

Infestación



DIARIO DE DISEÑO
Y
AVENTURA

DISCLAIMER

Dark heresy, Rogue Trader, Warhammer 40K, Games Workshop, Genestealers, Marines espaciales, Inquisición son todas marcas registradas de propiedad de Games Workshop LTD, Fantasy Flight Games y EDGE Ententraitment, así como los logos de Inquisición y el Águila.

El uso de todo este material es sin permiso expreso y sin afán alguno de lucro.

La imagen de portada es propiedad de Sergio Calles Pasaro, así como la que se presenta en el inicio de Aventura.

No es intención del autor de apropiarse de la autoría de ninguno de estas marcas registradas.

El texto libre de marca registrada así como los gráficos presentados está protegidos bajo licencia Safe Creative CC.



Infestación by Sergio Somalo is licensed under a Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Unported License.

CREDITOS

PORTADA: Sergio Calles

ILUSTRACIONES INTERIORES: Sergio Calles y Sergio Somalo

TEXTO: Sergio Somalo

MAQUETACIÓN: Sergio Somalo

MAPAS Y ESQUEMAS: Sergio Somalo

PLAYTESTING: Miembros de La Taberna del Tio Mon.



INDICE:

PARTE I:

Diario de Diseño

INTRODUCCIÓN.....5

PROYECTO CREACIÓN AVENTURA.....5

Presentación.....5

Proyecto creación aventura I.....6

Proyecto creación aventura II.....7

Proyecto creación aventura III.....9

Proyecto creación aventura IV.....10

Proyecto creación aventura V.....12

INDICE:

PARTE II:

Aventura.....15

IN MEDIA RES.....16

ANTECEDENTES.....16

INICIO.....17

UN VIAJE... ¿SIN INCIDENTES?.....20

LLEGADA A TSADE II.....21

LOS INTERESES DEL MAGUS.....23

PUNTOS INTERESANTES.....24

LAS PISTAS CONDUCEN A.25

PUEBLO MINERO.....26

EL ENCUENTRO.....27

DESENLACE.....27

VUELTA A CASA.....28

PERSONAJES NO JUGADORES.....29

PARTE I

DIARIO DE DISEÑO



INTRODUCCIÓN

Este documento está formado por dos partes bien diferenciadas, la primera es una recopilación de una serie de entradas publicadas en el blog Hacedor de Dados (<http://dicemakers.blogspot.com>) donde se dan sugerencias, consejos y comentarios de cómo poder diseñar una aventura para un juego de rol.

Son directrices que le han servido al autor a lo largo del tiempo que ha estado diseñando aventuras para ser jugadas por los integrantes de su mesa de juego, así que no tienen por qué ser de utilidad para todo el mundo ni pretenden de ningún modo asentar dogmas.

La segunda parte del documento es la aventura en si ya escrita y preparada para ser jugada.

Se ha añadido a este documento para que se pueda ver el resultado final del trabajo expuesto anteriormente.

Sin mas, les dejo con la primera parte: Proyecto de creación de aventura para Dark Heresy.

PROYECTO DE CREACIÓN DE AVENTURA

Presentación

Hola a todos y todas,

Tras esta sequía de publicación en el blog hoy quiero escribir un poco sobre la creación de aventuras. Si, es un tema bastante manido, si es un tema del que muchos bloggers y foreros han escrito... ¿por qué no uno mas?

He leído varias técnicas para crear aventuras y las que más recuerdo... son una de Bitrait (Técnicas de

narración en

árbol(<http://britait.blogspot.com/2009/06/tecnicas-de-narracion-en-arbol.html>)) y otra de Thralon (Brainstorm para Roleros (<http://veintecaras.blogspot.com/2009/02/brainstorm-para-roleros.html>)). He de reconocer que he utilizado las dos técnicas para crear aventuras y me parecieron buenos sistemas para organizar las ideas y los eventos... aunque suena un poco raro eso de organizado para el brainstorming. Aún así, en ambos sistemas se observa la vieja máxima de gancho, nudo, desenlace.

Yo llevo un tiempo largo dirigiendo a varios juegos y de diferentes temáticas pero en todos ellos he creado las aventuras de la misma forma: a partir de una idea inicial, escribo en papel la historia de la manera más lineal posible. Siempre he procurado escribir una introducción al futuro lector (o sea yo) donde resumo la situación, cuento lo que los personajes saben hasta el momento y lo que está ocurriendo a su alrededor. Después suelo escribir la introducción para los jugadores propiamente dicha, tras esto suele haber varios apartados donde o bien describo los lugares o las posibles acciones que puedan llevar a cabo el grupo con sus consecuencias y al final suelo escribir la escena de climax. Y ahí termino... y ¿por qué? os preguntaréis, porque normalmente no hago aventuras autoconclusivas, sino que son episodios de campañas en los que suelo dejar abierto el desenlace para poder dar paso de este modo a la siguiente escena o al siguiente capítulo.

Esta forma de crear aventuras es una forma lineal que requiere bastante trabajo por parte del director, también requiere conocer la ambientación donde se mueve y quizás lo mas importante, conocer al grupo de personas con las que juegas. Esto es así porque si no, puedes invertir mucho tiempo en crear el documento para que a las

primeras de cambio lo tengas que desechar porque se han salido por la tangente... y toque improvisar.

Por ello, un consejo que doy a todos aquellos que preparéis aventuras de forma parecida a mi, también os ayuda mucho tener un diagrama de flujo (algo que he visto en otro blog pero que ahora no me acuerdo exactamente dónde...) o un esquema como los comentados en las entradas del principio para poder seguir la aventura y tener una referencia rápida de dónde os encontráis. Seguro que pensáis que no son necesarios porque vosotros sois los que habéis escrito la aventura, pero nunca está de más una ayuda así.

Os animo a que lo probéis y me digáis.

PD: Tenía pensado poner en descarga una aventura mía para Elric! como ejemplo de cómo lo hago pero me he dado cuenta que es una adaptación de una publicada por JOC y no es muy legal la verdad... así que si estáis interesados, intentaré otra cosa.

Un saludo a todas y todos.

Proyecto creación aventura I

Hola a todos y todas,

En esta primera entrega mi objetivo es intentar explicar cómo me formo la idea general de la aventura.

Los personajes han terminado su última misión y están de vuelta, por tanto el inicio puede ser como más me apetezca. Lo normal es que después de una serie de sesiones o de aventuras les de un tiempo para invertir los puntos de experiencia que han ganado.

El esqueleto de la aventura es algo importante a la hora de diseñar porque en realidad es el fundamento y a partir de él, se puede adornar todo lo que uno quiera. Para formar el esqueleto hay que tener claro desde donde se parte y a donde se quiere llegar (otra cosa es que se llegue cuando se juegue). Así pues, si alguien ha pensado crear una aventura enteramente de acción, ha de pensar en un gancho rápido y un climax importante o si se quiere una aventura en la que los jugadores terminen sintiéndose perseguidos, lo que se necesita es un inicio suave, paulatino y trabajado mientras que el climax ha de ser oscuro e inesperado. Lo que no se puede hacer es meter una introducción muy elaborada y narrada para la de acción y definir el objetivo como matar al bicho final de pantalla. Así se convierte en una sesión de a ver quién sabe tirar mejor los dados.

En mi ejemplo, los personajes salen de infiltrarse en un culto porque buscaban a una noble de la Colmena Sibellus además de respuestas a la existencia de un artefacto xenos (alienígena). Los jugadores llevan varias sesiones de investigación con poca acción y quiero cambiar un poco. El hilo conductor va a ser un culto Genestealer, un culto de alienígenas ladrones de genes y el inicio va a ser un "in media res" localizado en un preclimax de la propia aventura. Es decir, el asesino se va a encontrar en una situación de acción sin información de cómo ha llegado ahí.

Es arriesgado, la verdad, y no soy amigo de empezar así de sopetón, me gusta un inicio tranquilo con una reunión de información previa y todo eso, pero esta vez quiero innovar, así pues el inicio se dará con el asesino en esa situación y pidiéndole que decida si dispara o no. Tras la decisión de disparo y resolución del mismo, o no, meteré un flashback que los llevará al inicio de la misión

un tiempo antes y empezará la misión normalmente.

Hay que dejar claro que este flashback no es del tipo de Perdidos.

El final es que destapan dicho culto y es necesario la actuación de otras fuerzas porque se encuentra más enquistado de lo que tensaban pero han de salir de allí vivos.

Ahora las herramientas para gestionar esto. Lo primero que hago es hacer un esquema lineal de la sucesión de situaciones independientes de las decisiones de los jugadores, vamos la tramoya ayudándome de un diagrama gantt (Figura 1) y además un diagrama de flujo (Figura 2) con los pasos lógicos que han de dar los personajes a lo largo de la aventura.

La escena del disparo es clave, da igual que lo haga o no y que mate al objetivo o no, lo importante es que lleguen a ella. Lo interesante será ver cómo reaccionan cuando han unido información y se retoma la línea de sucesos tras en ataque. Ha de ser impactante para los jugadores.

