



DARK HERESY

MANUAL DEL
DIRECTOR DE JUEGO

WARHAMMER
40,000
ROLEPLAY

CRÉDITOS

PRODUCIDO POR
Tim Huckelbery

ESCRITO Y DESARROLLADO POR
Owen Barnes y Jordan Goldfarb

EDICIÓN Y PRUEBA DE LECTURA
Andrew Kenrick, Alex Stragey, y David Johnson

PRODUCTOR EJECUTIVO JDR
Chris Gerber

DISEÑO GRÁFICO
Taylor Ingvarsson

COORDINADOR DISEÑO GRÁFICO
Brian Schomburg

ILUSTRACIÓN DE PORTADA
Matthias Kollros

ILUSTRACIONES DEL INTERIOR
Alex Boca, Matt Bradbury, Ilich Henriquez,
Mark Molnar, David Auden Nash, Neil
Roberts, Stephen Somers, y Eric Tranchefaux

COORDINADOR DE ILUSTRACIONES
Andrew Navaro

DIRECCIÓN DE ILUSTRACIONES
Andy Christensen

PRODUCCIÓN EJECUTIVA
Eric Knight

DISEÑO DEL JUEGO
Corey Konieczka

PRODUCTOR EJECUTIVO
Michael Hurley

EDITOR
Christian T. Petersen

AGRADECIMIENTOS A NUESTROS JUGADORES:
“The Librarians” Pim Mauve con Gerlof Woudstra,
Keesjan Kleef, Jan-Cees Voogd, y Joris Voogd;
“No Guts No Glory!” Sean Connor con Ben Newman,
Adam Lloyd, Simon Butler, y Mark Smith;
“Unrepentant” Lachlan “Raith” Conley con Jordan Dixon,
Rhys Fisher, Mark McLaughlin, y Aaron Wong

GAMES WORKSHOP

COORDINADORES DE LICENCIAS
John French y Graeme Nicoll

DIRECTOR DE LICENCIAS
Jon Gillard

DEPARTAMENTO LEGAL
Andy Jones

PROPIEDAD INTELECTUAL
Alan Merrett



**FANTASY
FLIGHT
GAMES**

Fantasy Flight Games
1995 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA

© Games Workshop Limited 2014. *Dark Heresy*, GW, Games Workshop, the Games Workshop logo, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000 Role Play, Warhammer 40,000 device, Double-Headed Eagle device, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/ devices/logos/ symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer 40,000 universe and the *Dark Heresy* game setting are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.

ISBN: 978-1-61661-695-3 Código de Producto: DH20 Impreso en China

Para más información sobre **DARK HERESY**, descargas gratuitas,
preguntas sobre reglas, o sólo para saludarnos, visítanos online en

www.FantasyFlightGames.com



CAPÍTULO I: DESOLACIÓN DE LOS MUERTOS

El hombre pálido cambió su carne corrompida, quitándose el disfraz necesario cuando se aventuraba en la colmena. En su bastión sobre las aguas del sumidero, Ferrue Fayne era el maestro de la Carne Bendita, y pronto de todo Desoleum. Nada podría detener su ascenso; tan seguro como la descomposición. Ni siquiera su traicionero hermano Darnis, que robó un fragmento de la reliquia primordial, podría impedir esto.

Fayne miró el objeto de otro mundo, de una era anterior a que el hombre caminase erguido. Aquí había antiguo poder, suficiente para traer a los caídos a la vida e invocar a los hijos del Gran Padre en este plano. Pronto, dirigiría a muertos y a maravillas demoníacas sobre la colmena, y la transformaría en un templo adecuado para el Señor de la Plaga.

Dentro del artefacto, algo sonrió. Pronto...

La colmena Desoleum está plagada con una corrupción y decadencia que alcanza sus raíces más hondas. A medida que las grandes estructuras de la sociedad rechinan y sus ciudadanos viven y mueren por antiguos juramentos, los cimientos de su existencia se desmoronan. La naturaleza persuasiva de la disformidad, la influencia de viles culturas xenos, y el imprudente odio de sus semejantes, todos trabajan para socavar la colmena. Hay pocos lugares donde esto se haga sentir con más intensidad que los niveles más bajos de la colmena, donde la escoria de su sociedad se gana la vida como puede. Estas masas desesperadas son vitales para las grandes industrias de la colmena, pero pasan en gran parte olvidadas y desapercibidas por sus amos, por lo que sus casas y calles son el lugar perfecto para que la oscuridad eche raíces.

