

DARK HERESY

EL FILO DE LAS TINIEBLAS



UNA PARTIDA INTRODUCTORIA
PARA WARHAMMER 40.000: DARK HERESY
EL JUEGO DE ROL.



FANTASY
FLIGHT
GAMES

edge®

WARHAMMER
40,000

EL JUEGO DE ROL

CRÉDITOS

JEFE DE DESARROLLO

Ross Watson

DISEÑADO Y ESCRITO POR

Alan Bligh

EDICIÓN

Mike Mason

DISEÑO GRÁFICO

Mark Raynor, Adrian Wood

MAQUETACIÓN

Trent Urness

ILUSTRACIÓN DE PORTADA

John Blanche

ILUSTRACIONES INTERIORES

John Blanche, Paul Jeacock, Adrian Smith, Karl Kopinski,
y Andrea Uderzo

CARTOGRAFÍA

Mark Raynor

FANTASY FLIGHT GAMES

DIRECTOR DE DESARROLLO

Michael Hurley

EDITOR

Christian T. Petersen

DARK HERESY DISEÑADO POR

Owen Barnes, Kate Flack, y Mike Mason

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

John French

GAMES WORKSHOP

CONCESIÓN DE LICENCIAS

Owen Rees

DIRECTOR

DE CONCESIÓN DE LICENCIAS

Y DERECHOS ADQUIRIDOS

Erik Mogensen

GESTIÓN DE LICENCIAS

Alan Merrett

JEFE DE LICENCIAS

Y DEPARTAMENTO JURÍDICO

Andy Jones

CRÉDITOS

DE LA EDICIÓN EN CASTELLANO

TRADUCCIÓN

Alberto Camargo

COORDINACIÓN EDITORIAL

Darío Aguilar pereira

MAQUETACIÓN

Edge Studio

EDICIÓN

Jose M. Rey



FANTASY
FLIGHT
GAMES



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 FILO DE LAS TINIEBLAS

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.

INTRODUCCIÓN

"El mayor recurso de nuestro sagrado Imperio es el de las incontables multitudes de la misma humanidad. Con la sola ayuda de nuestras manos, hemos rehecho las estrellas a nuestra imagen. Por este motivo, los sabios saben que el auténtico poder yace en el control sobre la sangre y el hueso, en la misma carne de la Humanidad."

—General Quastor Brantus Hurst, Mando Penitencial
Departamento Munitorum

El Filo de las Tinieblas es una aventura introductoria de investigación para DARK HERESY. Está pensada para un grupo de entre dos y cuatro jugadores y es probable que sean necesarias entre tres y seis sesiones de juego para completarla. La aventura da comienzo con una muerte misteriosa conectada con un distrito desahuciado de la inmensa ciudad colmena de Escintila. Las circunstancias que rodean a la muerte han suscitado el interés de la Inquisición y se pide a los Acólitos que actúen de forma encubierta para esclarecer el asunto. Si tienes la intención de jugar esta partida como Acólito, no sigas leyendo — ¡te perderás las sorpresas! Sin embargo, si vas a ser el Director de Juego, sigue leyendo.



CÓMO USAR EL FILO DE LAS TINIEBLAS

Esta aventura está diseñada como prelude para DARK HERESY, el juego de rol de Edge Entertainment de intriga, aventura y terror ambientado en el cuarentésimo primer milenio. Esta aventura está diseñada para Acólitos actuando "encubiertos". *El Filo de las Tinieblas* es una aventura independiente diseñada para Acólitos recién creados y se puede utilizar como una puesta en escena de los temas e historias en los que se centra el juego, una introducción inmersiva en el universo de Warhammer 40.000.

La aventura también puede ser un prelude excelente para dar inicio a una campaña larga si ya posees el reglamento de DARK HERESY, en cuyo caso puedes ignorar por completo las reglas de inicio rápido incluidas.

Por razones obvias, no podemos incluir la totalidad de las reglas en esta aventura. Sin embargo, puedes encontrar la base de las mismas en la sección Reglas de Inicio Rápido a partir de la página 36; sugerimos que el DJ imprima varias copias de estas reglas para sus jugadores para que las puedan utilizar de referencia rápida. Hay más reglas adicionales y consejos para el DJ colocadas de forma estratégica a lo largo del escenario —asegúrate de leer estas reglas cuidadosamente. También se incluyen seis Acólitos Personajes Jugadores (PJs) introductorios. Aparte de esta aventura, necesitarás también algunos dados de diez caras (d10), lo ideal sería dos para cada jugador, y por supuesto... ¡algunos jugadores!

INTRODUCCIÓN PARA EL DJ

El Filo de las Tinieblas es una partida de misterio y tiene mucho en común con las historias de detectives, siendo la primera "pista" el descubrimiento del cadáver de un trabajador de la colmena llamado Saúl Arbest. A partir de ese momento los PJs tendrán diversas líneas de investigación que seguir, que a su debido tiempo llevarán a más pistas e información, llevándoles en último término al descubrimiento de una conspiración de ciencia herética que, de no detenerla los Acólitos, podría llevar a la muerte de mucha más gente.

Como en muchas otras aventuras basadas en la investigación e interacción, no hay un camino "correcto" o "incorrecto" de resolución en *El Filo de las Tinieblas*, aunque seguir unas pistas en lugar de otras o enfrentarse a los problemas de cierta forma puede resultar más efectivo. De hecho, hacer una pregunta indiscreta en el oído incorrecto, o hacer una demostración de fuerza demasiado abierta demasiado pronto, puede tener consecuencias muy desagradables, al enterarse los villanos de la historia de la investigación de los PJs, lo que tendrá como consecuencia que traten de "librarse" de los Acólitos, con posible resultado fatal. Las aventuras abiertas como ésta, recompensan a los jugadores astutos, imaginativos e involucrados, y desentrañar tramas secretas, perseguir la verdad que se oculta tras sucesos extraños y descubrir oscuras conspiraciones son algunos de los temas centrales que trata DARK HERESY.

Esto no quiere decir que este tipo de aventuras carezcan de acción, u horror, nada más lejos de la realidad, y en este caso los villanos tras la trama son individuos monstruosos culpables de terribles crímenes que tendrán que ser detenidos por la fuerza. Además, la misma ambientación es peligrosa, un lugar en el que la violencia acecha en cualquier momento. En consecuencia, se recomienda una mezcla de personajes luchadores y más cerebrales, ya que cada tipo tendrá oportunidades más que suficientes para brillar con luz propia a lo largo de la aventura.

Como ayuda para DJs novicios, se ha incluido en el manuscrito una buena cantidad de consejos sobre cómo dirigir la aventura y cómo utilizar las reglas.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

La herejía y la maldad echan raíces con mayor facilidad en los lugares más olvidados y abandonados, ya sea en mundos lejanos, comunidades aisladas o, como en este caso, en un lugar que se ha convertido en víctima del desastre, la carestía económica y el lento abandono. Bajo las sombras de las poderosas torres de la Colmena Sibellus del planeta Escintilla, en un distrito hundido y en decadencia conocido como la División Coscarla, ha echado raíces una conspiración herética y criminal. Usando a la empobrecida y asustada población a la vez de escudo y como suministro de "material" cuando es necesario, una persona conocida como "El Cirujano" ha montado junto con sus lacayos una instalación médica clandestina para llevar a cabo horribles experimentos prohibidos. Para ocultar sus actividades y cumplir sus objetivos, el tecnoculto se ha infiltrado en secreto y ha tomado el control tanto del Refugio local como de las fuerzas de seguridad de la zona, y está suministrando sueros químicos a las bandas de narcotraficantes locales para obtener su complicidad en los oscuros planes del culto.

"El Cirujano" es una tecnoadapta renegada al servicio de un culto herético conocido como los Logitivistas. Es una bioescultora cuyo particular área de interés es la creación (ilegal) de sueros alquímicos y órganos artificiales para potenciar la biología humana. Precisa de sujetos humanos para experimentación, y las oprimidas gentes de Coscarla han demostrado ser una fuente adecuada de víctimas. No le preocupan las vidas de sus lacayos ni de las de aquellos a los que sus macabros experimentos matan o mutilan, y sus sirvientes ya han "hecho desaparecer" a docenas de personas de Coscarla. Uno de estos sujetos experimentales secuestrados, un hombre llamado Saúl Arbest, consiguió escapar antes de morir en un vagón de la red de tránsito. Es su cuerpo, una vez descubierto, el que suscita el interés de la Inquisición en el asunto y el que lleva al involucramiento de los Acólitos.

Una vez concluya la ronda actual de pruebas del Cirujano, tiene la intención de cubrir su rastro liberando un agente biológico que imita los efectos de un estallido de la plaga, lo que probablemente acabe con la muerte de decenas de miles de personas en el proceso. Ya lo ha hecho antes, y si no la detienen, lo hará de nuevo.

SINOPSIS DE LA AVENTURA

La aventura está dividida en tres partes distintas, la primera de las cuales es una sección introductoria narrada en la que la Inquisición reúne a los Acólitos y se les informa del asunto en cuestión. En la segunda parte, los Acólitos deberán hacer uso de sus propios recursos para investigar la

DE A SANGRE Y FUEGO A EL FILO DE LAS TINIEBLAS

A Sangre y Fuego, la primera aventura de demostración publicada para DARK HERESY, es una aventura orientada a la acción que trata acerca de los sucesos acaecidos en la Mina Gorgónida, en el planeta Sepheris Secundus. Sin embargo, en esta aventura no se da por supuesto que los jugadores hayan jugado *A Sangre y Fuego* y da comienzo con un grupo de Acólitos recién reclutados por conveniencia. Por supuesto, puedes continuar una aventura con la otra (en el orden que prefieras). Si deseas seguir a partir de *A Sangre y Fuego*, es razonable suponer que ha pasado el suficiente tiempo como para que se hayan curado las heridas que sufrían los personajes, tiempo durante el cual los Acólitos habrán sido interrogados y examinados de forma exhaustiva en busca de signos de corrupción.

Tanto esta aventura como *A Sangre y Fuego* son un excelente prelude para *Esclarecimiento*, una aventura introductoria de mayor longitud incluida en el reglamento básico de DARK HERESY.

muerte y explorar la División Coscarla, donde se sitúa la acción. Dependiendo de los frutos de sus progresos (o, de hecho, como consecuencia de sus tropiezos), la tercera parte de la aventura, en la que se deberá combatir y derrotar la conspiración descubierta, puede dar comienzo en cualquier momento, convirtiendo la conclusión de la aventura en un desenfadado conflicto de matar o morir.

Parte I: Entre los Desaparecidos

El descubrimiento de un cadáver en el sistema de Tránsito de la Colmena Sibellus llama la atención de la Inquisición. El hecho es si mismo no es infrecuente; sin embargo, el cuerpo, bajo investigación forense, muestra extensas señales de manipulación quirúrgica y de implantación ilegal de órganos, indicativos de ciencias heréticas. La Inquisición ha mantenido en secreto tanto el cadáver como el incidente, y ha determinado que el cuerpo es el de un trabajador de hábitat desaparecido llamado Saúl Arbest. Su hermana informó de la desaparición de Arbest de su hogar en la zona de la División Coscarla en la Colmena Sibellus hace más de un mes. A la Inquisición le interesa saber cómo exactamente acabó estas muestras de bioingeniería heréticas dentro del cuerpo de un ciudadano totalmente anodino e informará a los Acólitos de lo se ha descubierto por el momento, tras lo que los despacharán a investigar el asunto de forma encubierta.

Parte II: La Ciudad Crepuscular

En esta parte de la aventura los Acólitos viajan a la División Coscarla para investigar al finado y reunir tantas pruebas como les sea posible. Se encontrarán con una zona de la ciudad moribunda a causa de la lenta decadencia urbana y presa de un terror sin nombre. Si tienen éxito, descubrirán pruebas de que algo verdaderamente malvado acecha en el corazón del asunto. Habrá oportunidades para numerosos encuentros, incluyendo interacciones con PNJ locales tanto amistosos como hostiles, y aunque de ninguna forma está garantizado que se vean involucrados en un combate, es posible que los Acólitos acaben enredados en alguna confrontación violenta con bandas criminales locales, agentes de la ley corruptos, vagabundos asesinos, o incluso en alguna pelea de bar. Si los Acólitos son discretos y hábiles, descubrirán lo que acecha tras la fachada pública del Refugio Tantalus para los Desfavorecidos. Si han levantado las sospechas de sus enemigos invisibles, puede que sean llevados a ras-tras hasta el Refugio para ser las últimas víctimas del Cirujano.

Parte III: La Cámara de los Horrores

El verdadero rostro de lo que acecha tras el miedo que aferra Coscarla es revelado y los horrores provocados por el Cirujano quedan expuestos a la luz —de una u otra forma. Los resultados de este descubrimiento pueden muy bien obligar al enemigo a salir a la luz y los Acólitos se encontrarán luchando por sus vidas sin una forma evidente de escapar. Si esto llega a suceder, los Acólitos deberán ser astutos para sobrevivir y vencer al Cirujano y a sus esbirros, tal vez alistando a la causa ayuda de fuentes inesperadas para hacerlo. Triunfar sobre la maldad del Cirujano será difícil pero gratificante, y en último término salvará una gran cantidad de vidas, además de demostrar la valía de los Acólitos como nuevos agentes de la Inquisición.

DRAMATIS PERSONAE

A continuación detallaremos diversos Personajes No Jugadores (PNJ) importantes involucrados en la aventura, detallando sus personalidades y motivaciones. A causa de la ambientación y el carácter abierto de la aventura hay un buen número de personajes involucrados, aunque es posible que no todos ellos aparezcan en juego ya que su papel depende de los Acólitos y de cómo tus jugadores enfrenten los problemas.

Interrogador Sand: Agente veterano de la Inquisición, erudito y medicae. Ante los jugadores muestra aires de superioridad y un cierto cinismo. Sand es el hombre que asigna a los Acólitos la investigación de Saúl Arbest.

Saúl Arbest (Fallecido): El destino de Saúl es la raíz de esta investigación; el cuerpo de este trabajador desaparecido, y en especial sus modificaciones ocultas son la razón por la que los Acólitos se ven involucrados. En vida, Arbest fue un hombre en caída perpetua, retirado de su contrato, sin trabajo y sin futuro, bebió demasiado, habló demasiado y pagó un precio muy alto por ello.

Lili Arbest: Lili, la hermana de Saúl, es una mujer joven envejecida prematuramente por las preocupaciones. Es una trabajadora especializada que teme marcharse de Coscarla antes de que se resuelva el misterio de su hermano desaparecido. Sin embargo, la primera vez que los Acólitos se encuentren con ella, temerá por su vida y estará a punto de huir.



Agente Locan: Locan, un hombre de mediana edad con una sonrisa boba, es el corrupto oficial encargado nominalmente de mantener el orden en la División Coscarla. Abandonado en este “puesto de cementerio” por sus superiores en el Magistratum, Locan es un adicto a la obscura, una sombra de lo que fue y desde hace mucho está involucrado con las bandas de narcotraficantes locales. Ahora se encuentra bajo el control directo de los Logitivistas, que han reemplazado a sus agentes por sus hombres. Desgarrado entre su adicción y su terror, hará una mala imitación de apariencia de normalidad si se encuentra con los Acólitos.

Evard Zed: Otra víctima de las desgracias económicas del distrito, Zed era uno de los compañeros de borrachera de Saúl Arbest. Estuvo con Saúl la noche que se desvaneció y guarda algunos de los secretos de su desaparición. Está oculto en el templum, ayudando allí y tratando de pasar desapercibido.

Predicador Fayban: Ministro religioso del Credo Imperial dado a la botella, desarreglado y en general inútil. Rara vez deja su pequeño templum y conduce vacilantes servicios religiosos para los fieles. Afligido, lloroso y con el espíritu roto, ignora por voluntad propia la extensión del sufrimiento y el miedo que le rodea.

Sikes el Reclamador: Sikes, un trapero y reclamador tecnológico itinerante, ha montado un negocio improvisado en una tienda que fue pasto de las llamas y se dedica a la venta y el trueque de chatarra con los empobrecidos habitantes de la zona. Sikes no es de la zona, lo que hace que se dedique a vivir de los problemas del distrito como un parásito; sin embargo, es mucho más de lo que salta a la vista.

Hospedero Maxus Drayelok: Propietario del único hostel del distrito, Drayelok es un personaje huesudo y andrajoso, y su establecimiento es siniestro y desvencijado. Adicto psicótico a la obscura, y manteniendo a duras penas el control de los espasmos y los sudores fríos, Drayelok tiene el desagradable hábito de utilizar a matones de la sub-colmena para asesinar a sus huéspedes en mitad de la noche para poder robarles y pagarse su vicio.

“Cuerda” Luntz: Asesino a sueldo de los sindicatos de narcotraficantes, Luntz está aquí para recoger las entregas del Cirujano a los sindicatos y tiene a sus órdenes a una docena de matones y pandilleros. En privado tiene sus reservas y miedos acerca de las otras actividades (y el creciente número de muertes) del Cirujano, y está descargando sus iras con los clientes del Salón de la Tercera Unión de Trabajadores, que él y sus matones han tomado como residencia.

Director Sybas Moran: El director del Refugio Tantalus para los Desfavorecidos, Moran se presenta a sí mismo como un adepto frío pero eficiente, administrando un cada vez más pequeño suministro de limosnas y alimentos por el bien de los trabajadores con un presupuesto en constante regresión. En realidad es un embaucador profesional y un asesino despiadado, pero uno en el que la máscara de caridad está comenzando a estirarse demasiado. A Moran, un agente de los Logitivistas, le encantaría que el Cirujano acabase su tarea y que el Sector Coscarla se ahogue en un mar de cadáveres para poder trasladarse a pastos más verdes.

El Cirujano: La mujer conocida como el Cirujano es más máquina que humana, y está bastante desequilibrada. Una tecnoadepta renegada, se oculta tras el Refugio para los Desfavorecidos donde utiliza su rentable alquimia para obtener la complicidad de las bandas narcotraficantes con el fin de poder continuar con sus sanguinarios experimentos sin oposición. El aumento en el número de desapariciones en el distrito se debe principalmente a su necesidad de nuevos sujetos de pruebas, y su apetito por nuevas existencias está comenzando a hacer que a sus lacayos les resulte complicado ocultarlo.

CONSEJOS PARA DJs NOVATOS: CÓMO DIRIGIR *EL FILO* DE LAS TINIEBLAS

El Filo de las Tinieblas es una aventura basada en una investigación en curso en la que se integra a los Acólitos y como tal, los sucesos y personajes involucrados en la conspiración en Coscarla tienen sus propias motivaciones con las que los Acólitos, al ser extranjeros, interactuarán.

Una vez dentro de Coscarla los Acólitos tienen libertad total a la hora de cómo actuar y acerca de qué pistas y fuentes de información seguir, y queda en tu mano como DJ el responder a sus acciones como creas apropiado. Al dirigir una aventura “no lineal” como esta, debes sentirte totalmente libre de añadir cualquier detalle que desees, de inventar nuevos encuentros, y de hacer que los encuentros e individuos reaccionen ante las acciones de los Acólitos, ya que esto hará mejorar la historia, dará una gran sensación de libertad a tus jugadores y, por lo tanto, dará como resultado una mejor partida en todos los aspectos.

Las aventuras de este tipo pueden exigir un poco más de esfuerzo por parte del DJ, y será necesario que pienses sobre la marcha, que tengas una idea general en la cabeza de lo que está sucediendo y que respondas a cualquier plan o idea que se les ocurra a tus jugadores. Lo más importante es que seas firme pero justo; no tengas miedo de hacer que los PNJ reaccionen de forma adversa o violenta si las acciones de los Acólitos hacen que este sea el curso lógico de acción, y por supuesto recompensa el pensamiento rápido y las buenas ideas por parte de los jugadores con nuevas pistas, información y ayuda según sea necesario. Además, es importante que estés familiarizado con los detalles de la aventura en sí misma, más incluso que en el caso de una ventura lineal, no sólo para saber quién está dónde haciendo qué, sino también para ser capaz de prever cómo reaccionarán los PNJ ante lo inesperado, ¡y para que puedas añadir cosas sobre la marcha sin miedo a cargarte tú mismo la trama!

Aunque puede sonar obvio, tener a mano un cuaderno para tomar notas de nombres y similares sobre la marcha, o para apuntar lo que los Acólitos vayan descubriendo, es muy recomendable. Si todo esto suena como un montón de trabajo para el DJ... es porque lo es. Pero al mismo tiempo, si eres un narrador en tu corazoncito, puede ser una experiencia muy gratificante.





ENTRE LOS DESAPARECIDOS

LA ENTRADA
DEL MERCADER

•

SOPESAR LA SITUACIÓN
(E INTRODUCCIÓN A LAS
TIRADAS)

•

EL CUERPO EN CUESTIÓN

•

EQUIPÁNDOSE PARA
UN VIAJE A LAS
PROFUNDIDADES DE LA
COLMENA

PARTE I: ENTRE LOS DESAPARECIDOS

La aventura da comienzo con los Acólitos siendo llamados por vez primera al servicio como operativos de la Inquisición, y el resumen que les hacen de las misteriosas circunstancias que rodean a una muerte.

Si no habéis jugado con anterioridad, asegúrate de que cada uno de tus jugadores tiene un PJ Acólito para jugar y que se han familiarizado con las reglas de Inicio Rápido. Coméntales que son todos reclutas novatos al servicio de la Inquisición Imperial y que han sido escogidos para servir como Acólitos – agentes, expertos y especialistas. Se van a convertir en los soldados al frente de la guerra en las sombras que el Imperio libra contra las fuerzas corruptoras internas y los horrores externos que desean subvertir y derrocar el orden del Trono Dorado de Terra. Tras superar la iniciación y las pruebas se les ha dejado a la espera, ocultos a plena vista entre los miles de millones de habitantes de Escintila, capital del Sector Calixis, a la espera de la llamada de sus nuevos amos.

LA ENTRADA DEL MERCADER

Lee en voz alta o parafrasea el siguiente texto:

Después de haber sido seleccionados para servir a la Inquisición, las cosas no han ido exactamente como os habías imaginado. Apartados de vuestras anteriores vidas, habéis sido probados, medidos, estudiados... interrogados. Sin embargo, aparte de unas pocas lecciones impartidas en oscuras cámaras que os dejaron una sensación enfermiza en el estómago y de cantidades aparentemente interminables de códigos y cifras para memorizar y destruir, os han dejado básicamente a vuestro libre albedrío. Alojados bajo nombre falso en un bloque habitacional anónimo de la Colmena Sibellus, En Escintila, el planeta capital del Sector Calixis, os habéis dedicado a esperar durante semanas la llamada de vuestros amos, y, tal vez, su veredicto.