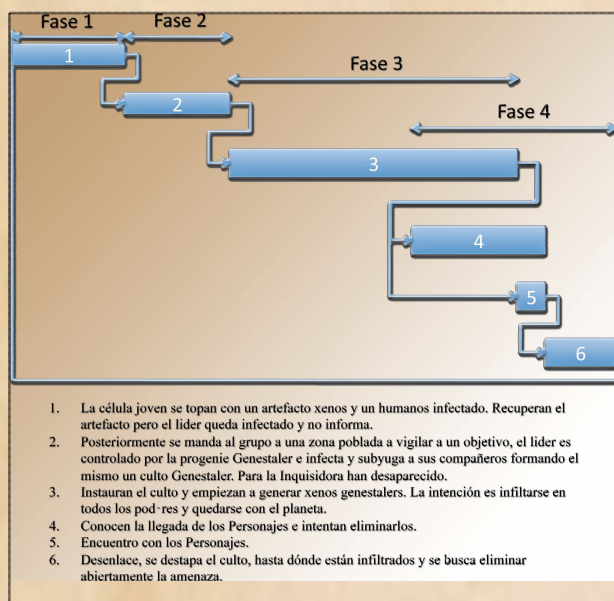


Figura 1

El gráfico que aparece es un gráfico gantt simplificado y modificado, sirve para organizar una serie de tareas y eventos. Como podéis ver, los eventos 4 y 5 no son consecutivos, sino que son tras el evento 3 y además se dan a la vez en el tiempo. La aventura para los personajes se desarrolla en lo marcado como Fase 4 y es el diagrama de flujo. Hay que hacer notar que si se le estrictamente se observa un bucle que lo hace incorrecto, lo se, pero por no liarlo, lo pongo así sabiendo que hay dos fases, que han sido antes descritas.

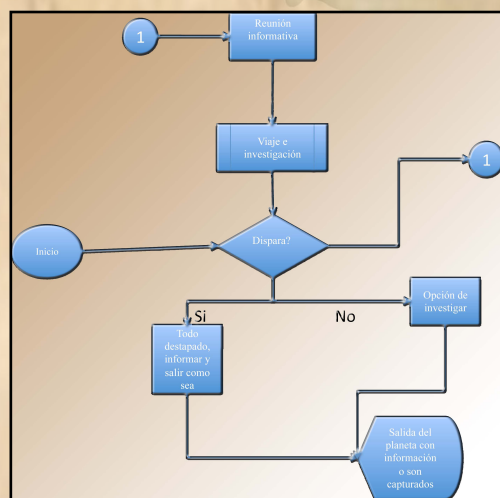


Figura 2

Pues por el momento, nada mas.

Nos vemos en la siguiente si queréis.

Un saludo a todas y todos.

Proyecto creación aventura II

Hola a todos y todas,

Tras casi dos semanas sin publicar nada (cuestiones de curro...) hoy remoto el proyecto.

Nos quedamos en la planificación de la aventura, creamos un diagrama en el que representa toda la acción y después otro de flujo para dibujar a grandes rasgos lo que sería la aventura propiamente

dicha. Estos esquemas no definen la duración de la aventura per se, es decir, con estos esquemas yo nunca se si la aventura constará de una sesión de juego o de quince. Como mucho y conociendo a mi grupo, puedo estimarlo en tres o cuatro sesiones.

Estos esquemas son el esqueleto de la aventura y a partir de ahora es cuando hay que empezar a vestirlos capa a capa... tantas como complejidad se le quiera dar o todas las que se necesiten para definir.

En esta entrada me quiero centrar en el inicio... bueno, en los dos inicios porque a priori serán los puntos más importantes de toda la aventura.

El primer inicio es en realidad el preclimax de la aventura. En mi caso el peso de la decisión lo va a llevar el jugador de la asesina. La mejor forma de iniciar la es con un in media res muy cercano al punto de decisión. Hay que tener en cuenta que nuestro objetivo en este inicio es poner al jugador, y no al personaje, en la disyuntiva de disparar. Para ello hay dos posibilidades:

a) Introducir la escena en unos momentos previos al disparo... por ejemplo jugando el último paso hasta que se llega a la posición de tiro, se contacta con el resto del equipo por radio cuando se tiene el objetivo... y se le pregunta al jugador qué hace.

b) Poner la acción directamente en el momento del disparo. En este caso simplemente se narraría dónde se encuentra el jugador y qué está viendo y haciendo... y sin opción a que éste pregunte... se le hace decidir.

Considero que puede haber más, pero yo no lo atrasaría mucho en el tiempo y la elección entre a) y b) creo que tiene que ver con el grupo y con la persona. Si el grupo tiende a dejarse guiar y a

interpretar sin muchas explicaciones, pondría la opción b) pero si el grupo se quedara quieto y el jugador no tiene mucha iniciativa igual es mejor el a) para precalentar.

En mi caso, voy a meter la opción b) y además con riesgos... pero es la que me parece más acertada.

¿Como desarrollarlo? Pues de una forma impactante y haciendo ver al jugador que, aún sin saber cómo ha llegado ahí porque le falta la información, no dejándole más opción que decidir si dispara o no. Y yo propongo describir lo que ve el francotirador desde su mira telescópica y que tiene a tiro limpio su objetivo. Si decide disparar, se resuelve el impacto... y fundido en negro (sin saber si lo ha eliminado). Si decide abortar, se resuelve con "aborto" por radio y fundido en negro. Con esta técnica, si ya de por si el grupo está descolocado, se queda mucho mas... ¿para qué? para incentivar su curiosidad y así pincharles para que tengan ganas de llegar pronto a ese punto de la aventura para ver qué ha pasado y que conlleva su elección.

Ahora es cuando se lleva a cabo el flashback y se coloca a los personajes en sus puestos de descanso diciendo... "un tiempo antes...". Pongo un tiempo porque de primeras no sé cuanto tiempo les llevará investigar, aunque se les ponga todo en los morros. En este punto es muy importante empezar de forma pausada y describir un inicio casi anodino. Serán requeridos por su Inquisidora y ésta les pasará la información de la desaparición de una célula suya en un planeta no definido, y que serán llevados allí por un comerciante libre de confianza. La información ha de ser abundante sobre el grupo y raquítica sobre la misión. De este modo, el o los jugadores más listos intuirán que algo tiene que ver

el inicio de la aventura con ellos. Es interesante que se queden con ello. También es importante que la Inquisidora no de detalles de la misión que llevaban a cabo, ni la localización exacta y sobretodo que haga incapié en que son una célula con poca experiencia y que son más prescindibles que los jugadores. Al final de la reunión debería dejar caer algo sobre utilizar todos los recursos que crean convenientes para llevar a cabo la misión. La misión consiste en encontrarlos y evaluar el por qué de su desaparición.

Aquí es necesario que el director intente retirar de la cabeza de los jugadores la imagen inicial, por ello ha de empezar pausado, dándoles tiempo para que hagan sus cosas y sobretodo intentar trabajarse los handout, las ayudas de juego para que tengan algo físico entre manos y se centren en la misión... que es superflua. Y digo que es superflua porque en la metatrama, la Inquisidora tiene serias sospechas de lo ocurrido porque durante el tiempo que el primer grupo ha estado desaparecido, ha podido estudiar el artefacto que le trajeron y sabe que se xenos y se han encontrado trazas de tejido genestealer. Pero necesita confirmación. ¿Por qué no les informa de todo? porque, a parte de ser información que no está para su CS, ciudadano, porque quiere evaluarlos en un contexto diferente.

Bueno, creo que por el momento, está definido... ya sabéis, si tenéis dudas, preguntas o lo que sea... no os cortéis.

Un saludo a todas y todos.

Proyecto creación aventura III

En esta entrega quiero discutir lo que viene a ser la primera parte de la aventura, desde que los acólitos embarcan en la nave hasta que la investigación

les lleva la localización donde se dará la escena del francotirador.

Y más bien lo que me gustaría poder explicar es cómo dibujar diferentes formas de llegar hasta ahí y posibles técnicas de "reconducción" que seguro serán necesarias una vez se esté jugando la partida.

Comencemos con el viaje. La nave mercante les estará esperando y, en el caso de mi grupo, es un conocido y ellos conocen la nave, así que las presentaciones iniciales sobran y son conducidos a sus camarotes. Para empezar la aventura, van a ocurrir dos cosas, una de la que van a ser conscientes y otra de la que no van a ser conscientes. La primera es que que en la Disformidad (concepto que si es necesario ya desarrollare pero quedaros que es una realidad paralela y en ciertos puntos confluyente con el Universo real) los viajes pueden ser peligrosos y se dará un incidente en el que tendrán que actuar los personajes y la otra es que el tiempo habrá fluido más rápido de lo que esperan. Cuando salgan al espacio real, serán informados de dónde se encuentran y será un planeta agrícola. Son llevados por una nave de descenso al espaciopuerto localizado en órbita con el planeta y el descenso se realizará por un ascensor gravitacional. La aduana se encuentra en esa estación y allí es donde pueden empezar sus pesquisas y donde se podrán informar que el viaje ha sido demasiado lento... y han tardado la friolera de 10 años en llegar.

Bien, aquí es donde se puede dar el primer problema... porque puede que no se paren a investigar aquí y piensen que deben llegar a la superficie para empezar a buscar a los colegas. El primer paso indiscutible es pasar por la Aduana... si utilizan sus verdaderas identidades, ya que su Inquisidora no ha dado instrucciones al

respecto, se puede utilizar al oficial de turno y al miedo que se tiene a la inquisición para guiarlos. La pista que pueden sacar es que hace 10 años llegaron 5 acólitos y no hay registro de su salida. Si utilizan una tapadera, que sería lo lógico, el inicio de la investigación comenzará intentando localizar el lugar donde se les perdió la pista y ese dato se lo facilitará la Inquisidora.