INFORMACIÓN PARA EL DJ

“No temáis a la muerte, porque si caéis, os levantaré de nuevo para continuar nuestra gran conquista”.

—Ferrue Fayne, a una congregación de la Carne Bendita

Desolación de los Muertos es una investigación sobre los gremios carroñeros de la colmena Desoleum, y de uno en particular, contaminado por la influencia de los Poderes Ruinosos. Siguiendo un rastro de artefactos xenos prohibidos y de sombrías rivalidades criminales, los acólitos se encuentran con un enemigo más angustiante y mucho más allá de la humanidad normal. En su corazón, la aventura es la caza de un solo hombre: Ferrue Fayne. Se le cree responsable del gran estrago causado a su casa y a los habitantes de los Cadalsos, una decadente sección de la zona inferior de Ciudad Desoleum, dedicada a tratar con los muertos. Atraídos a la trama por el descubrimiento de un artefacto xenos imbuido por la disformidad, los acólitos encuentran sus primeros indicios sobre la naturaleza de los planes de Ferrue: no sólo el robo de cadáveres de los gremios carroñeros, sino también la reanimación de la carne muerta y la confraternización con el terrible poder del empireo. Finalmente, la investigación conduce a los acólitos en las profundidades de la subcolmena; aquí, Ferrue está llevando a cabo experimentos oscuros e impíos rituales con el propósito de convocar a un poderoso demonio.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

La aventura tiene lugar en una denigrada sección de la colmena inferior, conocida como los Cadalsos. Es el hogar de los gremios carroñeros, las familias encargadas de los muertos de gran parte de los empobrecidos de Desoleum. Plagada de corrupción, la zona se ha convertido en una vía para aquellos que desean pasar entre la colmena baja de la ciudad y la subcolmena sin ley, relativamente desapercibidos. También es el centro del comercio de cuerpos de la colmena inferior, donde los gremios disponen de miles de cadáveres enviados desde arriba, con los restos de los que carecen de créditos-juramento y sólo tienen un viaje de ida a los Factorums Mortuarii.

Los Cadalsos son algo más que un almacén de cadáveres y los ciudadanos que los atienden: acoge miles de almas demasiado pobres para vivir en otro sitio, excepto entre los muertos. Incluso para los estándares sombríos de la colmena inferior, se trata de una enmarañada red de decadencia y ruina, con poca y preciosa energía para iluminar sus calles desgastadas, y escasas raciones para alimentar a su población.

Desde este cimiento podrido, la herejía ha empezado a pudrir mediante un ambicioso y contaminado gremio carroñero: Ferrue Fayne. Segundo hijo del Osario Fayne, Ferrue, junto con su hermano mayor Tormus y su el menor Darnis, comparten un don psíquico latente, del que se rumorea entre las casas de los Cadalsos que es el resultado de la relación de su difunta madre con poderes impíos. Alimentando sus dones, los hermanos fueron seducidos por la disformidad y su promesa de poder, convirtiéndose en parte de los Convocantes de Dolor, un poder herético mayor que supervisa muchos cultos de Nurgle en la colmena.

Aunque Tormus se elevó al poder en los Convocantes, eclipsando las obras de sus hermanos, Ferrue permaneció en los Cadalsos y confabuló. Su oportunidad de poder llegó en la forma de un artefacto xenos, un objeto extraño y asimétrico que causaba dolor al mirarlo, que aumentó su conexión con la disformidad y le otorgó el poder de animar la carne muerta. Con la promesa de este poder recién hallado, Ferrue formó su propio grupo escindido, llamándolo la Carne Bendita.

Según creció el poder de Ferrue, también lo hizo la fortuna de la Carne Bendita, y el culto está ahora bien establecido en los Cadalsos. El líder ha creado un lucrativo comercio de cuerpos entre la colmena inferior y la subcolmena; roba cuerpos de los gremios carroñeros para sus propias necesidades, y luego vende sus posesiones y órganos restantes al Camino Rojo, una banda de la colmena inferior. El fin último de Ferrue es amasar un ejército de muertos animados, y alzarlos desde la subcolmena en nombre del Dios de la Plaga, extendiendo la ruina y la muerte a su paso. Para este fin, ha estado preparando un ritual para invocar un poderoso Heraldo de Nurgle que dirija su ejército cadáver.

Desafortunadamente para Ferrue, su hermano Darnis ha complicado el asunto llamando la atención de los sancionadores. Del mismo modo que Ferrue languidecía a la sombra de Tormus y los Convocantes de Dolor, Darnis estaba celoso del poder de su hermano. Tan grande era su deseo de atención y poder, que robó una pieza del artefacto xenos e intentó animar a los muertos. Los horribles resultados han llevado a los acólitos a los Cadalsos, proporcionando el primer atisbo del peligro que Ferrue y la Carne Bendita representan para Desoleum.