Finalmente la llamada ha llegado y un correo de ojos perdidos os ha entregado una nota escrita en uno de los códigos del Sagrado Ordos. El mensaje era simple y maquinal, con una hora, una fecha y un lugar. La orden de ir preparado y en espera de compañía está firmada con un único epíteto – “El Emperador Protege”.

El qué piense exactamente cada uno de los Acólitos de la llamada (ya sea que lo considere una oportunidad para probarse, una oportunidad de luchar por una buena causa, una oportunidad para ir lejos y ver cosas, como el primer paso del camino a la fama, la gloria y el poder, o simplemente como una forma de sobrevivir), es cosa de los jugadores. Sea cual sea su opinión, se puede asumir que cada uno de ellos acudirá a la cita con cierto grado de nerviosismo a la hora elegida, llevando consigo cualquier equipo que posean y despidiéndose, tal vez por última vez, de sus aposentos anónimos y temporales.

Si tus jugadores tienen alguna pregunta de último minuto sobre sus Acólitos, las reglas, la Inquisición o Escintila, ahora es el momento de responderlas tan bien como seas capaz.

Una vez estén tus jugadores preparados y tengan una idea general de la situación, lee o parafrasea el siguiente texto:

A la hora convenida, os abris paso a través de las agitadas masas sin rostro del barrio del Administratum hasta llegar a una plataforma elevadora de servicio no señalizada situada en la parte posterior de un edificio vasto e impresionante cubierto de bajorrelieves de calaveras, urnas medio cubiertas y demás símbolos de la muerte, coronado por una inmensa estatua de un santo doliente. Parece que os están esperando; el marchito rostro del servidor encastrado en la plataforma os estudia y afirma “Pase” cuando subís a bordo. Tal y como implicó la nota, no habéis sido la única persona que ha recibido el mensaje, y formáis un grupo diverso y poco avenido de pie en un tenso silencio mientras las multitudes pasan a vuestro lado. El control del servidor timbrea al activarse cuando el último de vosotros aborda la plataforma y el elevador desciende mientras la escotilla se cierra sobre vuestras cabezas con un golpe atronador. La plataforma se adentra en las profundidades durante algunos minutos a través de niveles de mantenimiento, adentrándose en las entrañas del distrito gubernamental.

Al final del lento descenso del elevador, los Acólitos son depositados al final de un amplio corredor gris, iluminado por pálidos globos lumínicos con forma de querubines llevando antorchas. Sólo está iluminada la primera parte del corredor y el resto se adentra en las tinieblas. Al saltar de la plataforma se iluminan más globos para mostrarles el camino a tomar, y al irse adentrando en el corredor, más globos se van iluminando delante de ellos, mientras que los que se van quedando detrás de ellos se apagan. Hay un único camino, el corredor no tiene detalles distintivos y despiden un ligero olor a desinfectante químico.

Después de alrededor de cinco minutos de camino, el corredor termina en una puerta metálica blindada, que se destraba con un siseo de aire presurizado y se abre con un fuerte rechinar de engranajes.

La habitación situada detrás de la puerta contiene un desbarajuste de cajas de metal polvorientas marcadas con símbolos inteligibles apiladas contra un muro, mientras que en la pared contraria se ha abandonado, tumbada de lado, una camilla de hospital con correas para manos y pies.



PARA EL DJ: TIRADAS Y DIFICULTAD

No todas las actividades son igual de difíciles, y ciertas cosas que en circunstancias normales podrían ser consideradas muy sencillas, ¡de repente se vuelven mucho más difíciles cuando rebotan balas a tu alrededor! La principal tarea del DJ a la hora de juzgar las acciones de los personajes será asignarles una categoría de Dificultad. La dificultad media de base en DARK HERESY es Moderada (+0) para una tirada que represente un desafío razonable para el nivel de habilidad de un personaje competente.

Dependiendo de lo que esté tratando de conseguir el personaje y de las circunstancias en las que se produzca el intento, el DJ debería aplicar un modificador al valor de la tirada de +/- 10, hasta un modificador máximo de +60 ó -60 (estos modificadores se aplican al resultado igual o inferior al cual debes tirar, no a la tirada de dados en sí).

Queda siempre a discreción del DJ determinar si una Tirada es apropiada y lo difícil que debería ser, y nunca deberías temer decirle a un personaje que tal vez si le dedica un poco de tiempo y esfuerzo tenga éxito sin tirar, o por el contrario que no pueda ni plantearse siquiera tener éxito en algo —lo que resulte apropiado. A partir de este punto de la aventura, cuando se sugiera una Tirada, en el texto se indicará la Característica o Habilidad con la que se debería hacer esta Tirada, así como el nivel de Dificultad sugerido para la misma. Por supuesto, ¡todo ello queda sujeto al buen sentido del DJ y a lo que esté sucediendo en su aventura!

La característica más impactante de la habitación es un amplio espejo que domina la mitad superior de la pared opuesta a la entrada. Lentamente, el espejo se va aclarando hasta hacerse transparente, revelando detrás de él una brillante cámara de acero. Dentro de la cámara, mirando hacia la habitación, se encuentra una figura alta de rasgos finos vestida con ropajes blancos de medicae sobre los que se ha colocado (de forma algo incongruente) sobre los hombros un abrigo de cuero rojo. Tras él, cubierto por una sábana gris moteada, se encuentra lo que parece ser un cuerpo colocado en algún tipo de armazón puesto de pie para su inspección. Mientras tanto, flotando expectantes en el aire por encima de ambos se vislumbra un par de cráneos blancos esmaltados, en los que se ha injertado diversos instrumentos de bronce y largas agujas hipodérmicas.

SOPESAR LA SITUACIÓN (E INTRODUCCIÓN A LAS TIRADAS)

Dada la naturaleza inusual y en cierto modo siniestra de la situación, es probable que tus jugadores quieran saber qué es lo que está pasando y que pregunten si pueden observar algún detalle pertinente además de los obvios. Este es un buen momento para presentar el sistema de tiradas. Las tiradas son el conjunto de reglas más básico y ampliamente utilizado de DARK HERESY; en esencia son tiradas de dados que se realizan con las Características de los personajes para conseguir algo tangible, como realizar una actividad física, resolver un puzzle, recordar alguna información específica o, como en este caso, observar detalles pequeños no vistos por el observador casual.

No hace falta una tirada para todas las acciones e ideas que puedan tener los personajes, ni de lejos, sino que deberían utilizarse cuando lo que traten de hacer sea importante, difícil, tenga consecuencias importantes si se pifa o se supera de forma espectacular, o cuando el éxito o el fracaso de la tirada tenga consecuencias dramáticas. Para más información acerca de las tiradas y cómo hacerlas consulta la página 36.

Si tus jugadores son jugadores de rol novatos, puedes desear echarles una mano sugiriéndoles efectuar las siguientes tiradas, o puede que ellos mismos te indiquen que quieren saber más. A continuación se lista una serie de tiradas adecuadas a la situación; todas ellas revelarán algo más acerca de la misteriosa figura situada tras el cristal:

Una Tirada de Percepción Rutinaria (+20) — si se supera se descubrirá que el abrigo de cuero del hombre oculta placas de blindaje en su construcción y que el bulto bajo su brazo no puede ser sino un arma de algún tipo.

Una Tirada de Saber Popular (Tecnología) Ordinaria (+10) — si se supera se identificarán las calaveras flotantes como servocráneos medicae de la mejor calidad; drones controlados por un espíritu máquina, creados a partir de cráneos humanos preservados y equipados con sofisticados sistemas médicos cuyos secretos están restringidos a los órdenes más elevados del Adeptus Mechanicus.

Una Tirada de Saber Popular (Imperio) Moderada (+0) — si se supera se reconocerá la pequeña insignia estilizada en forma de cuervo con un pergamino de su túnica como perteneciente a la Hetaireia Lexis, una distinguida y famosa orden de eruditos.

EL CUERPO EN CUESTIÓN

La figura en la cámara gestacula a los Acólitos para que se acerquen al cristal con una mano enguantada y, tras un estallido de estática, su voz sale desde un pequeño altavoz en el techo.

Bienvenidos, Acólitos, soy el Medicae Interrogador Sand y vosotros sois la sangre nueva, ¿verdad? ¿Valiosas adiciones a nuestra guerra secreta? Bueno, ya veremos, nada más lejos de mi intención que poner en duda el juicio de mis superiores, ¿eh?

En cuanto al asunto que nos trae aquí, represento a los sagrados Ordos de la Inquisición Imperial a la que todos servimos. Nuestros amos me han escogido para asistirlos en la investigación de un asunto de interés que hace poco ha salido a la luz de forma inesperada.

Oh, sí; para vuestra información, en estos momentos os encontráis en las profundidades del Templum Mori, el hogar de los muertos en el que los Señores del Prefecta Mortem tienen su corte, y donde los caídos y perdidos de la gran ciudad se registran y cuentan. No os sorprenderá, por tanto, saber que os encontráis aquí para ver un cadáver; dudo que sea el primero que veáis, ¡pero es, digámoslo así, bastante singular!

Sand ignora cualquier pregunta de forma casual y sigue con su diatriba, tirando a un lado la sábana gris para revelar el cuerpo diseccionado y eviscerado de un humano adulto. Mientras sigue hablando, los servocráneos salen del ángulo de visión de los Acólitos para regresar después acarreado desagradables especímenes orgánicos en jarras y tubos de ensayo aferrados en sus diestros calibradores de bronce, y mostrando cada uno de ellos por turnos para el estudio de los Acólitos:

CONSEJOS PARA EL DJ: ¡CONOCE A TUS ACÓLITOS!

Este viaje ligeramente tenso en el elevador y a lo largo del corredor gris, se puede pasar en un silencio pétreo; alternativamente, este podría ser un buen sitio para que los jugadores hagan que sus Acólitos conversen unos con otros por primera vez — sugiere a tus jugadores que describan la apariencia física de sus Acólitos y su comportamiento a los demás. Esto es siempre algo interesante que hacer con un nuevo grupo de personajes, ya que ayuda a todo el mundo (incluido el DJ) a fijar la escena en sus imaginaciones.

Ahora, si sois tan amables de prestarme un momento de atención, responderé después a vuestras preguntas.

El cuerpo ha sido identificado de forma positiva como el de un tal Saül Arbest, varón, 23 años de edad, trabajador de colmena, certificado como trabajador no cualificado. Anteriormente de la leva Tantalus, habitación registrada: cámara 6/23 bloque 7-17# División Coscarla, zona sur, Colmena Sibellus.

Se encontró al sujeto fallecido en el sistema ferrocarril de tránsito de la colmena media hace tras días cuando el tren regresaba a cocheras. El examen preliminar en la escena sugería que la muerte se había debido a una sobredosis. Sin embargo, el examen post mortem realizado por los biólogos forenses reveló ciertas anomalías que obligaron a nuestra participación.

La causa real de la muerte fue de hecho un fallo sistémico total a causa provocado por un rechazo tisular a causa de un órgano sintético implantado. Dicho órgano destruyó su sistema nervioso central al intentar controlar la respuesta inmunológica.

En resumen: esto...

El servocráneo muestra una sencilla jarra en la que se puede ver una blanquecina cuerda de unos diez centímetros de longitud compuesta de ondulantes zarcillos, aún en movimiento, aún vivos.

...acabó desde dentro con su vida.

¿Para qué sirve? Desconocido, pero en mi opinión, su función es, en una palabra, "control" — control neuronal y sináptico, tal vez peor.

También se encontraron otros injertos y operaciones quirúrgicas menos singulares; un pulmón reemplazado por una cavidad de almacenamiento oculta, posiblemente para su uso como correo. También, un nervio óptico extirpado, piel arrancada de su estómago, no tengo idea del por qué. Su sistema está inundado de restos alquímicos, agentes coagulantes, supresores de dolor y similares.

La cirugía se ejecutó de forma experta, pero a juzgar por las lesiones y el estrés tisular sufrido, dudo que hubiese alguna preocupación por que fuese indolora. De hecho, teniendo en cuenta el daño sufrido por sus cuerdas vocales, yo diría que probablemente chilló durante tanto tiempo como fue capaz de ello.

Pero lo que nos preocupa es este pequeño monstruo. Oh, no hace falta que estéis familiarizados con el saber genético ni con el edicto del Omnissiah, sólo debéis saber que no sólo es ilegal, está prohibido, es herejía. El mero hecho de traficar con este tipo de tecnología oscura es suficiente como para que el Sagrado Ordos, los Arbites o los Mechanicus dicte una pena de muerte.

Y estoy seguro de que vosotros, al igual que yo, os preguntaréis cómo es posible que algo tan vil y peculiar haya acabado enganchado a la espina dorsal de un prole anónimo de subcolmena.

Bueno, a la Inquisición también le interesaría saberlo.

El hombre no tenía antecedentes criminales previos, se le consideró inválido para la leva — fue despedido, si lo preferís, hace ahora sesenta días y su hermana, una tal Lili Arbest, residente del mismo bloque habitacional, informó de su desaparición hace treinta y dos días. Estoy seguro en que estaréis de acuerdo conmigo en que es tiempo más que suficiente como para meterse en toda clase de problemas. Estos injertos tienen una antigüedad máxima de ocho ó diez días como máximo. No sabemos nada más sobre él.

Esta investigación deberá realizarse de forma encubierta, sin ninguna participación oficial ni notificación a las autoridades locales, y tampoco sabrá nadie vuestro paradero. Coscarla está colmena abajo, por lo que una aproximación encubierta atraerá mucha menos atención que ir derribando puertas a patadas, y es mucho menos probable que destruya alguna pista que nos lleve hasta nuestro hereje.

Descubrid el por qué y el dónde si podéis... mejor aún, descubrid el cómo. Aún mejor, descubrid al responsable. Id con la gracia del Emperador. Ah, y sería una bendición si nos podéis proporcionar muestras adicionales.

Llegados a este punto los jugadores (o al menos sus Acólitos en todo caso) tendrán sin lugar a dudas una batería de preguntas preparadas y Sand responderá gustoso cualquier cosa dentro de lo razonable. Ha echado un vistazo a lo poco que saben los Ordos acerca de la División Coscarla y ha preparado un resumen para los Acólitos (consulta el Apéndice III en la página 46) y conoce mucho acerca de su triste historia reciente. Sin embargo, toda su información está compuesta de hechos y números, no sabe nada acerca de la realidad en la zona ni de la corrupción y el terror que imperan en la misma. Lo que quiere de los Acólitos es que hagan trabajo de campo a la antigua, que sigan las pistas que puedan quedar acerca del destino de Arbest y que se hagan una idea de lo que puede haber pasado y, si es posible, que descubran si hay implicada alguna conspiración. La cabeza del hereje en una bandeja de plata sería un punto considerable a su favor, pero no es algo que de por sentado.

Sand ha preparado para los Acólitos un "kit" de equipo adicional, pero no accederá a ninguna demanda de armamento ni personal adicional, ya que considera que están lo bastante bien armados como para defenderse, y deberían tener el suficiente talento como para adaptarse a y superar las dificultades que se puedan encontrar. Aparte de lo cual, piensa que un despliegue llamativo de equipo de alta calidad sólo hará que resulten más fáciles de descubrir y que resultaría contraproducente para la misión.

Sand se enfrentará a cualquier petición de demostrar su autoridad para mandarles a esta misión o de su buena voluntad de forma educada y sin ironía ni desprecio. Todas sus credenciales están en orden y opera bajo el sello de un investigador delegado del sagrado Ordos. Tiene todo el derecho y el rango necesario para mandarlos a donde desee, y como sospechará cualquier Acólito astuto, el derecho a juzgar su valía.

Si alguno de los Acólitos se queja de carecer de la habilidad o de la capacidad de cumplir con su tarea, de que necesitan más armas, o si llegan tan lejos como a preguntar si el Inquisidor les acompañará, o si despotrican sobre cualquier otro tema, léelos o parafrasea libremente el siguiente texto:

Sí, bueno... me temo que los grandes Capítulos de los Astartes y los Benditos Coros de los Santos Militantes están todos un poco ocupados ahora mismo, por lo que tendremos que apañárnoslas con vosotros...

Pero estoy siendo grosero. Dejadme en vez de ello haceros una pregunta: ¿Qué imagináis que busca la Inquisición en sus agentes? ¿Vais a ser unos lacayos serviles? ¿Hacheros bobalicones tras el rastro de vuestro amo, cantando y murmurando sus alabanzas? Por supuesto que no. Es fácil encontrar esa calaña de criaturas; dadle la vuelta a cualquier piedra en el Administratum o, que el Emperador nos salve, en la Ecclesiarchía, y veréis salir a una docena de lastimosos invertebrados de ella. No, nuestras guerras se libran mejor con agentes en los que acción e intención sean uno y lo mismo — necesitamos iniciativa y voluntad, inteligencia, astucia, coraje y propósito. No, un Acólito incapaz de actuar por cuenta propia para ayudar a derrotar a los muchos enemigos de la humanidad ¡más vale que muera pronto antes de que mate a otros con su vergonzosa ineptitud!

Bueno, basta de cháchara, estoy seguro de que el asunto que nos concierne será sencillo, en el peor de los casos una simple escaramuza con el enemigo. Lo único que os pedimos es que llevéis a cabo una investigación básica, algo que debería entrar perfectamente dentro de vuestras capacidades, que desentrañéis algunos hechos, que preguntéis, investiguéis, encandiléis y desmontéis lo que sea necesario. Ved qué podéis descubrir acerca de nuestro cadáver sin montar demasiado alboroto. También es una oportunidad para ver cómo os desenvolvéis en un trabajo de campo; considerad esto como una prueba de vuestras capacidades, porque en buena parte, eso es exactamente lo que es.

EQUIPÁNDOSE PARA UN VIAJE A LAS PROFUNDIDADES DE LA COLMENA

Una vez las preguntas de los Acólitos hayan sido respondidas y Sand les haya halagado, sermoneado o tal vez increpado lo suficiente, les indicará que se acerquen a una de las cajas de almacenamiento más grandes alineadas contra la pared donde ha dejado preparado algo de equipo para que lo utilicen, equipo que les detallará profusamente:

Pases para la División Coscarla (Uno por Acólito): Estos pases codificados, cada uno de ellos del tamaño de una pequeña moneda gruesa, permite el acceso legal a la División Coscarla así como el uso gratuito del sistema de transporte ferroviario de la zona media de la Colmena.

Cognomen de la Alianza Coblast (Uno por Acólito): Estas tarjetas perforadas encriptadas hacen las veces de documentos de identidad, cada uno de ellos adaptado a uno de los Acólitos y que contienen un código de agente que les da derecho a llevar armas como autodefensa. Estos cognomen acreditan al grupo de Acólitos como “siervos agentes de la Alianza Coblast”, un grupo mercantil Sibellino de dudosa reputación pero poder significativo, especializado en la recuperación de tecnología y en los “servicios de mano de obra”. Ten en cuenta que no son documentos identificativos “falsos”; la Alianza Coblast lleva bastante tiempo perteneciendo a la Inquisición en secreto.

Vox de Mano (Uno por Acólito): estos aparatos son comunicadores personales baratos y baqueteados que utilizan un canal privado encriptado, y tienen un alcance de unos pocos kilómetros en el interior de la Colmena. Sand explicará alegremente a los Acólitos que a causa de las interferencias que sufren las zonas de la colmena a las que se dirigen, la comunicación por vox es casi imposible en distancias significativas o entre niveles, excepto a través de estaciones cableadas, pero que estos comunicadores de mano les permitirán al menos mantener el contacto unos con otros.

Sobretodos de Subcolmena (Uno por Acólito): Estos voluminosos y algo destartados abrigos largos de cuello alto fabricados en cuero y tela son un elemento común en las zonas inferiores de Sibellus y se pueden llevar sin problemas sobre casi cualquier cosa que lleven los Acólitos. También son bastante resistentes, y proporcionan 1 punto de Armadura (consulta las Reglas de Combate en la página 38).

Quimilámparas (Una por Acólito): Estas pequeñas lámparas portátiles utilizan una reacción química para producir luz y proporcionan luz de forma ininterrumpida mientras sus obturadores permanezcan abiertos. Estas lámparas son capaces de iluminar una zona de alrededor de tres metros de radio o de proporcionar un rayo de luz directa de hasta seis metros.

Tabla de Datos Codificada: Esta envejecida tabla de datos bronceada copia básica de la información del informe de misión, una serie de mapas y datos sobre la División Coscarla, y archivos (básicamente vacíos) sobre los Arbest, incluyendo pictoimágenes de los dos y direcciones cogidas de los registros del Administratum. La tabla de datos también tiene funciones de grabación y reproducción de corto alcance de audio y vídeo. La tabla está protegida por una clave de cinco dígitos (que Sand suministra a los Acólitos); si se intenta acceder a la tabla de datos sin la clave, se borrará su memoria.

Equipo de obtención de muestras biológicas: Añadido al equipo como una idea de último momento, esta mochila contiene tres pequeños tubos de almacenamiento biológico y un pequeño bio-auspex con un alcance de aproximadamente un metro. Fijado para tejido humano, el



MENTIRAS, MALDITAS MENTIRAS Y ACÓLITOS

La identidad encubierta que Sand ha proporcionado a los Acólitos es la de agentes itinerantes de la Alianza Coblast. En el dialecto de la colmena a estos hombres y mujeres se les conoce como “reguladores” – armas de alquiler, correos, rastreadores, cazarrecompensas, mercenarios y otros especialistas. La no excesivamente agradable reputación de la Alianza Coblast hace que su aparición en Coscarla sea fácil de “tragar” para el observador casual, y por supuesto los cognomen que les han proporcionado soportarán cualquier escrutinio oficial. De hecho, si los Acólitos se mantienen en su papel, otórgales un bonificador de +30 a cualquier tirada de Engañar para mantener la tapadera.