Para poder desarrollar fácilmente la investigación creo que será necesario hacerlo dinámico y un rastro relativamente fácil de seguir. El grupo que ha desaparecido llegó al planeta, se identificó como Acólitos de la Inquisición, fueron al Administratum buscando la lista de psíquicos reclutados para las Naves Negras y después se fueron a un pueblo, donde se les perdió la pista. El dato indiscutible y que es inicio de la investigación, es la firma del Astrópata que fue utilizado para enviar el mensaje de llegada al planeta. Así pues, allí irán, sepan o no que eso ocurrió hace 10 años. Ahora es cuando se les puede poner todo lo difícil que se quiera, que si los archivos ha sido traspapelados, que si no hay personal para buscar, que si no tienen el nivel requerido para acceder a esos datos. El detalle es que hay un descendiente de la Progenie en el archivo y detecta al grupo que hace demasiadas preguntas por los antiguos Acólitos. La información es directa una vez que la encuentren y les guía al punto intermedio, el delegado de las Naves Negras en el planeta. Este hombre, una vez identificado e interrogado, guiará al grupo al poblado.

Como se puede ver, es muy lineal y a no ser que se quiera meter algún encuentro tipo bronca en el bar de turno, robo de dinero o algo así, hay pocas excusas para que el grupo se despiste. Si se despistan, dependiendo del motivo del despiste, se les reconduce teniendo siempre en vista que han de llegar al

poblado. Por ejemplo, si están tan perdidos que ni siquiera van al Administratum... introduce un encuentro en la calle que les obligue terminar en ese edificio y que se identifiquen como Acólitos, eso puede hacer que algún adepto que esté por allí recuerde al anterior grupo.

La llegada al poblado es algo que tiene que ser sencillo, en montura. Un detalle importante, la tecnología de transporte en el planeta ha de ser "ecológico" porque el producto agrícola que tiene es muy sensible a la polución. La investigación en el poblado ha de ser más compleja en cuanto que todo el poblado está infectado y si está bajo aviso, pues ha de ser más difícil el trabajo de los acólitos. Esto ha de ocurrir descaradamente, para que salte la alarma a los jugadores y decidan meter más las narices.

Bueno, en la siguiente entrega seguiremos desarrollando el punto crítico y el climax.

Un saludo y como siempre, si tenéis dudas... preguntad.

Proyecto Creación Aventura IV

Hola,

Nos quedamos en las anteriores en que los personajes llegaban al poblado y al investigar por el paradero del grupo de acólitos tengan serias y expresas reticencias.

Vamos a ahondar un poco en ello. El poblado está formado por humanos descendientes de Híbridos de Cuarta Generación, es decir, humanos normales pero especialmente leales a la colmena de genestealers y básicamente son su tapadera. Estos humanos tienen devoción por la colmena generada y harían todo lo necesario



por proteger en nido y si es necesario utilizar la fuerza.

En esta situación se encuentran los jugadores y la única forma que tienen para llegar a su objetivo es convivir con el grupo y espiarlos, de forma que así sabrán dónde está la entrada al nido. Otra opción que pueden tomar es purificar con fuego todo el poblado... si deciden eso, acelerarán demasiado todo, por ello es altamente recomendable que no ocurra. ¿Y cómo? pues en el momento que estén perdidos o suficientemente cabreados como para liarse a tiros, aparecerá una de las integrantes del antiguo grupo. Esta mujer será el Pnj necesario para enganchar al grupo y dar información sobre la infestación.

Es MUY IMPORTANTE que en el desarrollo de la conversación que tengan con ella, deje bien claro que la eliminación del antiguo jefe del grupo ayudaría drásticamente en la purificación del planeta. Y así, el jugador que lleva la asesina se irá haciendo la idea de que tiene que hacer de francotirador. Para empujar un poquito más al tema, este pñj puede dar todas las facilidades para preparar la "trampa".

Entremos en la escena. El inicio de la aventura, la asesina tiene a tiro a su objetivo y por la radio escucha que tiene luz verde. ¿Como lo conseguimos? Si todo ha ido bien, si los jugadores están metidos en la rama y la sesión avanza, es fácil. El pueblo tiene una pequeña iglesia con grandes ventanales a ambos lados y en uno de los lados hay un edificio de 5 pisos, altura más que suficiente para ponerse en su techo. Durante la conversación, ha quedado claro que el foco de la "infección" es el jefe del grupo, así que la mujer se ofrece para poner en comunicación ambos grupos en la iglesia del Dios-Emperador (terreno neutral).

Una vez conseguido, la reunión se

da rápido y se lleva a cabo la resolución narrativa del disparo hecho al principio... o no disparo. ¿Qué puede salir mal? bufff, muchas cosas... pero la más crítica es que no quieran hacer caso del gancho. Si es así, habrá que buscar la forma de que se hagan cargo de la situación.

La forma más fácil es que vean el nacimiento de un genestealer purasangre de una humana normal, eso les hará entrar en shock y entender rápidamente que la cosa no va nada bien. La forma más fácil, durante el periodo de espera e investigación tras evitar/eliminar/no creer al gancho, se deberían topar con un grupo de matronas que van hacia una casa y uno de los personajes debe notar algo raro... el mejor sería el psíquico, y llamar la atención de éstos hacia esa casa. Como el grupo está más preocupado por el nacimiento que por los extranjeros, ha de ser fácil (pero no evidente) el que alguno de los acólitos mire por la ventana y vea el nacimiento de la cosa y los gestos de amor de la madre para con el genestealer. Después se lo llevan y lo meten a la Iglesia. Aquí no hay acceso. Creo que con esto sería suficiente... si no, imaginación.

Terminando este punto importante de la aventura es el momento de resolver la elección inicial. Si dispara, ya se ha hecho la tirada y como casi seguro que ha disparado a la cabeza, el resultado final ha de ser su no muerte... da igual lo que saque el daño. Mi idea es que el Magus en realidad les ha tendido la trampa a ellos utilizando a la Acólita débil y no útil como gancho. Como si van con ella como si no, la cabeza que va a salir volando por el tiro va a ser la de esta mujer... como director de juego arréglalo... jejeje. Tras el disparo, el Magus gritará algo y saldrán de todos los lados genestealers híbridos o puros con malas intenciones. Toca salir por patas.

Si no disparan, el Magus informará al

grupo que sabe de la existencia del francotirador, matará con sus manos a la Acólita y decidirá que éstos son buenos recipientes para nuevas generaciones.

Comienza la caza.

Se que es mucho texto y espero que el gráfico que pongo ayude a entender el desarrollo de la aventura, si no... pues ya sabéis, preguntad.

Un saludo a todas y todos.

Proyecto creación aventura V

Hola a todas y todos,

Esta vez voy con bastante retraso en la entrega, mil perdones. Esta entrega es la última y creo que la más corta porque lo que queda por desarrollar básicamente es la fase de persecución y paranoia en la que los jugadores se van a encontrar.

Primero hay que dejar claro que por mucho que lo intenten, la infestación ha llegado a todos los niveles y sólo con la intervención de la Deathwatch se puede purificar el lugar. Así pues tiene que quedar claro que el objetivo de los personajes cambia drásticamente a avisar del problema y si se puede, salir del planeta.

La forma más rápida de avisar del problema es mediante el Astrópata. Al principio de la aventura, y de modo casual, la Inquisidora les dio permiso para utilizarlo en caso de necesidad. Pues bien, creo que queda bastante claro que este es un caso. Así que tienen que encontrar al Astrópata.

El descubrimiento de la infestación se da en el poblado, pero la alarma se ha dado en todo el planeta por la mente-enjambre. La localización del astrópata

debería ser en la ciudad principal donde llega el ascensor gravitatorio, el centro político-económico del planeta, pero por supuesto, este lugar también tiene "agentes" infiltrados y el astrópata decidió apartarse del lugar. ¿Donde se encuentra? pues en una villa apartada de la ciudad pero bien comunicada, y este lugar si que está fuera de la infestación porque el astrópata ha elegido cuidadosamente a sus trabajadores. Bien, pues para darle más interés... una vez se destape el pastel, el Magus no es tonto y dará orden de eliminar discretamente al Astrópata, así que tienen dos razones para correr (una conocida y otra no).

La única forma de escapar del lugar es mediante el ascensor gravitatorio... o si lo encunetran, un cutter no artillado militar que está en un hangar olvidado en la cordillera principal. Dato que no ha sido escondido ni borrado de ninguna base de datos pero olvidado por la expresa prohibición del uso de esas naves.

Ya veis que no quedaba nada más por desarrollar. Ahora viene la gestión del tiempo y lo duro que se es con el grupo. Mi consejo, presionarles continuamente, darles la pista del astrópata y facilitar el encuentro del cutter, si no se obcecan en limpiar ellos mismos el planeta. Si son de gatillo fácil, no hay piedad... cazarlos. En las áreas despobladas (campos, montes, bosques) serán perseguidos por genestealers pura sangre o de la generación, en poblaciones pequeñas, pues por los humanos subyugados y alguno de 4a generación que haya. El objetivo es fomenar la paranoia de tal modo que cuando empiecen a buscar al astrópata en la ciudad principal, no se fien de nadie.

Ah! un detallito, la nave que les trajo está en órbita todo momento hasta que pase un mes sin comunicación con



ellos, en ese caso se van. Si consiguen salir del planeta, en el viaje de vuelta ocurrirá algo que les hará viajar en el tiempo los 10 hacia atrás de forma que llegarán y hablarán con la Inquisidora como si hubiese pasado sólo 1 día. Divertido ¿verdad?.

Y ya está. Esto es todo lo que tenía que deciros. Ahora me queda escribirlo en bonito, ponerlo en pdf (casi seguro que sin ilustraciones, por el tema del copyright y demás) y dejarlo para que lo leáis y utilizéis si os place.

Nada mas, un saludo a todas y todos y gracias por seguir este experimento.





PARTE II

AVENTURA



"Los peligros a los que se tienen que enfrentar los Acólitos son variados y deben estar preparados para todos ellos... incluso para saber cuándo te sobrepasan."

--Inquisidor Eliha Addnet, Ordo Xenos.

