



ROLEROS UNIDOS PRESENTA LA CANCIÓN OSCURA



POR ROMÁN 'TURBIALES' MORENO

La Canción Oscura

Por Román 'Turbiales' Moreno

Una historia de terrores del pasado para Fading Suns.

INTRODUCCIÓN

Mi primera partida de rol como jugador fue al módulo *La casa Encantada* de la Llamada de Chulhu. También conocido como la casa Corbitt, era un módulo pequeño y que te atrapaba por el no saber qué era lo que te aguardaba en ese caserón oscuro donde algo moraba.

Este módulo es un homenaje al módulo clásico de la llamada de Cthulhu, trasladando la acción a una nave oscura donde algo mora...

INTRODUCIENDO A LOS JUGADORES.

En las últimas semanas, en los límites del sistema Leminkainen, ha aparecido un pecio espacial procedente de la oscuridad entre las estrellas. Un navío de la segunda república que sorprendentemente estaba casi intacto. Un grupo de carroñeros intentó hacerse con la nave y con cualquier tecnología que pudiera contener pero no se ha vuelto a saber nada de ellos.

Los Pj's pueden o bien ser miembros de la liga, o miembros de alguna casa noble (Tratándose de Leminkainen, lo más lógico es que se tratase de la casa Hawkwood) que hayan comprado la información a la Liga Mercante.

También puede plantearse como una cruzada eclesiástica para limpiar lo que probablemente sea una amenaza para las almas de los fieles a la iglesia universal. (Los inquisidores y hermanos de Batalla se lo pueden pasar en grande en este módulo)

Se recomienda que al menos uno o dos de los jugadores tengan capacidades técnicas. Si los jugadores no tienen alguna

LA HOOKE

La Hooke, para tener mil años, es una nave que está en una condición envidiable. Testigo de la extrema calidad del diseño de los navíos de la Segunda República. De líneas redondeadas y estilizadas, es una preciosidad indiscutible y que permanece casi intacta... Salvo por un desgarró de impacto por la zona de estribor. La nave está en condiciones y sus motores sólo necesitan ajustes menores. Parece que alguien ya se ha puesto a ello, hay parches de metales menos lustrosos que sobresalen de la cubierta de cerámica de la nave. Alguien está haciendo modificaciones en la zona de los motores.

Actualmente la nave tiene enganchada en el puerto de atraque una nave más pequeña, de manufactura de la liga. Se trata de la *Despechada*. Es la nave carroñera, parece que no han llegado a desprenderse del casco de la *Hooke*.

La nave no responderá a los intentos de comunicarse con ella.

Accesos a la nave

Por la parte de Estribor, la nave presenta un impacto desgarrador que ha expuesto varios camarotes al vacío. Esto es un acceso, pero al no haber esclusa de aire, si abren las puertas expondrán al vacío el resto de la nave (Cuando la nave se desgarró la maquina pensante de la nave selló las cámaras con un compuesto sellante). Esto hace que acceder desde los camarotes sea un problema y requiera tiradas de técnica a -4 o directamente abrir un boquete, lo cual crearía daños innecesarios. De todas maneras acceder por ahí no aceptará realmente a ninguno de los actuales "habitantes" de la nave.

Una tirada de Percepción + (Astronomía o Ingeniería), revelará que los daños son demasiado extraños, son demasiado limitados

para ser un impacto de meteoro. Parece que lo que impactó solo rozó el casco.

Compuertas de Carga/Descarga:

Se hallan en la parte inferior de la nave (cubierta 3) pero abrir esas compuertas es un poco más difícil de abrir de lo que debería. (Ver almacén de carga). Si lo intentan desde el exterior, el mecanismo de desbloqueo (Técnica + Redención Tecnológica) parece estar bloqueado desde el otro lado. (Es la masa del morador de la oscuridad, ver cubierta 3)

Acceso de la escotilla de embarque principal:

Sería la opción más normal, si no fuera porque la *Despechada* esta ahora mismo atracada. Lo más normal sería intentar realizar un doble Atraque en la *Despechada* y así acceder al interior de la nave.

LA DESPECHADA

La despechada es un pequeño mercante Carroñero que ha conseguido pequeñas piezas en los años transcurridos desde las guerras del emperador, hasta ahora se habían ganado la vida realizando tareas de rapiña de naves destruidas durante la guerra. Últimamente las piezas habían escaseado y estaban considerando mudarse de sistema o realizar algún trabajo más lucrativo en zonas más peligrosas. Cuando apareció la Hooke.

