

Dark Heresy

El Silencio del Vacio

Partida vencedora en el concurso de diseño de módulos para Warhammer 40.000: Dark Heresy el juego de rol de Fantasy Flight Games (edición 2009)

Silencio del Vacío

CRÉDITOS

Escrita por: Christian Wodke
Ilustraciones: Christian Wodke
Concesión de Licencias: Owen Rees
Director de licencias y derechos adquiridos: Erik Mogensen
Gestión de Licencias: Alan Merrett
Jefe de licencias y departamento jurídico: Andy Jones
Maquetación y diseño adicional: Christian Wodke y Alejandro López Cano
Traducción: Alejandro López Cano

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

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

www.FantasyFlightGames.com

www.EdgeEnt.com

El Universo del 41º Milenio

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

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

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

Silencio del Vacío

"El Caos es un reflejo de la naturaleza humana. No puedes destruirlo... pero puedes doblegarlo a tu voluntad y usarlo para destruir los enemigos de la humanidad."

Sinopsis de la aventura

Ocultos en las profundidades del espacio exterior, la oscura sombra del Complejo Tetragon aguarda; una antigua estación espacial imperial usada por la Cabala Tiránica como centro de investigación y base de observación.

Para asegurar la disponibilidad inmediata de la estación espacial, la cábala envía equipos regularmente para ejecutar los ritos de mantenimiento adecuado en los sistemas de la estación principal (como los sistemas de soporte de vida, los reactores de plasma y la red de energía primaria hyperplasma).

COMO USAR SILENCIO DEL VACIO

Dado que se van a producir algunos combates, esta aventura es el más adecuado para cuatro o cinco acólitos de al menos Rangos 5 ó 6. Corresponde al DJ reducir el nivel de amenaza general modificando los oponentes y las condiciones generales (tales como alertas de seguridad o para movilizarse dentro de la estación).

Esta aventura supone que parte de los personajes tiene un Tecnosacerdote (al menos tendrá la habilidad Competencia tecnológica +20) para administrar los ritos sagrados de mantenimiento de la estación espacial y un piloto capaz de pilotar una nave de capacidad sublumínica. Si no fuera así, el DJ deberá proporcionar los recursos adecuados (un servidor piloto, un tecnosacerdote de confianza y/o un servidor de mantenimiento altamente sofisticado).

Trasfondo de la aventura

El complejo Tetragon ha estado inactiva durante muchos años y desde el ciclo de mantenimiento pasado, se ha convertido en el hogar de un inquisidor radical del Sector de la vecina Scarus. Elyssa d'Vor, un inquisidor del Ordo Xenos de creencias Xantitas, ha sido obligada a huir de Eustis Majoris – la capital del mundo del subsector Angelus – después de un muy lamentable incidente con la heredera de un gobernador planetario, un cuchillo de sacrificio, 13 vírgenes y un poco cooperativo huésped demoníaco.

Abandono el sector Scarus con una fuerza importante del Cónclave Angelus formada por varias naves de guerra de la flota de combate Scarus y un cuadro completo de asesinos muy bien pagados a sueldo en su persecución.

Elyssa d'Vor se vio obligada a realizar tareas mas bajas durante un tiempo. Fue a Escintila suponiendo que el cónclave Calixiano y el Gobernador de Sector Hax no aceptarían recibir la vivista de algunas naves de guerra de la flota de combate Scarus en órbita y un montón de “compañeros” inquisidores sedientos de sangre sueltos en el planeta capital del sector.

Se quedó en Escintila durante unos años, reiniciando sus estudios sobre posesiones demoníacas, analizando el fracaso de su último rito y registrando las criptas de los datos del Cónclave Calixiano.

Hace cuatro años, sus mineros de datos llegaron con la posición reciente del Complejo Tetragon y un plan tomó forma. La latente estación espacial sería el campo de pruebas perfecto para sus nuevas teorías y esta vez tendría

- Inquisidor Berek Vormius, Santita, Ordo Maleus.
(Declarado Excommunicate Hereticus y ejecutado el 238.M40)

éxito en la creación de un huésped demoníaco poderoso para seguir su causa.

d'Vor reunió un equipo de expertos adecuados y contrató los servicios de un capitán mercante libre chantajeándolo con sus actividades relacionadas con el tráfico de mercancías prohibidas alienígenas de la Nebulosa del Adranti.

Con la ayuda de un psíquico no sancionado, d'Vor logró completar sus estudios y trató de nuevo de obligar a un poderoso demonio de la disformidad poseer un recipiente vivo.

EL COMPLEJO TETRAGON

Aparte de la cara “pública” en forma de Palacio Tricornio en Escintila y sus fortalezas en otros mundos, la Inquisición tiene numerosos complejos cuyos nombres y naturaleza son de carácter secreto, incluso a los suyos. El Complejo Tetragon es de ese tipo. Una estación espacial fría y solitaria cuyo origen y propósito original se han perdido en el silencio de la historia, que ahora sirve a la Cábala Tirana.

Vacío y muerto, salvo cuando está en uso, Tetragon recopila telares de datos y pila de archivos, con las baihas de recopilación y sus sensores de augurios, cuenta con camarotes para oficiales y barracones para mil soldados y otras mil celdas. Su función es ir a donde sea necesario, remolcado a la posición por los poderoso Leviatanes Megatrasnbordadores Mechanicus para servir como base avanzada para observar las consecuencias de las visitas de Komus y marcar el paso de la Estrella Tirana. Una vez que todo aprendible se ha aprendido, los datos recopilados son impresos y trasladados al Bastión Serpentis, la Tetragon es purgada y cae en silencio una vez más hasta que se vuelva a necesitar. Aunque persisten los rumores de otras fuerzas oscuras dentro de la Ordo todavía utilizan Tetragon para sus propios fines, investigaciones, ensayos y experimentos, o tal vez, cosas que ni siquiera sus propios hermanos deben saber...

Una vez más, calculó mal los riesgos y fracasó de forma espectacular. Su psíquico fue corrompido por la disformidad instantáneamente y d'Vor no pudo llevar a cabo el ritual de unión. Su intocable fue quemado como una polilla en una vela por la criatura invocada - una terrible Furia de Sangre - y la entidad convocada era libre para vagar por donde quisiera. Estos eventos sucedieron 2 días antes de la llegada de los acólitos.

Los acólitos reciben el encargo de su maestro – un inquisidor de la Cábala Tirana – un “trabajo pendiente”. Viajar al Complejo Tetragon, realizar los ritos de mantenimiento y volver unos meses mas tarde.

Viajarán en una nave de guerra a un punto de encuentro en el espacio profundo estándar de cuatro días de distancia de la estación espacial. Se les facilita una nave con capacidad de viaje disforme sublumínica para llegar al complejo y volver a la nave de guerra de regreso dos meses después.

Los personajes desconocen el cuadro de asesinos contratados por el gobernador del planeta – quien perdió a su hija y heredera en el último experimento de d'Vor – siguen a la caza. Usando sus conexiones con la Casa Krin, el gobernador ha averiguado – después de decenas de callejones sin salida – la presencia de d'Vor en el complejo

Tetragon. Los logicadores de los asesinos han calculado una probabilidad bastante alta para la estación espacial como el lugar mas probable donde d'Vor se esconde para y han enviado un agente a investigar. Este agente de alto nivel podria ser un aliado útil para los acólitos... o un enemigo mortal.

Cuando los acólitos llegan a la estación espacial, todo parece estar en orden, d'Vor estableció su base de operaciones en una sección más remota de la estación. La ejecución de los ritos sagrados de mantenimiento a una subsección de la red eléctrica, aleratará a los supervivientes enloquecidos y las Furias de Sangre de su presencia.

A partir de este punto, un juego de caza, engaño y supervivencia comienza. d'Vor tratará de asegurar los servicios de los acólitos para huir de la estación, mientras que las Furias de Sangre acechan por los oscuros pasillos y corredores y extienden la locura y el terror por dondequiera que van.

Las única opción que tienen los acólitos es asegurar la nave de comerciante libre amarrada, reabastecerse de combustible y huir, sobrevivir a los dos meses hasta volver a la nave de guerra, o destruir las Furias de Sangre y sus siervos...

Parte I: Un Trabajo Pendiente

Los acólitos – que están gozando de un descanso entre dos trabajos peligrosos para su maestro – son llamados para una reunión con uno de los funcionarios de confianza de su maestro (puedes utilizar el Interrogador de la aventura "El Filo de las Tinieblas" si no tienes otro).

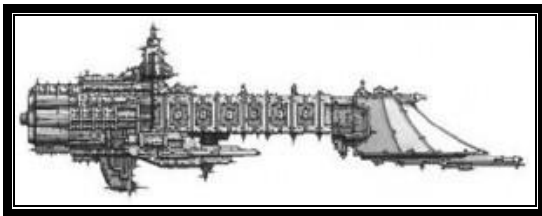
La reunión está programada para el ciclo del día siguiente a las "diez-cien" estándar en una sala de reuniones en el Palacio de Tricornio. Después de llegar los acólitos a la sala de de reuniones, lee el siguiente texto:

Al llegar a la sala de reuniones sois recibidos por un emisario de vuestro maestro y os ofrece tomar asiento. Se activa el campo de privacidad de la habitación y ordena a un pequeño servidor traer algunos refrescos. "Nuestro maestro os envía saludos y me ha encargado informarles de una nueva tarea para su equipo. Deben dejar Escintila a bordo del "Argus", un crucero ligero de clase Intimidador en misión de reconocimiento al espacio profundo por seis meses. El "Argus" les dejará en un punto de encuentro en el espacio exterior durante su vuelo. Tendrá que tomar una nave de disformidad pequeña e ir a la estación espacial Complejo Tetragon, una estación de investigación y seguimiento usada por la Cábala Tiranista en caso de un avistamiento de Komus. Deberían realizar todo en unos cuatro días estándar. Administrarán los ritos sagrados de mantenimiento de la estación para estar lista en caso de cualquier incidente inesperado. Nuestro maestro expresa su certeza de que son capaces de realizar esta misión. O, como él decía: "Diles que se van de vacaciones y se van a divertirse."