Esta Aventura está pensada para un grupo de Acólitos entre 3 y 5, con rangos de 3 – 4. Además es recomendable la presencia de un Psíquico Autorizado y de un Acólito con los talentos tirador de élite y tirador de primera. Se desarrolla enteramente en un planeta agrícola de la Demarcación de Josian, concretamente en el sistema Tsade y el planeta Tsade II. Es un lugar bucólico donde hay un solo cultivo de alta importancia para la industria del Sector Calixis. Los Acólitos tendrán que sortear varios contratiempos para poder seguir la pista de una célula perdida en el planeta. El comienzo es diferente a lo normal ya que se da un in media res y posteriormente hay que realizar un flashback hasta el inicio de los acontecimientos...

IN MEDIA RES...

Es de noche, el grupo se encuentra dividido en dos grupos, el mayor de ellos se encuentra dentro de una Iglesia Imperial y el menor (formado como mucho por dos personajes, uno de ellos tirador experto.) localizado en el tejado de un edificio de 10 pisos apostados. La escena es la siguiente: Mientras que el tirador se prepara apuntando a una figura alargada y con capucha, por el microcomunicador escucha una conversación, pero no presta atención a la misma porque todos sus sentidos están puestos en la figura. Tras unos minutos, cuando la se encuentra preparado, ve como una mujer rubia pasa por su punto de mira y se pone al lado del objetivo, el cual ya se ha bajado la capucha y puede ver un ser sin pelo, con rasgos humanos y alienígenas y que le recuerda vagamente a alguien y un escalofrío junto con un regusto a bilis se da en ese momento. Es repulsivo y lascivo para la vista y para el Emperador. Tiene tiro claro y limpio...

Esta es la narración de la escena inicial de la aventura y como Director de Juego tienes que arrancar desde este punto. Puedes narrarla tal como está escrita o desarrollarla. Hagas lo que hagas, la escena termina cuando se decide el tirador... bien dispara o bien no dispara. Se recomienda encarecidamente que el tirador dispare, pero si no es así, no pasa nada. Tras la decisión de disparo, se resuelve si impacta, se tira el daño... te lo apuntas y pasas a INICIO mientras comentas despreocupadamente "Un tiempo antes..." Si la decisión es no disparar, pasa a INICIO inmediatamente.

ANTECEDENTES.

La Inquisidora Lilith mandó una célula suya a investigar un posible problema calificado como Hereticus minoris, posiblemente un psíquico despertado que no había sido detectado y que podría estar generando alteraciones en la zona. Esta célula estaba formada por cinco integrantes: un tecnosacerdote, un psíquico autorizado, una granuja y dos guardias imperiales, siendo uno de ellos el jefe del grupo. La misión era sencilla... llegar, rastrear al psíquico, capturarlo o eliminarlo. La Inquisidora había detectado algo inusual en el jefe del grupo, algo que no supo identificar claramente pero aún así, no le gustó. Por ello, les dio orden de entrar en contacto vía astropática cada 6 días. Tras tres semanas recibiendo informes puntuales, se dio un silencio y por prudencia Angélica esperó cuatro semanas antes de actuar.

La célula estaba formada por Acólitos de Rango 2, muy prescindibles, pero como no tenía muy claro qué era lo que le había llamado la atención en la

última reunión, decidió dos cosas: una, poner a una serie de adeptos a investigar los registros de las pocas misiones realizadas por los desaparecidos y dos, tras el mes sin información, movilizar una célula que acababa de terminar una misión de forma satisfactoria y que estaba dando resultados aceptables (la de los jugadores). El tiempo de investigación le dio unos resultados un tanto confusos pero preocupantes ya que en la segunda misión que llevaron a cabo, una adepta encontró un dato curioso y fue lo que saltó las alarmas en la mente de la Inquisidora, aumentando de este modo las sospechas sobre una posible infección xenos del jefe de la célula novata. Esta información decidió considerarla secreto.

La misión en concreto consistía en hacer de mensajeros recogiendo un objeto catalogado como Xenos majoris y traerlo al Bastión Serpentis para que fuese retirado del mercado negro y estudiado por los Magos Biologis. Lo que llamó la atención a la Adepta fue que en el informe presentado por la célula se notificaba la entrega sin problemas y sin violar el sello que llevaba la caja, mientras que en el informe de inspección previa al almacenamiento y posterior estudio, se había detectado una microrrotura en el sello, a la que no se le dio más importancia.

Lilith pidió investigar el objeto en cuestión y se vio que en el interior de la caja no había nada excepto una traza de tejido biológico que no pudo determinarse adecuadamente. Así que la Inquisidora decidió dar caza al traidor e informarse de lo que había dentro de la caja.



INICIO.

Los Acólitos no están de servicio y se encuentran en sus propios quehaceres cuando se ponen en contacto con ellos pidiendo que se presenten en el Bastión Serpentis lo más rápido posible. Dependiendo de donde se encuentren, se les facilitarán billetes de vuelo.

Una vez estén todos en el Bastión, el Maestro del Saber Cromwell, los cita en la sala de reunión Alpha-40-B/34 para recibir toda la información necesaria para su siguiente misión. Allí se encontrarán con una sala con un proyector de imagen plana y una mesa cuadrada con ocho sillas, la estancia está adecuadamente iluminada y el Maestro del Saber les está esperando con media sonrisa en la cara. Según van entrando les invita a sentarse y cuando estén todos acomodados, carraspeará un par de veces para aclararse la garganta y comenzará a hablar con su típico tono cascado y con acento marcado de Malfi. Llegado a este momento, lee o parafrasea el siguiente texto:

Estimados Acólitos, es un verdadero placer verlos otra vez aquí y juntos. Hoy la Señora no se encuentra bien y me ha pedido que les transmita las órdenes y les perfile la misión. Han sido reunidos en este día porque se requiere de sus servicios para encontrar a otra célula de nuestra Señora, la cual ha dejado de informar y tememos que les haya ocurrido algo malo... por no decir funesto. Bien, como les iba diciendo, dicha célula, de nombre clave Radius, está compuesta por el Mecartesano Jerez, el Guardia Kutz, la Proscrita Ursula, el Neonato Drectius y el Sargento Direft. Todos ellos inscritos y reconocidos como acólitos de Rango 2 excepto Direft que es acólito de Rango 4... aunque con poca experiencia con nuestra Señora. Radius fue enviada al Sistema Tsade con una misión de Búsqueda y Captura de Hereticus minoris y tenían las órdenes de mantener

un contacto con Base cada seis días estándar. Tras tres semanas, se perdió contacto. Como pueden darse situaciones en las que se genera retraso o retardo en la recepción de mensajes astropáticos, la Señora decidió esperar un mes. Ese mes se cumple hoy mismo y se hace necesario enviarles a ustedes a investigar qué ha pasado, dónde están, si están vivos y traer toda la información posible, además de a Radius, si es posible.

Mientras se da esta charla, en la pantalla se van proyectando tanto información del planeta objetivo como las fichas resumidas de los diferentes Acólitos, con sus respectivas imágenes. Cromwell hace una pausa larga para responder cualquier pregunta.

La información que tiene Cromwell es básicamente la de su Señora pero tiene órdenes de no decir nada sobre la caja y su interior. Toda pregunta sobre la misión de la célula Radius se resume en lo dicho en la reunión. Si preguntan por el planeta a donde van a ir, Cromwell les dará una placa de datos con la información básica del planeta. Tsade II es un planeta agrícola del sistema Tsade donde toda la superficie cultivable del mismo está siendo utilizada para cultivar una planta de tipo arbustiva con unas flores pequeñas con dos estambres.

Es importante esta planta porque los estambres de las flores son utilizadas para la creación de fragancias que se venden posteriormente en las cortes de Malfi y Escitilia. Las Familias Nobles y las Antiguas Familias mercaderes lo tienen en muy alta estima. La peculiaridad de esta planta es que no puede crecer en ningún

planeta donde haya rastro alguno de contaminación, tanto en agua como en el aire. Esto hace que al planeta en cuestión no se pueda acceder con ningún medio de transporte que se mueva por motor de combustión, así como armas que no sean de energía. Esta es la principal razón por la que la gente que vive en el planeta tiene un nivel tecnológico de transporte primitivo, no siendo así con otros elementos como puedan ser cogitadores, placas de datos y demás. Toda la energía que requieren se consigue mediante energías limpias (eléctrica y de las mareas sobretodo). Además, como es tan importante la planta, un intento de robo de una planta entera, o la destrucción de las mismas está penado con arresto en planetas penales y si la destrucción es importante, se le condena a servir de por vida en legiones penales.

El modo de transporte y tracción para el cultivo de la planta son los Mantues, animales herbívoros de seis patas y casi tres metros desde el suelo hasta la cruz, muy mansos y adecuadamente adiestrados.

Todo el planeta tiene diferentes asentamientos a modo de pueblos y aldeas y en cada continente hay solo una ciudad grande donde se encuentran los almacenes para la planta y las diferentes delegaciones del Ministorum y Administratum.

Tras responder a las preguntas pertinentes o pasar un tiempo esperando alguna, Cromwell retomará las instrucciones. Lee o parafrasea lo siguiente:

Nota para el Director de Juego:

Solo se añade una ayuda de juego para que los personajes estén informados de la importancia de la planta en el planeta, pero puede ser interesante hacerles llegar también otra placa con los datos someros de los acólitos que buscan.

"En cuanto al transporte, irán en el Cielo de Bronce. Les recomiendo que sean rápidos en la preparación de sus equipos ya que he tratado directamente con el Capitán y parece ser que no está de buen humor.

Por tener un contrato en vigor con nuestra Señora, no tengan miedo de que les deje en la estacada, pero les sería interesante no irritarle en demasía. Su transporte ya les está esperando en el Hangar 8274-BB-093.