Por supuesto, este engaño queda por completo en manos de los Acólitos y pueden afirmar ser quién y lo que quieran, pero cuanto más increíble o loca sea la historia, más probable es que llegue a los oídos incorrectos y comiencen a hacerse preguntas. Por supuesto, afirmar ser miembros de la Inquisición va a ser considerado como una mentira enorme y peligrosa por la mayor parte de los habitantes de Coscarla, para los que los Sagrados Ordos son poco más que lejanas enigmáticas figuras cuasi míticas poderosas y aterradoras. De hecho, los únicos que es posible que se lo tomen en serio son el Cirujano y los Logitivistas, si es que llega hasta sus oídos – los tecnoherejes sienten un miedo constante a ser descubiertos. Si esto sucede, lo más probable es que las consecuencias para los Acólitos sean directas y muy poco agradables.



indicador del auspex se iluminará en rojo y comenzará a reproducir una alarma de intensidad cada vez mayor en proximidad de tejido anómalo. El equipo contiene también un largo mono escalpelo muy afilado (que, de utilizarse como arma, causa 1D5-1 puntos de Daño más el bonificador de Fuerza (BF) del atacante y que ignora los primeros dos puntos de armadura (PA) del objetivo). Si alguno de los Acólitos comenta algo acerca del escalpelo o de este equipo y de lo que esperan que consigan con ello, Sand se encogerá de hombros y sonreirá mientras dice, “Bueno, no espero cirugía experimentada, pero tratad de no cortar lo que adquiráis como si fuera un filete de Grox poco hecho, y metedlo en un frasco, ¿de acuerdo?”.

Bolsa de Dinero: Esta bolsita contiene 120 Tronos en monedas pequeñas y billetes usados.

“Para imprevistos y sobornos. Estoy seguro de que si necesitáis más, sabréis apañároslos”, dice Sand.

Queda a discreción de los Acólitos el cómo distribuyen tanto el equipo como el dinero, y Sand se muestra ansioso porque se pongan en camino. Sand también aconsejará a los Acólitos a que hablen unos con otros si aún no lo han hecho, diciendo que es posible que sus vidas dependan de saber cuáles son las capacidades de sus compañeros. También les informará de que espera que cooperen unos con otros para cumplir la misión tal y como deben hacerlo los miembros de la Inquisición, y que “cuando la necesidad así lo requiera, apoyaos en el más experto en el campo de acción adecuado”.



LA CIUDAD CREPUSCULAR

LA ÚLTIMA ESTACIÓN

•

EL PROGRESO
DE LOS ACÓLITOS

•

LAS MASAS
ENSOMBRECIDAS:
LA GENTE DE COSCARLA

•

LOCALIZACIONES
IMPORTANTES EN LA
DIVISIÓN COSCARLA SUR

PARTE II: LA CIUDAD CREPUSCULAR

LA ÚLTIMA ESTACIÓN

El viaje hasta Coscarla dura varias horas, durante el cual los acólitos se ven obligados a cambiar de tren repetidas veces, pasando progresivamente de trenes relativamente nuevos y bien conservados a vagones cada vez más desvencijados y maltratados. Durante cada uno de los trasbordos, avezados agentes del Administratum, servidores de transporte de ojos lechosos y untuosos oficiales de vías comprueban sus pases y cognomen.

Según van avanzando en su viaje, los trenes van pasando de los espacios relativamente abiertos y limpios del distrito gubernamental atravesando niveles enteros de la colmena, a los cada vez más claustrofóbicos niveles inferiores, mientras dejan atrás las derruidas galas de los “viejos buenos tiempos” y atraviesan enormes bóvedas celestes de acero rellenas de inagotables filas de columnas habitacionales y kilómetros y kilómetros de fábricas atronadoras.

Cuanto más van adentrándose en el interior de la colmena, el escenario se vuelve más descorazonador, más desaharrapado y en mayor decadencia. Acaban de adentrarse en los niveles más inferiores de la zona media de la colmena, más allá de los cuales no hay transportes. Más allá de este círculo exterior se encuentra la Bajocolmena, un territorio sin ley. Buena parte del camino, transcurre en el interior de los pasajes que, como agujeros de gusano, corroen los gruesos soportes estructurales de la colmena y los innumerables huecos de espacio vacío entre ellos. El aire en estas zonas está viciado y polvoriento, y las luces de los vagones parpadean y se apagan de forma regular.

Cuando haya pasado el tiempo suficiente como para que tus jugadores hayan conversado entre ellos y hayan trazado sus planes, lee o parafrasea el siguiente texto antes de darles tiempo para explorar:

Solos en un tren de un único vagón, ahora desierto salvo por vuestro grupo, el traqueteante vagón se adentra en otra bóveda habitacional enorme y dilapidada y comienza a reducir su marcha. Ante vosotros se encuentra un paisaje de edificios vacíos y a medio derruir en peor estado que cualquiera de los que habéis visto hasta ahora en vuestro viaje, extendiéndose más allá de lo que os alcanza la vista hasta el oscuro horizonte.

El vagón se estremece al detenerse y las puertas se abren a una amplia plataforma elevada vacía de pasajeros salvo por una única figura acucillada y cubierta por harapos. La figura se lanza rápidamente a bordo del vagón, levantando un pase hacia el mecanismo de la puerta con indecorosa rapidez y se sienta lo más lejos posible de vuestro grupo. Un momento después, la voz monocorde y crepitante de un servidor indica: “Estación Coscarla Sur. Que desembarquen los pasajeros con dirección a Coscarla. Este transporte partirá en...” el resto se pierde en un estallido de estática.

Esto es Coscarla, y habéis llegado.



EL PROGRESO DE LOS ACÓLITOS

Hasta este momento el camino de los Acólitos les había venido impuesto, pero ahora ha llegado el momento de recurrir a su propia iniciativa y capacidades para cumplir su misión. Es de esperar que la Parte I: Entre los Desaparecidos les haya dado una idea general de a qué se enfrentan, de la situación y de qué espera la Inquisición de ellos. Ahora es su responsabilidad cumplir e investigar la vida y muerte de Saúl Arbest.

La zona sur habitada de la División Coscarla se encuentra frente a los Acólitos y tienen alrededor de cuatro horas del ciclo diurno para que lo aprovechen como mejor puedan. Las pistas más obvias son la casa del muerto y la hermana que informó de su desaparición, y ambas les llevarán hasta el mismo bloque habitacional. Irán apareciendo otras pistas, sospechas y rastros dependiendo de sus propias acciones, observaciones y progresos en la investigación, y el curso que pueden tomar tienen una gran cantidad de caminos y permutaciones posibles. Teniendo esto en cuenta, en lugar de proporcionar una lista lineal de sucesos, buena parte de esta Parte II está diseñada como una serie de localizaciones, cada una de ellas con sus propios PNJs, detalles y encuentros que los Acólitos pueden o no visitar o interactuar con ellas. Queda en manos del DJ el facilitar este proceso, controlar su flujo y proporcionar cualquier descripción o material “puente” según sea necesario, además de un control del paso del tiempo dentro de la partida según consideren adecuado. De hecho pueden pasar varios días y noches y los Acólitos, humanos como son, necesitarán descansar y encontrar un lugar seguro para hacerlo pueden tener sus propios peligros. Se anima a los DJs a adornar los detalles que se incluyen en este capítulo, a añadir más encuentros y a modificar la partida como reacción al comportamiento de los Acólitos y a lo bien (o mal) que estén haciéndolo.

ABANDONO Y DECADENCIA URBANA: LAS VISTAS Y SONIDOS DE LA DIVISIÓN COSCARLA

Coscarla parece una ciudad abandonada y enterrada, cubierta por oscuridad bajo un cielo de acero. Es un lugar frío y vacío, en el se pueden ver edificios y bloques habitacionales enteros ennegrecidos por el fuego, o que miran silenciosos con un centenar de ojos compuestos por ventanas rotas y vacías, mientras que antiguas y aparentemente inútiles columnas y arcos de granito negro se alzan hacia la oscuridad.

La alimentación energética en este sector es escasa, y las farolas a lo largo de las calles principales parpadean mientras lanzan un pálido crepúsculo a su alrededor, mientras que desechos y desperdicios saturan las callejuelas laterales, en las que las que se vislumbran las informes y medio ocultas siluetas de escombros, y probablemente cosas peores.

El firmamento cercano a la zona sur del distrito se ve entrecruzado por las partes inferiores de las líneas de tren de la red de transporte masiva de la Colmena Sibellus, que claquea y suelta chispas intermitentes a lo largo de los ciclos. Muy arriba, en los altos cielos cubiertos por las sombras, las exhalaciones periódicas de la red de procesamiento de aire de la colmena se oye como un trueno lejano, y cuya acción se materializa más tarde al nivel del suelo como repentinas ráfagas de viento gélido, e incluso con la ocasional cortina de lluvia que dura demasiado poco como para limpiar la mugre de las calles.

Hay gente viviendo en Coscarla, miles de personas de hecho, pero están tan esparcidos entre los enormes y oscurecidos espacios a su alrededor que parecen muy pocos, y tampoco se quedan mucho tiempo puertas afuera, apresurándose todo lo que pueden hacia su destino con sus abrigos bien cerrados y la cabeza gacha. Se les ve desharrapados y sucios, y tienen la mirada de gente aterrada, determinada a seguir con sus vidas lo mejor que puedan.

A medida que se adentra el ciclo nocturno, el aspecto del distrito entero cambia hasta convertirse en algo que parece haber salido de una pesadilla, mientras la energía se agota, el nivel de luz baja y los habitantes se apresuran a cerrar y asegurar sus puertas para mantener alejada a la noche. Ahora la oscuridad se vuelve completa y opresiva, y los bloques habitacionales se alzan sobre el paisaje como ciclópeas lápidas en un inmenso cementerio.

La poca luz que resta proviene de parches de moho luminoso que crece en las grietas del rocormigón, una luz casi ultra terrena, y los poco oasis de luz fuerte alrededor de locales como la Unión de Trabajadores y la estación de tránsito, parecen meras islas titubeantes en mitad de un mar abisal.

La investigación de los Acólitos en la ciudad crepuscular del sur de la División Coscarla continuará hasta que suceda una de estos dos sucesos: en primer lugar, los Acólitos pueden llegar a la conclusión de que Saúl Arbest se encontró con su oscuro destino en el Refugio Tantalus para los Desfavorecidos y que se decidan a investigar el lugar en mayor profundidad; o hasta que tú como DJ decidas que ya sea por incompetencia o por mala fortuna (por parte de los Acólitos), han levantado las sospechas directas del Cirujano o de Moran y los Logitivistas se deciden a actuar contra ellos de forma directa. En cualquiera de estos dos casos, pasa a la Parte III: La Cámara de los Horrores.

LAS MASAS ENSOMBRECIDAS: LA GENTE DE COSCARLA

Los habitantes de la División Coscarla son un grupo triste y desahuciado, agotados por la pobreza, la incertidumbre, y en los últimos tiempos gobernados por el miedo. La mayoría podrían describirse como "trabajadores no cualificados" por su designación de trabajo; familias pobres, viejos y enfermos. Han estado viviendo durante un tiempo con un suministro de alimentos reducido y con cada vez menos recursos y como consecuencia de ello son un grupo descarnado, a menudo enfermizo y al borde de la inanición. No son malvados, ni tampoco cómplices de los problemas en la zona, pero están atrapados en Coscarla por una mezcla de pobreza, obligaciones legales (muchos de ellos aún están ligados a una leva de trabajo con el Condominio Tantalus) y por el sencillo hecho de no tener ningún otro lugar a donde ir. La clave a la hora de retratar a los habitantes-ciudadanos de Coscarla es que están asustados; esto no es sólo a causa de sus problemas económicos, ya que están acostumbrados a los malos tiempos (aunque estos son peores que la mayoría), sino que sienten un miedo genuino a lo que está sucediendo a su alrededor. Temen a las bandas de narcotraficantes y a los violentos extranjeros que han comenzado a ir y venir de la zona. Temen a lo que pasará si el Condominio Tantalus les abandona por completo. Temen a las alimañas y a la escoria que se ocultan en número cada vez mayor en los bloques en ruinas. Pero por encima de todo, temen a lo que está pasando en la oscuridad con una frecuencia cada vez mayor, formas de ojos rojos vislumbradas en la oscuridad y el cada vez mayor número de ciudadanos desaparecidos cada mañana.

HABLAR CON LOS VECINOS

La mejor forma de obtener información de la gente de Coscarla es interactuar con ellos y simplemente hablarles. Tus jugadores pueden escoger interpretar a sus personajes y rolear estas situaciones sociales o puede que prefieran que les hagas hacer tiradas de habilidades sociales – como por ejemplo una tirada de Indagar después de aproximadamente una hora de pasearse por la zona del mercado hablando con la gente, o utilizando la habilidad de Carisma para hablar con alguna persona en especial y que se sobreponga a su cautela natural ante extranjeros armados.

PARA EL DJ: GRADOS DE ÉXITO Y FRACASO

A menudo resulta interesante saber lo bien que un personaje hizo una tirada (o por cuánto ha fallado) para que te sirva como guía para determinar el desarrollo de la situación.

DARK HERESY utiliza un sistema de niveles para graduar el éxito y el fracaso de esta forma, y es sencillo de utilizar: sencillamente compara el resultado de la tirada con la Característica puesta a prueba y por cada 10 puntos completos por los que se haya superado la tirada se obtendrá un nivel de éxito. De forma similar si se falla una tirada, cada 10 puntos completos por los que se haya fallado la tirada indican un nivel de fracaso.

Por Ejemplo: Junt se ha escurrido hasta un callejón y trata de escalar rápidamente un muro para huir de una turba de mutantes. El muro es bastante alto y está resbaladizo a causa de la lluvia, por lo que el DJ decide que deberá efectuar una Tirada Moderada (+0) de Escalar. Junt tiene la habilidad de Escalar y su Característica de Fuerza es de 38. El jugador de Junt obtiene un 14, por lo que supera la tirada por 24 puntos, por lo que obtiene dos niveles de éxito ($24/10=2$) en la tirada. Gracias a su éxito, el DJ decide que Junt sobrepasa el muro con rapidez antes de que los mutantes lleguen a la esquina, huyendo sin que le vean.

TABLA 2-1: INVESTIGACIONES EN COSCARLA

Resultado	Información
Éxito Normal	<p><i>"¿Desde que el Condominio vendió la mayor parte de las levas y los incendios de los Apagones, todo el distrito se ha ido a la mierda! ¡Ahora apenas puedo ganar lo bastante como para vestir y alimentar a mis hijos! Algunas semanas no sé qué haríamos sin el Refugio para los Desfavorecidos"</i></p> <p>O</p> <p><i>"Esta solía ser una buena zona, pero ahora es como si el Emperador nos hubiera olvidado. No sé, tal vez hayamos pecado y nos está castigando"</i></p> <p>O</p> <p><i>"Este lugar se está muriendo y los carroñeros vienen a alimentarse de los restos. Las bandas de narcotraficantes, la escoria de la Unión de Trabajadores, los carroñeros e incluso los reguladores... sin ofender. Es como se hacen las cosas en la colmena, pero hubiese deseado no estar aquí para verlo."</i></p>
Un Nivel de Éxito	<p><i>"Yo no sé nada, me aseguro de mantener la cabeza baja y la puerta cerrada con llave de noche. Pero si buscas respuestas, ve a hablar con ese tal Sikes, el reclamador. En la zona del tecnomat quemado. Es un tipo curioso, parece saber demasiado de todo el mundo"</i></p> <p>O</p> <p><i>"Es ese pozo negro el que me preocupa, el que apareció durante los grandes incendios de hace un año o así. Lleva directo hasta la Subcolmena – hasta abajo del todo. De ahí es de donde viene toda la escoria, las alimañas y la mala suerte. ¡Todo proviene del pozo negro como el aliento del infierno!"</i></p>
Dos Niveles de Éxito	<p><i>"Amigo, no dejes que el ciclo nocturno te pille fuera de casa. Si crees que ahora está oscuro... cuando los niveles de energía bajan desaparece la luz que queda y... bueno... que el Trono te ayude si te quedas ahí en la oscuridad, no digo más"</i></p> <p>O</p> <p><i>"Todos aquellos muertos, quemados vivos en sus casas durante los Apagones. Sus almas aún arden... no creo que puedan descansar sencillamente. Un amigo mí jura que vio a espectros acechando la otra noche cuando corría a su casa desde la estación. ¿Dónde? Oh, bastante pasada la plaza. Sus ojos brillaban rojos en la oscuridad. Ahora Coscarla es un lugar maldito."</i></p>
Tres Niveles de Éxito o Más	<p><i>"Ha habido desapariciones... desvanecimientos, ya sabes. La gente no habla de ello, no directamente, pero todo el mundo sabe que está pasando. Al principio la gente decía que era simplemente gente que se marchaba, pero la gente no se va tal cual, dejando todo lo que tiene... ¿no? Algunos dicen que son esas criaturas que se ven en los bloques abandonados o tal vez esos matones de la Unión de Trabajadores, pero a esos tampoco se les ve muy dispuestos a darse un paseo en la oscuridad, ¿eh?"</i></p>

Obtener información de los habitantes de Coscarla tiene una dificultad Ordinaria (+10), aunque esto puede variar dependiendo de las preguntas que se hagan y de cómo se dirijan a ellos.

La tabla de Investigaciones en Coscarla (a continuación) muestra un conjunto de rumores e informaciones que se puede obtener de los ciudadanos normales – rumores, informes y opiniones tanto ciertas como falsas (aunque el que las diga se las crea), y se anima al DJ a que añada las que considere oportuno. Cuanto mejor actúen los Acólitos, más probable es que la gente se muestre receptiva y les hablen de sus miedos, y al hacerlo dejen escapar retazos de información importantes.

SOBORNOS Y OTRAS FORMAS DE PERSUASIÓN

En los últimos tiempos ha habido suficientes extraños pululando por la zona – la mayor parte de ellos carroñeros y reclamadores, además de algunos "tipos peligrosos" alrededor de la Unión de Trabajadores – como para que a los Acólitos se les identifique como extranjeros pero que no se les preste atención a menos que hagan algo que llame la atención hacia ellos. La mayor parte de los habitantes de Coscarla reaccionan mal ante las amenazas y la intimidación (lo que otorga un penalizador de -10 a las tiradas hechas para interactuar con ellos), pero se abrirán de forma considerable si los Acólitos sueltan algo de dinero. Un par de sobornos poco llamativos en los lugares adecuados harán maravillas (lo suficiente como para otorgar un bonificador adicional de +10 o +20 en las tiradas de interacción).

Como piedra de toque para estos sobornos, el salario mensual de un trabajador de hábitat normal (si son lo bastante afortunados como para que Tantalus les elija para trabajar) es de alrededor de 25-30 Tronos.

¿Has visto a este Hombre?

Un curso de acción específico es que los Acólitos pregunten a la gente de Coscarla directamente acerca de Saúl Arbest o de su hermana. La respuesta de la mayoría será "nunca he oído hablar de ellos", lo cual es bastante cierto; sin embargo, un DJ generoso puede permitirle a los Acólitos encontrarse con algún conocido suyo. Es posible que estas personas sean gente que haya servido en las levas de trabajo con los Arbest en el pasado o que vivían en el mismo bloque habitacional. Con la suficiente persuasión pueden dar la siguiente información:

Saúl Arbest: la información recabada acerca de Saúl Arbest le retratará como un trabajador sólido, pero cuyo temperamento y comportamiento ha empeorado recientemente junto con sus problemas. Algunos le habrán visto despotricando y emborrachándose en la Unión de Trabajadores y dirán que "nada bueno saldrá de eso", pero nadie le habrá visto desde hace diez o veinte días, o más. Si se les indica que se le ha declarado desaparecido o muerto, lo más probable es que la persona con la que estén hablando se quede rápidamente en silencio y se acuerde de repente de que tiene asuntos urgentes a los que atender.

Lili Arbest: claramente, la gente que la conoce opina bien de ella, será más difícil obtener información sobre Lili ya que la gente no le desea ningún mal (la dificultad de las tiradas de Carisma, Intimidar e Indagar será Difícil (-10)). Si los Acólitos consiguen apagar los temores de aquellos a los que pregunten, descubrirán que Lili es una joven viuda, y que su marido murió durante los incendios de los Apagones de hace un año. Sabe leer y escribir y es una trabajadora cualificada, sin lazos que la aten a Coscarla aparte de su hermano, por lo que algunos se preguntan por qué ha seguido tanto tiempo en Coscarla.

DESPLAZARSE POR COSCARLA

La única forma práctica de moverse por Coscarla es a pie. Esto en sí mismo no representa un problema en las calles principales que, aunque repletas de basura y escombros abandonados, son lo bastante anchas como para acoger a mucha más gente que en la actualidad. Fuera de estas amplias calles, los callejones laterales y los puentes entre los bloques son una cuestión distinta, y muchos están anegados de viejos

TIRADAS ENFRENTADAS

En ocasiones se pedirá a un personaje que compare directamente su habilidad o sus capacidades con las de otro (como en un pulso, o al tratar de pasar cerca de un guardia sin que se dé cuenta); a esto se le conoce como una tirada de habilidad Enfrentada. En este caso, ambos participantes hacen una tirada y el que obtenga un nivel de éxito superior gana. En caso de empate, gana el participante con la Bonificación por Característica más elevada (si ha tenido éxito en la tirada). Si la Bonificación por Característica de ambos personajes también es igual, el DJ puede decidir que se ha llegado a un punto muerto (ninguno de los dos ha obtenido una ventaja este asalto) o que se debe hacer la tirada de nuevo, etc., según sea la situación.

desperdicios, de escombros calcinados de los incendios de los Apagones o de cosas peores. El suelo es traicionero y nunca sabes si vas a poner el pie en un nido de alimañas o si ese montón de harapos sobre el que has pasado accidentalmente no es un desahuciado enloquecido. Cualquiera que se desplace a una velocidad superior a un “paso cauteloso” por las peores zonas deberá hacer una tirada Moderada (+0) de Agilidad o perderá pie, o tal vez le suceda algún otro accidente desagradable (Consulta el Apéndice II para ver los perfiles de la Escoria y la Rata del Vapor).