Después de esta breve conversación, el emisario responderá a cualquier pregunta, les dará una tabla de datos cifrado con las coordenadas exactas de la estación espacial y una unidad de acceso a sala a cada uno, luego les informará que "Argus" abandonará la órbita en tres días estándar, el tiempo suficiente para preparar sus equipos y embarcarse en la nave que les espera.

A bordo del Argus

Una lanzadera Aquila lleva a los acólitos a la órbita y los desembarca en uno de los hangares principales del crucero explorador. Los acólitos son recibidos en el nombre del capitán por un oficial de enlace vestido en un impecable uniforme de la marina, presentándose como el Teniente Comandante Vorgas Thralf. Los llevará al piso superior donde están los muy cómodos barracones de oficiales.



Serán invitados – cortesmente – por su anfitrión cumplir el deseo del capitán de disponer como deseen de esta planta y la inferior y abstenerse de contactar con la tripulación. También se les invita a asistir a la cena de gala con el capitán y sus oficiales en el comienzo del ciclo nocturno.

Aparte de las comidas, las visitas a la surtida colección de hololitos o la biblioteca de tabla de datos y las charlas ocasionales con los oficiales al mando, su viaje no debería

tener incidentes (a menos que un DJ en particular, rencoroso decida otra cosa). El "Argus" tardará 39 días de navegación en llegar al punto designado como encuentro. Los acólitos serán informados unas horas antes y escoltados al hangar por un servocraneo flotante. El Teniente Comandante Thralf les espera en la rampa de apertura de una nave exploradora pequeña.

"Esta nave es suya. Se trata de una clase Intrusión, capaz de volar a velocidad sublumínica disforme y tiene una capacidad operativa para 20 días estándar sin repostar como máximo. Esto debería ser más que suficiente para llegar a cualquier sitio que haya por aquí. Conforme a las órdenes dadas, les hemos proporcionado la nave con agua y alimentos para 3 meses."
El Teniente Comandante es interrumpido por el crepitar de su vocotransmisor: "Soy el capitán Jarek. Quiero deseárselos personalmente buena suerte en su misión. Por favor, recuerden que estaremos de vuelta en este punto en dos meses y vamos a esperar 10 días, así que lleguen a tiempo. Buena suerte y buen viaje. El Emperador protege. Capitán fuera."

Después de esta pequeña demostración de cortesía de la Marina, el piloto del equipo es informado por un piloto de la nave sobre las particularidades de vuelo de esa nave, y las pertenencias acólitos son cargadas en la pequeña bodega de carga pequeña.

Tres horas después de alcanzar el punto de encuentro, los acólitos dejarán la seguridad de la Argus y se dirigirán al espacio abierto.

La nave de exploración es rápida, está bien armada con un doble cañón automático montado en el morro controlado por un servidor esclavizado, un doble cañón laser debajo de cada ala y una pareja misiles de plasma al lado de estos. Los habitáculos para la tripulación alojan fácilmente hasta seis personas por un tiempo prolongado.

Introduciendo las coordenadas de la tabla de datos encriptada en los cogitadores de la nave estimarán que el destino está a 50 horas estándar.

Los acólitos no saben que tienen un polizón en el pasaje. Un asesino destinado a cazar al inquisidor d'Vor se ha deshecho del servidor de control de armas montado en el morro del cañón automático, y asumió su puesto. Excelentemente disfrazado, con la ropa del servidor y el interfaz de armas real, ayuda al asesino pasar inadvertido. Él está en una misión de exploración y recurre a cualquier medio para evitar la detección y el combate. En su opinión, los daños colaterales son un signo de debilidad de un asesino verdaderamente cualificado.

Si los acólitos descubren al invitado no deseado, se entregará si se le da la oportunidad, planeando su huida una vez hayan llegado al complejo Tetragon. Si se ve forzado a pelear, lo hará con todos los recursos a su disposición.

Parte II: Tetragon

Después de casi 50 horas de viaje sublumínica, el cogitator de la nave recuerda a los acólitos la señal de saludo especial que se incluyó en la tabla de datos cifrada. Alrededor de 30 minutos después de enviar el impulso, una señal de baja intensidad es recibida. Después de seguir la señal durante seis horas, un gran bulto negro aparece de la nada, una sombra permanentemente maldita que persiste en la oscuridad absoluta del espacio abierto.

Los sistemas automatizados saludan a los acólitos y solicitan la transferencia de sus códigos. Después de la confirmación por los codificadores de la estación, un faro de atraque en la tripulación del Ala Tripulada Secundus luce, guiándolos a su punto de amarre. Un servocraneo les espera en la esclusa:

"Saludos, amos. Les mostraré sus cuartos". El cráneo flotante abandona la zona de amarre del Ala Tripulada Secundus y les muestra sus aposentos en el nivel 4 (consulta Apéndice I: Tetragon). "Los servidores han sido enviados a descargar su equipaje, amos. Los nutrientes estarán disponibles en breve en una de las zonas comunes o en sus cuartos individuales. Los pedidos pueden ser seleccionados a través del sistema de interfaz hololítico. Entiendo que el cronograma previsto para los ritos sagrados de mantenimiento es de 40 días estándar. El complejo ha establecido ciclos de trabajo de 8 horas estándar y ciclos recreativos. Cada uno de ustedes dispone de una unidad de interfaz personal para encontrar rutas de acceso e interactuar con el espíritu máquina principal del complejo Tetragon. Me reactivare en ocho horas estándar para continuar con el primer ciclo de trabajo. Cualquier pregunta relativa a sus condiciones en esta estación debe ser dirigida a sus unidades personales de interfaz."
Con estas palabras, el servocraneo queda desactivado, flotando en una esquina de la habitación central común.

Cada acólito tiene un querubín o servocraneo asignado para interactuar con los sistemas de la estación y actuar como guía. Los sistemas de la estación no prohibirán a los acólitos acceder a cualquier área, pero los guías les sugerirán que se familiaricen con la estación primero.



El Trabajo

Exactamente ocho horas después, el servocraneo se reactiva y guía a los acólitos a su primera estación de trabajo en el Castellum de Centro de Mando. Un mantenimiento especial

se ha creado en el balcón del nivel 12, mostrándoles una enorme holografía en tridimensional del interior de la estación. Un cogitator con un potente espíritu máquina tiene el calendario de los ritos de mantenimiento requerido y está enlazado a la pantalla hololítica. Un puerto estándar permite que cualquiera con una unidad de interfaz personal acceder directamente a los sistemas de la estación para ejecutar rutinas de control y oraciones de calibración.

La mayoría del trabajo tiene que ser hecho por un Tecnosacerdote o - en caso que los acólitos necesiten uno - el servidor de mantenimiento. Los otros acólitos tienen que hacer el trabajo de campo: Colocar y quitar las unidades de Auspex remoto, tomar lecturas de radiación en cerca de 400 lugares diferentes, comprobar las medidas de seguridad, y la inspección de escudos de vacío y sellos de esclusa de aire. El acceso al pabellón de los acólitos está programado de ciclo a ciclo de trabajo con los códigos necesarios que son útiles para ese ciclo solamente.

Durante los primeros 17 días estos trabajos de rutina llenarán las ocho horas de los ciclos de trabajo. El Tecnosacerdote o el servidor de mantenimiento tiene que completar algunos ritos de reparación y algunos sistemas tienen que ser reemplazados.

Según el calendario del día 18 hay que comprobar el cañón de pilón Quintus (el extremo oriental de la estación), así como el emplazamiento de las torres artilladas en el piso superior del pilón del castellum.

Estos controles incluyen una prueba bastante ruidosa de los motores de orientación de las armas principales y las alertas de viraje lento de la batería de armas pesada. Todo el mundo en la torre oriental se percatará de la presencia de los acólitos. Elyssa d'Vor (consulta Apéndice I: PNJs y Antagonistas) será la primera en realizar su movimiento. Seguirá a los acólitos, utilizando los códigos de anulación y rompecódigos de su roseta inquisitorial para superar los escudos de vacío, las compuertas de apertura y las esclusas. Usará su habilidad para ocultarse de la gente y su equipamiento tecnológico le permite permanecer no detectada. Las pruebas de perspicacia para detectarla serán difíciles (-20). Su psicoescudo provoca que las pruebas de psiniciencia sean muy difícil (-30) y el resultado será muy confuso si tiene éxito. d'Vor se moverá con mucho cuidado, controlará el movimiento de los acólitos con su Auspex y se retirará inmediatamente si es descubierta. Bajo ninguna circunstancia empezará una pelea con los acólitos en este momento. Si es acorralado y sin posibilidad de escapar, revelará su roseta y se identificará como un inquisidor y empezará su juego de manipulación a partir de ese momento.

El segundo jugador en cuestión es una Furia de Sangre, una vez nombrado Jakob Keppler (consulta Apéndice I: PNJs y Antagonistas). Tratará de encontrar su base y aprender más sobre ellos. Sospecha que sean los dueños del "castillo" (la Furia de Sangre realmente piensa que esta dentro de un enorme complejo). Estará encantado de tener más víctimas que torturar y planea pasar un buen rato con ellos antes de comenzar a derramar sangre en serio.

Parte III: Propuestas

Una vez que d'Vor y Keppler han descubierto su presencia a los acólitos, ambos comenzarán a jugar su jugar juego.

