cuadrante. Un servidor recolector ha enloquecido y ha asesinado a seis trabajadores de la plantación. Los tecnoadeptos lograron controlarlo más tarde, y achacan el suceso a la rotura de su protector de termoplástico. En las proximidades pueden encontrar ejemplos de estos ingenios del Mechanicum. Como cualquier servidor, la pieza fundamental es un ser humano lobotomizado, introducido en un exoesqueleto mecánico lleno de pistones e hidráulicos grasientos. Sus dos brazos incorporan una pinza prensil de tres dedos y dos cuchillas retractiles para desprender las mazorcas. Miden casi tres metros de altura y no parecen habladores. Están cubiertos por una indumentaria basta de termoplástico para proteger su componentes humanos del contacto con la semilla de aracea.

El bloque habitacional donde moraba Drusila se encuentra a unos veinte minutos andando. Y es andando, por que no hay transportes disponibles ni que puedan avanzar en los estrechos callejones



del pueblo. A medida que se acerquen, irán encontrando prendidos en las paredes jirones de tela negros que ondean al viento bajo la luz trémula de las farolas de gas, y que están enlazados sobre pequeños pergaminos con oraciones. Una tirada de Observar les hará detectar que la fachada del habitáculo ha sido limpiada recientemente. En el interior encontrarán a Xantos y a Aggra Bayla, los abuelos de Drusila y Saulom, ambos desaparecidos. Con ellos estará Tamara, una vecina de la pareja que les ayuda desde la desaparición de los niños, ya que son una pareja algo mayor y Aggra está muy débil desde la desaparición de los niños. Las noticias del destino de Drusila reabrirán el dolor de su pérdida, ya que asumían su muerte, y darán también por muerto a su nieto Saulom. Ambos desaparecieron hace más de un mes, por lo que no les quedaban apenas esperanzas. Desaparecieron

#### AMIGOS Y VECINOS

Tamara no es miembro del culto de Khalida, pero sin saberlo es uno de sus ojos y oídos en Silo XXXVII. El mismo día que comenzó a trabajar para los Bayla, un trabajador - que supuso no era del Silo ya que no lo conocía - le ofreció una considerable cantidad de Tronos por estar atenta a cualquiera que visitase a los ancianos interesándose por los niños. Añadió que él contactaría con ella en caso de ello, y le haría preguntas al respecto.

Necesitada de dinero - una familia numerosa es difícil de alimentar - Tamara aceptó, aunque el asunto le diese mala espina. Es mezquina, pero no lo suficiente como para ser realmente mala persona. La vida en el cuadragésimo primer milenio es dura...

durante una de las pausas durante las que los tecnoadeptos revisan las máquinas cosechadoras, apenas un intervalo de dos horas cada día antes de volver al trabajo. Aunque en los días sucesivos convencieron a muchos trabajadores para que les ayudaran a hacer batidas en las cercanías después de sus turnos, no encontraron nada. La mayoría pensaba que ambos jóvenes estarían jugando cerca de las máquinas empaquetadoras de grano, y que habrían sido arrojados y destrozados por los mecanismos de limpieza y purificación del silo junto con el grano. Si les preguntan por los jirones de tela, Xantos les explicará que son plegarias de sus vecinos por el alma de sus nietos. Si preguntan acerca de la fachada, Aggra les dirá que unos días después de la desaparición de sus Drusila y Saulom apareció una extraña mancha vertical de arriba a abajo, que quitó a base de frotar (Se trata del rastro del Reptador Susurrante. Al haber sido

limpiado en la fachada delantera no percibirán rastro disforme, pero si suben al tejado o acceden a la fachada del patio interior si que podrán detectarlo). Cuando la conversación esté terminando, Aggra les dirá que deben marcharse, ya que el misionero Nastaz realizará una plegaria por los difuntos en el incidente del servidor en el pequeño altar del asentamiento.