Que la Luz del Emperador les guíe."

Tras esto y sin dar opción a más preguntas, deja la sala.

Los Acólitos pueden tardar lo que estimen oportuno, ya que el Capitán no les va a dejar tirados... pero si ya está molesto, cuanto más tarden, más molesto se encontrará, hasta llegar a no recibirles y mandar al Contramaestre o Chamberlán a acomodarlos y dales la bienvenida a su nave.

El Capitán es un Comerciante Libre de una Familia no muy importante dentro del Sector, pero con el suficiente poder como para poner en aprietos a los Acólitos si intentasen viajar sin utilizar a la Inquisición, así que es interesante no enojarlo más de lo que está.

El cutter no artillado y sin distintivo alguno les espera el Hangar 8274-BB-093, el ajetreo alrededor de la máquina es el habitual y con la misma rapidez que si se encontrase la base en alerta amarilla, los servidores se mueven con celeridad por sus rutas llevando repuestos o cajas, los técnicos revisan las diferentes compuertas del cutter y en la cabina se encuentra el piloto. La rampa trasera de desembarco está bajada y los Acólitos acceden al interior del cutter sin problemas. Una vez dentro, el copiloto cierra la rampa,

los sienta, fija y se va a la cabina... sin intercambiar ni una palabra con ellos.

Parece que hay más personas cabreadas con la Señora que el Capitán.

El cutter sale a la negrura del espacio y se mueve con rapidez y ligereza entre el tráfico existente entre el Bastión y Escitillia. Tras unos minutos se sale del flujo de naves y se dirige hacia un punto solitario fuera de la órbita del planeta. El vuelo se da sin contratiempo alguno y dura alrededor de dos horas. Cuando el cutter se acerca, los Acolitos podrán observar la silueta de una nave no muy grande y todo el que tenga Pilotar Nave espacial, Saber Popular Imperio o Armada, reconocerán rápidamente el modelo, ya que es un transporte de la clase Vagabond, un transporte pequeño con 18.000 personas como tripulación y de 2 Km de longitud.

El cutter atraca en una bahía de carga adecuadamente modificada. A los pies de la rampa se encuentra el Contramaestre esperándoles con cara seria. Cuando se dirige a los Acólitos lo hace con formas educadas pero cortas y sin la retranca que presentó la primera vez que se encontraron a bordo. Básicamente se disculpa porque el Capitán Goodwinne no puede recibirles ya que se encuentra muy atareado con los "inesperados" preparativos para su viaje a Tsade, un sistema fuera de su ruta normal. Además les deja caer que las bodegas están repletas de carga perecedera (como pueden ser vegetales, carne, pescado y cosas así) que, previo al cambio de planes, iba a ser entregado en un sistema cercano y por ello no va embalada en cajas de éxtasis.

El trayecto al camarote comunal es largo y rápido. Los servidores que se encuentran los Acólitos a su paso les evitan con la frase "no asistir" saliendo de sus vocotransmisores o en sus pantallas. El Contramaestre les ofrece entrar en el camarote y les sugiere que se queden

descansando tranquilamente durante el viaje en el. Cuando lleguen las horas de comer, se les traerá la comida. Sin mas, les deja en el camarote.

Si quieren interesarse por la duración del viaje, les dirá que serán cuatro días de ida y cuatro de vuelta y que a no ser que haya problemas tiene órdenes de esperarles solo por el espacio de tres semanas en Tsade II.

UN VIAJE...¿SIN INCIDENTES?

El viaje se inicia sin incidentes y tras un par de días navegando por el espacio real salen del sistema solar. En ese momento se da el salto a la Disformidad. En el momento que se despliegan los campos Geller, el Navegante abre un paso hacia el Reino del Inmateria e introduce al Cielo de Bronce en la Disformidad. Todos los que se encuentran dentro notan como un zumbido y un pequeño empujón y después, todo parece volver a la normalidad. Tras ellos se ha cerrado adecuadamente la rasgadura en el espacio real y ahora lo han dejado atrás. El tiempo esperado en esta realidad es de una semana de viaje y durante el no pasa nada fuera de lo normal... a parte de un bajón momentáneo en los Campos Geller, no

pasa nada más reseñable, a parte de una incursión de un Demonio de la Disformidad dentro de la nave.

La bajada momentánea del campo protector no se da por sabotaje, es algo que puede pasar muy ocasionalmente tras una avería en el generador. Rápidamente se arregla la falta de energía a los campos, pero ese tiempo ha sido suficiente para que uno de los muchos demonios que siguen a las naves como si fuera delfines, se cuele dentro. La presencia de este ser en el interior de la nave es un peligro muy grande y la alarma de intrusión se dispara. El demonio se materializa en el hangar de carga tras poseer a un operario. Este es un buen momento para que los Acólitos se ganen la confianza de la tripulación y disminuyan la hostilidad de los Mandos para con ellos, ayudando a la eliminación del mismo. La nave es un carguero con un casco normal, así que mucho cuidado con lo que se dispara dentro. Armas como cualquier tipo de Bólder, Plasma y Láser pesado puede generar un agujero en el casco y eso sería un verdadero desastre. Con la muerte del demonio se oirá un grito que dejará atontada a toda la tripulación durante unos minutos y si los jugadores no superan una tirada de Voluntad -20, les ocurrirá lo mismo. Tras esto, si los personajes han ayudado, serán bien vistos

Demonio de la Disformidad

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
36	--	36	⁽⁸⁾ 40	45	14	45	42	---

Movimiento: 8/16/24/48

Heridas:18

Habilidades: Psiniscencia, Escondarse +20, Esquivar, Movimiento silencioso +20.

Talentos: Sentido Desarrollado (todos), Ataque Veloz, Ataque Relámpago.

Rasgos: Devorador de Vida (por cada criatura viva psíquica que mate, recupera 1d5 Heridas perdidas hasta su máximo), Demoníaco BR8, Visión Nocturna, Criatura del Más Allá, Presencia Demoníaca(todas las criaturas dentro de un diámetro de 20 metros tienen un -10 a las tiradas de Voluntad, el ambiente se oscurece, se enfría y se escuchan susurros por todos los lados), Miedo 2, Volador (12), Cambio de Fase, Tóxico, Agilidad Antinatural(x2), Velocidad antinatural(x2), Inestabilidad de Disformidad.

Armas: Garras de frío (1d10+3A, Desgarradora, Tóxica, Arma de Disformidad).

Nivel de Riesgo: *Malleus minoris*.

por la tripulación y el Capitán aceptará su presencia en la nave. Si no han ayudado, las bajas en la tripulación serán lo suficiente como para dejar en jaque a los turnos y el capitán herido... con lo que conllevará. Los personajes que hayan combatido con el demonio cuerpo a cuerpo y hayan sido heridos por el mismo... habrán ganado un punto de Corrupción.

Ya hasta el salto a la realidad material en las inmediaciones del Sistema Tsade no debería pasar nada... a no ser que los roces entre los acólitos y la tripulación del Cielo de Bronce haga que terminen recluidos y sin opción de moverse libremente por la nave.

El acercamiento a TsadeII se hará por el cutter del Cielo de Bronce y el destino será la estación Imperial Geosincrónica con Tsade II. La base es un elemento anterior a la Era de la Oscuridad y tiene la capacidad de localizarse a diferentes órbitas geosincrónicas si fuese necesario y es la única forma de acceder al planeta, ya que está prohibido acercarse con cualquier tipo de nave estelar. La forma de bajar al planeta es con ascensores orbitales, seis en concreto. Durante el viaje hacia la Estación el Capitán informará a los Acólitos que esperará en órbita durante cuatro semanas. Si necesitan más tiempo, les sugiere que informen con tiempo para que El Cielo de Bronce pueda abastecerse.

LLEGADA A TSADE II.

Los Acólitos pueden empezar a investigar directamente en la propia Estación. Como en toda Aduana, hay un registro de la entrada y salida de la misma... pero solo podrán tener acceso a ella si se identifican como Sirvientes de la Inquisición, si lo hacen, una forma de empezar a buscar a sus hermanos perdidos es interrogando al Agente de

Aduanas del Administratum. Así sería una forma muy oficial de darse cuenta que desde que salieron del Bastión Serpentis hasta la llegada a Tsade II no han pasado 10 días, sino ¡10 años!.

Esta es la forma más rápida de acceder a información sobre sus compañeros, y es la forma más rápida de ponerse en peligro. Aún así, si no tiran de sus privilegios y tienen un poco de vista o se dan cuenta de la fecha de entrada en el planeta se llevarán una sorpresa... que no sabrán muy bien cómo asumir si consideran que no hay un error en el crono, que han pasado 10 años desde que salieron del Bastión.

¿Pero esto puede ser verdad? Si puede ser verdad, los viajes por la Disformidad tienen muchos riesgos, gran parte de ellos son predecibles o controlables... otros no como la entrada en corriente espacio-temporales que pueden modificar el tiempo a su caprichoso devenir. Los Capitanes tienen un registro de viajes y otro de tiempo para poder saber si les ocurren esto eventos y con ello actuar en consecuencia. Entonces... ¿por qué el Capitán del Cielo de Bronce no ha informado del problema al grupo? Porque todavía no ha sido consciente de la situación. Tardará un par de días en darse cuenta y no dirá nada porque supondrá que tras este tiempo, los Acólitos ya lo habrán detectado. Y ¿qué repercusiones tiene? Pues el tiempo ha pasado realmente, así que en los registros de la Inquisición aparecen como desaparecidos en viaje. Si pudiesen presentarse en una sede Inquisitorial y acreditar su existencia, estarían en su pleno derecho de cobrar los sueldos debidos y no devengados durante todo ese tiempo... junto con los intereses: vamos, que serían ricos hasta morir. Pero en Tsade II no existe dicha sede, solo existe el Ministorum y el Administratum en

el propio planeta. Ahí podrían acceder a sus cuentas bancarias y dar parte de su existencia mediante Astrópata. Para acceder a dicho dinero, tendrían que realizar una serie de papeleos y autorizaciones en el Administratum que les llevaría 3 días. Después de esto, tendrían una tarjeta con acceso a prácticamente todo lo que quisieran comprar, pero en ese planeta no hay prácticamente nada de valor que comprar, no hay tiendas ni acceso a armas ni armaduras, no hay acceso a alta tecnología, solo a cosas comunes y necesarias en una ciudad equivalente a las del siglo XX y en el resto del planeta, equivalente a la edad media de Santa Terra. Si quieren perfume, pues eso sí.