El Inquisidor

Si los acólitos no consiguen descubrir a d'Vor en su camino de la torre oriental se pondrá en contacto con ellos 12 horas después. Se identificará como un inquisidor imperial y demandará el acceso al Castellum de Mando. Una vez que se encuentren lee el siguiente texto:

"Soy la Inquisidora Elyssa d'Vor del Cónclave Angelus del Sector Scarus. He perseguido al archiheretico Ládjuk Norek del subsector Angelus a esta estación. Norek es un psíquico no autorizada de al menos nivel beta y calificado Hereticus Majoris por el Cónclave Calixiano. Huyó del Sector Calixis a Scarus y regresó aquí para huir de mí."

Para demostrar la información, entregará su roseta - que es real - y su tabla de datos con todos los datos oficiales sobre Norek (que extrajo en su búsqueda de un psíquico adecuado para ayudarlo).

"Norek trató de llevar a cabo un ritual disforme para permitir a una entidad disforme tomase un cuerpo humano y crear un huésped demoníaco. No fui lo suficientemente rápida para detener el ritual". - Suspirara. - "Desafortunadamente, Norek se sobrestimó a sí mismo y ahora el huésped demoníaco vaga sin control por esta estación espacial. Tenemos que huir del monstruo y salir tan rápido como podamos para informar a los Señores de Escintilia. ¿Tienes una nave?"

Elyssa no está muy contenta al saber que el "Argus" no volverá hasta dentro de 26 días a recoger los acólitos. Si bien los alimentos y el agua son abundantes, las reservas de energía de la nave exploradora no durarán tanto tiempo. Ella sabe que tienen que sobrevivir unos días más en la estación mientras la nave exploradora reposta combustible en su posición de acoplamiento.

También se les informa del "Próspero" y su reactor de plasma dañado

La Furia de Sangre

Mientras los acólitos están interactuando con d'Vor, la Furia de Sangre hará su primer movimiento. Keppler evitará el Centro de Mando del Castellum y entrará en el nivel 4 del Ala Secundus, transformará al servidor de la cocina en un carnicero y destruirá todos los alimentos y suministros de agua. Cuando los acólitos entren en la cocina encontrarán los servidores destruidos y desmembrados - la mayoría de sus partes están pegadas por el techo - y el complejo aún no ha sido reparado. Un rastro de sangre termina en una pared, pero el cuerpo que deberían haber allí no está. Las paredes están pintadas con sigilos blasfemos con sangre y otros fluidos de los autómatas. La comida y el agua han sido inutilizadas por medios que son mejor no descubrir.

El segundo movimiento de Kepplers es destruir los paneles de control y el sobrecalentar los motores de las esclusas de la nave de exploración de los acólitos. Esto impide el acceso a la nave de forma efectiva, puesto que cualquier apertura forzada de las esclusas destruirá el túnel de embarque. La única forma de llegar a la nave es salir de la estación en un traje de vacío y entrar la esclusa secundaria.

En el momento que los acólitos descubran que sus suministros han sido destruidos, la furia de sangre comenzará una serie de incidentes para aterrorizar a los acólitos:

- Cuando un acólito pasa a uno de los campos de vacío un desesperanzado (consulta Apéndice I:

PNJs y Antagonistas) aparece lentamente arrastrando el cuerpo empapado de sangre de otra víctima. Mirará un instante al acólito y desaparecerá por otro corredor. Los acólitos deben ser capaces de eludir el campo de vacío y encontrar un pasillo vacío sin rastro.

- En algún lugar, un acólito descubre un rastro de sangre en una compuerta bloqueada y desaparece en una pared.
- Los vocotransmisores del sistema interno de la estación da ruido estático sin escucharse ningún sonido. Por debajo de la estática se escucha un susurro casi inaudible sobre blasfemias.
- En caso que los acólitos decidan tomarse un descanso, un grito capaz de romper los tímpanos de cualquiera será emitido por el sistema de vocotransmisión.

El DJ puede utilizar estos incidentes, según lo estime conveniente. Después de dos días (el día 21 de los acólitos en la estación) Keppler decidirá que ya es suficiente. Transmitirá permanente los gritos de las víctimas en su cámara de tortura por el sistema de vocotransmisión, impidiendo hacer algo sin protegerse sus oídos adecuadamente. Esta situación impone una penalización de -30 a cualquier prueba en la percepción auditiva y anulando los efectos de los sistemas de audición mejorados o los sistemas de sentidos aumentados.

Keppler también enviará un número de desesperanzados igual al doble el número de los acólitos para arrastrarlos a su cámara de tortura.

El Asesino

Si los acólitos han capturado al asesino, huirá a su custodia una vez que empiecen su primer ciclo de trabajo. Si no fuera así, se deshará del disfraz de servidor y saldrá de la nave exploradora durante la descarga de los suministros.

Dejará un vocotransmisor de escucha en el interior del Centro de Mando del Castellum y empezará a comprobar cualquier rastro de d'Vor. También está severamente limitado por los campos de vacío y las compuertas blindadas, pero su formidable equipo y habilidades le permiten deslizarse a través de aberturas imposible para un ser humano de pequeño tamaño.

Una vez que d'Vor se identifique a los acólitos, lo sabrá a través del vocotransmisor de escucha. Encontrará una manera de contactar con uno de los acólitos (ya sea en persona o por un vococanal personal) y le advertirá de la traición d'Vors. Ofrecerá su cooperación, si los acólitos le permiten realizar su trabajo. Si no, los tratará como enemigos.

Parte IV: Revelando el Juego

Una vez que d'Vor, la Furia de Sangre y el asesino han hecho sus movimientos, es el momento en el que los acólitos deben actuar. Una de sus primeras acciones probablemente sea comprobar los protocolos de seguridad y sistema de antiintruso del Complejo Tetragon en la estación de seguridad.

Entonces d'Vor instalara una amplia variedad de matrices de augurio, auxpes, pictogramas y vocotransmisores de escucha alrededor de su base de operaciones para ocultar su presencia exactamente de esos sistemas, no hay registros de este tipo de incidentes. También debilitó las salas hexagramaticales y tetragramaticas para que no obstaculicen su operación. Esto ha permitido que Keppler tengan acceso al Complejo Tetragon y pueda corromper algunos de los sistemas de la estación. Afortunadamente, no es consciente de las innumerables posibilidades técnicas de su poder y sólo los utiliza para provocar terror.

Estas manipulaciones provocan que la estación no “crea” las afirmaciones de los acólitos sobre la existencia de una grave violación de seguridad. El espíritu máquina rechazará ejecutar cualquier medida de emergencia, ni tampoco concederá a los acólitos acceso adicional a otras partes de la estación más allá de los definidos por el programa de mantenimiento. Asimismo, rechazará cualquier solicitud para despertar la estación del Coro Astropático de su sueño éxtasis. Es imposible crear un incidente que provoque una alerta de seguridad en las inmediaciones de la antigua base de operaciones de d'Vors. Sus manipulaciones han provocado que la estación “este ciega” para este tipo de eventos. Los acólitos tendrán que encontrar su propia solución a los problemas.

La siguiente lista no es completa y los jugadores imaginativos pueden dar nuevas ideas:

- Los acólitos tratan de manipular los sistemas de la estación para reprogramar sus privilegios de acceso o sobrepasar puertas o escotillas para acceder a las salas de almacenamiento adicional y resolver sus problemas de comida y agua.
- Acceden a una esclusa y utilizan sus trajes de vacío para alcanzar la esclusa secundaria de la nave de exploración. Podrán llevar algunos suministros con ellos – eso sería bastante difícil – o reprogramar el subsistema de embarque para reubicar la nave de exploración y amarrar con esta
- Reprogramar el sistema de acoplamiento y reubicar la nave exploradora en el hangar principal. Podrán abastecerse de combustible y asegurar combustible adicional para los reactores.
- Usar la nave exploradora reabastecida de combustible y suministros para huir de la estación y esperar el regreso del Argus. Tal vez piensan en tomar algunos trajes de vacío de repuesto por si acaso el crucero se retrasa.
- Provocar una alerta de seguridad máxima y esconderse mientras los refuerzos aparecen. Esto tardará entre 4 y 6 meses de tiempo real y tanto d'Vond como la Furia de Sangre estarán de acuerdo con esta idea.
- Tratar de reparar el “Próspero” es una propuesta peligrosa, ya que que tendrá que pasar por el área de influencia de Keppler.
- Tratar de entrar en una de las armerías, apropiarse de armas pesadas y luchar contra Keppler directamente.
- Apartarse y dejar que el asesino haga su trabajo, obteniendo con ello el acceso a los códigos para el espíritu máquina de Prospero. El asesino atará en 1D10 horas y matará d'Vor.
- Luchar contra d'Vor ellos mismo al descubrir que los utilizando como carne de cañón para sus propósitos.
- Los acólitos tratan de eliminar “la ceguera” de la estación. Si tienen éxito, la estación podrá registrar la interacción física con el inmaterium. Cualquier acción psíquica realizada por Keppler aún será invisible para el sistema ya que lo ha corrompido en cierto grado. Cualquier acción de combate provocará que la estación responda - de acuerdo a las armas utilizadas y al daño sufrido - con una alarma media o alta de seguridad.

Independientemente de la decisión de los acólitos relativo a d'Vor, tanto el inquisidor como el asesino son más útiles para acelerar sus movimiento por la estación ya que ambos están equipados con herramientas muy antiguas y poderosas para eludir los sistemas de seguridad.

Las dos opciones siguientes son las conclusiones más probables.

Opción 1: Dar un paseo

Esta opción supone que los acólitos han decidido reabastecer su nave exploradora y huir de la estación. Si d'Vor esta con ellos, tratará de deshacerse de los acólitos tan pronto como alcance el punto de encuentro y tirará sus cuerpos en el vacío. Planea inventarse cualquier historia en el “Argus”, utilizando su autoridad inquisitorial. Intentará que los acólitos traten reabastecer la nave usando sus trajes de vacío y preparará un “accidente” durante el último viaje, eliminando los acólitos más peligrosos. Esto podría acabar en un espectacular combate a gravedad cero en el exterior del Complejo Tetragon. Si el asesino todavía está con ellos, volverán a asumir su disfraz de servidor antes del encuentro con el “Argus” y simplemente desaparecerá una vez que alcancen el crucero.