Podrán patearse Silo XXXVII en busca de información, y también familiarizarse con el entorno. El área de trabajo que abarca el silo es de 10 km cuadrados. Los trabajadores realizan turnos de cinco horas en dos turnos diarios, es decir, trabajan 10 h diarias, con un descanso de dos horas en mitad de la jornada para revisar los servidores, que se suele emplear en comer y realizar las tareas cotidianas una vez lo recogido durante el turno se apila para su almacenamiento. Si visitan alguno de los tugurios, desde allí les podrán señalar cómo llegar hasta el habitáculo de Drusila, si no lo saben ya, y se enterarán de la desaparición de su hermano. Aquí podrán averiguar que han tenido lugar varias violaciones más, y que algunos de los culpables han sido condenados a ser convertidos en servidores o a muerte. Si buscan rumorología y supersticiones, les contarán acerca de las Voces del Maizal.

Si aparecen por el altar - el único edificio de piedra del asentamiento, de dos alturas y aspecto vetusto - conocerán al misionero Nastaz. Es un hombre maduro y curtido, de físico rotundo, musculado a pesar de su obesidad. Sus ropas son blancas, excepto en la cadera derecha, donde tiene una mancha oscura, probablemente lubricante de su pierna mecánica. Es serio, pero su voz es agradable, y parece contar con el respeto de la comunidad. Sermonea a los presentes con la necesidad de permanecer unidos y darse apoyo mutuo. En el altar se queman varias piras de fragante incienso, lo cual parece ser el único lujo que puede permitirse el clérigo. Si se interesan por su "título", Nastasz les confesará que partió hace años a evangelizar más allá del borde del sector con varios comerciantes independientes, pero tras las cosas que experimentó en esos viajes - paganismo caníbal, adoración del Caos, especies blasfemas alienígenas - decidió regresar a la seguridad de la civilización, al Imperio.



En cuanto comiencen a hacer preguntas llamarán la atención de los Celotes que se mueven por la comunidad. Gabrael ha logrado captar casi a una treintena de adeptos, quienes acudirán en seguida a informarle si unos extraños están haciendo preguntas sobre Drusila. Creyendo que se trata de Arbites o miembros menores del Administratum cuya desaparición no preocupará demasiado, o incluso sabiendo por los rumores – si se mostraron abiertamente – de la presencia de la Inquisición en el asentamiento, enviará ésa noche al Reptador Susurrante para que los embosque en las callejuelas del silo.

## EL REPTADOR SUSURRANTE

El Reptador Susurrante es un demonio menor encarnado por la hechicería de Kostyann. El ritual para invocarlo requiere la utilización del cuerpo de un hombre virgen, cosa a la que Gabrael tuvo acceso a través de Saulom, quien a sus catorce años todavía no conocía mujer. Tras el proceso de encarnación, el cuerpo del niño se ha transformado en una especie de babosa de tres metros y medio cuyo torso y cabeza aún parecen humanos, aunque recubiertos por una fina capa de gelatina con olor dulzón. Dentro de su cuerpo transformado no queda nada del niño que fuera, pero por alguna razón cuando pudo rondar las calles de Silo XXXVII por primera vez no pudo resistir el impulso de visitar el habitáculo de los hermanos. Acecha a sus víctimas desde una esquina, mostrando sólo la parte de sí mismo que aún parece humana y llamando a la víctima con la voz de del niño.

Una vez muerto, los Acólitos podrán realizar una prueba de Rastrear (+0) o Perspicacia (-10) para poder detectar el rastro baboso del demonio de vuelta a los maizales. Es de noche, igual no es el mejor momento para seguir el rastro ya que tendrán penalizadores por la falta de luz, pero si se deciden, no les cortes... más divertido aún.