Buscar la Salida

Aquellos Acólitos astutos que presten atención (Tirada Ordinaria (+10) de Perspicacia), observarán que sólo parece haber dos formas viables de entrada o salida de la División Coscarla: el intermitente servicio de transporte ferrocarril y una única salida principal a la red arterial de la colmena, a través de la cual pasan de forma muy infrecuente vehículos pesados de transporte y algunos destartados vehículos de cuatro ruedas. Hay otras porciones de la División coscarla aún habitadas y funcionales fuera de la maligna influencia descrita en este módulo, apiñadas también alrededor de una estación funcional, pero todas ellas están a decenas de kilómetros de distancia a través de los escombros de los bloques habitacionales abandonados y desolados.

Bienvenidos al Ciclo Nocturno

Cuando entra el ciclo nocturno y el nivel energético del distrito cae hasta niveles de emergencia, a los Acólitos se les presenta toda una nueva variedad de problemas. Fuera de las zonas inmediatas de iluminación o de los charcos de luz proporcionados por algunos edificios con su propio suministro de energía, la oscuridad es prácticamente absoluta y las tiradas de Percepción y Perspicacia (para, por ejemplo, si te has perdido encontrar el camino de vuelta), así como cualquier tirada de disparo o similar sufren un penalizador de -30.

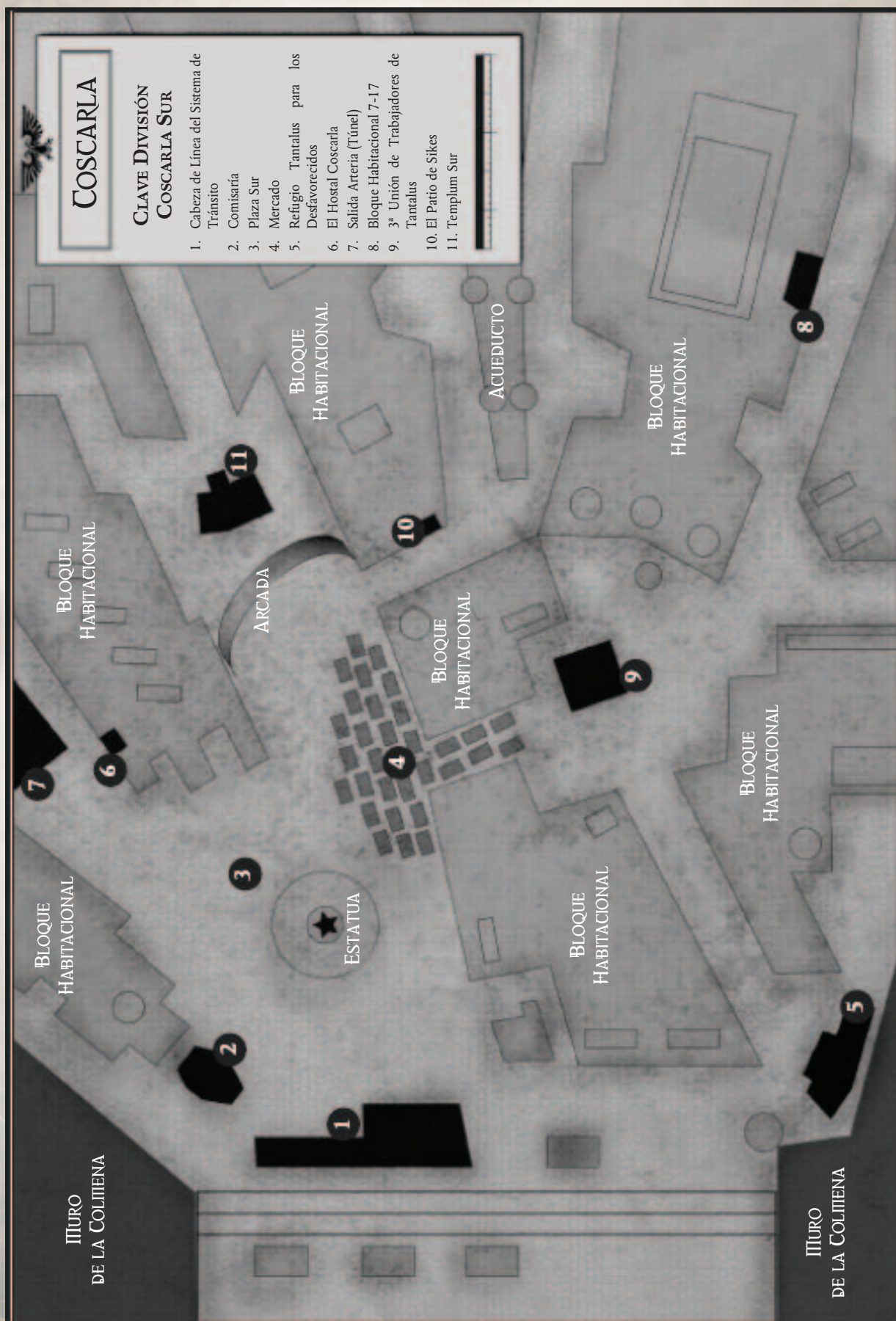
Desplazarse de noche tiene también la posibilidad de atraer una atención muy poco deseable. Por cada hora que pasen los Acólitos en el exterior y alejados de la luz, hay un 20% de posibilidades de que 1d5 Ladrones de Cadáveres (consulta la página 45) les asalte. Los Ladrones de Cadáveres se retirarán si se encuentran con fuerte resistencia, recuperando a sus camaradas caídos y desvaneciéndose en la noche.

¡AISLAMIENTO!

Si los Acólitos combaten contra alguno de los Ladrones de Cadáveres del Cirujano o contra los agentes o maten a alguno, o si por alguna razón levantas sus sospechas, Moran ordenará el cierre del distrito hasta nueva orden. Cuando esto suceda, se colocarán guardias armados en la estación de tránsito y la carretera de acceso se bloqueará por completo. Aparte de la situada en la comisaría se cortarán todas las líneas de comunicación con el exterior, sellando a todos los efectos a los Acólitos en Coscarla. Ahora dependerá exclusivamente de ellos...



MAPA 2-1: LOCALIZACIONES IMPORTANTES EN LA DIVISIÓN COSCARLA SUR



LAS DESAPARICIONES

La razón por la que han desaparecido tantos residentes durante la noche es porque es el momento en el que el Cirujano suelta a sus escuadrones de Ladrones de Cadáveres. Estos servidores potenciados con oscuras tecnologías, creados a partir de sus víctimas, seleccionan y secuestran a miembros de la ciudadanía y se los llevan hasta las instalaciones del Cirujano (ocultas en el Refugio para los Desfavorecidos) para experimentar con ellos y recolectar órganos. La materia biológica de desecho y los experimentos fallidos son eliminados (de forma horripilante) “reciclandolos” en los suministros de alimentos del Refugio para los Desfavorecidos. Los experimentos del Cirujano han llegado a una fase crítica y ha incrementado su cuota a cuatro víctimas por noche, a resultados de lo cual la situación se le está escapando de las manos a Moran, y se está escapando también más allá de las capacidades de los falsos agentes de encubrir o controlar.

Localización 1:

La Cabeza de Línea del Sistema de Tránsito

Esta estación consiste en tres vías elevadas de metal, levantadas un centenar de metros sobre el suelo por un ornamentado armazón esquelético de vigas remachadas. Un cúmulo de enormes plataformas de metal, montacargas, grúas, engranajes y cajas de señales conforman la zona de embarque, mientras que una docena de amplias escalinatas en espiral metálicas y estructuras de soporte proporcionan acceso al nivel del suelo de la división. Claramente diseñado para acomodar a miles de pasajeros a la vez, ahora esta estación tiene un aspecto pelado y vacío. El óxido y los desperdicios lo cubren todo, las ventanas están rotas, la pintura se pela y las señales que en otra época contenían consignas edificantes para los trabajadores que pasaban por la zona han sido destrozados y arrancados.

La sala de control de la estación ha sido sellada y ahora el proceso es completamente automático. También se ha destrozado de forma deliberada una terminal de cable vox pública.

Localización 2: La Comisaría

La comisaría, un achaparrado fortín de rocormigón de tres pisos de altura, se encuentra en un estado de alerta. La mayor parte de los auténticos agentes están ahora muertos y los que se pueden ver son en realidad hombres de Sybas Moran. Sólo sobrevive de los auténticos agentes del Magistratum su supuesto líder, un adicto terminal a la obscura llamado Locan, para mantener una imagen de normalidad ante sus lejanos e indiferentes superiores.

Hay un total de doce agentes Logitivistas actuando como agentes en la comisaría, todo ellos asesinos despiadados. Locan, cuando no está en un estado de inconsciencia delirante a causa de la obscura en sus habitaciones en la comisaría, puede ser visto en ocasiones vagabundeando de forma aleatoria por la zona del mercado o bebiendo a solas en la Tercera Unión de Trabajadores.

Los falsos agentes se limitan a patrullar brutalmente la zona de la plaza y a hacer barridos periódicos, acabando con escoria y alimañas cuando se aburren. Cualquier intento por parte de los Acólitos de obtener información de su parte será rehusado de forma firme y directa.

El grupo de agentes actual tiene una terrible reputación entre los ciudadanos, y una tirada Rutinaria (+20) de Percepción o de Perspicacia les permitirá percatarse de que a las patrullas de dos hombres que pasean ocasionalmente por la plaza se les deja un espacio anormalmente amplio para que pasen.

Un punto importante; aunque los agentes representan un peligro directo para los Acólitos si sospechan de ellos, son conscientes del engaño que deben mantener por lo que no irán contra ellos abiertamente, a menos que los Acólitos sean lo bastante idiotas como para darles una excusa infringiendo la ley de forma abierta o disparando primero. En lugar de ello, el Cirujano utilizará sus propias herramientas para el trabajo.

Se pueden consultar los perfiles de Locan y de los agentes en la página 42.



Localización 3: La Plaza Sur

La Plaza Sur hace de centro de esta porción de la División Coscarla, está limitada por un lado por la Estación de Tránsito y de ella salen diversas calles amplias, pobladas por bloques habitacionales y muchos de los lugares importantes para esta aventura. La característica más singular de la plaza es una estatua de granito de cinco metros de altura de un felino alado. La estatua tiene miles de años de antigüedad y le falta la cabeza, un testamento a la época en la que esta región fue toda ella una gran hacienda noble.

Localización 4: El Mercado

Ocupando la zona de la plaza situada más lejos de la Comisaría, esta desaharrapada extensión de tenderetes, casetas ambulantes, cocinas al aire libre y montones de chatarra es lo que pasa por ser en estos momentos la zona de comercio abierta de Coscarla Sur. A cualquier hora durante el ciclo diurno de una cincuenta a un centenar de habitantes del distrito, junto con reclamadores, escoria y un puñado de engraidos matones de bandas se congregan aquí para hacer negocios. Los bienes a la venta son cosas como menaje familiar mal reparado, ropas llenas de parches, o raciones de comida suplementadas por alimañas cocinadas apenas comestibles. Poco hay aquí que pueda resultar útil para los Acólitos, aunque se puede obtener información. Alrededor de una hora escuchando y preguntando es suficiente para permitir realizar una tirada de Indagar (consulta la página 16).

Esta zona es también un lugar excelente para encajar cualquier encuentro adicional que desees añadir, ya sea para proporcionar pistas adicionales para los Acólitos o para tener la oportunidad de dirigir una pequeña escena de combate. Entre estas escenas se podría incluir un encuentro al azar con un grupo de hosclos pandilleros en busca de alguien interesante al que robar y amedrentar, una demostración del “buen hacer” de los agentes locales, un robo de uno de los tenderetes o una mujer histérica chillando en busca de un hijo o marido desaparecido durante la noche.

OPCIÓN PARA EL DJ: DEJAR QUE HABLE LOCAN

Si el DJ desea dar más pistas y los Acólitos consiguen que Locan hable con ellos, es posible (aunque no sencillo) sacarle a la fuerza algo de lo que está pasando; esto debería hacerse con una tirada Moderada (+0) de Carisma o Engañar. Desgarrado entre la culpa, el miedo y la auto recriminación, puede dejar escapar pistas sobre lo que está sucediendo, murmurar el nombre "Logitivistas" o advertir a los Acólitos de que no se acerquen al Refugio para los Desfavorecidos ni a Moran, que murmure algo acerca de las desapariciones o lo que consideres adecuado. Es importante recalcar que aunque permiten a Locan vagabundear, los Logitivistas no le quitan la vista de encima y siempre debería encontrarse con él otro de los agentes o uno de los matones de Luntz, vigilándole de forma discreta, hecho del que puede que los Acólitos se percaten.

Localización 5:

EL Refugio Tantalus para los Desfavorecidos

Construido en los buenos tiempos de Coscarla como una muestra del poder, la benevolencia y la dadivosidad del Condominio Tantalus, este es un enorme edificio con la fachada de mármol verde, decorada con sobrerrelieves en los que se muestra de forma prominente el emblema del Condominio, un escarabajo dorado situado ante un par de antorchas ardientes cruzadas.

La planta baja del edificio está compuesta por grandes refectorios, una sala de conferencias, cocinas y almacenes, mientras que sus pisos superiores están compuestos por un ala medicae y oficinas. Como el resto de Coscarla, el edificio está deslustrado y estropeado, estando la mayor parte de sus servicios clausurados y habiendo quedado su personal reducido a un único director – un adepto llamado Moran, que sólo tiene bajo sus órdenes a dos acólitos más jóvenes y a un puñado de servidores para ayudarlo. Una vez al día, a la mitad del ciclo diurno, se sirve en el

refectorio un tazón de papilla proteínica y un trozo de pan de fécula de la sopa de la cocina (hasta que se vacía el tanque) para todos aquellos que puedan proporcionar un pase válido de ciudadano o que paguen medio Trono por la comida.

Aunque estas donaciones de alimentos son vitales para la comunidad, ni Moran ni sus asistentes son vistos con buenos ojos, tanto porque Moran es una figura fría y autoritaria como porque representan al Condominio Tantalus – a los que se culpa de muchos de los problemas de Coscarla. Aquellos con contactos en el lado más oscuro de Coscarla sospechan también que existe una conexión entre Moran y las bandas narcotraficantes, imaginando que estos lazos son de simple corrupción, sobornos o tráfico de drogas en los despachos de comida al Refugio para los Desfavorecidos, lo cual explicaría las idas y venidas encubiertas al Refugio, a la Comisaría y a la Unión de Trabajadores.

La verdad del asunto es mucho, mucho peor de lo que se sospecha; de hecho, Tantalus suspendió meses atrás los envíos de ayuda, y ese fue el momento en el que los Logitivistas y el Cirujano se trasladaron. El edificio es ahora una fachada para el trabajo del Cirujano, siendo sus pisos superiores una cámara de los horrores, y mejor no describimos el contenido de la papilla...

Aunque puede que no lo sospechen, adentrarse en el Refugio es para los Acólitos caminar directamente al corazón del enemigo, y una forma segura de meterse en problemas si no tienen cuidado. Se puede leer más acerca de los turbios secretos del Refugio Tantalus para los desfavorecidos en la Parte III: La Cámara de los Horrores. Puedes encontrar los perfiles de Moran y sus ayudantes en la página 43.

Localización 6: El Hostal Coscarla

Este destartado edificio residencial está marcado por la estropeada pintura del cartel situado sobre su puerta como el "Hostal Coscarla" y es la única opción de la zona para alquilar alojamiento. Incluso comparado con el resto de la zona, el hostal está en un estado lamentable, los muros están llenos de humedades, la pintura se pela y los muebles están cubiertos de parches de moho y manchas inidentificables. El propietario del hostal es un sudoroso individuo enfermizo y paliducho de cabeza bulbosa que se hace llamar a sí mismo Maxus Drayelok. A pesar de sus aires de grandeza, su única empleada es su aparentemente muda esposa, de aspecto marchito – una mutante menor de compleción esquelética y la mano derecha malformada. Drayelok les ofrece doce habitaciones dobles a medio Trono la noche – "incluimos generosamente en el precio la luz y las camas" – y en este momento, aparte del inquilino ocasional proveniente de la Unión de Trabajadores, tiene muy poco trabajo, lo que tal vez sea buena cosa.

Drayelok es un adicto a la espiral negra, una variedad especialmente potente de la obscura. Drayelok le debe dinero a Luntz, de la Unión de Trabajadores, e informará al jefe pandillero de cualquier cosa que pueda descubrir acerca de sus huéspedes, incluidos los Acólitos. Sin embargo, Drayelok ha desarrollado un pluriempleo bastante desagradable; junto con algunos de los miembros más viles y desesperados de la baja sociedad de la zona, se dedica a asesinar a cualquiera de sus huéspedes que su mente paranoica piense que le han despreciado, y a robarles para financiar su adicción. Si los Acólitos pasan más de una noche en el Hostal, es bastante probable que tengan una visita no deseada (consulta Servicio de Habitaciones en el Hostal Coscarla).

Aquellos Acólitos con un pasado como agente, Arbitres o criminal pueden hacer una tirada Ordinaria (+10) de Escrutinio para tener la certeza, por su apariencia y su forma de actuar, de que Drayelok es un drogadicto, y que su adicción está en un estado avanzado hacia la ruina.

Qué Sabe Drayelok

En su calidad de informador, adicto, traficante y asesino nocturno, Drayelok sabe mucho de lo que está pasando realmente, no dirá nada a menos que se le interrogue por la fuerza o que esté rogando por su miserable vida (en este caso, una tirada Rutinaria (+20) de Intimidar o Engañar). Si se supera la tirada, se obtiene la siguiente información:



"Coscarla sur está de sangre hasta las rodillas y hay pecados peores que los míos ocultos en la noche".

Si se le presiona para saber a qué se refiere, afirmará (aunque no lo haya visto en persona) que los vagabundos están asustados de dejar sus madrigueras durante las horas de oscuridad porque:

"Ojos rojos los llaman, ladrones de cadáveres que se llevan a hombres y mujeres... y no, ¡no sé dónde y no quiero saberlo! Toda la división sabe que han desaparecido muchos proles, docenas, tal vez cientos, ¡pero todos están demasiado aterrorizados para decirlo!"

Drayelok no sabe nada de Saúl Arbist, pero si está muy asustado o si el Acólito que le esté interrogando obtiene dos o más Niveles de Éxito, también les dirá que piensa que ni siquiera Luntz, el jefe narcotraficante que gobierna en la actualidad el grupo de la Tercera Unión de Trabajadores, deja a sus hombres alejarse demasiado después de que caiga la oscuridad a menos que vayan juntos y bien armados, y que:

"Los agentes están involucrados... en lo de los proles desaparecidos, quiero decir. Es de lógica, ya que cualquiera que se queja demasiado de la desaparición de alguien, desaparece pronto también".

Puedes encontrar perfiles de Drayelok y la escoria que le acompaña en la página 41.

Servicio de Habitaciones en el Hostal Coscarla

En mitad del ciclo nocturno, si Drayelok se ha convencido de asesinar y robar a los Acólitos en sus camas, dejará abierta la puerta trasera para dejar entrar a sus "amigos". Varios matones (escoria) (tantos como los Acólitos alojados en el hostel +2) subirán por las escaleras, el primero de ellos con una llave de las habitaciones superiores proporcionada por Drayelok. Los matones tratarán de ser sigilosos en el camino hacia las habitaciones de los Acólitos, pero cuando llegue el momento atacarán de forma salvaje y temeraria – más que dispuestos a derribar las puertas si es necesario. Sólo se retirarán si la mitad de ellos mueren o quedan incapacitados.

Los Acólitos que estén durmiendo podrán hacer una tirada Moderada (+0) de Perspicacia para escuchar a los matones mientras suben por las escaleras y tratan de abrir las puertas. Si toman a los Acólitos por sorpresa, los matones tendrán a su disposición un asalto gratuito de combate mientras tratan de asesinar a los Acólitos en sus camas, obteniendo un bonificador de +30 para impactar durante el primer asalto a cualquier Acólito al que hayan cogido por sorpresa.

Si derrotan a los matones, Drayelok se encerrará tras la endeble puerta de su oficina, llorando hasta que los Acólitos vayan a por él, mientras que su esposa huirá en la oscuridad, para no volver a ser vista.

Localización 7: La Salida a la Arteria

La otra salida de Coscarla Sur al resto de la colmena es un profundo túnel lo bastante amplio como para dejar pasar a la vez a dos enorme macro transportes. Durante el ciclo nocturno, la salida a la arteria se cierra con dos puertas automatizadas de acero y malla que caen para cubrir la mitad inferior del túnel. El único sistema de control de las puertas está seguro en el interior de la comisaría.



II: LA CIUDAD CREPUSCULAR



Localización 8: Bloque Habitacional 7-17

El Bloque Habitacional 7-17 es un edificio rectangular de diez plantas decorado con ventanas arqueadas rodeadas por filas grabadas de blasones en forma de escarabajo. Se encuentra a unos veinte minutos andando de la plaza. Se le puede identificar por los restos de las señales de carretera que no han sido arrancados o incinerados con una tirada Rutinaria (+20) de Inteligencia, o preguntando la dirección a los oriundos. A pesar de tener una apariencia general desordenada, desde fuera parece encontrarse tan en buen estado como cualquier otro de la zona.

En el interior, las puertas de la entrada principal han sido arrancadas, y buena parte del vestíbulo ha sido destrozado y rapiñado de forma concienzuda. Las puertas del ascensor están abiertas de par en par, dando a un negro vacío, por lo que la única forma de subir es utilizar las escaleras decoradas con murales dañados en los que se pueden ver trabajadores felices y activos, representaciones estilizadas de nobles de la colmena dispensando dádivas desde las alturas e iconos de los poderosos de la ciudad.

Aparte de algunos sonidos ahogados desde detrás de puertas cerradas, el edificio entero parece estar vacío, silencioso y carente de actividad. Los Acólitos pueden hacer una tirada Moderada (+0) de Percepción o una Rutinaria (+20) de Psiniencia. Si se supera cualquiera de ellas les quedará confirmado que permea el ambiente un sentimiento definido de temor, mucho peor que nada de lo que hayan visto aquí hasta ahora.

Asumiendo que los Acólitos se dirijan directamente hacia los aposentos de Saúl, se encontrarán con que la puerta está entornada y el cierre roto. La habitación es una cámara sencilla de ocho metros por ocho metros con un baño y una única ventana abovedada. Haciendo un

pobre esfuerzo por tratar de ocultarse tras la cama situada en una esquina se encuentra una mujer de apariencia asustada, acucillada y envuelta en un gabán demasiado grande para ella, aferrando una mochila contra su pecho. La reconocerán por la pictoimágen – es Lili Arbest.