Volviendo al curso de acontecimientos, a partir de este momento se da una posible dicotomía en cuanto a decisiones y es que el grupo de Acólitos decidan actuar de forma encubierta o no. En caso de presentarse con una identidad diferente a la verdadera, aún pasados 10 años, no hay orden de desactivarlas y serán válidas. En Aduanas no tendrán problemas de acceso mientras no lleven muchas armas y dentro de esas muchas armas, muy pocas o ninguna de proyectil sólido, bólder o fuego. En caso de tener más de un arma de proyectil sólido, se les pedirán que dejen todas menos una en consigna, pero si son bólder o lanzallamas, no se permitirá el paso de ninguna. Las armas de energía no tienen problema. El acceso al planeta será por uno de los ascensores magnéticos geoscrónicos previo pago de ticket.

Si no deciden utilizar subterfugio alguno, serán pasados a una sala VIP, se les pedirá que toda arma no autorizada sea introducida en una valija diplomática que se sellará con un sello genético personal y serán transportados a la superficie en un ascensor privado con acceso directo a Moritorium.

Además de este modo harán saltar un tipo de alarmas que no conocen. El acólito que tramita la entrada, al ser progenie, dará una señal a sus hermanos más cercanos para que vayan a la superficie e informen al Magus de esta inoportuna llegada.

La máxima información que pueden obtener en la Estación, tanto en un caso como en otro es la siguiente. El grupo llegó hace 10 años, se identificaron como Acólitos Inquisitoriales en misión de Búsqueda Hereticus Minoris y fueron trasladados al Moritotum.

Hay una tercera posibilidad y es la que más trabajo dará al Director de Juego. Es que el grupo se fragmente en dos y cada uno tome una estrategia diferente. En este caso, ocurrirán las dos cosas descritas anteriormente, según la identidad de cada grupo. Por ello hay que tener claro qué Acólitos han sido descubiertos y cuales no.

Por tanto, la forma más segura de acceder al planeta si hacer saltar la liebre es utilizando identidades falsas. De este modo la progenie que se encuentra en la Estación los identifica como viajeros inocuos y nada mas.

En este punto, antes de llegar a la superficie del planeta el Director de Juego ha

Nota para el Director de Juego.

La mecánica de los rasgos de Mente Enjambre y de Nodo viene bien explicado en un suplemento no oficial de Dark Reign, el cual será publicado en castellano próximamente. Si no se tiene el suplemento en inglés o en castellano, para simplificar cosas, se considerará que hay comunicación completa entre los genestealers que hay en el planeta fuera de las capitales del mismo. Toda la población que vive en las diferentes villas, asentamientos obreros y pueblos se puede considerar que forma parte de la Mente-Enjambre y que hay suficientes Nodos para que la comunicación sea fluida.

Mente Enjambre

Este rasgo permite a las criaturas estar conectadas para trabajar al unísono, pasar información y comunicación entre cada uno. Aunque es un rasgo muy útil, requiere un nodo, una criatura de la especie de mayor poder que se encuentre en los alrededores. Si no es así, todas las bonificaciones se dividen a la mitad, aunque la comunicación se mantiene en una distancia de 100m por punto de bonificación de Voluntad de la criatura.

Por cada criatura conectada a la Mente Enjambre, cada individuo añade un +1 a la característica de Percepción; por cada 5 criaturas conectadas se puede añadir un +1 a sus Características de Voluntad e Inteligencia. El bono máximo obtenido por la Mente Enjambre es de +20. Si no hay un Nodo presente los bonos se dividen a la mitad y el bono máximo a Percepción, Inteligencia y Voluntad es de +10.

de tener claro si se ha dado la identificación del grupo como peligroso o no. Si se ha detectado su procedencia bien porque han tratado demasiado con el Acólito de Aduanas y ha descubierto al Cielo de Bronce, o porque se han identificado como Acólitos, entonces estarán en todo momento vigilados y simplemente estarán así hasta que el Magus crea oportuno actuar. La vigilancia se hará de forma nada sospechosa ya que la progenie está en contacto psíquico constantemente y entre todos los individuos. La única forma de darse cuenta de que algunas personas la cosa no es muy normal es mediante una acción telepática por el Psíquico Autorizado.

La llegada al planeta es diferente según la línea de actuación que hayan tomado. Si han decidido ir de incógnito, llegan a una de las terminales terrestres en una de las ciudades del planeta, donde tendrán que buscarse su propio alojamiento. Si han decidido identificarse como parte de la Inquisición, el transporte VIP les llevará al Moritorium directamente y serán hospedados con deferencia en las habitaciones más limpias y de mejor orientación del Hospicio de San (Buscar Santo), el edificio contiguo en el que descansan los integrantes del Moritorium que llegan de visita. En esta Institución la Progenie está infiltrada. Si han decidido dividir el grupo en las dos opciones, se

dan las dos situaciones.

LOS INTERESES DEL MAGUS.

El Magus del Culto es la evolución del Acólito infectado con una semilla genestealer, concretamente el sargento. Durante su transformación y los viajes tras la infección, consiguió un Genestealer Pura Sangre, el cual fue introducido en Tsade II para que actúe creando una progenie para el Magus. Ese proceso se ha ido dando a lo largo de los 10 años que han transcurrido desde el inicio de la misión por parte del grupo perdido y la llegada del grupos de Acólitos tras salir del Espacio Disforme. Está cerca de conseguir la masa crítica de nodos, de infestación planetaria y de infiltración en la sociedad Tsadiana. En cuanto lo consiga lanzará una llamada y el Enjambre Tiránido más cercano podrá llegar a cosechar el planeta. La llegada de la célula lo considerará un contratiempo menor en el momento que la detecte y valorará infectar a alguno de los integrantes, preferentemente el Psíquico, y el resto bien puede ser consumido por sus hijos. Por ello, una vez que sean detectados, dará órdenes de que los vigilen y les faciliten todo lo posible la llegada al pueblo minero donde está el.

Una vez en el pueblo, ya no se les prestará tanta atención porque se les supone controlados. Y ese es el único error que se dará para que se resitúe la acción en el inicio narrado: el francotirador.

Por tanto, cuanto más tiempo anden de incógnito, cuanto más tiempo pasen sin que sean descubiertos como Acólitos, más seguros estarán.

PUNTOS INTERESANTES.

Los puntos de interés donde pueden encontrar pistas de dónde se fueron los anteriores acólitos tras llegar a la ciudad son:

Registro del Hospicio de San Curingerius.
Astrópata Planetario.
Moritorium.

El Hospicio de San Curingerius es un edificio ubicado justo al lado del Complejo Administratum y al lado de la Catedral de San Drusus de la ciudad. Tiene forma rectangular y la fachada principal Presenta una talla del Santo encima de la puerta de doble hoja de madera de unos 15 metros. Es grande y con muchas celdas donde pueden pasar los días los peregrinos que llegan al planeta. Además hay una sala común, un comedor y una biblioteca... además de un registro de entrada y salida, además de tiempo de estancia. Se registra a todos, porque no hay habitaciones dobles o múltiples, todas son individuales. Hacer notar que el Adepto encargado del registro está infectado y forma parte de la Progenie. La información que pueden sacar aquí es que la célula al completo ingresó hace 10 años, que tuvieron tres salidas de las que volvieron y tuvieron la duración de entre 3 y 5 días y en la cuarta ya no hay registro de vuelta.

El Astrópata Planetario vive en una mansión a poca distancia de la Capital. La localización exacta la tiene el Gobierno del planeta y los Adeptos de Alto Rango del Administratum y Moritorium. Por último, si se indaga bien en el barrio cercano al antiguo espacio-puerto, ahora zona de almacenaje de las plantas, se puede encontrar la antigua Calle de los Navegantes, donde se puede informar de la ubicación del Astrópata planetario, a un precio nada asequible. Dicha mansión es en realidad un fortín muy parecido a una Comisaría de la Colmena de Sibelus o Malfi. Es una casa cuadrada de tres pisos, con techos planos y rodeada de un muro de rocamento y plastiacer. Tiene cuatro torres de vigilancia y al menos en dos de ellas hay armamento pesado instalado. Hay una guardia todo el día y la puerta está cerrada. Sólo si se tiene el visto bueno del guardia de acceso de la puerta, que es un psíquico, se puede pasar a hablar con el Astrópata, que se encuentra voluntariamente recluido en ese fortín. Por ello, la única forma de acceder es identificándose adecuadamente. Este es el único sitio seguro para identificarse ya que todos las personas que están ahí han sido escaneadas anteriormente con un escaner corporal y por el psíquico y se ha visto que no están infectados.