Opción 2: En la leonera

La segunda opción supone que los acólitos deciden luchar contra Keppler y/o reparar la “Próspero”. Es casi infiltrarse en el área que Keppler controla. Las puertas principales de la pared occidental están abiertas la mayor parte del tiempo, pero las puertas de acceso al punto de atraque de la “Próspero” están siempre cerradas y no son utilizadas. La apertura de cualquiera de las puertas provocará que las lámparas de señalización comiencen a parpadear y los claxons de seguridad a sonar.

La primera oleada consistirá en los desesperanzados que le queden a Keppler. El personal original de d'Vor que había sucumbido a los poderes Kepplers, son 22 personas. Si atacan el día 21 este número podría reducirse en 8 ó 10. Si los acólitos atacan antes del día 21 Keppler dispondrá de todos sus secuaces. (En este caso puedes tratar de usar las reglas que se proponen para usar secuaces)

La segunda “oleada” será el psíquico corrompido Ládjuk Norek que está loco y se comporta como una bomba a punto de explotar. Keppler lo liberará contra los acólitos ya que sabe que Norek causará estragos inimaginables a su alrededor.

Después de sobrevivir al encuentro con Norek, Keppler atacará los acólitos. Al principio, serán en forma de Furia de Sangre. Cuando su forma material se destruya, continuará la lucha en su forma verdadera creada de la sangre de su forma corporea.

Una vez que tenga éxito en la destrucción de Keppler, los acólitos tendrán todo el tiempo en el mundo para reparar el

“Próspero” o salir con su nave exploradora. Las manipulaciones de los espectros de sangre a los sistemas de la estación será detectable y la máquina principal Espíritu “creará” que hubo una violación grave de la seguridad.

Conclusión

Si los acólitos regresan con vida a Escintila un extenso interrogatorio tendrá lugar en el Bastiona Serpentis. Son interrogados y examinados para ver si están poseídos o corruptos e interrogados de nuevo. Si son honestos, provocarán que la Cábala Tirana envíe un equipo de para salvar el día.

Si han saboteado los sistemas críticos de la estación para provocar un mensaje astropático pasarán unos momentos complicados cuando un amargado adepto les obligue completar un informe de 350 páginas de daños. También sentirán la constante mirada de odio de todos los Tecnosacerdotes alrededor de ellos.

La destrucción de Keppler y la captura o muerte del inquisidor radical Elyssa d’Vor obtendrán una compensación adecuada de la Cábala Tirana y su Inquisidor (Dichos beneficios pueden ser un par de palmadas en la espalda o una nueva pistola para jugar). Llevar a d’Vor a la justicia también les permitirá obtener el agradecimiento del gobernador del subsector Angelus a través de la Casa Krin y el Palacio Tricornio en forma de un regalo muy valioso para cada acólito (el DJ debería decidir el mejor equipo “muy raro” o “raro” para cada acólito).

Sobrevivir a las pruebas del Complejo Tetragon otorgará a cada acólito 400 PE. Si han capturado o matado a d’Vor por sí mismos obtendrán 500 PE adicionales. Enfrentarse y matar a Keppler les permitirá ganar 600 PE y un Punto de Destino.

Si son ayudados por un PNJ importante como d’Vor o el asesino reduce los PE para Keppler y otorga solo 300 PE en el caso de d’Vor.

UNA CUESTIÓN DE SECUACES

Muchos sistemas de juego populares en el mercado ofrecen a los DJs la posibilidad de emplear reglas de “masa”, o reglas diseñadas para que un grupo de héroes se abra paso a través de una horda de oponentes menores en un ambiente de las grandes aventuras de acción/aventura o las épicas películas de artes marciales. Estas reglas permiten la posibilidad de un escenario menor e impresionante – además de buscar el desarrollo de una batalla rápida. Los héroes deberían atravesar fácilmente la masa para encargarse de una amenaza mucho más peligrosa.

Hay ciertos momentos en las aventuras de Warhammer 40.000 donde un pequeño grupo de bien armados y entrenados soldados muy motivados que parecen ser un enemigo desbordante.

Y hay momentos donde una banda de rateros con pobres y anticuados equipos que pueden suponer el mismo desafío para los acólitos.

Si deseas darles este tipo de desafíos sin tener que perder horas resolviendo estos combates, te proponemos las siguientes opciones que puedes emplear.

REGLAS PARA SECUACES SIMPLES

Estas reglas facilitarán el combate contra secuaces. Cualquiera sin nombre propio, solo tendrá una sola herida. Cualquier impacto que produzca daño adicional (tras eliminar el bono por resistencia y la armadura) matará al adversario. Puede ser tan simple como un “Esta muerto Jim” o tan retorcido como una ompleja inmersión craneal.

Cualquier nivel de fatiga agota a un secuaz. Cualquier nivel de locura lo volverá un loco rabioso y comenzará a gritar. Venenos, conmociones, etc. Todo funcionará de la misma forma. Cualquier nivel que tenga efecto una locura se aplicará al nivel más extremo y eliminará al chico malo de la lucha.

Usa estas reglas para permitir a tus acólitos abrirse paso a través de una pelea contra una fuerza que parezca desbordante numéricamente, y serán capaces de permitir un combate breve.

REGLAS PARA SECUACES CON VIDA

Estas reglas realizarán un combate contra los secuaces un poco más largo en tiempo si lo comparamos con las Reglas Para Secuaces Simples, pero permiten una batalla más descriptiva e interesante.

En caso de aplicar solo daño, aplica las reglas del apartado anterior. La fatiga dejará fuera de combate, el veneno los dejará temblando y retorciéndose sobre el suelo, y así para todo lo demás.

En lugar de una única herida, los secuaces de cualquier tipo tendrán 2 heridas. Cualquier impacto que sobrepase su armadura y resistencia les producirá una sola herida, a menos que sufra más de 10 heridas. En este caso, si se sufren más de 10 heridas, consulta la tabla de efectos críticos y consulta el resultado de 8 por defecto, aunque 9 ó 10 será un resultado más adecuado.

Así que, si Ramírez impactase a un cultista secuaz con su revólver pesado y le produce 13 heridas en su torso, el resultado sería un “Tabla de efectos de impactos críticos – Torso, 8”: el secuaz va a caer, se desmayará y sangrará hasta morir. Si Ramírez consiguiera realizar 20 heridas, bueno... el cultista saldría volando para caer muerto.

Los puristas podrían preocuparse al usar estas reglas puedan permitir que los héroes tengan las cosas demasiado difíciles. Necesitarías tomarte un tiempo para pensar si realmente merece la pena ser una magnífica batalla donde podrás aplastar una horda y no emplear toda la noche en resolver el primer turno. ¡Y tus jugadores experimentarán un juego explosivo a lo largo de estos combates!

Apéndice I: PNJs y Antagonistas

Inquisidora Elyssa d’Vor

Elyssa d’Vor es una inquisidora radical Ordo Xenos del subsector Angelus del sector vecino Scarus. Huyó del capitolio del planeta Eustis Majoris a Calixis después de un ritual que mató a cientos de inocentes, así como la hija y heredera de un gobernador planetario influyente. Desde este incidente d’Vor ha tratado de lograr una comprensión más profunda de los antiguos fragmentos de datos xeno, que ha usado para desarrollar el ritual para crear un poderoso huésped demoníaco que usar contra los enemigos de la humanidad. Por segunda vez, fallo catastróficamente. Su ritual invocó un mortal demonio de corne – Una Furia de Sangre – en el materium. Su psicoescudos le ayudaron a evitar la Furia de Sangre, pero sabe que las reservas de energía no durarán para siempre. Tiene que salir de la estación para huir de la venganza de la Furia de Sangre.

d’Vor es una maestra de la manipulación y el engaño en forma corpórea. Se ha convertido en su segunda naturaleza para controlar y utilizar a todos a su alrededor y abandonarlos cuando su utilidad ha finalizado. Tratará de convencer a los acólitos para ayudarla, asegurar su huida de la estación espacial y del horror que desató en el universo. El único objetivo que le interesa es su supervivencia, todos los demás no son más que testigos no deseados que deben ser eliminados d’Vor tiene los códigos para liberar el Espíritu Máquina de los motores del “Próspero”. También sabe que no está cualificada para reparar los daños del reactor principal, ni es piloto de nave espacial. El Inquisidor se ha modificado con varios sistemas cibernéticos muy avanzados, todos de la mejor calidad. Aunque prefiere manipular a la gente a alcanzar sus metas, el DJ debería tener en cuenta que es un inquisidor imperial completo y un rival muy peligroso para la lucha. También un PNJ muy complejo y el DJ debe familiarizarse bien con sus capacidades.