Entrar en la despechada no debería ser demasiado difícil. Una tirada normal de Técnica + Redención Mecánica debería permitir un atraque bastante limpio y abrir las esclusas de aire. El interior de la nave aun es habitable, hay luz, aire y calor. Pero entrar en la pequeña nave revela que algo ha ido espantosamente mal.

Esto es lo que hay en el interior de la nave: Una zona comunal, Comedor y zona de estar, es un nexo de unión entre ingeniería (Que puede accederse desde una escalera), el puente y los distintos camarotes (Incluyendo uno que hace las veces de enfermería). Pasada una pequeña esclusa se accede a la bahía de carga.

La **zona comunal** está bastante desordenada, todo está tirado por el suelo y hay restos de sangre. Ha habido una lucha bastante dura y una tirada de Percepción + Medicina revelaría que han habido cadáveres en el suelo durante un periodo de horas.

Hay rastros de sangre que llevan a la otra escotilla, la que va a la Degaul.

Los accesos a los **camarotes** tienen marcas de haber sido forzados con armas y alguno de ellos también tiene signos de lucha.

El puente esta todavía operativo, los sistemas están bien. Pero funciona bajo energía de emergencia (usando pilas de fusión), el motor parece que está apagado.

Si revisan **ingeniería**, verán que alguien ha desmontado grandes partes del motor y se ha vaciado todas las reservas de hidrogeno de la nave.

Evento opcional: Los arañazos

De uno de los camarotes de la Despechada, los jugadores empezaran a escuchar una lastimosa voz que surge de uno de los camarotes. Parece que ha sufrido bastante castigo, pero la puerta esta parece haber resistido.

La voz pide ayuda de manera lastimosa. Ante las preguntas de los jugadores esto es lo que responderá.

- Su nombre es Harvan, y es un carroñero.
- Era un tripulante de la nave principalmente se encargaba de la cocina y de hacer de musculo en caso necesario.
- Llegaron a la Hooke hace semanas, y sus compañeros examinaron la nave de arriba a abajo.
- Algunos de sus compañeros se volvieron locos y atacaron a los demás.
- Él se refugió dentro de la Despechada, soldando la puerta de su camarote. Sus compañeros parece que intentaron abrir la puerta con armamento pero afortunadamente no consiguieron abrir el camarote.



- Después de que se dieran por vencidos se escuchó un ruido espantoso durante un rato y luego nada. Un cierto tiempo después volvieron y escuchó como usaban herramientas y parecían trabajar en algo durante días. Después la nave ha estado silenciosa, o casi.
- Alguien canta por las noches, aunque no está seguro de si es un sueño o no. Ha perdido la noción del tiempo. La canción no le suena a nada de lo que este acostumbrado, no sabe ni siquiera si es una voz humana.
- Tiene mucha hambre y sed. Lleva una eternidad aquí y sus provisiones se acabaron hace días. - Pregunta si los jugadores tienen comida.
- Ha intentado volver a abrir la puerta, pero la puerta parece deformada y ha tenido un miedo atroz a que sus compañeros se den cuenta de su presencia si hace demasiado ruido. Pregunta si le pueden ayudar a salir.

Si los jugadores abren la puerta, se encontraran en gran parte lo que se esperan la figura escuálida y cuasi esquelética de Harvan, su descuidada barba y aseo, durante unos segundos puede esconder el hecho de que es un cascarón, un zombie resucitado por un demonio que se halla en las profundidades de la Hooke. Darse cuenta de la condición de Harvan requerirá una tirada de Percepción + Medicina (No fuerces las tiradas, solo hazlas si alguien pide examinarlo).

Harvan se mantendrá más o menos cuerdo mientras interactúa con los jugadores. Ha eliminado de su mente la agonía de su muerte por deshidratación y ahora solo siente un hambre que él piensa que es lógica debido a su confinamiento.

Si los jugadores le dan comida, el intentará tragarla, se verá incapaz y pedirá agua. Durante unos minutos (El tiempo que juzgues oportuno) parecerá que Harvan se tranquiliza e incluso se mostrará muy colaborador con los PJ's. Puede incluso ser útil como PNJ.

Hay **tres condiciones** que pueden hacer que Harvan se revele como lo que es:

- Los jugadores lleguen al laboratorio, entonces el Morador controlará automáticamente a Harvan haciéndoles atacar a los PJ's si es necesario.
- Si los jugadores revelan a Harvan lo que le ha pasado y no le atacan, hazle tirar a Harvan una tirada de Humano (Modificada por lo que creas conveniente: -6 si le tratan de manera brusca, hasta +6 si han sido más o menos compasivos con el), si falla el Cascarón mirará a los PJ's con una mirada hambrienta y les atacará para luego devorarles. Si la pasa presentará la suficiente presencia de ánimo para que en esa escena pueda ponerse a merced de los PJ's.
- Cuando tú, master, creas que es necesario, Harvan se volverá contra los PJ's. Ya sea porque ha descubierto que tiene sed de sangre humana o bien por que pueda estar controlado por el Morador.