Si consiguen acceder, Janos Tarant, el Magos Biologis y Chanberlán del Astrópata sera el que los reciba y escuche sus cuestiones. En un principio y a no ser que se utilice la orden expresa inquisitorial para mandar un mensaje, no permitirá que vean al astrópata y se encargará el de las cuestiones. No tendrá problema alguno de presentar los registros de envío de mensajes y del firmante del envío, si se le dan fechas concretas. Si no se dan fechas, no podrá hacer las búsquedas y sólo podrá decirles que no tiene constancia de la presencia de acólitos anteriores a los jugadores. Esto es así porque ha entrado al servicio del Astrópata hace bien

poco, un mes, y su anterior mayordomo murió en condiciones extrañas. Si preguntan por el despliegue de fuerza, la lacónica respuesta que obtendrán es que se teme por la seguridad de su señor y que se ha hecho todo a partir de su llegada. Habrá que ser muy persuasivo para conseguir que el Magos Biologis hable de la existencia de una plaga no determinada en la población de la capital que hace pensar en un problema mayor y que se hace necesaria la protección. Otro detalle que costará conseguir es que cada vez es más difícil mandar un mensaje fuera por vía astropática, hay algo que bloquea las señales y muchas veces su Señor acaba agotado sin conseguir enviar nada. En el momento que le den fechas, podrá acceder a la información. Verá que ha habido 3 envíos de señal cada 6 días, todos firmados por el Acólito Jerez. Están cifrados y no le importa darlos si se los piden. Están con lenguaje acólito que ellos conocen y todo el que lo conozca, podrá leerlos sin problema. Los dos primeros hablan de salidas cercanas a la capital rastreando pistas y sensaciones del Psíquico pero sin llegar a nada en concreto. El tercero ya es más concreto y comenta que hay una pista que les lleva hacia el macizo central y que el Sargento ha dado orden de seguirlo. No hay mas.

En el Moritorium, si hablan con el Obispo, podrán saber que la célula llegó con intención de investigar una actividad sospechosa de brujería en este continente y que necesitarían comunicar astropáticamente cada 6 días. El Obispo les dio el beneplácito de actuación y les informó de la localización de la villa. Actualmente el Obispo también está infectado y no tendrá problema por dar esta información a nuevos acólitos. Además, tiene espías dentro del hospicio y de la Catedral, así que en el momento que identifique a los personajes como acólitos inquisitoriales, los vigilará

LAS PISTAS CONDUCEN A...

La única pista que se puede conseguir, bien con el Astrópata, bien de otro modo, es que el grupo marchó hacia el macizo central en busca de Hechicería. En la Ciudad hay terminales donde pueden obtener fácilmente un mapa de la región, así como en el Administratum. En el podrán ver que el continente está prácticamente dividido en dos por una cordillera impresionante más o menos en el ecuador del mismo, las estribaciones tanto al norte de la cordillera como al sur son bastante montañosas también y con muchas colinas. De la ciudad salen dos caminos importantes, uno que va por la costa y otro que se dirige directamente hacia las montañas. A cuatro días de viaje se encuentra un pueblo, con una Iglesia y con un edificio del Administratum. Antes de la reconversión del planeta a agrícola, se explotaban los minerales de las montañas y ese pueblo era un punto de recogida y distribución de mineral hacia la costa. Ahora ya no tiene esa función. Es la única población importante, pero en las faldas de las montañas hay más poblaciones menores pero solo una presenta una iglesia.

Para llegar ahí pueden ir andando o tomar un animal de monta que les lleve. Estas bestias son herbívoros autóctonos domesticados que están al servicio de los ciudadanos si coste alguno. Todo el que

Nota para el Director de juego:

En la introducción se dice que la célula debía contactar cada poco tiempo astropáticamente, así que el radio de acción de los mismo se limita a una distancia de ida y vuelta de 8 días, así que esa población es la candidata perfecta.

Si tus jugadores no se dan cuenta, simplemente déjales bagar hasta que lleguen.

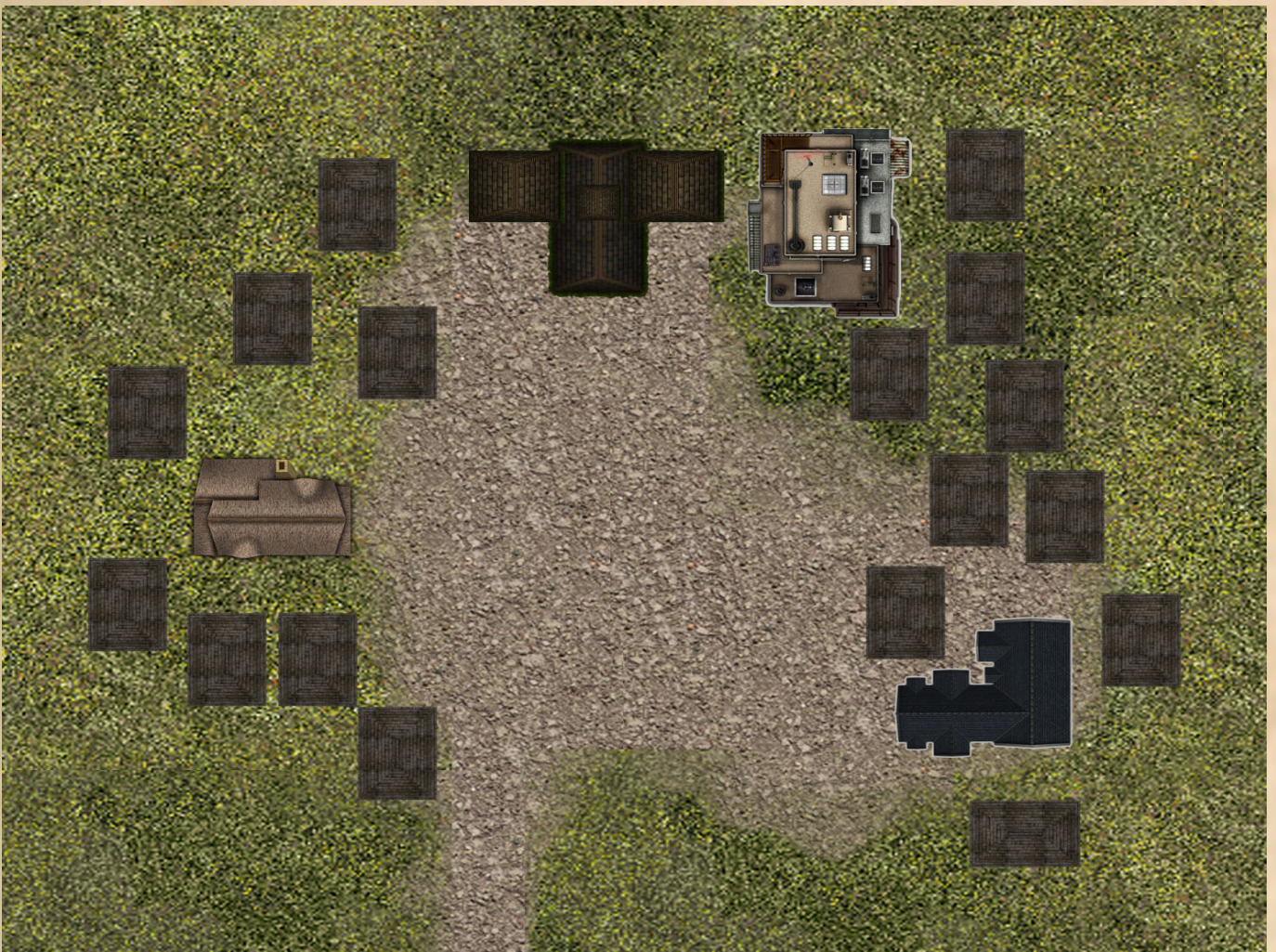
quiera viajar fuera de la capital solo tiene que acercarse a una cuadra y tomar a un animal. Son muy dóciles. Las distancias en el planeta se dan respecto al tiempo que les cuesta a estos animales llegar de un sitio a otro. Son animales con seis patas pero son rápidos y bastante resistentes al cansancio.

A partir de aquí, el Director tendrá que gestionar la situación hasta la llegada al pueblo.

PUEBLO MINERO

Se encuentra a cuatro días de viaje en montura, es un antiguo pueblo minero reconvertido en una capital de sector agrario. Hay viviendo alrededor de 40 o

50 personas. Hay varios edificios iguales, casas de dos pisos más o menos comunales y de esta monotonía destacan 3 construcciones: los establos, el antiguo Administratum Sectorialis y la Iglesia. El pueblo se organiza más o menos alrededor de la Iglesia y a un lado de la misma se encuentra un edificio casi tan alto como la Iglesia, de rocamiento y con una arquitectura completamente Imperial, de muchos pisos, con gárgolas de calaveras y querubines, con ventanas estrechas y alargadas pareciendo casi saeteras. La Iglesia es pequeña para el canon arquitectónico imperial, tendrá alrededor de 190x110 metros de planta. Presenta un rosetón en la entrada donde se dibuja en la vidriera la Pasión de San Drusus. Bajo el mismo hay una puerta de 8 metros de alto por 5 de ancho, de metal bruñido y



forjado. Claramente ha sido traída de fuera o fue producida antes de la prohibición. En el cuerpo central, a ambos lados hay una gran cantidad de ventanas estrechas y alargadas en forma terminadas en arcos ojivales muy estrechos. Los cristales de este lado tienen colores claros. Dentro está dividida en dos naves, el altar está en la cruz y no hay capillas accesorias, así que parece estar consagrada a San Drusus.

El establo es un edificio ancho, chato, aireado y con puertas amplias, aquí es donde se encuentran las monturas y donde se pueden encontrar.

Las casas son de dos pisos, con tejados no muy apuntados y de uralita, las propias casa son de piedra y madera. No se ve ninguna tienda como tal ni taberna ni lugar para dormir.