La Historia de Lili Arbest

Lili parecerá aliviada al ver a los Acólitos; sin embargo, su nivel de cooperación con ellos dependerá por completo de cómo la traten. Es inteligente y cree, con bastante razón, que se encuentra en peligro inmediato y que lo más probable es que su hermano esté muerto. Responderá mejor a la verdad que a cualquier invento por parte de los Acólitos.

Si le dan pruebas de la suerte de su hermano, se mostrará conmocionada pero contenta de saber la verdad, y responderá a las preguntas que puedan tener si le dicen que están tratando de encontrar al responsable. Si los Acólitos la amenazan, la mienten de forma descarada o le ocultan información, no les dirá nada más que lo que deba para escapar y desaparecer si se siente amenazada.

A continuación se incluyen una serie de respuestas que puede dar a los Acólitos a preguntas pertinentes; lee o parafrasea lo siguiente según sea necesario:

Sobre la desaparición de Saúl:

"...y ni siquiera me enteré de que había desaparecido hasta días después. Conseguí un contrato en una zona superior de la colmena, y cuando llegaba de vuelta estaba demasiado cansada como para que me importase. Para ser honesta, Saúl llevaba tiempo bebiendo demasiado, ahogando sus penas y durmiendo la mona. Para cuando me di cuenta de que había desaparecido, hacía días que lo había hecho."

"Busqué en todas partes. Llegué a buscarle incluso en la Unión de Trabajadores, aunque el lugar hace que se me ponga la piel de gallina. Cuando pregunté, todo el mundo se me quedó mirando con ojos muertos, y entonces lo supe, ¡lo supe! Había pasado algo terrible."

Sobre informar de la desaparición:

"Al principio tenía miedo de informar de su desaparición, pero vi al guardia Locan sólo en la plaza, y parecía... no lo sé... perdido. Le dije que Saúl había desaparecido, y primero pareció enfadado, y luego se quedó en silencio y me miró como si fuera a romper a llorar allí mismo. Me hizo jurar por el Dios Emperador y por San Drusus que no lo diría nunca más, en especial a los demás guardias. Es extraño, pero creo que estaba más asustado que yo. No sé si llegó a informar de la desaparición."

Por qué está tan asustada:

"Me he decidido a irme de aquí; cada noche hay más desapariciones, ya no sé cuánta gente ha desaparecido, ¡y nadie dice nada! Pasé la noche aquí ayer, una última noche, con la esperanza de que Saúl regresase a casa. Estúpido, lo sé, pero me salvó la vida."

"Cuando regresé a mi habitación esta mañana, en el nivel tres, habían arrancado la puerta de sus goznes y habían arrasado todo lo que había dentro, aunque no había nada que roba. Si hubiera estado allí..."

Qué tiene planeado hacer ahora:

"Huir. Estaba esperando a que volviera el turno de trabajo y a que llegue el último tren, y entonces saldré corriendo hasta la estación y lo cogeré. Tengo una vieja amiga que trabaja como escribana en el distrito pórvido; si se lo pido me dejará quedarme con ella. No es mucho, pero es mejor que estar muerta, ¿verdad?"

ENCUENTRO OPCIONAL: UN TRATO CON EL DIABLO

Si se corre la voz de que los Acólitos han demostrado ser especialmente efectivos "despachando" pandilleros, los matones asesinos de Drayelok, o mejor aún, si se han encargado de algún agente o ladrón de cadáveres, es posible que Luntz pida a los Acólitos que le hagan un "trabajito". Luntz cree que los Acólitos son sangre nueva a la venta y quiere contratarlos para acabar con el Cirujano en el Refugio para los Desfavorecidos. Piensa que decapitando al "jefe" podrá romper relaciones y escabullirse con sus mal ganados ahorros y la piel intacta.

Luntz pagará a los Acólitos 500 Tronos a cada uno y les armará con escopetas y tanta munición como puedan llevar. Lo más importante, también les dará una copia de una llave que les permitirá entrar por la puerta trasera del Refugio para los Desfavorecidos, así como abrir otras puertas en el interior.

Luntz también puede arreglar las cosas para que los agentes estén "ocupados" con algún otro asunto si resulta necesario. Les dirá todo lo que sabe, que no es demasiado: sabe la parte del acuerdo que le toca, que se la encargaron "jugadores de alto nivel en los sindicatos narcotraficantes" y les dirá lo de mal a peor que han ido las cosas. En cuanto a los Logitivistas, sabe el nombre de la organización, pero nada más aparte del hecho de que son algún tipo de "culto tecnológico" y que están "muy bien conectados". Sabe que se tienen algo entre manos en el Refugio para los Desfavorecidos y piensa que son la causa de las desapariciones durante el ciclo nocturno. Además, Luntz sabe que Moran y los agentes son "profesionales despiadados, mercenarios diría yo – de los caros". Sólo se ha encontrado con el Cirujano en una ocasión, y le aterrizó. Queda a discreción de los Acólitos el decidir si aceptan o no la propuesta de Luntz.

II: LA CIUDAD CREPUSCULAR



Vigilancias

A los Acólitos emprendedores se les puede ocurrir poner bajo vigilancia la habitación de Saúl o de Lili durante el ciclo nocturno con la esperanza de descubrir qué es lo que está pasando. En cualquier caso, se verán recompensados con la aparición de uno ó dos Ladrones de Cadáveres en la oscuridad (consulta la página 45 para ver su perfil).

Localización 9:

La Tercera Unión de Trabajadores de Tantalus

El salón de la Unión de Trabajadores es un bar y punto de reunión que el Condominio Tantalus preparó para que utilizasen sus trabajadores, una práctica común que trata de vaciar los bolsillos de sus levas del poco dinero que les pagan. El establecimiento ha sufrido en gran medida bajo sus nuevos patrocinadores, los sindicatos narcotraficantes Sibellinos. Destrozado, sucio y lleno de agujeros de bala, el bar no es un lugar en el que los Acólitos sean bienvenidos, repleto de nerviosos pandilleros, bebedores malhumorados y adictos colocados. La única clientela regular está compuesta por el jefe mafioso “Cuerda” Luntz y su banda, que utilizan las habitaciones del piso superior como base de operaciones. Aparte de ellos, diversos grupos de pandilleros, criminales reincidentes y macarras de diversa catadura entran en el bar de forma regular para hacer tratos con Luntz.

La Unión de Trabajadores no es un lugar para escuchar rumores ni hacer preguntas directas, ya que tanto la clientela como los empleados son perfectamente conscientes de lo que les haría Luntz por hablar con extraños. Sin embargo, si pasan un tiempo aquí y superan una tirada Moderada (+0) de Indagar descubrirán que el bar está claramente siendo usado como centro de distribución ilegal de droga, que un narcotraficante llamado Cuerda Luntz está al mando y que, sea por la razón que sea, no es un hombre feliz. Fallar esta tirada podría ser suficiente como para comenzar una pelea de bar potencialmente letal (y es posible que se metan en problemas aunque superen la tirada; dependerá del comportamiento de los Acólitos). Este tipo de peleas son comunes en la Unión y, a menos que los Acólitos se empecinen en tratar de subir al piso de arriba y destapar la operación de Luntz, no habrá más consecuencias.

“Cuerda” Luntz, Jefe Mafioso

Luntz sabe que el trato con el Cirujano, en el que éste le debía proporcionar compuestos químicos sofisticados, debería haber sido muy bueno para él y haberle proporcionado pingües beneficios. Sin embargo, con el paso del tiempo parece que la cosa se ha complicado; las ventas están bajando porque se ha corrido la voz de que Coscarla es “un mal sitio para hacer negocios” y Luntz está comenzando a darse cuenta de que se ha quedado atrapado en una situación en la que las cosas podrían ponerse fácilmente peor.

El cirujano representa algo mucho peor de la gente con la que está acostumbrado a tratar y, con los hombres de Moran haciendo el papel de agentes de la ley, Luntz es consciente de que tanto él como su banda están superados, tanto en habilidad como en armamento.

Puedes encontrar los perfiles de Luntz y su banda en la página 44.

Localización 10: El Patio de Sikes

Sikes es un reclamador de fuera del distrito (para ser honestos, de las profundidades de la Subcolmena) y junto a sus dos “aprendices” y su perro cazador perdiguero bastante potenciado han montado una tienda repleta de todo tipo de material de desecho, harapos recuperados, tecnología recuperada otros enseres en los restos de una tienda tecnológica incendiada, justo fuera del mercado. Sikes es un personaje astuto y mercenario, y ha vivido todo el tiempo que lo ha hecho gracias a mantener ojos y oídos bien abiertos. Aunque no sabe la historia al completo, tienen una cierta idea de lo que está pasando. Sikes ha encontrado muy buena chatarra en Coscarla pero, con lo que está sucediendo, su instinto de auto preservación se está poniendo en funcionamiento y cree que debería irse largando pronto.

Sikes está completamente dispuesto a intercambiar información por dinero – no les dirá nada gratis. Cuando necesita serlo es un mentiroso experto y no resulta sencillo intimidarle (responderá ante las amenazas de violencia con todo lo que pueda). Para conseguir sacarle algo útil, será necesario superar una tirada Moderada (+0) de Negociar o Carisma; si los Acólitos endulzan el trato con dinero, algún objeto interesante o comprando alguna cosilla interesante, obtendrán un bonificador para estas tiradas de +10 ó más, según el DJ considere apropiado. Si siguen moviendo dinero, Sikes seguirá hablando – el hombre tiene un talento especial para ocultar hechos pertinentes y pistas entre largas anécdotas y afirmaciones retóricas, diciendo muchas cosas sin que parezca que lo haya hecho.

Si le preguntan con éxito acerca de Saúl, Sikes dirá que sabe que su hermana lo está buscando (fue a preguntarle y estuvo haciendo preguntas por el mercado), y si los Acólitos le pagan bien, les dirá que es posible que encuentren a Evard Zed, el antiguo compañero de borracheras de Saúl, en el Templum – “escondiéndose bajo los faldones de ese predicador bueno para nada, diría yo”. A continuación puedes ver una muestra de las coloridas observaciones de Sikes:

TABLA 2-2: INFORMACIÓN DE SIKES

Resultado	Información
Éxito Normal	<p><i>“No hace falta ser un erudito para ver que aquí hay algo que no anda bien; ciudadanos honestos desapareciendo, los agentes no hacen nada, y un jefe mafioso se sienta asustado en un bar sin sacar ni un pie, ¿eh?”</i></p> <p>O</p> <p><i>“¿El Refugio? Bueno, yo no pondría el pie allí; cualquier hombre que te ofrece algo por nada... bueno, eso lo único que significa es que lo que quiere no es tan obvio, ni tan limpio como el dinero – o eso decimos en mi gremio.”</i></p>
Un Nivel de Éxito	<p><i>“¡Agentes, ja! ¿Has visto la forma en que miran, en cómo se colocan? ¿El total desinterés que muestran en un soborno honesto? ¡Si estos son nenes locales del Magistratum, como los que se traen a este agujero, soy Miss Bragas Bonitas, la Reina del Ensangrentado Malfi!</i></p>
Dos Niveles de Éxito	<p><i>“Oh, los he visto, y tampoco son fantasmas, esos ‘ojos rojos’; son tan sólidos como esta escopeta. Acechan en cualquier parte durante la noche y se llevan a proles honestos. Extraño, cuando te paras a pensarlo, ¿verdad? No ha habido un bajón repentino de vagabundos y molestan a los de mi calaña, casi como si alguien pensara que no somos lo bastante buenos, ¿eh?”</i></p>
Tres Niveles de Éxito o Más	<p><i>“Ahí lo tienes, el Refugio para los Desfavorecidos. Todos trabajan como poseos, dentro y fuera, tan mansos como ganado. ¿Alguna vez lo has visto una vez que llega la oscuridad? Arriba del todo brillan luces pálidas y he visto las largas sombras que proyectan desde dentro. Alguien de la Subcolmena como yo aprende a leer las sombras tan bien como un adepto lee el gótico, para ver lo que se nos viene encima desde el otro lado de una esquina. No, si me arrastran a ese lugar será después de que me haya quedado sin balas.”</i></p>

Es posible que los Acólitos estén interesados en la basura de Sikes, ya que tiene unas pocas armas y munición a la venta. Venderá cinco balas de pistola de bajo calibre o de escopeta por un Trono (tiene a la venta un total de treinta proyectiles de cada tipo). También tiene la venta un revolver de bajo calibre algo baqueteado por 10 Tronos, y su “compra estrella, un propietario descuidado, por desgracia ahora difunto”, una vieja pistola automática con una empuñadura reconstruida y dos cargadores por 40 Tronos (consulta la página 39 para ver las reglas de Fuego Automático).

Localización 11: El Templum Sur

Esta pequeña capilla del credo imperial es el dominio del un desecho alcohólico de predicador llamado Fayban. En el interior, los iconos y las estatuas están iluminadas con cientos de velas de sebo, todas encendidas por los perdidos y los desesperados, cada una de ellas por un amigo o familiar desaparecido o por un grito escuchado en la noche. Es posible que este sea el indicador visual más verídico de lo mal que están las cosas en Coscarla.

Cuando el distrito ardió hace un año en los incendios de los Apagones, los demás clérigos del Templum salieron a ayudar a las víctimas y murieron por su fe; sin embargo, Fayban se quedó atrás y le lleva remordiéndolo la conciencia desde entonces. Ahora ha llegado un nuevo terror y la ignorancia voluntaria y la cobardía de Fayban han vuelto a apoderarse de él. Rara vez sale del Templum, y nunca de noche. Es un hombre débil y así se le debería interpretar, hecho que debería enfurecer a cualquier clérigo Acólito con el que se encuentre.

La Historia de Evard

En el Templum también está escondido Evard Zed, uno de los compañeros de borracheras de Saúl Arbest, que estaba con él la noche que desapareció. Zed es otro hombre atormentado por su conciencia, y una vez que le identifiquen e interroguen, hacer que se libere de la carga de sus pecados contándolos será una tarea Rutinaria (+20) de Carisma o Intimidar. Si se supera esta tirada el lloroso Evard les relatará lo siguiente:

“Estaba con él la noche que... la noche que desapareció. Estábamos bebiendo en la Unión, no mucho, claro, lo justo para pasar el rato... sea como fuere, había un pandillero, no le conocía, no le había visto antes... el caso es que al pandillero Saúl le cayó mal. Bueno, la verdad es que Saúl estaba montando bulla, hablando demasiado, ya sabes. Entonces el pandillero se tira contra él y le hace un tajo, no profundo, lo justo para demostrarle quién es el jefe... sólo un corte en el pecho, todos nos los hemos hecho peores en el Manufactorium una docena de veces.

El caso es que ya no éramos bienvenidos en la Unión, al menos no esa noche, por lo que nos largamos. Yo quería irme directo a casa, pero Saúl estaba lloriqueando por el corte, y quería ir al Refugio para ver si alguno de los de la caridad le podía coser o, ya sabes, dar algo para el dolor. La cosa es que las luces estaban encendidas – en el Refugio, digo. Podíamos verlo allí, brillando en la oscuridad. Pero yo me fui a casa, el sitio me daba escalofríos. Todo esto fue antes de que empezaran realmente las desapariciones, Saúl fue uno de los primeros”





LA CÁMARA DE LOS HORRORES

EL GIRO DE LOS
ACONTECIMIENTOS

•

LA DISTRIBUCIÓN DEL
REFUGIO PARA LOS
DESAVORECIDOS

•

FIN DEL JUEGO

PARTE III: LA CÁMARA DE LOS HORRORES

La tercera parte de la aventura está centrada alrededor de los secretos del Refugio para los Desfavorecidos y es aquí donde se pueden encontrar respuestas al misterio de lo que le sucedió a Saúl Arbest. También es el lugar en el que yace la esperanza de supervivencia de los Acólitos.

EL GIRO DE LOS ACONTECIMIENTOS

Más tarde o más temprano, lo más probable es que suceda alguna de estas dos cosas:

- Las sospechas de los Acólitos les habrán llevado hasta el Refugio y a su papel en las desapariciones. Por este motivo tratarán de descubrir lo que se oculta tras su fachada pública.
- Los mismo Logitivistas (al haber las acciones de los Acólitos levantado sus sospechas) irán tras los Acólitos – o al menos tratarán de descubrir cuál es la fuerza que sospechan se enfrenta a ellos en Coscarla.

En ambos casos, es bastante probable que la localización física del Refugio tenga una parte importante en la situación, motivo por el que se explora en detalle a continuación.

LOS LOGITIVISTAS A LA CAZA

Tal y como hemos comentado con anterioridad, una vez que se hayan levantado las sospechas de los Logitivistas, sellarán la zona como medida de precaución (consulta ¡Aislamiento!, en la página 17) y llevarán a cabo sus propias investigaciones para averiguar contra qué se enfrentan. Incluso si no saben con seguridad que son los Acólitos, dados los recursos de los Logitivistas, a todos los efectos “son” la fuerza de la ley local, y el hecho de que puedan utilizar los contactos criminales y los informadores de Luntz para seguirle la pista al grupo de “extranjeros” que están haciendo demasiadas preguntas, es sólo cuestión de tiempo antes de que descubran a los Acólitos. Una vez esto suceda, en primer lugar los Logitivistas tratarán de actuar contra ellos de forma encubierta y tratarán de capturarles en lugar de acabar con ellos directamente – al menos mientras parezca ser una opción viable. Las razones para esto son dobles; en primer lugar la (justificada) paranoia de los Logitivistas trabaja en su contra – a pesar de su evidente poder, la población local les supera en número por completo y Moran no se hace ilusiones de que el régimen de terror que ha creado fuera a durar mucho tiempo si hace que sus agentes abran fuego contra las multitudes o si sacan a las mascotas del Cirujano a la luz del día. En segundo lugar, no se contentarán simplemente con acabar con los intrusos, sino que querrán saber quién los envía y cuánto saben, y en manos del Cirujano, esto no será una experiencia placentera.

Si los Logitivistas se lanzan de esta forma a la ofensiva, Moran coordinará las cosas desde la Comisaría, dejando la defensa del Refugio en las capaces manos del Cirujano y sus creaciones.

ACCIONES CONTRA LOS ACÓLITOS

Una vez los Logitivistas hayan identificado a sus objetivos, y el lugar donde los puedan encontrar, esperarán hasta el siguiente ciclo nocturno para enviar a los Ladrones de Cadáveres. El grupo de caza estará compuesto por varios Ladrones de Cadáveres (se aconseja uno por cada

¿QUIÉNES SON LOS LOGITIVISTAS?

Los Logitivistas son una alianza de facciones heréticas que llevan siendo desde hace mucho una espina en el costado del sector Calixis y el vecino sector Ixaniad. Sin haber sido fundados alrededor de una única figura carismática u oscura religión, hallan su inspiración en un texto herético prohibido llamado “En Defensa del Futuro: Un Discurso Lógico”, prohibido hace ya varios milenios. Los Logitivistas son uno de los cultos conocidos como “progresistas”, y desean el desarrollo de la humanidad a través del progreso y la obtención de tecnología, en la creencia de que deberíamos liberarnos de la opresión del Ministorum, derrocar a los Altos Señores de Terra y poner fin a las ahogantes restricciones del Adeptus Mechanicus. En último término, el objetivo de los Logitivistas es regresar al mítico poder de la Edad Oscura de la Tecnología. Encuentran nuevos fieles a través de una red secreta de despiadados intereses mercantiles y nobles sedientos de poder, son un refugio para tecnoherejes y tecnosacerdotes renegados, y están muy bien organizados y financiados. Aunque tras ellos no se oculta ninguna fuerza demoníaca ni ningún objetivo apocalíptico, los Logitivistas siguen siendo un grupo terriblemente peligroso, totalmente insensibles en su búsqueda de poder y siempre a la caza de mejores armas y herramientas con las que cumplir sus objetivos.

Acólito), dirigidos por un agente en ropa de calle armado con una arma silenciada y un visor de visión nocturna. Los cazadores emboscarán a los Acólitos y tratarán de doblegarlos a base de pura fuerza bruta, siempre y cuando al hacerlo puedan evitar multitudes. Su intención es capturar con vida a tantos Acólitos como puedan en un ataque por sorpresa. Este equipo de captura se retirará si sufren muchas bajas, tratando de llevarse con ellos a sus caídos. Si fracasan, lo intentarán de nuevo alguna noche posterior con más efectivos. Sin embargo, si todo es grupo es derrotado, son traicionados de forma obvia por Luntz o se convierten en el objetivo de un ataque por parte de las multitudes de Coscarla, en lugar de atacar de nuevo Moran abogará por su protocolo de destrucción (consulta Cuenta Atrás Hacia la Destrucción) antes de disolver la operación y escapar en un transporte de carga blindado (con escolta de agentes) que ha ocultado para este propósito en una de las zonas baldías de Coscarla Norte – acabando con cualquiera que se ponga en su camino.

CUENTA ATRÁS HACIA LA DESTRUCCIÓN

El plan de los Logitivistas siempre fue cubrir sus rastros con un acto de asesinato de masas con un arma biológica en la forma de un bacilo de plaga concentrado. Esto sólo ocurrirá durante la aventura si su posición en Coscarla se ha vuelto insostenible. Su plan original (una vez que su trabajo en Coscarla haya concluido) era incluir en la última distribución de comida del Refugio una solución diluida del bacilo de la plaga, que tendría el efecto de una contaminación extendida (ya que los infectados se convertirían asimismo en portadores), actuando como un factor enlentecedor de la infección para que los Logitivistas pudiesen escapar. Sin embargo, si piensan que la suerte está echada en Coscarla, su método será mucho más burdo y obvio. Equiparán a cualquier Ladrón de Cadáveres que haya sobrevivido con bandoleras repletas de viales de la plaga, ocultos bajo ropas de vagabundos. A partir de ese momento se dedicarán a romper de forma sistemática estos viales en las entradas de los bloques habitacionales, causando una enorme distracción mientras los Logitivistas huyen. Si este ataque se produce, incendiar a los Ladrones de Cadáveres (preferiblemente desde lejos) será el único método vagamente seguro de contraatacar.

LA DISTRIBUCIÓN DEL REFUGIO PARA LOS DESFAVORECIDOS

LA PLANTA BAJA

Lo siguiente son detalladas descripciones de cada área del refugio para los desfavorecidos.