CONDICIONES EN EL INTERIOR DE LA HOOKE

En el interior de la nave las condiciones son difíciles, el equipo carroñero parece que arregló en parte el soporte vital. No hace el frio extremo que debería haber. (Solo unos meros 5 °c) pero el reciclaje de aire no está precisamente funcionando. Actuar y respirar el aire dentro de la nave requieren una tirada de Resistencia + Vigor a -4. Si se falla la tirada se producirá un efecto de intoxicación que provocará mareos y nauseas a corto plazo (-4 a percepción y tiradas físicas), a largo plazo puede provocar narcolepsia y por último la muerte. El olor es, evidentemente, horrible.

Cubierta 2

Esta es probablemente la cubierta en la que empezarán los PJ, salvo que decidan abrir un agujero en el caso con armamento. Cosa que no es recomendable si quieren capturar la nave.

Pasillos principales:

Por ahora en la nave se ha restablecido la energía de emergencia, así que las luces son bastante mortecinas.

Antiguamente había un sistema de maquina pensante que ofrecía guía e información que representaba iluminando paneles en los pasillos. Lo único que queda de ello son unas pareces extremadamente reflectantes y que parecen un espejo, si bien cubierto de polvo.

1 - Camarotes:

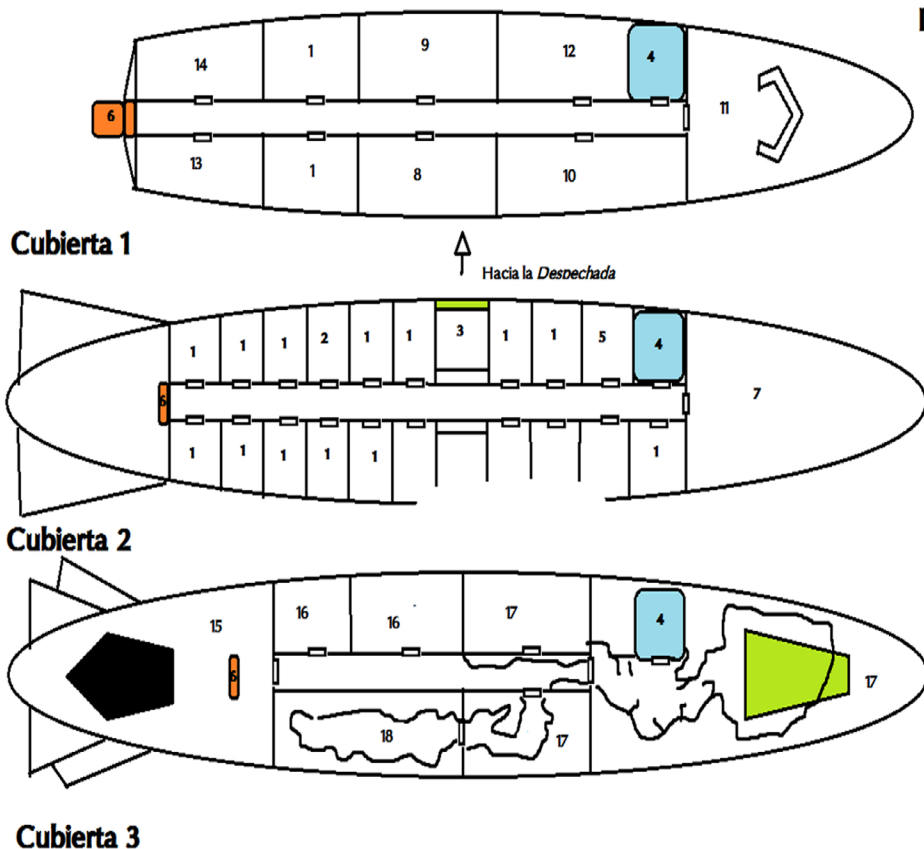
La mayor parte de los camarotes de la antigua tripulación de la Hooke contienen ropa, y algunos elementos de equipo de la segunda república en perfectas condiciones. Todo está extremadamente ordenado, ni abandonaron los camarotes con prisas y parece que lo dejaron todo con intención de volver.