Características																	
HA		HP		F		R		Ag		Int		Per		V		Em	
50		51		4	0	4	2	5	2	5	6	4	7	5	3	5	9

Movimiento: 5 / 10 / 15 / 30

Heridas: 19

Habilidades: Acrobacias (Ag)+10, Actuar (Actor) (Em)+20, Buscar (Per)+20, Carisma (Em)+20, Código (Inquisición) (Int)+20, Código (Ocultismo) (Int)+10, Competencia química (Int)+20, Competencia tecnológica (Int)+20, Conducir (Vehículo terrestre) (Ag), Contorsionismo (Ag)+10, Demolición (Int)+10, Disfraz (Em)+20, Engañar (Em)+20, Esconderse (Ag)+20, Esquivar (Ag)+20, Hablar idioma (Alto gótico) (Int)+10, Hablar idioma (Bajo gótico) (Int)+20, Interrogar (V)+10, Intimidar (F)+20, Leer/escribir (Int)+20, Lenguaje Secreto (Inquisición) (Int)+10, Mando (Em)+10, Medicae (Int)+20, Movimiento Silencioso (Ag)+20, Nadar (F)+10, Negociar (Em)+20, Perspicacia (Per)+20, Pilotoar (Aeronave civil) (Ag), Saber académico (Bestias) (Int)+10, Saber académico (Bestias) (Int)+20, Saber popular (Administrorum) (Int)+10, Saber popular (Imperio) (Int)+20, Saber prohibido (Alienígenas) (Int)+20, Saber prohibido (Demonología) (Int)+10, Saber prohibido (Inquisición) (Int)+20, Saber prohibido (Ordos) (Int)+20, Seguimiento (Ag)+20, Seguridad (Ag)+20, Supervivencia (Int)+10, Tregar (F)+10, Tasar (Int)+10, Trucos de manos (Ag)+10

Talentos: Alma oscura, Anodino, Ambidiestro, Armadura de desprecio, Ataque lacerante, Ataque relámpago, Ataque veloz Autoritario, Buena reputación (Inquisición), Caer de pie, Combate con dos armas, Contraataque, Disciplina ferrea, Devoción demencial, Dotado (Carisma), Dotado (Engañar), Entrenamiento con armas básicas (Bolter), Entrenamiento con armas básicas (Laser), Entrenamiento con armas básicas (SP), Entrenamiento con armas básicas (Fusión), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitiva), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Energía), Estabilizadores sanguíneos, Evasivo, Fortaleza mental, Golpe doble, Golpe infalible, Golpe mortífero, Lucha a ciegas, Maestría desarmado (1D10+BF A para ataques desarmados, no primitivos), Maestría en combate, Maestro de armas, Maestro de esgrima, Muro de acero, Orador experto, Pelea callejera, Potenciadores sanguíneos, Resistencia a Miedo, Resistencia a Psíquicos, Resistencia a Veneno, Robusto, Visión en la oscuridad

Rasgos: Arma natural (Manos blindadas), Máquina 2, Sentidos aumentados, Visión en la oscuridad

Blindaje (Malla): Generador de campo refractor (Cada vez que es atacado, tira 3D10 y reduce el daño con la puntuación obtenida de la suma de los dados. Si salen dobles 1, el ataque sobrepasará el campo y no funcionará nada. Si salen dobles 10, el campo se sobrecalentará y no funcionará durante 1D10 turnos. En caso de sobrecarga, el usuario deberá tirar un dado si obtiene un 8 el amuleto dejará de funcionar. Si está activado, el amuleto genera un campo que no deja de brillar ni crepitar, trata las pruebas de esconderse a y seguimiento como muy difícil (-20). El campo no puede estar activado por más de una hora o se sobrecargará, activarlo o desactivarlo supone media acción), Malla alienígena (Cabeza 3, Cuerpo 8 Brazos 7, Piernas 7)

Armas: Espada energía (Cuerpo a cuerpo [Energía]; daño 1D10+5 E; penalizador 6, Campo de energía, Equilibrada) Mano y pies (Cuerpo a cuerpo [Mano y Pies]; daño 1D10+7 I; penalizador 0) Jaekero Digi-Melta (3 m; cadencia de disparo T/-/-; daño 2D10+4 E; penalización 12; cargador de 1; acción completa para recargar) Jaekero Digi-Agujas (3 m; cadencia de disparo T/-/-; daño 1D10 I; penalización 0; cargador de 1; acción completa para recargar, Tóxico (hay que superar un a prueba difícil de resistencia o se sufriran 2D10 puntos de daño adicional sin modificar)) Pistola Plasma (Pistola [Plasma]; 30 m; cadencia de disparo T/2/-; daño 1D10+7 E; penalización 6; cargador de 10; 3 acciones completa para recargar; Fiable, La mejor calidad) (lleva una oculta en el sistema bionico y enlazada, otra montada en su hombro y enlazada y la otra es una pistola de plasma normal)

Cibernética: Brazos bionicos (ambos), Sistema locomotor bionico, Sistema respiratorio bionico, ojo biónico, corazón biónico, Armadura craneal, Armadura subdermica, Interfaz de acceso autorizado a armas, Músculo sintéticos (BF 1), Glándulas químicas mejoradas (Stimm, Kick y De-Tox), Sistema de Filtración cibernético (+20% A todas las pruebas contra el veneno y enfermedad), Sistema cibernético de autocuración alienígena (da talento potenciadores sanguíneos: Estabilizadores sanguíneos y potenciadores sanguíneos), Arma oculta bionica en el interior del brazo izquierdo (Pistola de plasma)

Equipo: Psiquescudo alienígena (+10 a los niveles de dificultad de los hechizos que sean dirigidos contra ella +20 si es ella quien va a lanzar un poder psíquico. Los psíquicos tienen que pasar una prueba muy difícil (+30) si desean localizarla con psiniciencia), Dispositivo de ocultación alienígena (+20 a movimiento silencioso y ocultarse, tratar todas las pruebas de buscar como muy difícil (-30) si se trata de buscar a alguien con este dispositivo, si se usan infrarrojos o visión en la oscuridad la prueba será difícil (-20)) Kit avanzado medicae (+20 a las pruebas medicae), tabla de datos con las contraseñas del núcleo del espíritu máquina del “Prospero”

Jakob Keppler (Poseido por una Furia de Sangre)

Jakob Keppler vivió hace unos 800 años en un retrasado planeta feudal imperial en el Segmentum Solar. Era un devoto seguidor del credo imperial y un celoso cazador de brujas. Atrapó a numerosos psíquicos renegados, brujas, brujos, mutantes y desviados a los que juzgo y ejecuto a sangre y fuego por sus pecados contra el emperador. La gente temía Keppler, pero él protegía al hombre común de las abominaciones de la disformidad.

Keppler nunca fue exigente respecto a sus métodos y siempre actuó después de sus doctrinas de hierro “El fin justifica los medios” y “No hay inocentes”. Torturó, chantajeo, robo y forzó las entradas de los sospechosos pero justificando sus acciones como un medio mas para acercarse a su presa. Tampoco estaba por encima de usar brujas o psíquicos no autorizados para olfatear las guaridas de los pecadores, o emplear las armas del enemigo en su contra.

Con los años, la corrupción creció en Kepplers y transformó el fanático religioso que era en un sociópata asesino en serie. La necesidad de tortura para obtener la información dio paso a la tortura para infligir y saciar su hambre insaciable de dolor y sangre. Un día la puerta de su sala de tortura no conducía al pasillo, sino a una sala de ejecución. Khorne concedió a Keppler más poder y se convirtió en algo peor que todas las brujas que había cazado. Por más de 40 años Keppler aterrorizó a la gente de su mundo natal hasta que las súplicas del gobernador planetario en busca de ayuda fueron respondidas por los inquisidores de la Ordo Malleus finalizando el reinado de terror de Keppler.

Sin embargo, Khorne reclamó el alma del asesino de masas y lo transformó en una furia de sangre. Ahora - casi 800 años después – el inquisidor d’Vor invocó a Keppler al mundo material para convertirlo en un huésped demoníaco pero subestimó los riesgos, sus conocimientos y el poder de su intocable. El ritual fracasó y Keppler se fusionó con la víctima destinada a la unión.

Keppler ahora es libre para vagar por el Complejo Tetragon y ha convertido la base de d’Vors en su cámara de tortura privada. Aquí torturará a los miembros supervivientes del equipo de d’Vors para volverlos en seres de carne rota y la mente ansiosa por cumplir las órdenes de su nuevo amo.

Es en gran parte inconsciente de su ubicación y piensa que está dentro de alguna fortaleza o gran mazmorra. Su objetivo es asumir el control total esta fortaleza y ampliar su poder de base a partir de entonces, capturar d’Vor y castigarla por invocarlo y - tan pronto como tenga conocimiento de ello - atemorizar y aterrorizar a los acólitos antes de capturarlos y llevarlos a su cámara de tortura. Cualquier equipo llevado por Keppler ha sido saqueado de los cuerpos de sus víctimas.

Características forma material									
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em	
53	20	8	4	8	6	7	2	4	4

Movimiento: 3 / 6 / 9 / 18

Heridas: 25

Habilidades: Buscar (Per)+20, Conducir (Vehículo terrestre) (Ag)+10, Engañar (Em)+20, Esquivar (Ag)+20, Hablar idioma (Alto gótico) (Int)+10, Hablar idioma (Bajo gótico) (Int)+20, Interrogar (V)+20, Movimiento Silencioso (Ag)+20, Nadar (F)+10, Negociar (Em)+10, Perspicacia (Per)+20

Talentos: Duro de pelar, Entrenamiento con armas básicas (primitiva), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitiva), Fortaleza mental, Reflejos rápidos, Resistencia a Psíquicos, Robusto

Rasgos: Agilidad antinatural (duplica valor agilidad), Alimentado por la carnicería (Cuando alguien muere, recupera 1D5 heridas), Asesino (+3 a los daños críticos, puede provocar del talento Letanía de odio), Caminante de la sangre (puede desplazarse por la disformidad), Criatura de pesadilla, Criatura del más allá, Fuerza antinatural (duplica valor fuerza), Impio (Sufre el doble de daño de las armas bendecidas o sagradas), Mascara de mentiras (Le permite suprimir los efectos de miedo y presencia demoníaca a voluntad), Miedo 2 (Temible), Presencia demoníaca (-10 a V a todos aquellos que esten en un radio de 25 m de él), Resistencia antinatural (duplica valor resistencia), Visión en la oscuridad

Blindaje (Caparazón): Armadura ligera de caparazón de Arbitres (Cuerpo, piernas y brazos 5)

Armas: Espada monofilos (Cuerpo a cuerpo [Energía]; daño 1D10+5 A; penalizador 0, Monofilos) Mano y pies (Cuerpo a cuerpo [Mano y Pies]; daño 1D5+7 I; penalizador 0)

Equipo: Ropa

Cuando sus heridas sean reducidas a 0, su forma corporea se colapsará y surgirá de la sangre del cadáver de 1 poseido en su forma verdadera.