## PARTE III: EN LO PROFUNDO

El rastro del Reptador Susurrante se interna en el bosque-maizal. En primer lugar, si no llevan máscaras o filtros de aire deberán realizar una tirada de Resistencia cada media hora para tratar de evitar los efectos de respirar el polvo que se levanta al rozar los tallos de maíz cubiertos de pelusa negra. Si no la pasan, comenzarán a sentirse algo embotados y, a medida que se internen en el bosque, les parecerá escuchar voces distantes que ríen o gritan. Tendrán cierto malestar, debido a ésa sensación, que les causará breves pero inquietantes malas pasadas visuales, ya que les parecerá ver cosas o movimiento por el rabillo del ojo. Lo mismo ocurre al caminar, ya que la semilla es traicionera y es capaz de colarse por entre las junturas de la ropa. Es necesaria una prueba de Agilidad (-10) para conseguir avanzar si entrar en contacto con la semilla, a menos que hayan conseguido un traje de termiplástico, en cuyo caso tirarán sin penalizador.

Avanzarán durante una hora, dejando atrás a múltiples equipos de recolectores, antes de toparse con el último de ellos, un nutrido grupo que incluye un servidor recolector. Les preguntarán hacia dónde

### LAS VOCES DEL MAIZAL

Esta superstición es tan antigua como la presencia humana en Mestarine. En ocasiones, un trabajador que se interne en lo más profundo del bosque-maizal regresa con el ánimo aterrada por los sonidos que ha escuchado: ecos difusos y lejanos de risas, voces, llantos y gritos. En esas zonas hay más concentración de la normal de araceas, ya que los servidores recolectores no pueden pasar, por lo que apenas se trabaja en ellas. La capa de semilla es muy gruesa y antigua, por lo que las mentes más mundanas tienden a aseverar que todo son alucinaciones, causadas por la entrada de semilla de aracea en las vías respiratorias.

Los agentes del Arbites han penetrado en varias ocasiones en los campos, cuando la histeria colectiva ha obligado a ello, y nunca han encontrado nada. Ciertamente tampoco han penetrado hasta lo más profundo - allí donde deberán ir los Acólitos - y desconocen la existencia de las ruinas Eldar.



van, y tratarán de convencerles de que no se internen más en el bosque, por su propia seguridad. Nadie va más allá, dicen, hay demasiada concentración de semilla de aracea y es peligroso. Si no son capaces de convencerles, esperarán a que avancen un poco y les atacarán a traición, ya que realmente son miembros de la secta colocados ex profeso en la zona para interceptar a los curiosos. De hecho, fueron ellos quienes capturaron a Drusila y Saulom. En principio habrá el doble de Celotes que de Acólitos, aunque puedes modificar el número en base a necesidad.