Puedes usar los camarotes para dar a los jugadores algún artefacto tecnológico antiguo, sin embargo ninguno tendrá energía en estos momentos. Recomendamos que no les des ni armadura ni armas y que seas creativo, imagina a un cazador de la edad media encontrándose con un teléfono móvil apagado y te harás una idea de lo que pueden encontrar. Aunque para ellos la mayor parte de lo que encuentren no sea utilizable. El contenido de las habitaciones si se vende adecuadamente da para varios miles de fénix.

2 - Camarote del Biólogo:

En esta cabina hay varias máquinas pensantes, una de ellas es compatible con la tecnología actual si se dispone de una pila de fusión y una tirada de Técnica + Maquinas pensantes a -2, se podrá acceder a los archivos que contiene. Entre videojuegos y porno, hay varios esquemas de diseño para reconvertir unos contenedores criogénicos de muestras en una capsula criogénica para contener a seres humanos y mantenerlos en hibernación.

La Hooke





3 Exclusa:

Es el punto de entrada más probable por los PJ's aquí podrán ver que ha habido una pequeña lucha y forcejeo con los controles internos, además hay manchas de sangre. No hay ningún cuerpo.

4 - Elevador:

Esta arreglado y tiene energía, atraviesa las tres cubiertas de la nave. Si examinan el suelo verán que se ha utilizado para transportar algún tipo de maquinaria pesada debido a las marcas que ha dejado el arrastre en el suelo.

5 - Aseos:

Sin papel higiénico, ni agua. Fundamentalmente no difieren mucho de los que conocéis, la nave en si cuando estaba operativa tenia gravedad artificial. Aquí parece que también hubo algo de lucha, la sangre también tiene unas semanas.

6 - Accesos de Mantenimiento:

Unen los distintos niveles de la nave. Para poder buscarlos hace falta una tirada de Percepción + Observar. Atraviesan toda la nave por la popa. Fundamentalmente sirven para el mantenimiento de motores, en la cubierta 3 se convierten en una escalerilla que recorre ingeniería del techo al suelo. Es un acceso que pueden usar perfectamente los cascarones de la nave para sorprender a los PJ's. Y viceversa.

7 - Área de Recreo:

Situada en la proa de la nave y con varias ventanas que ofrecen una vista espectacular del espacio. Consiste en un comedor, un pequeño sintetizador de alimentos comunal (Ahora inoperativo) y un par de áreas de recreo.

Antiguamente esas áreas permitían experimentar distintos escenarios recreativos mediante hologramas. Ahora mismo no tienen energía salvo que reactiven la maquina pensante del puente y los reactores.

Cubierta 1

Esta área es bastante interesante. Además que es donde la expedición de los Carroñeros se torció. Cuando ellos llegaron a esta cubierta, se encontraron con el "capitán" en su camarote (Aunque no llegaron a leer la bitácora) y accedieron a los registros de la máquina pensante de la Hooke.

Viendo que lo más interesante de la nave estaba en la zona de carga y el laboratorio, un pequeño grupo fue al laboratorio y se encontró con el caminante, este los poseyó matándolos y transformándolos inmediatamente en cascarones. Estos a su vez fueron a por sus compañeros, esta vez ayudados por Wilhelm.

8 - Aseos:

Este a diferencia del de la cubierta 2 no tiene sangre, pero tampoco agua.

9 - Armería:

Esta cerrada, afortunadamente el capitán tuvo la presencia de ánimo de cambiar todas las claves y Wilhelm Corbitt no ha tenido la presencia de ánimo todavía para molestarse en abrirlo. Abrir la cámara es una tirada de Tecnología + Cerrajería de 6PV. En su interior 4 rifles Blaster y una espada de niebla (Sin cargas, pero son compatibles con las células de los PJ's con un ajuste menor) y 6 lanzallamas.

10 - Camarote del Capitán:

Aquí hay un cadáver, descompuesto y en los huesos. A diferencia del resto de cadáveres de la Hooke, este cadáver no se levanta. Un examen a su cadáver revela un agujero en el cráneo que parece creado o con un instrumento muy preciso o quizás con un láser. Aquí es donde Wilhelm Corbit mató al antiguo capitán y se hizo con la nave.

Tiene una maquina pensante que contiene un pequeño cuaderno personal. Sin embargo, esta encriptado y requiere una tirada primero de redención electrónica (a -4) y otra de Máquina pensante para poder descifrarse (a -4).

El contenido del **cuaderno de bitácora** revela lo siguiente.