USANDO ESTA AVENTURA CON ACTIVIDADES OSCURAS

Esta aventura puede usarse como una secuela de *Actividades Oscuras*, el escenario en el libro básico de *DARK HERESY*. *Actividades Oscuras* trata el tráfico de artefactos xenos dentro de la colmena Desoleum, y puede conectarse fácilmente a esta aventura a través del artefacto xenos que Ferrue ha adquirido para aumentar su poder. Es probable que Ferrue haya tenido trato con el Comercio Sable, comerciantes de estos artículos, e incluso algunos de los PNJs de *Actividades Oscuras* podrían haber pasado su nombre a los acólitos. *Desolación de los Muertos* también transcurre en las cercanías de los acontecimientos en *Actividades Oscuras*, y el DJ puede utilizar algunos de los mismos lugares si así lo desea, vinculando aún más las historias juntas.

SINOPSIS DE LA AVENTURA

Desolación de los Muertos se divide en tres partes:

PARTE I: UN VIAJE A LOS CADALSOS

La aventura comienza con los acólitos llegando al Osario 17, dentro de los Cadalsos. Su misión es investigar el descubrimiento de un artefacto xenos encontrado entre los restos de un brutal asesinato en masa, con rumores de poderes oscuros implicados. Esto les lleva a los gremios carroñeros y a los primeros hilos de la trama de Ferrue. A partir de la escena del crimen, los acólitos descubren el cuerpo de Darnis y un fragmento del artefacto xenos. Desde este punto, tienen numerosas pistas e indicios para investigar. Sus objetivos inmediatos deben descubrir quién era Darnis, la razón por la que muchos de los cadáveres de los asesinatos recientes parecen llevar semanas muertos, y más acerca de la naturaleza del artefacto xenos. Los residentes de los Cadalsos podrían ser reticentes al principio, pero hay algunos que saben de los hermanos Fayne y pueden arrojar luz sobre lo que ha pasado. Al mismo tiempo que los acólitos inician su investigación, los cultistas enviados por Ferrue empiezan a seguirles, tratando de medir su amenaza y, si es posible, recuperar el artefacto xenos. Una vez que los acólitos han investigado el asesinato, las pistas deben conducirlos a la Mortuarii Fayne, el enorme factorum donde se procesan los muertos por su carne útil, fluidos y los huesos. Aquí encuentran la primera verdadera oposición por parte de la Carne Bendita, así como pruebas condenatorias acerca de los planes de Ferrue.

PARTE II: EL CAMINO ROJO

La segunda parte de la aventura lleva la acción a la subcolmena y a Gantry, un asentamiento independiente dirigido por la banda del Camino Rojo y una parada clave en el comercio de cuerpos. Tras descubrir evidencias de este comercio en el Mortuarii Fayne, los acólitos deben seguir su rastro colmena abajo, cruzando la Puerta de la Pureza. Esta enorme estructura actúa como una barrera entre Gantry y los Cadalsos, con patrullas de sancionadores controlando a la escoria que pasa entre ambos puntos. Al otro lado de la puerta, llegan a la ciudad de Gantry y al Camino Rojo. Vornas Crimson, el

líder del Camino Rojo, es ostensiblemente aliado de Ferrue, pero tiene poco amor por el líder del culto; los acólitos tienen una buena ocasión para llevarle a su causa, o sacarlo de la lucha. El objetivo final de los acólitos aquí es descubrir la ubicación de la guarida del culto, al parecer en algún lugar en el río sumidero bajo la ciudad. Mientras están en Gantry, los acólitos se convierten de nuevo en objetivo de la Carne Bendita, ya que Ferrue ha determinado que son una amenaza. Esta sección concluye con los muertos animados de la Carne Bendita atacando el asentamiento, para eliminar a los acólitos y también para probar las capacidades de sus fuerzas.

PARTE III: UN CORAZÓN PESTILENTE

En la parte final de la aventura, los acólitos descubren la guarida de Ferrue y la Carne Bendita después de navegar por el oscuro río, e intentan detener su ritual para invocar a un poderoso demonio. Tras el conflicto en Gantry, y con cualquier aliado a cuestas, los acólitos descienden hacia el sumidero-pantano y las ruinas salvajes de la subcolmena. Un peligroso viaje en donde los acólitos tendrán que lidiar con pandilleros, familias mutantes y horrores ciegos. La guarida de la Carne Bendita se oculta en los restos de una enorme plataforma de arcanotecnología, una verdadera fortaleza que se eleva del río tóxico. A través del sigilo, la fuerza o la astucia, los acólitos deben poder entrar y detener a Ferrue antes de que pueda invocar un Heraldo de Nurgle para dirigir a su ejército de muertos animados.