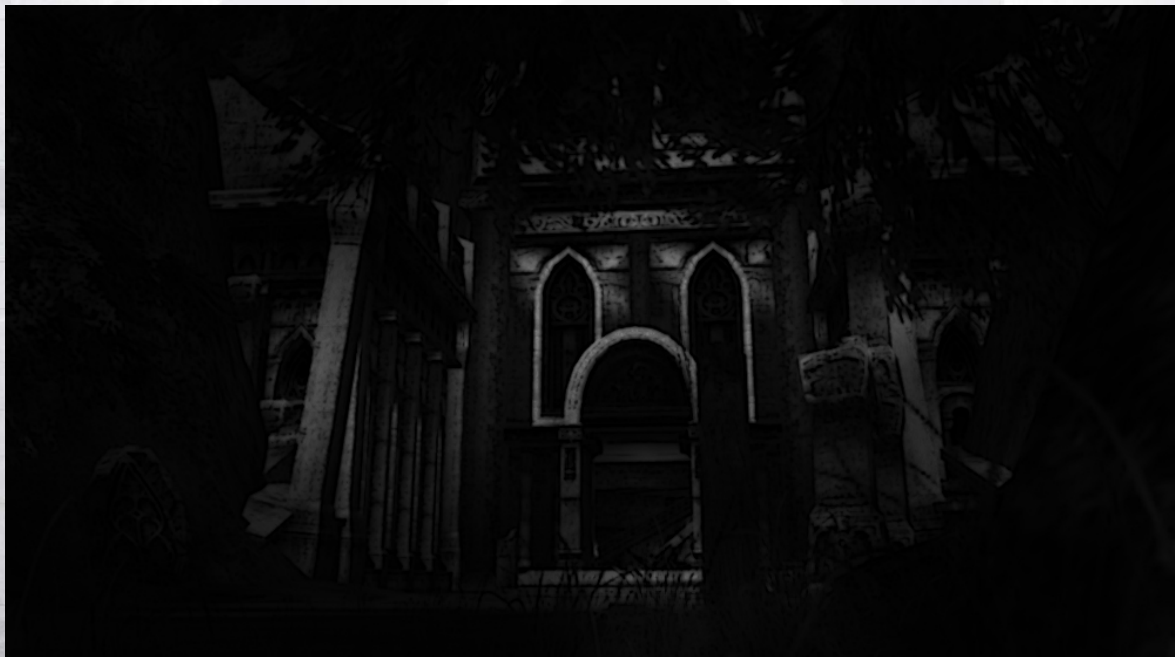
No llevan encima nada de mayor valor que sus atuendos y herramientas, ni tampoco nada que los delate directamente, aunque si estudian sus cuerpos, todos ellos tienen marcas de heridas leves y moderadas, probablemente causadas en ritos de placer y dolor.

## **RUINAS DECADENTES**

Media hora de camino más adelante vislumbrarán entre los árboles una construcción abandonada. Una prueba de Saber prohibido (Xenos) (-10) les permitirá reconocer, bajo la gruesa capa de semillas, que el labrado de la piedra es de factura Eldar, al igual que la gema que trajo consigo Drusila. El lugar parece tranquilo, y no ha sonidos prácticamente... a menos que hayan sucumbido a los efectos de la semilla de aracea. Si es así, escucharán las voces con mayor claridad, tanta que sufrirán un -10 a todas las pruebas debido a la distracción. La explicación es que las toxinas no depuradas de la semilla actúan como catalizador psíquico que capta los ecos residuales de los atroces excesos cometidos por los Eldar en el pasado. Algunas voces parecen asustadas, otras parecen amenazantes, otras histéricas... no hay información de utilidad que recabar de ellas.

Desde fuera no es posible determinar las dimensiones reales del edificio, ya que el bosque se cierra a su alrededor como si quiera atraparlo o abrazarlo. Gruesos troncos retienen sus paredes de piedra donde las columnas y contrafuertes ya cayeron tiempo atrás. El paso al interior es cosa sencilla, ya que no hay puertas que bloqueen la entrada.

El interior está en penumbra. Es una amplia nave de trescientos metros de profundidad. Únicamente penetra la luz que atraviesa las piedras rotas. Hay una peculiar neblina en el ambiente, acompañada de un olor dulzón (sólo podrán percibirlo si no llevan equipo de filtrado, etc...). Es semilla de aracea echada sobre ascuas en sendos braseros, al otro lado del templo. Se escucha un callado murmullo desde esa parte de la edificación, así como se aprecia algo más de iluminación que se proyecta en la pared del fondo como desde el suelo.





Al aproximarse, podrán ver huesos roídos y casi fosilizados esparcidos por el suelo de la nave. Distinguirán también que dicha iluminación procede de un hueco en el suelo por el que descienden una amplia escalinata. Desde arriba, se puede apreciar un resplandor rojizo que viene de abajo, así como los pliegues de una alfombra al final de la escalera. Al llegar a éste punto, el murmullo mencionado es claramente distinguible ya como un coro de suspiros, gemidos y exclamaciones ahogadas de placer. Descendiendo por las mismas se accede directamente al santuario de los Celotes de Khalida. Una prueba de Psiniscencia (+0) revelará que el muro entre la realidad y la Disformidad no sólo es leve, sino que además ha sido debilitado por medio de hechicería o poderes psíquicos.