Características forma verdadera									
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em	
36	41	6	6	3	6	3	4	-	-

Movimiento: 2 / 4 / 6 / 12

Heridas: 16

Habilidades: Perspicacia (Per)+20

Talentos: Fortaleza mental, Resistencia a Psíquicos, Robusto

Rasgos: Amorfo, Demoníaco, Criatura del más allá, Inestabilidad de la disformidad, Miedo 3 (Horripilante), Posesión, Presencia demoníaca (-10 a V a todos aquellos que esten en un radio de 25 m de él), Psicología extraña, Resistencia antinatural (duplica valor resistencia), Sentidos antinaturales, Visión en la oscuridad

Asesino

El asesino no tiene nombre que recordar. Fue elegido de niño de acuerdo a un pronóstico genético y entrenado por un grupo asesino secreto en el sector Scarus. Los servicios del asesino y su hermandad, están entre los mejores que puede comprar el Trono de Gelt en el sector Scarus.

Hasta que Elyssa d'Vor se da a conocer a los acólitos sólo estará en misión de reconocimiento. Una vez que sepa de su presencia, sus únicos objetivos son matar y dejar la estación para informar a sus superiores.

No tiene objeciones a cooperar con los acólitos para sobrevivir, pero va a insistir en trabajar solo.

El asesino es un aliado valioso en la estación espacial, pero lo será fuera de la estación. Si los acólitos llevasen pruebas de la muerte d'Vors a sus superiores, esto podría ser una valiosa conexión para futuras aventuras.

Como Vor d', el asesino está muy aumentado y parcialmente reconstruido. Además, ha sido rediseñado genéticamente por métodos heréticos de manipulación genética y métodos ilegales de origen antiguo de condicionamiento mental y psicológico para convertirlo en una máquina más mortal y eficiente de matar. Hay pocos asesinos pocos del Oficio Assassinorum que puede decir ser los mejores.

Características									
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em	
58	48	8	4	8	8	10	6	3	9

Movimiento: 10 / 20 / 30 / 60

Heridas: 24

Habilidades: Acrobacias (Ag)+20, Buscar (Per)+20, Código (Asesinos Cadre) (Int)+10, Competencia química (Int)+20, Competencia tecnológica (Int)+10, Contorsionismo (Ag)+20, Escondarse (Ag)+20, Escrutinio (Per)+10, Esquivar (Ag)+20, Hablar idioma (Bajo gótico) (Int), Leer/escribir (Int), Lenguaje Secreto (Asesinos Cadre) (Int)+10, Medicae (Int)+10, Movimiento Silencioso (Ag)+20, Nadar (F)+20, Navegación (Superficie) (Int)+10, Perspicacia (Per)+20, Rastrear (Int)+20, Seguimiento (Ag)+20, Seguridad (Ag)+20, Supervivencia (Int)+10, Tregar (F)+20, Trucos de manos (Ag)+20

Talentos: Ambidiestro, Asalto rabioso, Ataque lacerante, Ataque relámpago, Ataque veloz, Blanco difícil, Caer de pie, Carga frenética, Cavidad Oculta, Contraataque, Desarmar, Desenfundar rápido, Desviar proyectil, Difícil de matar, Disparo doble, Disparo en movimiento, Disparo independiente, Dotado (Química), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Conmoción), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Energía), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitiva), Entrenamiento con arma a distancia (Exótica), Estabilizadores sanguíneos, Evasivo, Fortaleza mental, Furia asesina, Furia de combate, golpe certero, Golpe doble, Golpe infalible, Golpe mortífero, Impavido, imperturbable, Lucha a ciegas, Maestría en combate, Maestro de armas, Maestro de esgrima, Mandíbula de hierro, Muro de acero, Paranoia, Pelea callejera, Potenciadores sanguíneos, Sentido desarrollados (Gusto), Sentido desarrollados (Oído), Sentido desarrollados (Olfato), Sentido desarrollados (Tacto), Sentido desarrollados (Vista), Reacción rápida, Recarga rápida, Reflejos rápidos, Resistencia a calor, Resistencia a enfermedad, Resistencia a frío, Resistencia a psíquicos, Resistencia a veneno, Resorte, Robusto, Tirador de élite, Tirador excepcional, Veloz

Rasgos: Arma natural (Manos blindadas), Máquina 2, Sentidos aumentados, Visión en la oscuridad

Blindaje (Otra): Sintepiel (Cabeza 3, Cuerpo 3, Brazos 3, Piernas 3) (Proporciona también +10 a Movimiento silencioso, contorsionismo, y ocultarse. Invisibilidad a psíquicos y visión nocturna) Armadura craneal (+2 cabeza)

Armas: Pareja de espadas energía (Cuerpo a cuerpo [Energía]; daño 1D10+5 E; penalizador 6, Campo de energía, Equilibrada) Mano y pies (Cuerpo a cuerpo [Mano y Pies]; daño 1D10+8 I; penalizador 0) Pistolas de agujas montadas en los antebrazos (Pistola [Exótica]; 30 m; cadencia de disparo T/-/-; daño 1D10 A; penalización 0; cargador de 30; acción completa para recargar; Precisa, Tóxica) con control de toxina: Tox-Jack (Instantaneo / Resistencia-10 / Necrótico 1D10), Loto de Ocaso (Filo / Resistencia-10 / Leatal, daños permanentes en resistencia) o Morfina-V (Instantaneo / Resistencia-20 / Sedativo)

Cibernética: Reconstrucción Biónica Parcial y la Reestructuración Genérica: Glandula química (De-Tox, Stimm, Kick y Slaughter) +20 a todas las pruebas contra veneno y enfermedades, Matriz de Augurio.

Servidores de combate (Patrón Hades)

Los servidores de vigilancia de tipo ligero son como los servidores de combate (consulta la página 343 del libro básico de Dark Heresy). Están integrados en las paredes o los portales y son incapaces de moverse.

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

Movimiento: 2 / 4 / 8 / 16

Heridas: 15

Habilidades: Perspicacia (Per)

Talentos: Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Sierra), Entrenamiento con armas pesadas (Bolter)

Rasgos: Estabilización afianzada, Fuerza sobrenatural (x2), Máquina 4, Placas blindadas, Resistencia sobrenatural (x2), Visión en la oscuridad

Blindaje (Otro): Armadura y maquinaria enlazada (Cabeza, cuerpo, torso, piernas y brazos a 6)

Armas: Hacha sierra (daño 1D10+12; penalización 2; Desgarradora) Bolter pesado (Arma pesada [Bolter]; 120 m; cadencia de disparo -/-/10; daño 2D10+2 E; penalización 5; cargador de 240; Desgarradora)

Equipo: Vocotransmisor interno, Sistema de puntería (reduce los disparos con bolter pesado en 10), 4 cargadores de bolter pesado

Ládjuk Norek, psíquico corrupto

Ládjuk era un psíquico poderosos sancionado al servicio de Inquisidor d'Vor. Fue contratado para completar los estudios de los fragmentos de datos alienígenas de d'Vor y desarrollar un ritual para convocar y atrapar un huésped demoníaco.

Al celebrar el ritual se vio abrumado por los poderes que trató de ejercer. Llamó a Keppler, pero antes de que pudiera finalizar el ritual de unión de Keppler, éste escapó. Desgraciadamente creó una Furia de Sangre.

La Furia de Sangre - una criatura de Khorne - odia a los psíquicos y torturó extremadamente a Norek. Como resultado, los últimos trozos de cordura escaparon de su mente. Ahora Norek es poco más que una forma humana altamente explosiva.

Cuando Keppler se encuentre a los acólitos usará todo el poder que tenga contra los acólitos (Puño ardiente). También irradia materia de pura disformidad, causando daños y la corrupción. Norek combatirá contra los acólitos 1D5+2 rondas, provocando un punto de la corrupción a todo aquel que este en 10 metros a la redonda de él. También producirá 1D5+2 A puntos de daño que ignorará la armadura (salvo que esté protegido con pabellones hexagráficos). Si Norek sobrevive hasta su última ronda, explotará por la concentración de energía pura disforme en su cuerpo. Esto provocará 2d10 E puntos de daño y 1D10 puntos de corrupción para todos aquellos que esten a 10 metros de él.

Características													
HA	HP	F		R		Ag		Int	Per		V		Em
36	41	6	6	3	6	3	4	-	1	7	5	5	-

Movimiento: 3 / 6 / 9 / 18

Heridas: 17

Habilidades: Perspicacia (Per)

Talentos: Ataque lacerante, Factor psíquico 5

Rasgos: Carga brutal, Criatura del más allá, Fuerza sobrenatural (x2)

Blindaje (Primitivo): Cuero acolchado (Cuerpo 2, Brazos 2, Piernas 2)

Armas: Puño ardiente (daño 1D10+6)

Radiación disforme (daño 1D5+2)

Los Desesperanzados (22)

Estas criaturas fueron una vez que el personal de d'Vor y fueron transformadas en adictas al dolor tras las torturas a las que las sometio Kepplers. Ahora son locos delirantes bajo el control completo de la Furia de Sangre. Todavía usan los restos desgarrados de su ropa que se cosen directamente sobre la piel para evitar que se caiga.