Seguridad y Disposiciones en el Refugio

Durante el ciclo diurno el Refugio mantiene la apariencia de normalidad; Moran y sus dos ayudantes llevan la distribución de alimentos, ayudados por los servidores de la cocina, mientras que los pisos superiores tienen el acceso prohibido. Durante el ciclo nocturno, Moran (a menos que se le haya llamado fuera) y los demás duermen en la primera planta, mientras que un Ladrón de Cadáveres patrulla la planta baja y la primera planta cada hora. Todas las noches se envía de dos a seis Ladrones de Cadáveres para “recolectar” la cuota de sujetos, mientras que el resto aguardan, enganchados a tubos de compuestos químicos, en la segunda planta. El Cirujano y sus dos homonculitas no duermen.

El Atrio Principal y la Recepción

La entrada principal son unas grandes puertas de bronce, flanqueadas por amplias columnas de mármol; estas puertas se abren durante el ciclo diurno y se cierran con llave durante la noche. En el interior, el amplio vestíbulo muestra un suelo de mosaico con la imagen del Condominio Tantalus, ahora oscurecida casi por completo por el polvo y la suciedad. Una amplio arco lleva hasta el refectorio, mientras que otro arco a la derecha lleva hasta la sala de conferencias.

BALDOSAS ROTAS, GRITOS PERSISTENTES: PREPARAR LA ESCENA EN EL REFUGIO

El Refugio para los Desfavorecidos es un edificio grande y ornamentado, habiendo estado su arquitectura y su escala diseñados para resultar imponente y no dejar dudas a aquellos que entren humildemente en sus salones del poder y la riqueza del Condominio Tantalus. La fachada y los suelos del edificio están recubiertos de mármol de un funerario color verde, los techos son altos y abovedados, y los muros están recubiertos de molduras y estatuas. Ahora en su mayor parte en desuso y abandonado, las baldosas agrietadas y las estatuas destrozadas, las casi vacías habitaciones están cubiertas de polvo, lo que le otorga un aire spectral y desolado.

Las habitaciones de la primera planta, situadas más allá de puertas cerradas y fuera de la vista del público, están en una condición aún peor con muebles tirados, papeles desperdigados, telares desgarrados y la ocasional antigua mancha de sangre de cuando el Cirujano se hizo con el edificio.

La segunda planta, originalmente diseñada como una pequeña instalación medicae para los trabajadores del Condominio, es el lugar que el Cirujano ha escogido como su guarida y un lugar de horror y sufrimiento inenarrables. El aire está lleno del fuerte olor del desinfectante, que apenas cubre la peste a sangre. Las luces parpadean y los sucios muros están húmedos y pegajosos en algunos lugares y cubiertos de marcas, manchas de sangre, arañazos desesperados y marcas de manos.



CÓMO ENTRAR

Hay diversas formas de que los Acólitos puedan entrar en el Refugio: pueden entrar forzando la puerta, con una llave (todos los agentes Logitivistas llevan estas llaves) o incluso pueden tratar de pasar ocultos entre la multitud que entra para la comida y ocultarse hasta más adelante.

La mayor parte de las cerraduras del interior comparten la llave con la puerta trasera (a menos que se indique lo contrario en la localización específica); tratar de abrir estos resistentes cerrojos mecánicos no es una tarea sencilla – considéralo una tirada Moderada (+0) de Seguridad. También se puede intentar forzarlos – considéralo un ataque de “impacto automático” contra un objeto con una Resistencia y Armadura combinadas de 10, por lo que hará falta causar un total de 12 ó más puntos de daño de un solo impacto para romperla. Aunque lo más probable es que esta segunda opción sea ruidosa, especialmente si les resultan necesarios varios impactos para abrir la cerradura.

Dentro del Refugio, lo más adecuado probablemente sea el sigilo; afortunadamente la sólida construcción del edificio, su estado general de abandono y las capas de polvo hacen de esto una tarea sencilla. Todo Acólito que desee moverse sin hacer ruido deberá superar una tirada enfrentada Ordinaria (+10) de Movimiento silencioso contra la Perspicacia (35) de cualquier guardia que se encuentre en posición de descubrirles.

Directamente frente a la entrada, dos escaleras curvas ascienden hasta la primera planta y bajo ellas se encuentra el alto escritorio de mármol de la recepción, con una estatua alta y severa a cada lado sosteniendo antorchas encendidas. Sea de día o de noche, la pálida luz de los globos lumínicos situados en las antorchas de las estatuas son la única fuente de luz, que proyectan largas sombras a lo largo del sucio suelo. Detrás del escritorio se encuentra una puerta que lleva a una oficina que no se utiliza y hasta un almacén, y aun lado del escritorio se encuentra un ascensor cerrado con llave.

Cuando se está repartiendo la comida, uno de los hombres de Moran actúa como un adepto tras el escritorio y comprueba las identificaciones de los ciudadanos o les coge el dinero, antes de permitirles acceso al refectorio para comer. En cualquier otro momento está desierto.

El Ala del Refectorio

Esta sala larga y cuadrada es lo bastante grande como para albergar a un centenar de personas sentadas a la vez en largas mesas estropeadas con sillas y taburetes de todo tipo. Los muros están decorados con escrituras y escenas inspiradoras. La comida se sirve a través de una serie de aperturas metálicas desde la cocina. En el muro, cerca de las aperturas metálicas, se ha colocado un gran espejo con algunas grietas – con una tirada Ordinaria (+10) de Percepción se puede descubrir que el espejo es una adición relativamente reciente.

Si rompen el espejo, los Acólitos descubrirán que por el otro lado es un cristal y que se ha colocado un falso compartimento en el muro, formando una pequeña habitación. Dentro hay un aparato de escaneo y un cogitador portátil. Si superan una tirada Rutinaria (+20) de Competencia Tecnológica o de Saber Popular descubrirán que se trata de un bio-auspex, programado para tomar lecturas de los que pasen cerca del espejo, mientras que el cogitador contiene archivos médicos y de personal de la fuerza de trabajo del Condominio Tantalus. Ten en cuenta que se puede coger la célula de datos de núcleo líquido como prueba.

La Sala de Conferencias

Concebida para que los trabajadores pudiesen recibir edificantes disertaciones sobre el valor de la obediencia absoluta y la alegría de trabajar de forma constante para sus maestros, este austero auditorio hace ya mucho tiempo que dejó de utilizarse y no le queda ninguna fuente de luz funcional.

Las Cocinas y Almacenes

Las cocinas y almacenes están sucias, polvorientas y son totalmente insalubres. El almacén principal contiene, sorprendentemente, muy pocas cosas comestibles aparte de algunas cajas de concentrado proteínico y un tanque de líquido fungoideo. Apartadas del resto se pueden ver varias cajas de raciones de estilo militar, junto con cubiertos y utensilios aparte; a diferencia del resto de la cocina, estos están escrupulosamente limpios. La zona principal de la cocina está dominada por dos enormes tanques de sopa situados sobre quemadores de gas, al lado de las cuales permanecen desactivados un par de drones servidores desactivados cuando no se utilizan. Un par de puertas metálicas cerradas con llave llevan desde la parte trasera de los almacenes hasta un patio en la parte trasera del Refugio para los Desfavorecidos (cerrado con la llave normal), mientras que el hueco de un ascensor, totalmente a oscuras, sube hacia arriba. En la cocina hay diversas puertas laterales que llevan hasta pequeños almacenes y despensas; de uno de ellos sale un palpable olor a sangre (ver El Almacén de Proteínas).

El Almacén de Proteínas

Esta habitación cuadrada, a la que se entra desde las cocinas, contiene una serie de latas cilíndricas de metal apiladas y desprende un fuerte olor a sangre. Si se abren estas latas, revelarán un líquido rojo denso y grumoso cuyo olor cobrizo es casi abrumador. Si se inspeccionan las latas de cerca se pueden ver unos códigos de barras y unas fechas a los lados. Si los Acólitos ya le han echado un vistazo a los datos del cogitador de la sala oculta y superan una tirada Ordinaria (+10) de Inteligencia, se darán cuenta de que tienen un patrón común. Darse cuenta del auténtico contenido de las latas es merecedor de una tirada de Miedo (consulta la página 37).

LA PRIMERA PLANTA

El Descansillo y las Oficinas Vacías

Se puede llegar hasta esta zona como primera parada desde el ascensor o desde el descansillo; la mayor parte de este piso está compuesto por una serie de oficinas sin utilizar o austeras (antes eran para adeptos) cámaras divididas en corredores por pequeños muros de separación. Muchas están repletas de papeles desperdigados y tres de ellas las están utilizando los asistentes de Moran.

El ascensor que viene del vestíbulo se detiene en el descansillo y, tras una puerta cerrada, unas escaleras llevan hasta los pabellones de la planta superior.

La Cámara del Director

Situada detrás de una ornamentada puerta cerrada con llave del descansillo, Moran ha mantenido una semblanza de normalidad en esta sala, y la imponente habitación se ha mantenido en un estado prístino. La habitación está dominada por un gran mural del símbolo del Condominio Tantalus en un muro revestido de paneles tras el escritorio de mármol del director. El escritorio contiene una autopluma funcional, paquetes casi nuevos de pergamino limpio y un pequeño aparato de matriculación (desactivado) de metal chapado en níquel. El cajón del escritorio está cerrado con llave (sólo Moran tiene la llave) pero es fácil de forzar superando una tirada Rutinaria (+20) de Fuerza. En su interior se encuentran varios pergaminos sellados, algunas placas de datos y una pistola láser con una batería adicional.

Un vistazo rápido a las placas de datos del escritorio (unos cinco minutos) y una tirada Ordinaria (+10) con éxito de Buscar revelará un



acuse de recibo de la petición del director del Condominio Tantalus de suspender los envíos normales de comida hace unos treinta días.

Una pequeña puerta lateral lleva a un pequeño dormitorio que Moran ha dejado como el de un soldado.

Laboratorio Alquímico

Lo que era una zona de lavabo al final de la planta ha sido reconvertido en un laboratorio alquímico, y ahora está repleto de mesas llenas de burbujeantes crisoles de cristal, aparatos que echan chispas y centrifugadores, atendidos en todo momento por uno de los Homonculitos del Cirujano (consulta la página 45), que atacará de forma implacable a los intrusos hasta ser destruido.

Este es el laboratorio en el que el Cirujano lleva a cabo su trabajo como fabricante de formulas y reactivos ilegales para las bandas de narcotraficantes. Los aparatos son delicados – cualquier bala perdida o impacto puede acabar en un incendio o incluso en una pequeña explosión.

LA SEGUNDA PLANTA

El Pabellón Medicae

La segunda planta está dominada por dos pabellones medicae, ascendiendo el ascensor del vestíbulo hasta un punto de recepción central entre ambos. Cortinas de tablillas semitransparentes de goma cuelgan en las entradas de los dos pabellones, mientras que las luces de la zona fluctúan y pulsan lentamente, como si perdieran energía lentamente. Al otro

lado de la zona de recepción de los pabellones se encuentra una puerta blindada de reciente factura (la puerta antigua está a un lado, tirada). Los dos pabellones están divididos con burdos separadores hechos de planchas de platiacero y ropa desgarrada, tras las que se oculta una veintena de camillas ensangrentadas. Ocho de las camillas están actualmente ocupadas con los cadáveres de las víctimas mutiladas del Cirujano, cubiertas con sábanas. La visión de lo que le han hecho a estos desgraciados es aterradora, más allá de cualquier tipo “normal” de violencia o cordura. Una estantería a lo largo de uno de los muros contiene jarras con órganos recolectados y miembros en suspensión líquida, mientras que en la esquina más alejada se encuentra un único “superviviente”. Este hombre en estado de coma muestra cicatrices quirúrgicas frescas en el pecho y

EL DOCTOR ESTÁ OPERANDO

La mujer conocida como el Cirujano está obsesionada, bastante poco cuerda y en un momento crítico en su trabajo. Si se detecta a los Acólitos en el edificio, mandará tras ellos a los Ladrones de Cadáveres que queden y llamará a Moran y a los agentes para que vengán y la ayuden. Sin embargo, no dejará de trabajar, sin importar lo mal que parezcan estar las cosas, hasta que los Acólitos entren en su quirófano.



¿QUÉ SE TRAÍA ENTRE MANOS REALMENTE EL CIRUJANO?

El objetivo principal del Cirujano ha sido la perfección de un órgano-injerto de control neuronal cultivado genéticamente estable, que podría permitir a los Logitivistas la creación rápida de ejércitos enteros de soldados y siervos obedientes a partir de humanos sanos. Si se consigue perfeccionar, el sujeto mantendría sus recuerdos y sus habilidades (a diferencia de los Servidores normales del Imperio), pero estaría controlado por completo por sus implantes parasíticos, que también serían capaces de controlar y regular los receptores de dolor, así como otros trucos útiles. Por desgracia, el rechazo tisular ha resultado ser un gran problema, matando a la mayor parte de los sujetos de pruebas o como mínimo destruyendo por completo sus funciones cerebrales superiores – aunque han tenido el éxito suficiente como para crear los Ladrones de Cadáveres. Incluso los mejores sujetos (como el desgraciado Saúl Arbust) han demostrado ser poco fiables, sufriendo muertes lentas y regresiones tras periodos de funcionalidad. La División Coscarla, que constituía una fuente adecuada de buenos sujetos de pruebas, era una oportunidad excelente para llevar a cabo un estudio a gran escala de los factores de rechazo y, aunque la tasa de mortalidad ha sido enorme, la cantidad de información obtenida ha resultado muy prometedora. Si el Cirujano escapa, más tarde o más temprano continuará con la siguiente fase de sus experimentos...

está enganchado a maquinaria de aspecto esotérico; le dan alimentos y compuestos químicos por vía intravenosa, mientras que a su lado un cogitador parlotea mientras llena una tolva con papel impreso.

La Puerta Blindada

Esta puerta está helada al tacto y no tiene ningún rasgo distintivo a excepción de dos muescas diagonales a la altura de la cintura; la cerradura. Es necesaria una llave especial para poder pasar, y sólo el Cirujano, Moran y los Homonculitas tienen copias. Para atravesar la puerta por la fuerza harían falta armas pesadas, explosivos o equipo de corte industrial; alternatively, los Acólitos podrían esperar a que entrase alguien y abrirla por la fuerza mientras se cierra, ya que es una puerta presurizada y se cierra con lentitud.

El Quirófano

Más allá de las puertas blindadas se encuentran los dominios del Cirujano. Es una cámara grande hecha derribando diversos muros de separación y luego sellado de forma tosca con cinta de carroceros y planchas de metal. A un lado se puede ver un tubo elevador, cubierto con una reja. La habitación está helada y gruesas nubes de niebla cuelgan sobre el suelo. Los muros están repletos de maquinaria siseante; iluminadas por arcos de energía, filas y filas de burbujeantes tanques de muestras, recipientes de contención y enloquecedores aparatos alquímicos. Todo un muro se ha dejado para una serie de frascos colgantes; los Ladrones de Cadáveres se enchufan a ellos entre misiones. El muro opuesto contiene una única cámara transparente, llena con un líquido claro en el que flota una gran masa blanquecina. Un Homonculita atiente a la cosa de la cámara. Los Acólitos pueden percatarse de que la cosa de la cámara es un espécimen mucho más grande del bioconstructo que les mostró Sand durante la reunión inicial.

En el centro de todo esto se encuentra el Cirujano. Lee o parafrasea lo siguiente:

El centro de la cámara está dominado por una gran mesa de operaciones, rodeada por todo tipo de instrumentos extraños, destellantes pantallas de cogitadores, y armazones acabados en cúmulos de hojas, manipuladores y taladros.

Sobre la mesa, atado y abierto en canal como si fuera una muestra de anatomía, con el corazón aún latiendo dentro de la abierta caja torácica, se encuentra un hombre, claramente consciente y aterrorizado por completo. Inclinado hacia él se encuentra una delgada figura imposiblemente alta, cubierta por ropajes negros ribeteados con un patrón color rojo sangre de engranajes, que no puede ser sino el arquitecto y amo de esta cámara de los horrores. Encaramado a la espalda de la figura se puede ver una pesada masa de metal bruñido, rodeada de docenas de crispados miembros metálicos, como una especie de araña obscena hecha de engranajes.

La encapuchada figura se gira hacia vosotros y cuando la luz se refleja sobre el rostro en su interior, podéis ver los restos del rostro de una mujer cosidos a un cráneo de hierro. Brillantes lentes injertadas en el rostro muerto de la mujer se fijan en vosotros y una rechinante voz artificial dice:

“¡Estúpida carne! ¡Al venir hasta aquí no habéis hecho otra cosa que adelantar el momento en el que cosecharemos vuestros despreciables órganos!”

Ver al Cirujano trabajando en esta cámara precisa superar una tira de Miedo (consulta la página 37).

FIN DEL JUEGO

El Cirujano desprecia el enfrentamiento físico y si es atacado se desprenderá de su “familiar escalpelo” y llamará al homunculita que atiende el bio tanque y a cualquier Ladrón de Cadáveres que quede para atacar a los Acólitos con ellos mientras ella intenta retirarse hasta la parte posterior de la habitación, dándole la oportunidad de disparar a los intrusos con su láser. Si parece que el combate no se va a decantar en su favor, programará rápidamente a la maquinaria para que se sobrecargue (lo que le llevará dos asaltos) y huirá hacia el piso inferior utilizando el tubo elevador, permitiéndole su sistema interno de levitación magnética escapar rápidamente y de forma segura a través del agujero.

Cuando la maquinaria comience a sobrecargarse comenzarán a aullar las alarmas, mientras arcos de energía eléctrica descargan por toda la habitación. Poco después los diversos tanques comienzan a estallar, esparciendo icor pestilente por toda la habitación. Los Acólitos tienen alrededor de cinco minutos para coger todas las pruebas que puedan antes de que la cámara llegue a un punto crítico y la parte superior del edificio vuele por los aires en una bola de plasma.

Moran y sus agentes son profesionales entrenados, no fanáticos enloquecidos, y si el Refugio es destruido o muere el Cirujano (o huye), él y sus hombres tratarán de reducir sus pérdidas y tratarán de escapar. Ala hacerlo, prenderá fuego a la Comisaría y huirá a través del enlace a la Arteria en un semioruga oficial a menos que se le detenga. Al intentar escapar se meterá en un combate a la carrera contra Luntz (y posiblemente los Acólitos).

REPERCUSIONES

Si los Acólitos tienen éxito y derrotan o expulsan a los Logitivistas, podrán restablecer rápidamente el contacto con el resto de la colmena, y una expedición de control financiada por la Inquisición por parte de los Adeptus Arbites y los Magos Biologis sucederá poco después. Esta expedición capturará a cualquiera que no haya huido ya (no quedará rastro de Luntz ni de Sikes) y los habitantes locales serán procesados, mientras que equipos forenses examinarán todas las pruebas a conciencia.

Se examinará a los Acólitos en busca de contaminación y se les interrogará de forma extensa acerca de la misión. Sand, que hablará con ellos a través de un vocotransmisor desde su laboratorio, dirá a regañadientes que “no lo han hecho demasiado mal”, y se mostrará especialmente satisfecho con cualquier muestra que hayan sido capaces de preservar para él.

El panorama a largo plazo para Coscarla no es alagüeño. Comenzarán a surgir rumores entre la gente de la zona sur del distrito, algunos de ellos ciertos, otros casi heréticos. Pronto a los rumores les sucederá el horror y la histeria en masa, y mientras los rumores se van extendiendo al resto de la colmena, el distrito se irá haciendo un lugar aún más eludido y arruinado.

¿FIN?

Una vez quede zanjado el asunto, Sand les dirá (con cierto sentido del humor):

“Estoy seguro de que os podemos encontrar otras pequeñas tareas que puedan requerir de vuestros talentos. Ahora que lo pienso, tengo algo que os vendría bien... un trabajo sencillo fuera del planeta, un viaje descansado por el camino, no será ningún problema...”

DESARROLLAR MÁS LA TRAMA

Al final de la aventura pueden quedar muchas preguntas sin respuesta. ¿Cuáles eran los planes generales de los Logitivistas? ¿Qué otros horrores y conspiraciones pueden estarse encostrando en la División Coscarla? ¿Dónde se encuentran los elementos del Condominio Tantalus responsables de hacer la vista gorda ante la situación? ¿Hay alguna facción del Condominio involucrada en la conspiración? ¿Cómo de fuertes son los lazos entre los Logitivistas y los jefes de las bandas narcotraficantes (por encima de tipos como Luntz)? Y en un nivel más práctico, si Moran, Luntz o el Cirujano escaparon, su búsqueda continuará.

Otro de los misterios que quedan yace en los desaparecidos: los falsos adeptos de Moran guardaron un meticuloso registro de aquellos que habían escogido como objetivos para secuestro junto con su destino final, y una vez que las despiadadas mentes de los Mechanicus descifren el código, se darán cuenta de que simplemente no concuerdan. Un total de seis sujetos de pruebas, entre ellos Saúl Arbest, que parecían ser las creaciones más exitosas y estables del Cirujano, simplemente no aparecen - ¿dónde están? La conclusión a la que llega Sand es que fueron enviados a algún otro lugar para su estudio; el “Lugar X”, como le ha dado por llamarlo, permanece sin ser descubierto, y una de las suposiciones hechas es que Saúl Arbest, cuyo cadáver encontrado en el sistema de tránsito propició toda la investigación, podría no haber estado escapando en absoluto de Coscarla, sino que pudo morir intentando regresar a casa...

En todos estos casos, y teniendo en cuenta su conocimiento de primera mano, los Acólitos son los candidatos perfectos para el trabajo de descubrir algo más.



III: LA CÁMARA DE LOS HORRORES





APÉNDICES

APÉNDICE I:
REGLAS DE INICIO RÁPIDO

•

APÉNDICE II:
PNJs Y ANTAGONISTAS

•

APÉNDICE III:
INFORME DE LA DIVISIÓN
COSCARLA



APÉNDICE I: REGLAS DE INICIO RÁPIDO

DADOS Y TIRADAS

Al igual que la mayor parte de los juegos de rol, DARK HERESY utiliza dados para determinar si tu personaje tiene éxito o no en las acciones que realice, y para determinar muchos otros resultados y sucesos.