- La Hooke abandono el sistema Chernobog hace un milenio siguiendo las directrices dadas por el gobernador del planeta, que ordenó una evacuación inmediata de todos los ciudadanos y el cierre del portal de salto del sistema.
- El motivo de la evacuación fue el surgimiento de una raza de alienígenas monstruosos que parecían transformar a víctimas humanas en una parodia metamórfica. Increíblemente, parece que algunos de ellos parece que emitieron mensajes en la red de comunicaciones instando a la población a unirse a ellos. La “invasión” parecía mas un levantamiento armado que una guerra normal.
- Durante la evacuación una especie de animal, flotando en el espacio, atacó la nave cuando salían de orbita. Según los científicos era algún tipo de nave orgánica, debido a ello perdieron a cuatro tripulantes.
- Durante la semana de trayecto al Portal, la contramaestre fue sorprendida atacando a uno de los científicos. Se había convertido en una de esas cosas monstruosas. El equipo científico del Dr. Corbitt se encargó de reducir a la contramaestre, antes de que fuera a más. El Dr. Corbitt ha insistido en retener a la piloto y el científico en el laboratorio.
- Al llegada al portal, las flota republicana había abandonado el sistema y cerrado el portal de salto. Algunas naves están varadas en el espacio.
- Hay algunas entradas que hablan sobre el caos de las naves civiles que llegan y algunos casos de piratería. Además hay rumores entre las comunicaciones que hay algunos de esos alienígenas entre los refugiados.
- Uno de los científicos diseñó un plan para usar el equipo del laboratorio biológico para crear capsulas de hibernación.
- Después de una pequeña batalla que se saldó con varias naves destruidas, el capitán y el Dr. Corbitt acuerdan intentar

llegar al sistema más cercano mediante un viaje en hibernación. Como la nave no está diseñada para ello y nadie ha intentado algo así desde los tiempos de la primera república. Se acuerda crear turnos de mantenimiento que despierten cada pocos años, buscar algún planeta sin sol e intentar minar hidrogeno. Las posibilidades son ciertamente escasas.

- Las entradas se espacian, al menos el capitán ha llegado a despertar 3 veces del hipersueño. El sistema dista de ser perfecto y ha muerto la mitad de la tripulación. Además, las provisiones son cada vez más escasas.
- Hay alguna entrada que habla de lo extraño que es estar sumido en la soledad sin comunicaciones ni nadie con quien hablar, de hecho le está pasando factura, de vez en cuando tiene alucinaciones y habla con su mujer... que ya debe haber muerto. (Esta es la última entrada)

11 - El Puente:

La máquina pensante: Acceder a ella ahora que los carroñeros hicieron sus arreglos es fácil (-2 de habilidad para manipularla), sin embargo, hacerlo sin hacer saltar alarmas en el laboratorio no lo es tanto. Cualquier interacción con la máquina sin tomar precauciones primero (P. Ej. volcando datos sin dejar cargar el sistema operativo) alertará a Corbitt de su acceso. Desatando un encuentro con los cascarones de este nivel y con el mismo.

El contenido de la **maquina pensante** es el siguiente:

- **Informe del estado de la nave:** Casi todo está apagado y hay poca información sobre la ruta de la nave (Los sensores externos se apagaron hace siglos) Sin embargo dará una idea de que existe un almacén, un laboratorio e ingeniería en la cubierta 3. También verán que hay una alerta química disparada por toda la nave. Pero sin más información simplemente puede ser la toxicidad del aire.
- **Los protocolos de desastre:** No hay autodestrucción en esta nave (El reactor



se quedó hace mucho sin hidrogeno que fusionar). Pero los protocolos de descontaminación están intactos, puede incinerarse sin ningún problema el contenido de la cubierta número 3. Sin embargo este protocolo está protegido por contraseña, solo el capitán y el Jefe científico tienen las claves.

- **Comunicaciones entre los distintos sectores de la nave:** No recibirán respuesta salvo que abran una comunicación con la cubierta 3. Hay un ruido constante y chirriante, como una distorsión, si intentan hablar con alguien. Wilhelm Responderá diciendo que menos mal que viene alguien a rescatarlos. Intentará que se reúnan con él en el nivel 3. En caso que de no accedan irá con sus cascarones hacia la esclusa a emboscar a los jugadores.
- **De las comunicaciones se pueden extraer varias informaciones.** Sin embargo es extremadamente difícil conseguirlo todo sin pasarse unos cuantos días escuchando comunicaciones irrelevantes. Sin embargo una tirada de investigación revelará uno de los siguientes detalles por cada PV:
 - La Hooke es una nave científica que está analizando unos extraños alienígenas que han aparecido en el sistema Chernobog.
 - Recolectaron especímenes y muestras durante algunas semanas, bajo una seguridad bastante estricta y prácticamente sin salir de la capital.
 - Informes muy antiguos acerca de invasiones y pérdidas de comunicación con las colonias mineras y ciudades cercanas.
 - Una orden emitida por el Gobernador planetario ordenando la salida inmediata del planeta.
- **Manifiesto de la nave:** Esto revela que la nave está llena de material de análisis biológico. La nave está registrada a nombre de la E.G.O. (Una tirada de historia revelará que era un lobby empresas de la segunda república que representaban a las corporaciones terraformadoras).