Características													
HA	HP	F		R		Ag		Int	Per		V		Em
36	12	6	6	6	8	3	6	2	9	3	3	2	3

Movimiento: 3 / 6 / 9 / 18

Heridas: 12

Habilidades: Perspicacia (Per)

Talentos: Entrenamiento en armas cuerpo a cuerpo (Sierra), Entrenamiento en armas cuerpo a cuerpo (Primitiva)

Rasgos: Fuerza sobrenatural (x2), Resistencia sobrenatural (x2)

Armas: Armas de mano (15) (daño 1D10+6; penalización 0; Primitiva)

Espada sierra (3) (daño 1D10+8; penalización 2; Equilibrada, Desgarradora)

Desarmados (4) (1D5+3; penalizador 0; primitiva)

En paréntesis esta el número de secuaces globales y el tipo de arma que lleba cada uno

Apéndice II: El Complejo Tetragon

La estación espacial Complejo Tetragon es uno de los pocos supervivientes de las versiones más pequeñas de las Fortalezas Espaciales clases Ramilies. Se ha reparado para las necesidades de la Cábala Tirana y fue equipada por el Adeptus Mechanicus con un sofisticado sistema de ocultación y enmascaramiento, lo que significa que es virtualmente invisible a sistemas convencionales o psíquicos de detección.

Las amplias salas, laboratorios, cuartos de equipo y tiendas de la estación están separadas unas de otras por razones de seguridad. Los acólitos tienen acceso al Centro de Mando Castellum de la estación, sus cuarteles y los sistemas, que, según el programa de mantenimiento, serán consagradas en los sagrados ritos de mantenimiento. Las restantes partes de la estación están fuera de los límites permitidos.

Moviendose por la estación

La estación se compone de 18 sectores principales:

- Centro de Mando Castellum
- Las cuatro torres
- Las cuatro alas de tripulantes
- El núcleo principal de energía
- Los cuatro Pilones
- Un cuerpo principal de cuatro niveles

Cada entrada del sector esta bloqueado por una doble esclusa de seguridad reforzada con un campo de vacío entre las compuertas. La única forma de pasar entre los sectores es por la doble compuerta de adamantium que no pueden ser dañadas a menos le dispare un crucero espacial.

- Dentro de los sectores, las esclusas blindadas y los escudos de vacío asegurarán áreas vitales. Puertas blindadas bloquearán el acceso a las zonas prohibidas.
- Los escudos de vacío son intransitables y no puede ser derribados por fuerza bruta, amenos que se realice un bombardeo sostenido con el cañón de batalla de un tanques.
- Se podrá rodear por unos momentos superando una prueba difícil (-10) en competencia tecnológica. En caso de no superar esta prueba por 4 o más grados, se lanzará una alerta de seguridad.
- Las esclusas blindadas tienen un valor de armadura 32 y puede ser abierto superando una prueba difícil (-10) en seguridad.
- Las puertas blindadas tienen un valor de armadura 16. Para abrirlas, deberán superar una prueba rutinaria (+10) en competencia tecnológica o seguridad. En caso de no superar esta prueba por 4 o más grados, se lanzará una alerta de seguridad.

El DJ es quién decide donde se mueven los acólitos en el Complejo Tetragon. Puedes hacerles las cosas sencillas y un servidor de mantenimiento les reduciría la dificultad de la prueba y/o frecuencia con la que realizarla, si carecen de las habilidades necesarias. El principal motivo es tratar de crear una atmosfera de cautividad y muerte y no una pesada partida de tira dados eternamente.

Manipulaciones

Algunos acólitos podría pensar en manipular el Espíritu Máquina Central de la estación o algunos de los subsistemas críticos para obtener acceso a diversas zonas de la estación (como la armería, salas de almacenamiento o el hangar principal). Sólo se puede acceder al Espíritu Máquina

Central desde el Centro de Mando del Castellum, los subsistemas del Castellum o los interfaces de mando local.

Manipular el Espíritu Máquina Central es una prueba realmente muy difícil (-40) en competencia tecnológica y requiere al menos dos grados de éxito. Dos o más grados de fracaso causarán una alerta de máxima seguridad.

Si un acólito se las arregla para acceder, puede programar su acceso para cualquier sector de la estación. También puede eliminar las manipulaciones de d'Vors

La manipulación de un subsistema requiere superar una prueba difícil (-10) en competencia tecnológica con al menos dos grados de éxito. Tres o más grados de fracaso causarán una alerta de máxima seguridad.

Acceder al subsistema permite al acólito programar los accesos que tienen permitido bien en un sector de la estación, ascensores o todo el sector (como la tripulación del Ala Secundus o torre Quartus). Lugares como las armerías o secciones clasificadas siguen estando fuera del acceso de los acólitos. Si los acólitos acceden al subsistema del sector de la torre oriental, también podrán eliminar los problemas de “ceguera” de la estación superando una segunda prueba en competencia tecnológica.

Todas las pruebas a los sistemas de acceso puede ser juzgado varias veces menos que una alerta de seguridad causado. En este caso, el sistema se quede al margen de cualquier manipulación externa para 24 horas después de neutralizar la amenaza.

Ubicaciones clave

Las siguientes descripciones sólo tendrán en cuenta los principales lugares clave:

Centro de Mando Castellum

El Castellum de comandos es una estructura catedralicia con un techo abovedado y cuatro torres. La sala central es de unos 250 m de altura y 25 balcones se están ejecutando a lo largo de sus paredes (El nivel 1 está a la altura del marco del domo). Puentes cruzan el espacio 20 niveles por encima. Los diferentes niveles albergan las viviendas de todos los puestos de mando necesarios para el funcionamiento de la estación. La mayoría de las estaciones están inactivas, sólo las que se utilizan en los ritos de mantenimiento están activas.

En el centro de la planta se encuentra una inmensa cúpula de adamantium y cerámica (Valor de armadura 50) aloja los cogitadores principales, los codificadores y el núcleo central del espíritu máquina.

Las cuatro alas de tripulación (Primus a Quartus) están conectados desde los niveles 4 a 24 con el Castellum. También hay varias entradas a las cuatro torres que flanquean el Castellum.

La otra salida del Castellum es una única rampa en espiral que se extiende hasta el núcleo principal de alimentación. Es lo suficientemente amplia como que dos transportes Rhino pegados uno junto al otro.

El acceso al núcleo de energía se ve impedida por un portico de hojas dobles de 30 metros de altura y anch, así como un campo de vacío multigenerador. Es custodiada por seis torretas blindadas con dos cañones de asalto.

Ala de Tripulación Secundus/ IV

Los acólitos se encuentran en el ala de tripulación Secundus, en el nivel 4, durante su estancia en la estación espacial.

Generalmente reservado para personal de alto perfil, estancias amplias y de lujo son un premio del maestro de los acólitos. El área tiene una pequeña enfermería, una biblioteca, algunas habitaciones comunes y varias instalaciones de recreo, como un gimnasio y una piscina. La comida es preparada por un servidor de cocina con los suministros que los acólitos han traído con ellos.

Se puede acceder al ala desde el balcón del nivel 4 del Centro de Mando del Castellum. Los acólitos deberán tener autorización para abrir las compuertas y evitar los escudos de vacío.

Varios ascensores conducen desde aquí a otros niveles del ala de la tripulación y zonas más bajas de la estación. Todos los ascensores están desactivados y las puertas blindadas están bloqueadas.

Núcleo principal de energía

El gigantesco núcleo de hyperplasma de la estación se encuentra en el centro, por debajo de la del habitáculo blindado del núcleo central del espíritu máquina. La mayoría de los ritos de mantenimiento se llevarán a cabo en este complejo.

Las Torres

Las cuatro torres van desde el extremo superior de la estación hasta la parte inferior. Disponen de numerosos ascensores de diferentes tamaños que se pueden utilizar para llegar a todos los niveles de la estación.

Las cuatro torres almacenan las enormes matrices de augurio, los proyectores de campo de ocultación, comunicaciones sublumínicas, el coro astropático y otros varios sistemas vitales, tales como el proyector general de campo de vacío o las esenciales líneas de energía hyperplasma.

Es posible por el hueco del ascensor usando las escaleras de emergencia, pero están protegidas por servidores de vigilancia armada instalados en cada nivel y dispararán a cualquier objetivo no identificado adecuadamente. Los acólitos sin autorización serán previamente advertidos por los servidores para que abandonen el área, o serán disparados. Los servidores centinela, darán una alerta de seguridad. Todas las existencias de las torres están protegidas por campos de vacío y compuertas.

Área del ritual

El Inquisidor estableció su base en el margen oriental del Complejo Tetragon. Ocupa un área grande de almacenamiento para municiones de las macro baterías secundarias de los emplazamientos orientales en los Pilones.

El área fue limpiada de armerías y municiones, evacuándolas al vacío. El área de almacenamiento tiene casi 140 metros de largo y 135 metros de ancho. Es la única ubicación adecuada para el transporte de las piezas de maquinaria pesada necesaria para reparar el reactor de plasma de la "Próspero".

A una altura de unos 15 metros, un pasillo de acero enrejado de 18 metros de ancho a lo largo recorre la pared norte, oeste y sur. La galería está todavía llena estanterías que contienen piezas de repuesto para los macocañones masivos. Esta zona está muy mal iluminada.

Cerca del centro de la sala, un enorme círculo de hexa- y telegramática ha sido creado para ayudar la invocación del ritual de unión. El círculo está roto y las placas de acero del suelo han sido rotos violentamente.

Kepler ha "rediseñado" esta área para servirle como cámara privada de tortura. Algunas partes de las estanterías originales han sido usadas para construir jaulas de estantes. Dado que la mayoría de las esferas de brillo se han agrietado

en la convocatoria, han estado encendidas velas para dar luz, así como para fines muchos más siniestros.

La Furia de Sangre aún cuenta con nueve víctimas más o menos vivas entre sus garras, todos ellos atado a los estantes. Varios cadáveres severamente mutilados se amontonan en la pared norte.