En este juego se utilizan dados de diez caras (d10), y es recomendable que cada jugador tenga al menos dos dados de distinto color. La mayor parte de las veces, cuando tires los dados en una partida estarás haciendo una tirada de Habilidad o de Característica; para hacer estas tiradas, tiras los dos dados para generar un número entre 01 y 00 (100), leyendo el resultado de uno de los dados como “decenas” y el otro como “unidades” (¡que es por lo que es buena idea que puedas distinguir los dados!) con el objetivo de obtener un resultado igual o inferior a la Característica, normalmente con un modificador, que dependerá de la dificultad de lo que estés tratando de hacer.

El juego también utiliza dados para otras variables como el Daño de las armas; en este caso, simplemente se tiran tantos dados como se indique y se suma el resultado de todos los dados.



EJEMPLO

Cuando hagas una tirada puedes tirar un dado rojo y otro blanco, y diremos que el rojo son las “decenas”; tiramos los dados y obtenemos un 5 en el dado rojo y un 3 en el blanco, por lo que el resultado de la tirada es de 53.

En algunas ocasiones se te pedirá que tires un d5; si no tienes uno a mano (sí, ¡existen!), tira un d10 y divide el resultado por la mitad (redondeando hacia arriba).



EJEMPLO

Una pistola láser tiene un perfil de Daño de 1d10+2, por lo que al disparar contra alguien se tira un dado y se suma +2 al resultado para calcular el daño total causado.

TU ACÓLITO

En DARK HERESY, interpretas el papel de un Acólito – este es el título genérico que se utiliza para diversos agentes al servicio de la Inquisición que combaten en una guerra secreta para mantener al Imperio de la Humanidad a salvo de sus muchos enemigos. El reglamento completo de DARK HERESY te proporciona una plétora de opciones para crear tu Acólito, pero por conveniencia en este suplemento hemos incluido varios personajes recién creados para utilizar en esta aventura para que puedas comenzar directamente a jugar.

Tu personaje se define por muchas variables, incluyendo las Características, que nos dan una idea general de sus capacidades físicas y mentales y que vienen expresadas con un valor numérico (¡Cuanto más alto mejor!) y una serie de Habilidades y Talentos que definen sus diversas áreas de experiencia, su entrenamiento y sus dotes especiales.

Si echas un vistazo a los Acólitos que se incluyen como personajes pregenerados verás que cada uno de ellos tiene distintos valores de Características, distintas Habilidades y Talentos que hacen a cada uno de ellos distinto a la hora de jugar.

CARACTERÍSTICAS

Todos los Acólitos (por no mencionar todos los oponentes de la partida así como todo el conjunto de personajes secundarios controlados por el DJ) tienen el mismo conjunto, de Características, que son:

TABLA 4-1: CARACTERÍSTICAS

Nombre	Descripción
Habilidad de Armas (HA)	Mide la habilidad del personaje en combate cuerpo a cuerpo.
Habilidad de Projectiles (HP)	Mide la habilidad del personaje con armas a distancia (pistolas, etc.).
Fuerza (F)	Mide la fortaleza física del personaje.
Resistencia (R)	Mide el aguante del personaje y su resistencia a las heridas.
Agilidad (Ag)	Mide la velocidad y coordinación física del personaje.
Inteligencia (Int)	Mide el intelecto, la capacidad de razonamiento y la erudición general del personaje.
Percepción (Per)	Mide la consciencia sensorial del personaje y su capacidad de percepción.
Voluntad (V)	Mide la resistencia espiritual y mental del personaje.
Empatía (Em)	Mide las capacidades sociales del personaje.

¡MIEDO!

El miedo, el horror y la corrupción son todas ellas cosas a las que un Acólito debe de enfrentarse en DARK HERESY, y todas ellas se cubren en detalle en el reglamento básico. Sin embargo, para esta partida de demostración utilizaremos una versión simplificada de las tiradas de Miedo. Cuando tu Acólito se enfrente a algo que cause Miedo (algo que se dejará claro en la aventura), deberá hacer una tirada de Voluntad (tirando dos dados de diez caras y tratando de obtener un resultado igual o inferior al valor de la Característica de Voluntad del Acólito); si falla esta tirada, el Acólito sufrirá una penalización de -10 a todas las tiradas mientras permanezca cerca de lo que le produzca miedo o, en el caso de un oponente que cause Miedo, hasta que se destruya al oponente o se consiga huir del mismo.

También verás que tu Acólito tiene un valor de Heridas; esto indica la cantidad máxima de daño que tu Acólito puede sufrir antes de quedar inconsciente o moribundo. También podrás ver que el valor de las “decenas” de muchas de tus Características están sombreadas; este valor representa tu Bonificación por Característica, que se utiliza en ciertas reglas, como las de combate.



EJEMPLO

Algunas armas de combate cuerpo a cuerpo indican que causan un daño de $1d10+1+BF$. Esto indica que debes tirar $1d10$ y sumar +1 al resultado, y luego añadir tu BF (Bonificación por Fuerza) para obtener el daño total.

Tu Acólito tiene también una serie de valores e Movimiento que se utilizan en combate para ver lo rápido que eres; estos valores se dan en metros por asalto, y equivalen a las velocidades Parcial/Normal/Carga/Correr.

DESTINO

Los Acólitos, hombres y mujeres elegidos, tienen la mano del Destino sobre sus hombros. Para reflejar este hecho, todos los Acólitos cuentan con cierta cantidad de Puntos de Destino que pueden gastar cada sesión de juego. Hay muchos usos para los puntos de Destino, pero para nuestra partida de demostración los podemos limitar a los siguientes:

La Segunda Oportunidad: puedes utilizar un punto de Destino para repetir una tirada fallida. Sin embargo, ¡deberás aceptar el resultado de la segunda tirada incluso si es peor! Sólo es posible repetir una vez una tirada fallida.

Sólo es un Rasguño: puedes utilizar un punto de Destino para recuperar 1d5 Heridas perdidas cuando seas herido, a menos que el ataque te haya causado una muerte instantánea o sufras algún otro destino terrible (¡no hay forma de librarse si te cortan la cabeza! Etc.).

HABILIDADES

Tu Acólito cuenta con una serie de habilidades, cada una de las cuales representa un campo especial de entrenamiento, educación o experiencia. Cada habilidad depende de una Característica que se indica a su lado (por Ejemplo, Esquivar es una habilidad basada en Agilidad). Para hacer una tirada para una habilidad en la que tu personaje esté entrenado, simplemente tendrás que hacer una tirada contra la Característica asociada con ella.





EJEMPLO

Jarres quiere atravesar un canal a nado. La habilidad de Nadar está basada en la Característica de Fuerza. Jarres tiene una Fuerza de 32, por lo que deberá sacar un resultado igual o inferior a 32 en su tirada para superarla.

Hay habilidades que todo el mundo puede utilizar (en mayor o menor medida), incluso si no están entrenados. A estas habilidades se les llama Habilidades Básicas y vienen indicadas con la palabra "Básica" a su lado. Cuando se hace una tirada para una habilidad Básica sin tener dicha habilidad, se debe reducir a la mitad el valor de la Característica para esa tirada.

TALENTOS

Los Talentos son áreas de experiencia especiales o capacidades innatas. Esta amplia categoría varía desde la capacidad de entrar en un estado de rabia homicida a manifestar poderes psíquicos o a los implantes de los tecnosacerdotes. Al final de estas reglas de inicio rápido podrás encontrar una lista de algunos Talentos pertinentes.

REGLAS RÁPIDAS DE COMBATE

DARK HERESY ofrece reglas rápidas y detalladas para combates brutales, incluyendo muchas opciones para distintos tipos de daño, paradas, efectos críticos, localizaciones corporales y muchos tipos de armas, además de numerosas acciones y maniobras. Las reglas presentadas aquí son una versión simplificada de las que puedes encontrar en el libro.

El Asalto de Combate

Al comienzo de un combate, todos los participantes tiran 1d10 y le añaden al resultado su Bonificación por Agilidad (BA); el total será su valor de Iniciativa para el combate.

El combate se va resolviendo por orden de Iniciativa, actuando en primer lugar el personaje con la mayor Iniciativa, luego el siguiente, y así hasta el final. Todo el mundo tiene la oportunidad de actuar (consulta la sección de Acciones) hasta que todo el mundo lo haya hecho; esto completa un asalto de combate. El combate continúa asalto tras asalto (con el mismo orden de Iniciativa) hasta que un bando resulte victorioso o la pelea finalice de alguna otra forma.

Cómo Hacer un Ataque

Para hacer un ataque, deberás superar una tirada de Habilidad de Armas (HA) o de Habilidad de Proyectiles (HP) (dependiendo del tipo de arma que utilices) para impactar a tu objetivo.

Las reglas de combate dan por supuesto que tu enemigo es consciente de lo que sucede y está intentando que no le golpees/dis pares, etc. de forma activa. Si coges a un objetivo completamente por sorpresa, obtienes un bonificador de +30 a la tirada para impactar únicamente durante el primer asalto de combate (el oponente al que hayas pillado por sorpresa no puede actuar durante el primer asalto).

Causar Daño

Cuando impactes sobre un objetivo, deberás tirar el daño del arma. Reduce este daño en una cantidad igual a la Bonificación por Resistencia (BR) y los puntos de blindaje (PB) que tenga el objetivo; el resultado será la cantidad de puntos de daño que sufre (elimina esa cantidad de su total de Heridas).

Si utilizas un arma cuerpo a cuerpo, puedes añadir el valor de tu Bonificación por Fuerza (BF) a la cantidad de daño que causas.

Si sacas un "0" en el dado de daño (o, en otras palabras, un "10"), ¡puede que te beneficies de la Furia Virtuosa! Haz inmediatamente otra tirada de ataque; si también lo superas, causas 1d10 puntos de daño adicionales.



Los puntos de daño causados a un personaje son acumulativos.

Heridas (y Muerte)

Si tu personaje queda reducido a 0 Heridas estará malherido, por lo que sufrirá un penalizador de -10 a todas sus tiradas. Si queda reducido a -5 heridas o más, morirá y será retirado de la partida.

Ten en cuenta que se supone los Personajes no Jugadores (PNJs) y los antagonistas reducidos a 0 Heridas mueren o quedan fuera de combate de cualquier otra forma.

Reacción

Además de su acción en un asalto, un personaje puede reaccionar una vez por asalto ante un ataque que se le cause con éxito intentando superar una tirada de Esquivar para apartarse, negando el impacto (con lo que no se tiran Heridas). No puedes esquivar un ataque si no eres consciente del peligro.

Acciones

A continuación se describen todas las acciones que puedes efectuar en un asalto:

TABLA 4-2: ACCIONES

Nombre	Descripción
Atacar	Puedes hacer un ataque con un arma y hacer un movimiento Parcial con una única Acción.
Apuntar	Gastando una acción en apuntar (o en tomarle la medida a tu enemigo en un combate), obtienes un bonificador de +10 para tu siguiente tirada de ataque contra él.
Carga	Puedes correr directamente hacia un oponente, moviéndote a tu velocidad de Carga, y atacarle en combate cuerpo a cuerpo si llegas hasta él, obteniendo en el proceso un bonificador de +10 a la tirada de ataque siempre que te hayas movido al menos 4 metros.
Correr/Evadir	Puedes correr a tu velocidad de Carrera, pero no puedes hacer ninguna otra acción. Hasta tu siguiente asalto, los ataques a distancia contra ti sufren un penalizador de -20.
Recargar	Puedes recargar un arma (algunas armas son muy engorrosas y pueden necesitar varios asaltos para cargarse — esto estará marcado en su descripción).
Levantarse/ Buscar Cobertura, etc.	Puedes levantarte o lanzarte hacia una cobertura y moverte tu capacidad de movimiento normal en metros en una acción.
Otras Acciones	Puedes intentar hacer cualquier otra acción que te permita tu DJ en un asalto de combate, teniendo en cuenta que un asalto sólo representa unos segundos de tiempo “real”; es posible que las acciones complejas duren varios asaltos.

Algunas Reglas Adicionales para Disparos

En la descripción del arma vendrán indicadas las Cadencias de Disparo (CDD) del arma; T (tiro a tiro)/cadencia Semiautomática/Cadencia Automática. Cuando se disparan estas armas, gastan una cantidad de munición igual al valor listado en la CDD de ese modo.

Los ataques semiautomáticos se benefician de un bonificador de +10 a la tirada para impactar y por cada dos niveles de éxito en la tirada de HP una bala adicional impacta al objetivo (hasta un máximo de impactos igual a CDD semiautomática del arma).

TABLA 4-3: ATAQUES A DISTANCIA

Nombre	Descripción
Alcance Corto	Disparar un arma contra un objetivo que se encuentre a menos de la mitad del alcance listado del arma añade un bonificador de +10 a la tirada para impactar.
Largo Alcance	Disparar un arma contra un objetivo situado más allá del alcance listado del arma y hasta el doble de la misma sufre un penalizador de -10 a la tirada para impactar.
Quemarropa	Disparar un arma contra un objetivo situado a 3 metros o menos (a no ser que se encuentre en combate cuerpo a cuerpo con el tirador) añade un bonificador de +30 para impactar.
Armas Semiautomáticas y Automáticas	Algunas armas son capaces de disparar varias veces en rápida sucesión o de disparar ráfagas como su acción si el tirador lo desea (esto debe declararse antes de disparar el arma).

Los ataques automáticos se benefician de un bonificador de +20 a la tirada para impactar y cada nivel de éxito hace que una bala adicional impacte contra el objetivo, hasta un máximo de impactos igual a la CDD automática del arma.

PROPIEDADES DE LAS ARMAS

Algunas armas tienen propiedades muy particulares o inusuales, como penetración mejorada, precisión, etc., y DARK HERESY utiliza para ilustrar este punto una serie de propiedades de armas; dos están presentes en esta aventura:

Desgarradora: las armas con esta cualidad tienen una tendencia a desgarrar, romper y destrozar; al hacer las tiradas de daño con un arma con esta propiedad, tira 1d10 adicional y coge el resultado más alto de los dos.

Primitiva: ciertas armas de baja tecnología o impacto tienen dificultades a la hora de penetrar blindajes y defensas avanzados, y los puntos de blindaje se doblan contra el daño provocado por este tipo de armas (a menos que la armadura sea también Primitiva).





APÉNDICE II: PNJs Y ANTAGONISTAS

LOS HABITANTES DE LA DIVISIÓN COSCARLA

PROLE DE COSCARLA

El perfil mostrado a continuación es un ejemplo de la mayor parte de la pisoteada y temerosa población; son hombres y mujeres normales, que aguantan lo peor de los malos tiempos con poco más que fe y el deseo de sobrevivir para mantenerles.

Perfil de la Prole de Coscarla

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
20	20	30	30	30	20	30	25	30

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 10

Habilidades: Hablar Idioma (Gótico Vulgar) (Int), Oficio (Trabajador, trabajador de manufactorum, etc.) (Int), Perspicacia (Per), Saber Popular (Imperio) (Int).

Talentos: Entrenamiento con Armas Cuerpo a Cuerpo (Primitivas).

Armas: Desarmado (1d5+1[†] I, Primitiva) o porra (1d10+3[†], Primitiva).

[†] Incluye el Bonificador por Fuerza

Blindaje: Ninguno.

Equipo: Atuendo de ciudadano deslustrado, 1d5-3 Tronos, cognomen de Leva de Tantalus.

LILI ARBEST

Perfil de Lili Arbest

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
20	20	30	30	30	33	32	36	34

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 10

Habilidades: Hablar Idioma (Gótico Vulgar) (Int), Leer/Escribir (Int), Oficio (trabajador de Manufactorum), Perspicacia (Per), Saber Popular (Imperio).

Talentos: Entrenamiento con Armas Cuerpo a Cuerpo (Primitivas).

Armas: Desarmado (1d5+1[†] I, Primitiva).

[†] Incluye el Bonificador por Fuerza

Blindaje: Ninguno.

Equipo: 28 Tronos, un equipo de escritura baqueteado, varias mudas de ropa, un libro de plegarias desgastado y algunas pictoimágenes familiares metidas en una mochila.

EVARD ZED

Perfil de Evard Zed

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
20	20	36	30	30	21	30	26	30

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 10

Habilidades: Aguante (R), Hablar Idioma (Gótico Vulgar) (Int), Oficio (trabajador de Manufactorum), Perspicacia (Per), Saber Popular (Imperio) (Int).

Talentos: Entrenamiento con Armas Cuerpo a Cuerpo (Primitivas).

Armas: Desarmado (1d5+1[†] I, Primitiva).

[†] Incluye el Bonificador por Fuerza

Blindaje: Ninguno.

Equipo: 4 Tronos, atuendo de ciudadano deslustrado, cognomen de Leva de Tantalus.

HOSPEDERO MAXUS DRAYELOK

Perfil del Hospedero Maxus Drayelok

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
20	20	18	30	30	28	33	25	26

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 10

Habilidades: Hablar Idioma (Gótico Vulgar) (Int), Oficio (Hostelero), Perspicacia (Per), Saber Popular (Imperio, Bajos Fondos) (Int).

Talentos: Entrenamiento con Armas Cuerpo a Cuerpo (Primitivas).

Armas: Hacha (1d10-2[†] A, Primitiva).

[†] Incluye el Bonificador por Fuerza

Blindaje: Ninguno.

Equipo: Ropas en un tiempo buenas pero muy estropeadas, llaves del hostel, lámpara de mano, 7 Tronos.

PREDICADOR FAYBAN

Perfil del Predicador Fayban

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
13	20	18	22	22	30	33	25	35

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 7

Habilidades: Actuar (Orador) (Em), Aguante (R)+10, Carisma (Em), Engañar (Em) +10, Hablar Idioma (Gótico Vulgar, Gótico Clásico) (Int), Leer/Escribir (Int), Oficio (Hostelero), Perspicacia (Per), Saber Popular (Credo Imperial, Eclesiarquía) (Int).

Talentos: Entrenamiento con Armas Cuerpo a Cuerpo (Primitivas).

Armas: Desarmado (1d5+1[†] I, Primitiva).

[†] Incluye el Bonificador por Fuerza

Blindaje: Ninguno.

Equipo: Ropas ropajes clericales sucios, un Aquila de plata en una cadena y un frasco de bolsillo con vino fuerte.

AGENTE LOCAN

Perfil del Agente Locan

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
23	21	30	31	26	22	30	20	26

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 10

Habilidades: Aguante (R)+10, Hablar Idioma (Gótico Vulgar) (Int), Indagar (Em), Perspicacia (Per), Saber Académico (Juicio) (Int), Saber Popular (Imperio, Bajos Fondos) (Int).

Talentos: Entrenamiento con Armas Cuerpo a Cuerpo (Primitivas, Conmoción), Entrenamiento con Armas Básicas (PS), Entrenamiento con Pistola (PS).

Armas: Desarmado (1d5+1† I, Primitiva).

† Incluye el Bonificador por Fuerza

Blindaje: Abrigo antifragmentación de agente (2 Puntos de Blindaje).

Equipo: Abrigo antifragmentación de agente sucio y desarreglado (2 Puntos de Blindaje) con insignia de rango manchada, pistola automática de baja tecnología descargada, y un inyector de obscura en el bolsillo de su abrigo.

TRAPEROS Y RECOLECTORES

Poco mejor apreciados que la escoria, estos personajes han venido a rebuscar entre los escombros del distrito para llevarse todo lo que puedan, y es fácil distinguirlos de los habitantes locales por sus gabanes parcheados, sus muchas bolsas y trastos y por el brillo carroñero en sus ojos.

Perfil de Traperos y Recolectores

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
20	20	30	30	30	20	30	25	30

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 10

Habilidades: Buscar (Per), Hablar Idioma (Gótico Vulgar) (Int), Negociar (Em), Oficio (ex – leva o ex trabajador de Manufactorum, etc.), Perspicacia (Per), Saber Popular (Imperio) (Int).

Talentos: Entrenamiento con Armas Cuerpo a Cuerpo (Primitivas).

Armas: Bastón o Cachiporra (1d10+3† I, Primitiva); alrededor del 50% llevan también una pistola de pólvora negra (15m; T/-/-; 1d10+2 I; Cargador 1; Recarga 3 completos).

† Incluye el Bonificador por Fuerza

Blindaje: Equipo recuperado o cuero (1 Punto de Blindaje; Primitiva).

Equipo: Harapos recuperados, chatarra, puntas y cabos, 1d5 Tronos, si llevan pistola 6 proyectiles.

SIKES EL RECLAMADOR

Sikes es un hombre de aspecto astuto y ojos penetrantes de edad indeterminada. Tiene la palidez grisácea y el cabello incoloro de los auténticos habitantes de la Subcolmena, y su complexión nervuda está oculta tras muchas capas de ropas recuperadas. También está cubierto por una enormidad aparentemente caótica de riñoneras, cinturones y bolsas. Lleva consigo de forma perpetua una escopeta de corredera colgada de un brazo con una correa y es mucho más ágil y peligroso de lo que aparenta.

Perfil de Sikes el Reclamador

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
28	37	33	40	34	40	40	37	33

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 11

Habilidades: Aguante (T), Buscar (Per), Carisma (Em), Competencia Tecnológica (Int), Engañar (Em), Escrutinio (Per), Hablar Idioma (Gótico Vulgar, Jerga Pandillera, Colmena Oscuro)(Int), Intimidar (F), Navegación (Subcolmena)(Int), Negociar (Em) +10, Oficio (Recolector de Harapos, Prospector, Tecnómata), Perspicacia (Per), Saber Popular (Bajos Fondos, Subcolmena Sibellina, Imperio, Tecnología)(Int), Supervivencia (Int), Tasar (Int), Tregar (S).

Talentos: Entrenamiento con Armas Básicas (PS), Entrenamiento con Armas Cuerpo a Cuerpo (Primitivas), Entrenamiento con Pistola (PS), Resistencia a Venenos, Sueño Ligero.

Armas: Escopeta de Corredera (30m; T/-/-; 1d10+4 I; Cargador 8; Recarga 2 completos), Martillo (1d10+2† I, Primitiva).

† Incluye el Bonificador por Fuerza

Blindaje: Ropas desparejadas de recuperador (2 Puntos de Blindaje, Primitiva).

Equipo: Diversas herramientas, baratijas, restos, piezas de repuesto, amuletos y símbolos, un matriculador recuperado y reparado, una vieja placa de datos con la carcasa rota, una botella de agua y un catalejo, además de dos recargas para su escopeta.