12 - Enfermería de la tripulación:

En esta zona hay algunos dispositivos médicos de la segunda republica, la mayor parte de los suministros han sufrido el paso del tiempo. Es un buen lugar para que el master, si es compasivo, coloque algun artefacto curativo de la segunda republica (Mi sugerencia seria un enjambre de nanogolems que permita una curación rapida).

13 - Camarote de Corbitt:

Es un camarote bastante lujoso, está lleno de muebles de madera. Y la verdad es que se nota que el ocupante era un noble ampuloso además de rico. En el camarote hay otra máquina pensante. También sin energía. Si se accede al contenido (Maquina pensante a -2) se pueden leer los diarios de investigación del Baron Wilhem Corbitt.

Los diarios empiezan como una mezcla entre informe de progresos y analítica de los Alienígenas de Chernoborg y su sorprendente capacidad para asimilar y adoptar formas adecuadas para su supervivencia. Denota una fascinación mezclada con sano terror sobre esas criaturas, y especula que se trata de un tipo de adaptación demasiado extrema para ser natural. Especula de un posible origen Vau e incluso Anunaki. Si es así, la casa Corbitt debería hacerse con esta tecnología y dominarla antes de que alguien más lo haga.

Más tarde sus sueños se ven frustrados cuando les obligan a abandonar el planeta, denota frustración. Que se ve aliviada cuando la contra maestre demuestra síntomas de infección e intenta “fertilizar” a uno de los ayudantes de laboratorio en su habitación. (Según explica el pobre desgraciado estaba casi fusionado con la contra maestre cuando les descubrieron). Consiguieron reducirles mediante gas y procedieron a estudiarlos en el laboratorio.

Los tripulantes estudiados, que les ha dado por llamar el sujeto 35. Le supusieron una autentica alegría, de alguna manera habían fusionado sus estructuras neuronales. Y le permitió recuperar su anteriormente abortada investigación, así que se volvió imperativo llegar a Lemminkainen con las muestras.

Luego hay un conjunto de entradas que hablan de como tienen que criogenizarse para sobrevivir a el largo viaje que les espera. Después de mucho insistir consiguió que el capitán accediera a hibernar también al Sujeto 35. También han acordado que Corbitt en persona controlará la contención del sujeto.

Las entradas se espacian cada vez más, abarcando unos 50 años de hibernación y despertares. El diario se vuelve cada vez más confuso, la fascinación se acrecienta y una de las últimas entradas es:

“Me canta, sé que en esta profundidad sin soles, es fácil sucumbir a la soledad y empezar a imaginar cosas. Pero puedo asegurar que el espécimen 35, me canta. He pasado muchas veces por su criotubo, he pegado la oreja y me cuenta cosas. Me habla de la red de la vida, algo que une todos los mundos en una red de vida, pero que se extiende como un cáncer. Infestando el universo con un caos desmedido, un dolor que podría evitarse y desgarrando el tejido del universo que es la paz y oscuridad de la nada. Me asusta, pero en esta soledad que me ha dado nuestra situación, puedo ver, mi nuevo amigo me ha prometido un papel eterno en el orden cósmico”.

14 - Camarote de la Contramaestre:

Esta completamente vacío, han quitado hasta los muebles está absolutamente vacía. Cuando la contramaestre se reveló como simbiote se retiró todo y se incineró lo que quedaba por orden del capitán.

Cubierta 3

Aquí es donde están concentradas al principio las amenazas de este módulo que son:

- **Los Cascarones:** Estos están concentrados reparando los motores de la Hooke, su inteligencia ha decaído tanto que les está costando muchísimo terminar el trabajo. Si Corbitt se da cuenta de que los jugadores están en la nave. (Ya sea por que hayan hecho algo que alerte al resto de la nave, por ejemplo). Enviará sin dudar a los cascarones a por los PJ's.