En una réplica subterránea, de techo más bajo que la nave que queda sobre sus cabezas y menor tamaño - unos sesenta metros de longitud por treinta de anchura, con forma elíptica y cuatro pequeñas capillas lobulares a la mitad de su longitud -, retozan en un trance casi extático una treintena de individuos desnudos. Inmersos en la consecución de todo placer físico imaginable - placer sexual, sensorial, experimentación con el dolor... - son incapaces al principio de reparar en los Acólitos. El humo de combustión de semillas lo impregna todo como si fuera un sucio fumadero. El suelo de fría piedra arcaica ha sido cubierto con mullidos cojines y suaves alfombras, cuyas manchas multicolores narran con todo detalle los hechos que sobre ellas se han llevado a cabo. Todos los participantes están empapados en sudor y otros fluidos propios y ajenos, pero el olor de la aracea es tan intenso y dulzón que los ahoga a todos. Los Acólitos son incluso incapaces de percibir el olor de la descomposición de los cuarenta y ocho (6x8) cuerpos sin vida encadenados en las paredes de la sala. Aunque la mayoría está simplemente colgando, desnudos y exánimes, de sus cadenas, se puede apreciar que a varios de ellos les falta parte de la mitad inferior, cuyos restos roídos y masticados descansan bajo su sombra. Al final de la sala, una estatua tallada en gema rosa iridiscente y aproximadamente un metro de altura atrae poderosamente la atención. Es difícil describirla con palabras, una especie de figura humanoide con múltiples formas sinuosas y desconcertantes anatómicamente. La talla muestra al mismo tiempo belleza suprema y repulsión, su postura es una invitación, y sus ojos muestran una expresión de ansiedad, de necesidad, casi de súplica. La piel, pulida hasta la perfección, muestra blasfemos símbolos que declaran su lealtad a Slaanesh y al Caos. Ante los ojos de los Acólitos se alza la estatua de Khalida el Anhelante.

De detrás de la estatua emergerá una silueta con una túnica. Es un hombre joven y bello, sin marcas, con una larga melena rubia y piel fresca, que sonríe con benevolencia a los Acólitos. Al aparecer, el coro orgiástico se agita. Sin mediar palabra levanta las manos, en las que aparece una daga ceremonial, y se dispone a sacrificarse mientras entona un cántico ritual.

Es de esperar que, en ése momento, los Acólitos hayan comenzado a disparar y a arrasar el lugar, si es que no comenzaron antes. Es lo que el hechicero espera. El último sacrificio debe ser realizado por un ser que no haya sido mancillado por la Disformidad. En el instante en que el joven exvoto caiga muerto - o en el instante que dañen a cualquiera de los componentes de la orgía - se habrá culminado el ritual de invocación. Ése es el plan de Kostyann: engañarles. El hechicero está al tanto de la destrucción, a manos de los Acólitos, del Reptador Susurrante gracias a sus espías en Silo XXXVII, por lo que ha preparado en ése tiempo su escape de Mestarine con la estatua de su amo infernal, que es lo prioritario. Tras haber roto las protecciones místicas y físicas que retienen la estatuilla, su estancia en Mestarine se ha alargado sólo lo suficiente para tener a su

#### BONDADES DE LA SEMILLA DE ARACEA

Al contacto con la piel o inhalada, la semilla de aracea causa alucinaciones acústicas - las Voces del Maíz - que no son otra cosa que los ecos remanentes de la masacre ocurrida entre los Eldar durante la Caída en éste lugar. Si durante el transcurso de la aventura algún personaje entra en contacto con ella o la inhala, deberá realizar una prueba de Perspicacia (-10) para conseguir identificar dichos sonidos como ilusorios. Si es conseguida con éxito, el PJ sólo recibirá un penalizador de -10 a las tiradas de Perspicacia basadas en el sonido durante un par de horas. En caso de fallar, las alucinaciones son tan reales que llegan a desquiciar a la víctima, causándole 1D5 puntos de Locura.