ESCORIA DE LA SUBCOLMENA

La escoria es lo más bajo de lo más bajo de la colmena; una marea de adictos, manirroto, locos, mutantes menores y perdidos sin rostro que sobreviven rebuscando entre los restos de los márgenes de la sociedad. Sucios, en mal estado y a menudo enfermos, a menudo se elude y se teme a esta gente, no sólo por lo que podría hacer gente tan desesperada y degenerada, sino porque no les queda nada que perder.

Perfil de la Escoria de la Subcolmena

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
18	18	25	25	26	16	25	20	10

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 8

Habilidades: Aguante (T), Engañar (Em), Escondarse (Ag), Hablar Idioma (Gótico Vulgar) (Int), Intimidar (F), Movimiento Silencioso (Ag), Perspicacia (Per), Saber Popular (Bajos Fondos) (Int).

Talentos: Entrenamiento con Armas Cuerpo a Cuerpo (Primitivas).

Armas: Porras y hachas improvisadas, tuberías y hojas oxidadas (considéralas todas 1d10† I, Primitiva).

† Incluye el Bonificador por Fuerza

Blindaje: Ninguno.

Equipo: Sucios harapos, baratijas llenas de mugre y recuerdos.

RATA DE VAPOR

Carroñeros solitarios, estas alimañas mutantes pueden resultar peligrosas para los que no estén preparados. El sabor de la sangre les puede llevar hasta un frenesí alimenticio y matan y devoran a los de su propia raza sin problema alguno. Desagradables a la vista, parecen carecer casi por completo de piel, y su húmeda carne brilla mientras se funden entre lo que les rodea con una facilidad sobrenatural.

Perfil de la Rata de Vapor

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
22	—	13	10	30	11	35	13	—

Movimiento: 4/8/12/24

Heridas: 3

Habilidades: Escondarse (Ag) +20, Movimiento Silencioso (Ag) +10, Nadar (F), Perspicacia (Per), Tregar (F) +20.

Talentos: Ninguno.

Rasgos: Bestial (sujeto a Miedo al fuego, ruidos fuertes, etc.), Cuadrúpedo, Tamaño Diminuto (-20 a ser impactado), Frenesí Alimenticio (si causan daño con su mordisco, obtienen un bonificador de +10 a sus tiradas de ataque durante el siguiente asalto).

Armas: Mordisco (1d5+1[†] A, Primitiva).

[†] Incluye el Bonificador por Fuerza

Blindaje: Ninguno.

AGENTE LOGITIVISTA

Hombres de aspecto enjuto y duro, los agentes Logitivistas son profesionales entrenados, tranquilos, despiadados y eficientes. En la actualidad hay un total de catorce de estos agentes en el distrito Coscarla Sur, dos de ellos haciendo de adeptos en el Refugio para los Desfavorecidos y el resto haciendo el papel del destacamento de agentes del Magistratum de la zona.

Perfil del Agente Logitivista

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
35	35	35	35	35	30	35	35	30

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 10

Habilidades: Código (Logitivistas) (Int), Conducir (Vehículo Terrestre) (Ag), Engañar (Em), Hablar Idioma (Gótico Vulgar) (Int), Interrogar (V), Intimidar (F), Movimiento Silencioso (Ag), Perspicacia (Per), Saber Popular (Imperio, Ejército, Tecnología) (Int), Tregar (F).

Talentos: Entrenamiento con Armas Básicas (PS, Láser), Entrenamiento con Armas Cuerpo a Cuerpo (Primitivas), Entrenamiento con Pistola (PS, Láser).

Armas: Carabina Automática (60m; T/3/10; 1d10+2 I; Cargador 30; Recarga completo), pistola de bajo calibre (30m; T/3/-; 1d10+2 I; Cargador 9; Recarga completa), bastón de castigo (1d10+3[†] I, Primitiva).

[†] Incluye el Bonificador por Fuerza

Blindaje: Abrigo antifragsmentación de agente (2 Puntos de Blindaje).

Equipo: Uniforme de agente, dos cargadores de repuesto para cada arma, microcomunicador, máscara respiradora, visor fotosensible, linterna de mano, llave del Refugio para los Desfavorecidos.

Nota – Agentes de Moran: Los adeptos de Moran son idénticos a estos; sin embargo, carecen de las armas y armaduras de los agentes. En lugar de ello llevan túnicas de adepto de color verde grisáceo con la insignia del Condominio Tantalus y llevan una pistola de bajo calibre (30m; T/3/-; 1d10+2; Cargador 9; Recarga completa) oculta en una funda sobaquera en todo momento.

SYBAS MORAN

Perfil de Sybas Moran

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
35	42	35	35	35	35	35	40	30

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 13

Habilidades: Conducir (Vehículo Terrestre) (Ag), Demolición (Int), Engañar (Em) +10, Escrutinio (Per), Esquivar (Ag) +10, Hablar Idioma (Gótico Vulgar) (Int), Indagar (Em), Interrogar (V), Intimidar (F), Mando (Em), Movimiento Silencioso (Ag), Perspicacia (Per), Saber Popular (Imperio, Ejército, Tecnología, Bajos Fondos) (Int).

Talentos: Entrenamiento con Armas Básicas (PS, Láser), Entrenamiento con Armas Cuerpo a Cuerpo (Primitivas), Entrenamiento con Pistola (PS, Láser).

Armas: Pistola Automática con silenciador (15m; T/-/6; 1d10+1 I; Cargador 18; Recarga completo), Cuchillo de combate de monofilamento (3m; 1d5+3[†] A, Ignora 2 Puntos de Blindaje).

[†] Incluye el Bonificador por Fuerza

Blindaje: Moran lleva bajo sus ropas una malla de fibra elástica, que le proporciona 3 Puntos de Blindaje.

Equipo: Ropas de director del Refugio para los desfavorecidos de color esmeralda oscuro y gorguera, microcomunicador, llave normal y llave de acceso a las cámaras quirúrgicas. Dos cargadores de pistola automática adicionales.

NARCO PANDILLERO

Los narco pandilleros son escoria del submundo Sibelino, básicamente un grupo de matones y ladrones de medio pelo. Son escoria criminal sin otra lealtad que a la próxima paga o al próximo chute. Los habitantes de la colmena inferior odian a los narco pandilleros.

Perfil de Narco Pandillero

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
32	28	35	30	33	20	30	25	20

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 10

Habilidades: Aguante (R), Competencia Química (Int), Engañar (Em), Esquivar (Ag), Hablar Idioma (Gótico Vulgar, Jerga de Pandillero) (Int), Intimidar (F), Perspicacia (Per), Saber Popular (Imperio, Bajos Fondos) (Int).

Talentos: Entrenamiento con Armas Básicas (PS), Entrenamiento con Armas Cuerpo a Cuerpo (Primitivas), Entrenamiento con Pistola (PS, Láser)

Armas: Cuchillo (1d5+3[†] A, Primitivo), Revólver de bajo calibre (20m; T/-/-; 1d10+3 I; Cargador 6; Recarga 2 completos).

[†] Incluye el Bonificador por Fuerza

Blindaje: Harapos de pandillero (2 Puntos de Blindaje, Primitivo).

Equipo: Ropas harapietas con colores de banda, glifos y marcas de "piezas", 1d5 Tronos, un inyector de obscura, dos cargadores adicionales para el revólver de bajo calibre.

JEFE PANDILLERO “CUERDA” LUNTZ



Perfil de Jefe Pandillero “Cuerda” Luntz

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
36	37	35	38	33	35	35	38	34

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 12

Habilidades: Aguante (R), Competencia Química (Int), Conducir (Vehículo Terrestre) (Ag), Engañar (Em), Escrutinio (Per), Esquivar (Ag), Hablar Idioma (Gótico Vulgar, Jerga de Pandillero) (Int), Intimidar (F) +10, Mando (Em), Perspicacia (Per), Saber Popular (Imperio, Bajos Fondos) (Int), Seguridad (Int), Tasar (Int).

Talentos: Entrenamiento con Armas Básicas (PS), Entrenamiento con Armas Cuerpo a Cuerpo (Sierra, Primitivas), Entrenamiento con Pistola (PS, Láser).

Armas: Cuchillo (1d5+3[†] A, Primitivo), Revólver de bajo calibre (20m; T/-/-; 1d10+3 I; Cargador 6; Recarga 2 completos), Cañón de Mano a medida (20m; S/2/-; 1d10+5 I; Cargador 4; Recarga 2 completos).

[†] Incluye el Bonificador por Fuerza

Blindaje: Harapos de pandillero (2 Puntos de Blindaje, Primitivo).

Equipo: Ropas de pandillero de gran calidad con numerosas marcas de “pieza”, cognomen falso, anillos de plata y de hierro, vocotransmisor personal, pequeño augur de prueba química, inyector de obscura, 30 Tronos, dos cargadores adicionales para cada arma.



LOS HORRORES OCULTOS

EL CIRUJANO

Con gran parte de su cuerpo sustituida por implantes y sistemas cibernéticos, lo único que se puede ver de su carne viviente es la máscara de piel congelada en un rictus enganchada al cráneo metálico que alberga su cerebro. Habiendo dejado atrás la cordura hace tiempo, no es capaz de reconocer sus propios impulsos sádicos y macabros, creyendo que su motivación es únicamente científica. Aunque es un enemigo salvaje y resistente, no tiene ningún interés por enzarzarse en una lucha física, y tratará de huir para continuar con su trabajo si se ve seriamente amenazada.



Perfil del Cirujano

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
25	25	40	45	38	48	35	55	20

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 17

Habilidades: Código (Logitvistas)(Int) +10, Competencia Química (Int) +10, Competencia Tecnológica (Int) +10, Hablar Idioma (Gótico Vulgar, Tecnológico), Lengua Secreta (Tecnojerga)(Int) +10, Medicae (Int) +20, Perspicacia (Per), Pilotar (Vehículo Gravitatorio), Saber Académico (Química, Bio Escultura)(Int) +10, Saber Popular (Culto Máquina, Tecnología, Imperio,)(Int), Saber Prohibido (Arcanotecnología)(Int), Lógica (Int) +10.

Talentos: Diversos, incluyendo Entrenamiento con Armas Cuerpo a Cuerpo (Primitivas), Entrenamiento con Pistola (Láser), Coraje.

Rasgos: Varios sistemas de implantes, incluyendo soporte vital completo, suspensores augméticos y de levitación magnética (que le permiten volar a Velocidad 4), Visión en la oscuridad y Placas Blindadas.

Armas: Manos augméticas acabadas en escalpelos (1d5+5[†] A), meca-dentrita láser implantada (30m; T/-/-; 1d10+2 E; Cargador Ilimitado).

[†] Incluye el Bonificador por Fuerza

Blindaje: 4 Puntos de Blindaje.

Equipo: Diverso equipo científico, quirúrgico y técnico, auspex, vocotransmisor y cogitador implantados.

EL FAMILIAR ESCALPELO

Separado de la espalda de su ama, el familiar escalpelo es un constructo vagamente arácnido de metal brillante con docenas de miembros metálicos delgados como látigos, la mayor parte de los cuales acaban en algún tipo de taladro, aguja o cuchilla, y controlado por el Cirujano a través de un cráneo humano suspendido en su “vientre” con supurantes colmillos hipodérmicos y lentes multifacetadas por ojos. Se mueve con sorprendente velocidad y desmantelará de forma sangrienta en una ducha de sangre a cualquier cosa que pueda acercarse a sus garras. A pesar de no poseer ningún componente vivo visible, chillará como un bebé y sangrará profusamente cuando se le destruya.



Perfil de Familiar Escalpelo

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
40	—	30	30	36	20	38	40	—

Movimiento: 6/12/18/36

Heridas: 8

Habilidades: Esquivar (Ag), Oficio (Vivisección) (Int) +20, Perspicacia (Per).

Talentos: Ataque Veloz (puede atacar dos veces como una acción de ataque), Coraje, Veloz.

Rasgos: Armas Naturales, Máquina (3), Placas Blindadas, Varios miembros (bonificador al movimiento ya incluido), Tamaño Pequeño (-10 para ser impactado), Visión en la Oscuridad.

Armas: Varias cuchillas quirúrgicas, agujas, taladros y sierras (1d10+4[†]; Desgarradora).

[†] Incluye el Bonificador por Fuerza

Blindaje: 5 Puntos de Blindaje.

Equipo: Ninguno.

LOS HOMONCULITAS

Los dos asistentes homonculitas del Cirujano son gholem – constructos biológicos contruidos utilizando ciencia prohibida a partir de carne cultivada y órganos humanos robados. Son criaturas horriblemente distorsionadas, con carne cancerosa, ojos con cataratas y cuerpos demacrados punteados por tuberías burbujeantes e implantes químicos. No tienen ningún tipo de voluntad propia ni capacidad para pensamiento independiente, pero su salvajismo y su crueldad no son un mero accidente de su corrupta creación.

Perfil de Homonculita

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
28	20	30	40	30	20	30	20	10

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 12

Habilidades: Competencia Química (Int) +10, Hablar Idioma (Gótico Vulgar, Tecnológico) (Int), Oficio (Matanza), Perspicacia (Per).

Talentos: Entrenamiento con Armas Cuerpo a Cuerpo (Sierra), Coraje.

Rasgos: Miedo (ver a estas nauseabundas criaturas obliga a efectuar una tirada de Miedo).

Armas: Cortador de sierra (1d10+2[†]; Desgarradora).

[†] Incluye el Bonificador por Fuerza

Equipo: Delantales sanguinolentos, túnicas manchadas de medicae, máscaras respiradoras y equipos químicos cosidos, llaves normales y llaves del ascensor.

LOS LADRONES DE CADÁVERES

Los Ladrones de Cadáveres son el resultado de los experimentos fallidos del Cirujano con los injertos órganos de control y han sido fabricados a partir de trabajadores de colmena secuestrados durante la noche. Están parcialmente vestidos con harapos y su cerúlea carne se contorsiona y pulsa de forma antinatural baso su piel casi translúcida. Sus articulaciones y sus dedos han sido reforzados con bandas de metal para evitar que sus músculos potenciados las destrocen y les han recubierto la cabeza con burdas máscaras cosidas a través de las que relucen con un brillo rojo romo ojos augméticos implantados.

Al comienzo de la aventura, el Cirujano tiene a su disposición a una decena de Ladrones de Cadáveres, pero es posible que construya más a partir de víctimas frescas si la necesidad y el tiempo lo permiten.

Perfil de Ladrón de Cadáveres

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
25	15	50	40	20	17	25	30	08

Movimiento: 2/2/6/–

Heridas: 14

Habilidades: Movimiento Silencioso (Ag) +10, Perspicacia (Per), Rastrear (Int) +10, Tregar (F).

Talentos: Coraje.

Rasgos: Armas Naturales (Puño), Armadura Natural, Miedo (ser atacado por estos letales monstruos silenciosos en la oscuridad obliga a una tirada de Miedo), Visión en la Oscuridad.

Armas: Puño Augmético (1d10+5[†]).

Blindaje: Carne Resistente (3 Puntos de Blindaje).

[†] Incluye el Bonificador por Fuerza

Equipo: Microcomunicador interno (solo para recibir/transmitir instrucciones).

Nota: La espina dorsal, el tronco cerebral y el sistema nervioso de estas desgraciadas criaturas está enlazado con el tejido de control.



APÉNDICE III: INFORME DE LA DIVISIÓN COSCARLA

REFERENCIA/TEMA: División Coscarla (Geo/Dem)

DESIGNACIÓN: Zona Habitacional para Trabajadores

LOCALIZACIÓN: Zona Mastraven, Zona Media Inferior, Cuadrante Guardia Terrestre, Colmena Sibellus

Co/ORD DE COLMENA: 2345#Σ/789/98700001

PREPARACIÓN: Autosabio Dal Maxentia

IMPUTACIÓN: Interrogador Omardha Sand

ORDINATOR: Conclave Calixis/Grupo Sibellus/Cámara Oscuro

PENSAMIENTO DEL DÍA: "La historia no es sino un catálogo de pecados contados"

VISIÓN GENERAL GEOHISTÓRICA Y DEMOGRÁFICA:

La División Coscarla es un sub distrito de la Colmena Sibellus, situada en la capital sectorial de Escintila. Construida sobre los restos de lo que una vez fuera el esplendor de la Hacienda de la Casa Coscarla, el distrito es un conglomerado de setenta kilómetros cuadrados de soluciones habitacionales similares a madrigueras y de sus infraestructuras de apoyo que se ha construido entre las enormes ruinas de arcos y estatuas caídas de su pasado noble.

Hasta hace pocos años, la División coscarla fue un distrito medio relativamente próspero, poblado de forma predominante por trabajadores no especializados, pero desde entonces se ha visto golpeado por privaciones, desastres y una pérdida de estatus gracias a una serie de desventuras e incidentes. El principal de entre todos ellos fue el daño causado por los fuegos que se propagaron durante los recientes Apagones de Rienholt (siendo la División Coscarla una de las diecisiete zonas de la colmena afectadas), aunque el deterioro a largo plazo de las fortunas del Condominio Tantalus (ver adenda) había comenzado a tener un efecto significativamente adverso mucho antes de la calamidad.

En la actualidad, la División Coscarla espera a una reevaluación de su estatus por parte del Administratum (tiempo proyectado para el inicio del proceso de registro preliminar: 3-7 años estándar), pero los datos extraoficiales indican que más del 60% de la División coscarla consiste ahora a todos los efectos en zonas baldías o de desechos y ahora la población viable se encuentra confinada en sub zonas menores alrededor de los accesos del sistema de tránsito de la colmena y de los puntos de acceso secundarios.

La población de la División Coscarla ha sufrido también un declive catastrófico, su infraestructura sigue estando destrozada y es a todos los efectos prácticamente una zona sin ley, y tanto la cohesión social como la pobreza está sufriendo un crecimiento exponencial cada año.

ADENDA [EL ESTADO DEL CONDOMINIO TANTALUS]

El Condominio, un cartel compuesto por diversas casas menores de la nobleza Sibellina ha sufrido un giro drástico en sus fortunas durante la última década. Su caída del poder ha sido causada por la competición hostil de la Hegemonía Skaelen-Har y por los graves daños causados a sus activos y a su prestigio sufridos durante el periodo de intrigas y vendettas conocido popularmente como "la Procesión Vthorrana" [ref.cert: Actividades de la Corte Lúcida].

Los efectos resultantes en diversos distritos de las Colmenas Sibellus y Tarsus, anteriormente sujetas al control del Condominio, han sido profundos. En la División Coscarla, en la que Tantalus era el poder predominante, el Condominio vendió los contratos de trabajo de miles de trabajadores especializados y la fuerza de trabajo que queda en la División trabaja ahora únicamente para pagar las deudas de sus amos. De resultas de esto, familias enteras se han visto desplazadas o han huido del distrito, por lo que ahora los ingresos efectivos tanto económicos como monetarios son insignificantes.

El Condominio Tantalus está sufriendo una muerte lenta, y sólo sigue activo gracias a su propia inercia y a las peleas legales por el reparto de su cadáver. A todos los efectos, ha dejado de existir como organización cohesiva y como entidad política.





DARK HERESY™



EL JUEGO DE ROL AMBIENTADO
EN EL DESPIADADO Y OSCURO UNIVERSO DEL 41º MILENIO



WWW.EDGEENT.COM
WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM



DARK HERESY™

EL JUEGO DE ROL AMBIENTADO EN EL DESPIADADO Y OSCURO UNIVERSO DEL 41º MILENIO

Eres un acólito al servicio de la Inquisición del Emperador. Te hallas al frente de una gran guerra secreta: tu deber es erradicar el pernicioso hedor de la herejía, la vileza de los alienígenas y la perversa influencia del Caos. Caminarás por donde otros temen adentrarse, te aventurarás en lejanos planetas, antiguos pecios espaciales y sórdidos submundos de ciudades colmena. Jamás obtendrás fama ni recompensa alguna, pero si te mantienes firme tus heroicos actos serán susurrados al oído del Dios Emperador de la Humanidad,

y tu nombre será venerado durante milenios.

EL MANUAL BÁSICO DE DARK HERESY CONTIENE:

Un método rápido de creación de personajes para poder empezar a jugar cuanto antes, además de infinidad de posibilidades y un sistema avanzado de carreras profesionales.

Reglas dinámicas que te permitirán resolver cualquier situación posible, desde interacciones sociales hasta vertiginosos combates a muerte, pasando por el uso de poderes psíquicos y la manifestación de trastornos mentales y mutaciones.

Información exhaustiva sobre el sector Calixis, la ambientación oficial de DARK HERESY escrita por Dan Abnett y Ben Counter, autores de las novelas más vendidas de Warhammer 40.000.

Toda una galaxia de armas de fuego con las que equipar a tu acólito, desde rifles láser hasta los temibles bólteres, pasando por espadas sierra y cuchillos de energía.

Una completa aventura de iniciación en la que los jugadores tendrán que investigar unos sucesos de lo más siniestro.

EL LIBRO BÁSICO DE DARK HERESY

CONTIENE TODO LO NECESARIO PARA EMPEZAR

A VIVIR AVENTURAS EN EL UNIVERSO

DE WARHAMMER 40.000



DARK HERESY

EL FILO DE LAS TINIEBLAS

¡LA INQUISICIÓN DESCIENDE HASTA LAS SOMBRAS
DEL DISTRITO COSCARLA!

El Filo de las Tinieblas es una aventura introductoria de investigación para DARK HERESY. Una muerte misteriosa en un distrito en decadencia de la enorme ciudad colmena de Escintila suscita el interés de la Inquisición, y se envía a los Acólitos para investigar. Para revelar la verdad, los Acólitos deberán enfrentarse a la corrupción, la herejía y la traición.

Presentación del juego de rol de Warhammer 40.000, ambientado en el despiadado y oscuro universo del 41º milenio.

Se incluyen un conjunto de reglas básicas para ayudar al Director de Juego a familiarizarse con el reglamento de DARK HERESY.

La flexibilidad de la aventura ofrece a los Acólitos diversas formas de salir airoso.

¡LA RAÍZ DE LA HEREJÍA DEBE SER
ENCONTRADA Y PURGADA!



FANTASY
FLIGHT
GAMES

edge®



WWW.EDGEENT.COM
WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

SUPLEMENTO GRATUITO
PROHIBIDA SU VENTA