VISTAS Y SONIDOS DEL DOMINIO DE KEPLER

La nueva guarida de la Furia es un infierno de armaplast, fuego, sangre y dolor. Las luces emiten sombras distorsionadas en todas direcciones y tiene un aire inquietantemente. Los gritos de los torturados llenan el aire, mezclándose con el aroma fuerte de la sangre y el dolor. Todo el mundo siente que la frontera entre el materium y la disformidad es sólo un tenue velo en este lugar.

Punto de atraque del "Próspero"

En una de las torretas de emplazamiento en la parte inferior de la torre oriental de la estación, el "Próspero" está atracado. La pequeña nave espacial de comercio libre está bien escondida en la superestructura de la parte inferior, y lejos de las zonas regulares de acoplamiento del anillo medio de la estación, los pilones superiores y el Centro de Mando Castellum

El "Próspero" utiliza una escotilla auxiliar para el acoplamiento y se asegura a la estación por medio de unas fuertes pinzas de energía.

El campo de sigilo de la estación bloquea eficazmente los intentos de detectar el buque por Auspex. Una inspección muy cuidadosa de la zona inferior del Pilon y superarla una prueba de perspicacia difícil (-20) es necesaria para detectar la nave a simple vista.

Phillias Gard, el capitán de la "Próspero", fue chantajeado por la Inquisidor d'Vor para traerla a ella y a su séquito al Complejo Tetragon y así completar sus estudios. Ella forzó su estancia encriptando el espíritu máquina central del "Próspero", con códigos de paso que sólo ella conoce.

Naturalmente Gard y d'Vor no tenían muy buena relación y cuando el ritual falló, al capitán perdido la cabeza. Se tomó la revancha saboteando el reactor principal de plasma de la nave y salto fuera de una escotilla sin traje de vacío.

Si los acólitos están tratando de utilizar el "Próspero" para escapar de la estación necesitan descifrar el espíritu del núcleo, esa tarea es casi imposible sin tener los códigos de d'Vor (realmente complicado (-50) competencia tecnológica o muy difícil (-30) en código (Inquisición)).

También será necesario reparar el reactor de plasma con el uso de piezas del Complejo Tetragon y tomará alrededor de 96 horas en completarse. El trabajo puede ser realizado por un Tecnosacerdote o un servidor de mantenimiento.

Alerta de seguridad

Si los acólitos causan una alerta de seguridad - ya sea por pasar por un escudo vacío, bloqueo de una puerta o enfrentándose a un servidor de vigilancia - el Complejo Tetragon actúa de acuerdo a la amenaza:

- Amenaza menor: Destruir o inhabilitar una puerta blindada o ser detectado por un servidor de vigilancia con autorización en una zona no autorizada.
- Amenaza media: Evitar un campo de vacío o una compuerta blindada. Atacar a un servocráneo.
- Alta amenaza: Penetrar o destruir una escotilla o destruir una compuerta blindada. Manipulación de un sistema no crítico de la estación. Atacar a un servidor centinela ligero de combate

- Máxima amenaza: La manipulación de un sistema de la estación crítico, la destrucción de los sistemas de la estación o intentar acceder al núcleo central del espíritu máquina. La destrucción de un servidor de batalla.

Una amenaza baja hará que la estación de envíe dos servidores ligeros de vigilancia y una servocráneo con sistemas de augures a investigar. Los acólitos con acceso válido serán saludados e invitados a entregar sus armas y rendirse a los servidores. En caso de resistirse los servidores ligeros de vigilancia abrirán fuego hasta que todos los objetivos son eliminados.

Si los acólitos solamente están fuera de los límites, serán escoltados a una zona válida. Si han destruido o sobrepasado una puerta, serán puestos en éxtasis hasta que otro equipo llegue a la estación. Esto es anunciado a los acólitos por un servocráneo.

Una amenaza media causará las mismas medidas que una amenaza menor pero con el resultado de la detención inmediata. Cualquier resistencia será respondida con fuerza letal.

Una gran amenaza supone que los sujetos son enemigos y la fuerza letal se utiliza sin advertir primero. Los servidores de dos armas serán apoyados por servidores Hades de Batalla (Apéndice I: PNJS y Antagonistas). El Espíritu Máquina también despertará el Coro Astropático del éxtasis para alertar a la camarilla Cábala Tirana. Este procedimiento tomará 18 horas. La cábala va a reaccionar inmediatamente

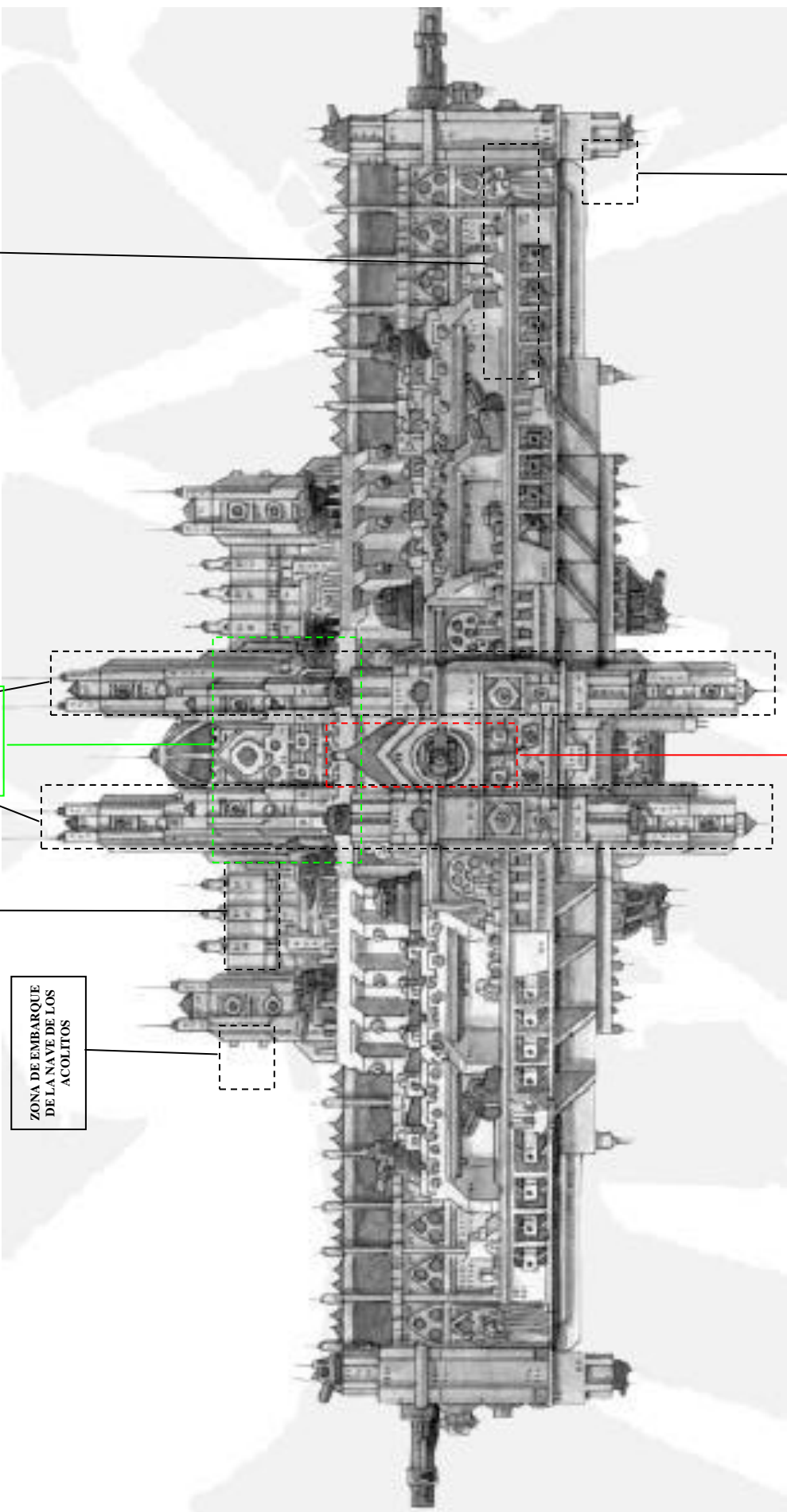
enviando un inquisidor para investigar. Le tomará unos seis meses en tiempo real para llegar al centro.

Una amenaza máxima es un peligro directo y presente para el complejo Tetragon. Todos los servidores de combate ligeros disponibles se envían al sitio de la amenaza. La primera etapa consistirá en 1D5+2 servidores ligeros, tres servocráneos con augures y un servidor de batalla. La segunda ola será otro 1D10+5 servidores ligeros y 1D5+1 servidores de Batalla. El coro Astropático será despertado rápidamente en un procedimiento peligroso que tomará 1D5+1 horas. Después de alertar a la Cábala Tirana este procedimiento será fatal para el coro. La cábala reaccionará con el despliegue inmediato de varios inquisidores y una fuerza considerable de tropas de asalto de élite. Tomará cuatro meses en tiempo real a el equipo de emergencia llegar a la estación.

Los servidores llegarán al sitio de la amenaza en 1D5 minutos, siempre dirigido por el servocráneo. Los refuerzos llegarán en 2D5 minutos.

La información acerca de las medidas de seguridad y tiempos de reacción, posiciones de servidores y los modelos empleados pueden ser consultada por los acólitos en las comprobaciones técnicas del sistema, en concreto del subsistema de seguridad secundario de la estación.

Los acólitos deben ser capaces de escapar de los servidores ligeros y de batalla, siempre y cuando desaparezcan o eliminen los servocráneos.



ZONA DE EMBARQUE
DE "PROSPERO"

NUCLEO DE
ENERGÍA