alcance una nave con la que abandonar el planeta: la *Cantus Diletant*. Tras llegar a un acuerdo por su pasaje, Kostyann sólo desea, antes de marcharse, dejar un pequeño regalo para quien pueda seguirle los pasos. El ritual de invocación que dispararán las acciones de los Acólitos invocará a varias Diablillas de Slaanesh. Los cuerpos de los participantes en la orgía comenzarán a sufrir horrendas transformaciones entre gemidos de placer y dolor, uniéndose y cambiando para conformar la material real de las entidades. Un número de Diablillas que supere en 2 a 1 a los Acólitos surgirá del sacrificio de los participantes - una por cada grupo aislado de celebrantes - y atacarán a los personajes sin piedad. Siéntete libre de modificar su número en función de las necesidades de tu grupo. La transformación durará un par de asaltos, durante los cuales, si causan más de 20 PH a uno o varios grupos de celebrantes, habrán destruido suficiente materia como para impedir que el demonio se manifieste.

Durante lo más encarnizado del combate - cuando los Acólitos ya hayan acabado con el celebrante del cuchillo, creyendo haber acabado con el hechicero responsable de todo, y aparezcan las diablillas - Kostyann hará su breve aparición. Ejecutará el ritual Crear puerta, surgiendo de los restos mortales del exvoto unas llamaradas rojizas que trazarán en el aire el contorno de una puerta llameante, que ocultará la vista de la estatua. En el asalto siguiente, si pasan una prueba de Perspicacia para lograr ver más allá del combate que está teniendo lugar, verán la figura del hechicero surgir de la habitación anexa que utiliza de scriptorium, mirarlos con diversión y curiosidad, y desaparecer tras el portal. Disparar a través de la puerta no servirá de nada, aunque un efecto psíquico o explosión de área si podría dañar al hechicero. Si eliges hacer las tiradas para la realización del ritual, ten en cuenta que Kostyann recibe un bonus de +10 a la tirada al utilizar la estatua de su maestro como foco psíquico.

Cuando el portal disforme se desvanezca al turno siguiente, Kostyann y la estatua del demonio habrán desaparecido, sin dejar más rastro que un cadáver carbonizado y unos extraños grilletes rúnicos abiertos sobre el pedestal... aquellos que impedían que la estatua fuese robada.

### **¡PODRÁS HUÍR, PERO NO ESCONDERTE!**

Cosecha Negra ha sido pensada para hacer de Gabrael Kostyann una Némesis para el grupo de Acólitos, un objetivo para su furia virtuosa y su ansia de venganza. Pero no es obligatorio, por supuesto. Éste encuentro con el hechicero se aborda en principio de una forma interpretativa, sin introducir tiradas por su parte, ya que, digamos, forma parte del decorado de la aventura, a pesar de ser el causante de todo lo ocurrido.

El encuentro puede ser alterado para enfrentar directamente al hechicero con los Acólitos en un apoteósico duelo final, apoyado por las diablillas. Por ello - y para su uso en posteriores entregas - se incluyen las estadísticas de Kostyann en el Apéndice, para las cuales se han utilizado Talentos y Rituales del Radical's Handbook y de Disciples of the Dark Gods, además del libro básico de DH. Siéntete libre de elegir el final que más te convenga.