- **Wilhelm:** Es un poco más precavido, si los jugadores han activado los comunicadores de la nave. Intentará hablar con ellos, insistiendo en que es un miembro de los carroñeros y les pedirá reunirse con ellos en el nivel 3. Donde sí son tan idiotas, los llevará directamente al laboratorio a tener una charla con el caminante en la oscuridad.
- **El Morador de la Oscuridad:** No se mueve ni habla mucho, pero si los PJ's están en este nivel oirán el sonido de su canto. De hecho su masa cancerosa ocupa gran parte de este nivel, ha llenado todo el almacén y el laboratorio y lo recubre todo como una película más o menos gruesa. Su núcleo principal se encuentra en el laboratorio.

15 - Ingeniería:

Hay una maquinaria en la cual está trabajando un grupo de cascarones, son los antiguos carroñeros que están trabajando con sus facultades mermadas en poner en marcha los motores de la antigua nave. Han traspasado parte del combustible, y queda muy poco para que pueda ponerse en marcha.

16 - Cámaras Criogénicas:

En estas salas están dispuestos media docena de criotubos en cada habitación, todos están vacíos y parece que no se han usado en mucho tiempo.

17 - La Masa del Morador de la Oscuridad:

Estas áreas de la nave parecen los intestinos de una enorme criatura nacida en las profundidades del infierno. Partes de él parecen rostros y formas humanas, otras animales y otras parecen una fusión impía entre hombre y máquina. El conjunto no parece vivo, sino que parece el cadáver de algo que no debería haber nacido.

Si os cuesta visualizarlo imaginadlo como el interior de la nave de alien mezclado con las pinturas del recientemente desaparecido HR Giger, te harás una idea del tono.



18 - Laboratorio:

Aquí se halla la masa principal y cancerosa del morador de la oscuridad. Y también es probable que aquí se encuentren a Wilhelm protegiéndolo y evitando que le hagan daño.

Si hay combate aquí será especialmente duro, Wilhelm intentará usar su conjuro de lengua sibilina para controlar a uno de los jugadores

El laboratorio puede incinerarse si los jugadores han podido acceder a la maquina pensante del puente, también hay unos mandos secundarios aquí (Para las emergencias), pero están enterrados bajo la masa ósea y es difícil verlo (Percepción + Observar a -4).

Si se activa, el laboratorio quedará incinerado destruyendo todo lo orgánico que haya en el (Incluyendo cualquier Cascarón, Corbitt incluido), el morador puede ser dañado lo suficiente mediante esta táctica como para que deje de ser un factor relevante en el módulo. (Wilhem eso sí, puede regenerarlo mediante su ritual de invocación, pero para eso requiere victimas frescas que pueda ofrecerle).

CONCLUSION

Si los jugadores consiguen hacerse con la Hooke, tienen una pieza que vale unos cuantos centenares de miles de fénix. Aunque tratándose de un pecio con una historia tan tétrica, muy probablemente les costará encontrar un comprador. De todas maneras las maravillas tecnológicas de la segunda república no serán tan difíciles de vender.

APÉNDICE 1: PERSONAJES

Harvan

Cita: “Pancreator, que hambre tengo. Una vez más, gracias.”

Aspecto: Demacrado por la inanición y con barba descuidada. Parece necesitar un baño, comida y alimentos. Parece lo que es, un náufrago espacial.

Raza: Humana

Cuerpo: Fuerza 8 Destreza 5 Resistencia 8

Mente: Inteligencia 4 Percepción 5 Tecnología 6

Espíritu: Ego 4 Fe 3 Introverso 4 Extroverso 4 Humano 5 Alienígena 3

Habilidades naturales: Acechar 8, Lucha 4, Pelea 6, Observar 4, Vigor 7, Disparo 6.

Habilidades Adquiridas: Redención Tecnológica 7, Maquina Pensante 5, Subterfugio 5.

Maldiciones: Temible (+2 a presencia)

Armas: Pistola Laser. (+1 al ataque Daño 5), soplete.

Armadura: 2+2d (Cuero endurecido)

Niveles de Salud: 0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0

Cascaron de la Hooke

Los cascarones de la Hooke son zombies completamente sometidos al caminante de la oscuridad y a Wilhelm Corbitt. Aunque les queda inteligencia, no razonan especialmente bien, lo que tienen pueden usarlo para perseguir a los jugadores y montarles alguna emboscada. Que es precisamente lo que harán en caso de que los jugadores hagan notar mucho su presencia.

Cita: “Únete al cooroo de la oscuridad...”

Raza: Humana

Cuerpo: Fuerza 8 Destreza 5 Resistencia 8

Mente: Inteligencia 2 Percepción 3 Tecnología 4

Espíritu: Ego 2 Humano 0 Alienígena 3

Habilidades Naturales: Acechar 8, Lucha 4, Pelea 6, Observar 4, Vigor 7, Disparo 6.