La llegada de los Acólitos no pasará desapercibida y aquí pueden estar enteramente controlados por toda la progenie, ya que todos los habitantes forman parte de ella. A partir de aquí el Director ha de provocar la escena narrada en el principio. Para ello un paso que puede ayudar y además se "necesita" según la narración, es hacer aparecer a uno de los integrantes de la antigua célula, a la Proscrita, y que sea ella la que los guíe. Está infectada, y sigue las órdenes del Magus. Si los personajes no se huelen nada, unas confesiones puntuales de Ursula, pueden ayudar a empezar a entender lo crítico de la situación. Es importante que los jugadores sepan que la Inquisición no tolera mutaciones ni presencia de xenos, y menos aún no controlados. Estos son un par de los muchos argumentos que se pueden utilizar para sugerir a los Acólitos que la situación no está nada bien.

EL ENCUENTRO.

Sea como fuere, se llegará a la situación narrada en un principio, puede ser interesante narrarla desde el punto de vista de los que se encuentran dentro de la Iglesia. Una vez que entren y el Magus salga de debajo del altar, de unas criptas, la descripción del mismo ha de hacerse de forma que a los Acólitos les recuerde vagamente al Jefe de la célula, solo que ahora tiene una cabeza más ovalada, no presenta pelo en el cuerpo, la piel es muy pálida, los ojos han cambiado no presentando iris ni cornea, sino completamente negros, las manos alargadas y terminadas en unas finas uñas. Es un psíquico potente, de rango 4 y podrá tener muchos de los poderes menores y varios poderes de Telepatía. Es el causante del bloqueo de la transmisión del Astrópata. Puede conocer cosas de los Acólitos y tiene interés por el psíquico. Antes del disparo, ha de darse una breve conversación en la que el Magus da a entender que todos están perdidos.

En ese momento se da el disparo... si se ha decidido, si no se ha decidido, no pasa nada porque el resultado es el mismo. Tras la situación límite, empiezan a salir del suelo y del fondo cantidades de genestealers pura sangre, híbridos de primera y segunda generación ingentes en dirección a los Acólitos.

Empieza la caza y ellos son la presa.

DESENLACE.

Si consiguen escapar del pueblo, tienen 4 días de viaje hasta la ciudad. Una vez ahí, verán que la cosa se ha desmadrado y ha lucha y combate por todos los lados. Lo más inteligente será ir al Astrópata y que éste pida ayuda. Serán aceptados y podrán ayudar a la defensa de

la mansión. Nada mas llegar ellos y tras hablar brevemente con el Mayordomo, el Atrópata hará todo lo posible por enviar la señal de infestación. Lo conseguirá perdiendo la vida. Mientras tanto, la defensa de la casa será desesperada y en el momento más crítico, al lado de las murallas caerá una cápsula de desembarco Marine de los Guardianes de la Tormenta y de ahí saldrán escuadras de Marines para “controlar” la situación. A partir de aquí, cuando esta zona sea asegurada, un cutter descenderá y cargará a los acólitos para llevárselos al Cielo de Bronce.

Es posible que los jugadores se las ingenien para escapar del planeta sin pasar por la mansión del Astrópata. No vetes esta opción.

Si no escapan del pueblo, morirán todos menos el psíquico, que será infectado. Aquí acaba la historia.

VUELTA A CASA.

Una vez en el Cielo de Bronce, éste saltará al Inmaterium y no tendrán ningún problema en el viaje de vuelta, a parte de que volverán a perder 10 años. Es decir, que volverán al mismo día de salida. Tras llegar al Bastión Serpentis, unas horas más tarde de su salida oficial, serán requeridos por la Inquisidora y reprendidos sin esperar réplica por no estar de viaje en la misión. Los Acólitos tendrán que explicar a su señora lo pasado. En el momento que empiecen y comenten que adelantaron 10 años en el viaje por el Inmanterium, Lilith hablará con el Cielo de Bronce, el cual le confirmará el baile de fechas. Tras esto, activará los sistemas de grabación y guardará toda la información en una placa de datos en su escritorio.

Una nota, el dinero que vieron en Tsade II, ya no lo tienen.



PERSONAJES NO JUGADORES.

En este apartado se presentarán las características de diferentes Pnjs que puedan ser necesarios para el desarrollo de la aventura. Básicamente serán Pnjs híbridos de Genestealers y las Características del Magus Genestealer.

Genestealer Pura Sangre

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
55	--	50	55	55	20	35	35	15

Movimiento: 5/10/15/30

Heridas: 15

Habilidades: Acrobacia, Perspicacia +10, Escondarse +20, Tregar +10, Esquivar, Movimiento silencioso, Rastrear +10, Supervivencia +20

Talentos: Sentido Desarrollado (vista, oído), Carga frenética, Veloz, Sometimiento, Reflejos rápidos, Danza asesina, Caer de pie, Resistencia a Miedo.

Rasgos: Visión en la oscuridad, Armas naturales, Brazos múltiples, Miedo 1, Armadura natural 4, Mente Enjambre, Garras Aceradas 2, Ovopositor.

Armas: Garras (1d10+7A, Pen 2, Desgarradora), Mordisco(1d10+5A, Infección*).

Armadura: Exoesqueleto (4 en todo)

Nivel de Riesgo: *Xenos Majoris*

Híbridos de 2ª y 3ª Generación

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
35	25	30	35	40	25	35	30	20

Movimiento: 4/8/12/24

Heridas: 10

Habilidades: Perspicacia, Escondarse, Tregar, Esquivar, Movimiento silencioso, Rastrear, Hablar Idiomas (Bajo Gótico), Pilotar (Vehículos terrestres), Engañar, Supervivencia.

Talentos: Sentido Desarrollado (vista, oído), Entrenamiento con Armas Cuerpo a Cuerpo (Primitivas), Entrenamiento con Pistolas (Láser, Proyectoil sólido), Entrenamiento con Armas Básicas (Láser, Proyectoil sólido).

Rasgos: Visión en la oscuridad, Mente Enjambre, Reproducción Híbrido, Mutaciones (ver en las tablas de las páginas 334 - 335 del Manual básico).

Armas: Normalmente un arma de cuerpo a cuerpo y una pistola, o un rifle de cualquier tipo.

Armadura: Chaleco antifragmentación (cuerpo 3)Equipo: Sobretudo de baja calidadNivel de

Nivel de Riesgo: De *Xenos Minoris* a *Xenos Minima*.

Magus del Culto

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
41	53	33	36	41	46	36	41	36

Movimiento: 4/8/12/24

Heridas: 20

Habilidades: Perspicacia +10, Charlatanería, Carisma +10, Competencia Química +20, Mando, Saber Popular (Administratum, Credo Imperial, Imperio, Guardia Imperial), Escondarse, Engañar +10, Esquivar +10, Pilotar (Vehículos Terrestres +10), Lógica, Psinisciencia, Invocación, Oficio (Mercader), Leer/Escribir, Saber Académico(Heráldica, Leyendas, Tactica Imperialis), Interrogar, Escrutinio, Saber Prohibido (Xenos +10), Movimiento silencioso, Leer/Escribir, Hablar Idiomas (Bajo Gótico y Alto Gótico), Competencia Tecnológica, Medicae.

Talentos: Sentido Desarrollado (vista, oído), Entrenamiento con Armas Cuerpo a Cuerpo (Primitivas), Entrenamiento con Pistolas (Bolter, Proyectoil sólido), Meditación, Paranoia, Recarga rápida, Sueño ligero, Difícil de Matar, Blanco difícil, Nervios de Acero, Factor Psíquico 4, Manantial de poder, Conversión corporal, Impávido.

Poderes Psíquicos:

Menores: Convocar Objeto, Camaleón, Sonido de Fondo, Aura de Miedo, Fogonazo, Olvido, Sanar, Precognición, Hedor psíquico, Manos espectrales, Toque dementador, Resistir posesión, Infligir dolor, Detectar vida, Puntería antinatural, Caminar sobre muros, Ajar, Distorsionar visión.

Mayores: Compulsión, Dominar, Exploración mental, Ocultar presencia y Aterrorizar.

Rasgos: Visión en la oscuridad, Mente Enjambre, Mirada Hipnótica, Super Nodo* (si el Magus obtiene Rango Psíquico 6, se convierte en Mega Nodo).

Armas: Pistola Bolter con mira láser (HP +10, Alcance 30m, T/2/-, 1d10+5 X, Pen4, Car8, Completa, Desgarradora) Cuchillo de monofilamento de calidad (HA+10, 1d5+4, Pen2)

Armadura: Armadura de malla Xenos de calidad y cofia de malla (Cuerpo, Brazos y Piernas 5, Cabeza 4).

Equipo: Ropas opulentas (Alta calidad), Foco psíquico, Excruciador, 2 cagadores de Bolter.

Nivel de Riesgo: *Xenos majoris*

* Son características que vienen descritas pormenorizadamente en el suplemento no oficial de Dark Reign "Genestealers", que en un futuro será publicado en castellano. Las mutaciones, Consultar el Libro básico en la página XX.

Para la aventura no es necesario conocer su funcionamiento, pero si se está interesado, consulten la versión inglesa.

Montura Tsadiana

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
15	--	64	68	23	8	35	12	--

Movimiento: 5/10/15/30

Heridas: 17

Habilidades: --.

Rasgos: Voluminoso, Duro, Resistente, Miembros Adicionales, Brazos múltiples.

Armas: --

Armadura: Piel Dura (2 en todo)

Nivel de Riesgo: *Xenos Minima*

Rumiante de más de cuatro metros de altura desde la cruz, cabeza grande, sin cuernos y orejas pequeñas, narices grandes y mirada perdida con sus cuatro ojos. Presenta seis patas, tres a cada lado del cuerpo y que hace que sea rápido en movimiento. Es un animal resistente y aguanta bastante andando.