## CONCLUSIONES

Tras acabar con todas las Diablillas, los Acólitos - supervivientes - podrán registrar el lugar en busca de algo que dé sentido a todo lo ocurrido. Contra toda lógica, algunas de las víctimas voluntarias de la orgía ritual siguen vivas, aunque su estado es francamente lamentable. Sus cuerpos mancillados, deformes y rotos apenas lograrán resistir vivos más de una larga y agonizante hora. A cambio de su muerte - que recibirán con deleite, más aún si los Acólitos se la infligen con dolor (cuidado con la depravación) - revelarán el nombre de su maestro, y la naturaleza del culto. No sabían que Gabrael pensaba abandonarlos, ni hacia dónde se dirige. Una tirada de Saber prohibido (Disformidad/Herejía) (-10) permitirá conocer la naturaleza del ritual y su alcance, lo que les puede permitir deducir el posible o posibles destinos de Kostyann. Incluso sin ello, alguien puede sospechar de la *Cantus Diletant* o incluso de la *Angellis Electio*. Sin embargo, sin la presencia cercana de un astrópata para comunicarse con la nave, cualquier intento de persecución llegará tarde.

Es posible que lleguen a la conclusión de que el hechicero recibió ayuda por parte de más personas de los Silos adyacentes. Será necesaria una investigación a fondo para detectar a los restantes Celotes infiltrados en los asentamientos, para lo cual deberán conseguir más tiempo por parte de Abornes. Una argumentación razonada - y apoyada por una prueba de Carisma (+0) - le convencerá de retrasarse una semana más, aunque esto pueda tener repercusiones en la lucha contra Severus XIII y su rebelión contra el Imperio, y por supuesto para él. Efectúa en ése caso una prueba de Indagar (+10) por día transcurrido. Cuatro éxitos bastarán para identificar a los restantes sectarios y ejecutarles por herejía en nombre de la Inquisición.

Otra opción es dejar el asunto en manos del Adeptus Arbites, revelando todo lo ocurrido y su pertenencia a la Inquisición. En éste caso, los Arbites cumplirán honrosamente con su trabajo, pero los Acólitos no recibirán PE por ello. Este es un tema que deben tratar en persona, no delegar en otros. En caso de que no caigan en esto, Mestarine no se habrá librado por completo de la influencia de Khalida el Anhelante...

Podrán regresar a la Angellis Electio, y acompañarles por los mundos restantes de la Periferia hasta su regreso a Scintilla. El trayecto durará varios meses, en los que puede que se encuentren con nuevos peligros para el Imperio de la Humanidad.

## RECOMPENSAS

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

ENCUENTROS DE LA AVENTURA	
Encuentro	PE
Obtener información de Drusila	30
Obtener información en Mestarine	40
Destruir al Reptador Susurrante	50
Acabar con el falso equipo recolector	40
Destruir a las Diablillas	100
Descubrir a todos los Celotes de Khalida	40
Acabar con Gabrael Kostyann	100

Adicionalmente, aquellos Acólitos que sucumban a los efectos de la semilla de aracea o a la seducción de las diablillas y, a pesar de todo, consiguieran seguir adelante y terminar con éxito la misión - o sobrevivir, en caso contrario - recibirán 1 Punto de Destino.



## APENDICE: ENEMIGOS Y PNI'S

Reptador Susurrante									
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em	
35	25	4 0	4 0	2 0	3 0	4 5	4 0	1 0	

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 16

Habilidades: Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Perspicacia (per), Psiniscencia (per).

Talentos: Imitador

Rasgos: Armas naturales (Garras y dientes), Criatura del Más Allá, Demoníaco (BR 8), Inestabilidad de disformidad, Miedo 3, Presencia demoníaca, Visión en la oscuridad.

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

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

Valor de amenaza: Malleus minoris

Celotes de Khalida									
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em	
30	25	3 5	3 6	3 0	2 0	3 0	3 5	2 4	

Movimiento: 2/4/6/12

Heridas: 10

Habilidades: Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Oficio (Agricultor) (F), Perspicacia (Per), Saber popular (imperio) (Int).

Talentos: Ninguno.