Habilidades Adquiridas: Redención Tecnológica 5, Maquina Pensante 5, Subterfugio 5.

Maldiciones: Temible (+2 a presencia)

Armas: Casi todos atacan cuerpo a cuerpo, pero disponen de Pistolas Laser. (+1 al ataque Daño 5)

Armadura: 2+2d (Cuero endurecido)

Niveles de Salud: 0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0/0

Wilhelm Corbitt

Wilhelm, científico, barón y CEO de Agrocorp, hace siglos que dejó atrás la cordura y la vida. Ahora es un cascarón preternaturalmente inteligente, astuto y despiadado y Antinomista, ha creado gracias al morador de la oscuridad, un engendro que contiene su ser y que está creado a base de la fusión de los cadáveres simbioses de su antigua tripulación. Es su esclavo voluntario y actualmente busca la manera de volver a sus tierras ancestrales.

Cuando la Hooke se vio aislada en el espacio interestelar, cuando llevaban 50 años de su recorrido y estaban en su turno de mantenimiento él y el capitán. Wilhelm “oyó” a lo que él creía, al principio que era el Sujeto 35. La fusión de dos de los miembros de la tripulación que se habían infectado y convertido en simbiote.

Más tarde la presencia se haría presente en su mente como “el caminante de la oscuridad”, una presencia que se desvelaba como un “ángel del orden verdadero del universo, y auténticos amos del cosmos”. Un demonio del séptimo Quicloth que le ofreció la posibilidad de llegar a su hogar y una existencia indefinida... si le proporcionaba la carne necesaria para manifestarse.

Así, liberó a la sujeto 35 (Ahora la encarnación del demonio, habiendo sido poseída por su larga separación de la red vital) que asimiló y mató al resto de la tripulación. Ahora lo que es el “morador” es una masa bulbosa que ocupa gran parte del área de carga y cuyas excreciones llenan el laboratorio.

Wilhelm mató al capitán en su camarote como primer paso para hacer su obra, más tarde se suicidó usando veneno y resucitó como un cascarón inteligente.

Realmente Wilhem no sabe lo dependiente que es del Morador ya que si se ve alejado más allá de una decena de kilómetros de él perdería la inteligencia, sus poderes y se convertiría simplemente en un cascarón extraordinariamente viejo.

La travesía ha tomado 950 años. Pero el morador es paciente, cuando llegó el equipo de carroñeros fue la oportunidad de Corbitt para conseguir involuntarios seguidores de su amo. Debido a una combinación de magia y la presencia psíquica del morador, acabaron con el equipo carroñero y les pusieron a trabajar en la reforma de la nave. Poniendo la operativa para la travesía que le espera.

Falta muy poco para que se enciendan los motores y que Corbitt vuelva a casa... Al menos hasta que llegaron los PJ.

Cita: “Bienvenidos, necesitaba manos fuertes para completar la obra de nuestro señor.”

Apariencia: Wilhem está evidentemente muerto, la exposición al frío interestelar ha congelado sus ojos y preservado su apariencia aunque tiene una película permanente de escarcha. Viste con ropas elegantes de los tiempos de la república aunque dispone de sus armas como noble que es.

Raza: Humano

Atributos Físicos: Fuerza 7 Destreza 9 Resistencia 9

Atributos Mentales: Inteligencia 9 Percepción 10 Tecnología 10

Atributos Espirituales: Extrovertido 2 Introvertido 5 Pasión 6 Calma 4 Ego 6 Fe 4 Humano 0 Alienígena 7

Ocultismo: Antinomia 5

Ritos: Escudriñamiento (Nivel 3), Invocar al morador de la Oscuridad (Gran Rito de Antinomia de Nivel 5), Mal de ojo (Nivel 3), Lengua Bífida (Nivel 5).

Habilidades Naturales: Acechar 5, Disparo 6, Encanto 6, Esquivar 7, Lucha 7, Pelea 6, Vigor 5, Observar 6.

Habilidades Adquiridas: Esgrima 7, Arte (Canción) 4, Burocracia 9, Ciencia (Biología) 10, Ciencia (Xenobiología) 9, Concentración 4, Etiqueta 8, Investigar 8, Medicina 10, Tortura 6, Xenoempatía 4.

Maniobras de Esgrima: Parada, Fondo, Corte, Finta.

Maniobra de Armas de Fuego: Desenfundar.

Equipo: Espada de Flujo, Pistola Blaster.

Escudo de duelo: 5/10 (15 Impactos).

Armadura: Traje elegante de sinteseda 2+2d