Blindaje: Mono protector de termiplástico (Todas 3, -10 Agi)

Armas: Hoz (1D10+1 A; Primitiva, Rápida), pistola de bajo calibre (30m; T/3/-; 1D10+3 I; Pen 0; cargador de 9 balas, recarga completa), sólo uno de ellos.

Valor de amenaza: Hereticus minima.

Servidor Cosechador									
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em	
15	15	5 0	4 0	1 5	1 0	2 0	3 0	0 5	

Movimiento: 1/2/3/6

Heridas: 12

Habilidades: Ninguna.

Talentos: Ninguno.

Rasgos: Armas naturales (pinza y segadores), Fuerza antinatural (x2), Máquina (4)

Blindaje: Mono protector de termiplástico (Todas 4, -10 Agi)

Armas: Pinza/Segadores(1D10+15 I/A; Primitiva)

Valor de amenaza: Hereticus minima.



Diablilla de Slaanesh															
HA	HP	F		R		Ag		Int		Per		V		Em	
35	25	3	5	4	0	5	0	3	0	4	5	4	0	3	0

Movimiento: 5/10/15/20

Heridas: 15

Habilidades: Acrobacia (Ag), Esquivar (Ag), Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Perspicacia (Per), Psinisciencia (Per), Tregar (F).

Talentos: Ataque veloz, Sentidos desarrollados (Todos).

Rasgos: Armas naturales (Pinza), Criatura del Más Allá, Demoníaca (BR 8), Inestabilidad de disformidad, Miedo 3, Presencia demoníaca, Seducción mortal, Visión en la oscuridad.

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

- Seducción mortal: Todas las criaturas vivas que contemplen a una diablilla o se traben en combate cuerpo a cuerpo con ella deben superar una tirada de Voluntad cada asalto, de lo contrario sólo dispondrán de media acción para el mismo.

Armas: Pinza (1D10+5 A; Pen 3; Desgarradora)

Valor de amenaza: Malleus minoris

Gabrael Kostyann, hechicero hereje																	
HA		HP		F		R		Ag		Int		Per		V		Em	
33		37		2	6	3	7	3	0	4	4	3	8	5	5	4	2

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 14

Habilidades: Carisma (Emp), Charlatanería (Emp), Competencia tecnológica (Int), Engañar +10 (Emp), Escrutinio (Per), Esquivar (Agi), Hablar idioma (Gótico vulgar) +10 (Int), Hablar idioma (Gótico clásico) +10 (Int), Indagar +10 (Em), Invocación (Vol), Medicae +10 (Int), Oficio (Copista) (F), Psinisciencia (Per), Leer/Escribir +10 (Int), Lengua secreta (Administratum) (Int), Lógica (Int), Perspicacia +10 (Per), Saber académico (Burocracia) (Int), Saber académico (Leyendas) +10 (Int), Saber académico (Ocultismo) +10 (Int), Saber popular (Imperio) (Int), Saber popular (Administratum) (Int), Saber prohibido (Demonología) (Int), Saber prohibido (Disformidad) (Int), Saber prohibido (Herejía) +10 (Int), Saber prohibido (Sectas) +10 (Int),

Talentos: Anodino, Conversión corporal, Dotado (Carisma), Ent. Armas C/C (Primitivas), Ent. Pistolas (Bolter), Hechicero, Parloteo binario, Potenciado por la carne, Robusto (x3), Uso de electroinjerto, Sueño ligero.

Rituales: Aura de inspiración, Aura de miedo, Crear puerta, Debilitar velo, Exanguinar, Infligir dolor, Máscara de carne, Olvido, Resistir posesión, Sanar, Succionar vida, Susurros de la Disformidad.

Pacto Demoníaco: Pacto de Supervivencia.

Blindaje: Manto de malla de combate (Brazos, cuerpo, piernas 4).

Armas: Daga ceremonial (3m; 1D5+3 A; Primitiva).

Valor de amenaza: Hereticus majoris.