USO DE PODERES INQUISITORIALES

Los acólitos podrían tomar coberturas para ayudar a reducir su Sutileza. Esto puede funcionar para no alertar a los posibles sospechosos (como Ferrue) de sus investigaciones y orígenes. Si los acólitos se revelan como miembros de la Inquisición, en cierta medida podrán comandar a los sancionadores y a otras autoridades de la colmena. Sin embargo, probablemente serán mejor servidos por la discreción; y cualquier ventaja que podrían obtener de revelarse a sí mismos posiblemente será compensada por la atención que atrae. La aventura asume que los acólitos están investigando encubiertos y, como parte de su informe, el DJ puede proporcionarles identidades falsas si los PJs deciden ir de este modo. Hay varias coberturas que podrían servir en los Cadalsos; los PJs podrían ser oficiales de asuntos especiales de la Unión Carroñera de la colmena, sancionadores de ciudad Desoleum asignados, o agentes de un productor de barras raciones que buscan probar la pureza de los ingredientes de Fayne. Si optan por mantener sus identidades falsas, probablemente les será más fácil hablar con los locales, y sus enemigos, como Ferrue, pueden permanecer ignorantes de la verdadera amenaza que representan. En el caso de que se les desenmascare, o se revelen a propósito, el DJ debe imponer una penalización de -20 en todas las tiradas sociales con los locales (y los habitantes de la subcolmena), aunque ganan un +20 a las tiradas sociales al tratar con los sancionadores. Además, si Ferrue descubre que son miembros de la Inquisición, envía rápidamente asesinos de la Carne Bendita para encargarse de ellos (consulta la página 23).

PARTE I: UN VIAJE A LOS CADALSOS

“La suciedad corre colmena abajo en Desoleum, y no hay nada mejor colmena abajo que los Cadalsos”.

—Vuris Keth, ujier del Osario 9

La aventura empieza con el grupo investigando el hallazgo de un objeto xenos en medio de la escena de un asesinato en masa acaecido en los Cadalsos. Fue descubierto por los sancionadores en la mañana de cuerpos, y los muchos ojos y oídos de su inquisidor dentro de Desoleum se aseguraron de que esta información llegase rápidamente a los acólitos. El caso podría estar relacionado con los eventos en **Actividades Oscuras** (la aventura en el **Capítulo XIII** del libro básico) y los acólitos podrían seguir su propia iniciativa. Podrían incluso ser convocados a instancias de los sancionadores locales, si tienen contacto con las autoridades de la colmena, tal vez como parte de esa aventura.

Si el grupo no está dirigido personalmente por un inquisidor; una directiva transmitida desde arriba de su maestro podría iniciar su investigación. Si el DJ desea iniciar la aventura de esta manera, lee o parafrasea lo siguiente en voz alta:

Me han llegado noticias de actividades perturbadoras en los tramos inferiores de la colmena Desoleum, y parece que la impía mancha del xenos ha penetrado en estos niveles remotos. Los sancionadores que hacen cumplir la ley colmena en este miserable área, informan de un objeto antinatural encontrado en un espantoso asesinato en masa, y he decidido ocuparme del asunto. Descenderéis en la oscuridad de los Cadalsos para investigar la situación, y tomar todas las medidas necesarias para evitar una mayor contaminación de la humanidad, incluso en estas profundidades desoladas. En el nombre del Emperador, cumplid mis órdenes y llevad a cabo Su Voluntad.

LOS CADALSOS

Los Cadalsos son un lugar húmedo y olvidado, encaramado en los bordes inferiores de Ciudad Desoleum. Muy poca de la riqueza de la colmena se escurre por aquí, ni energía, luz o alimentos. Es el hogar de miles de cadáveres no reclamados. Enviados cada día desde los sectores más pobres de la ciudad por encima para su eliminación, se pudren en bodegas monumentales antes de ser procesados en los numerosos Mortuarius Factorums del nivel. Estos van desde criminales ejecutados, muertos desconocidos y, peor aún, los que han roto sus juramentos. Es un lugar sucio para vivir, pero que debe existir para que la ciudad no se ahogue con sus muertos. Hay varias ubicaciones aquí que los acólitos podrían explorar en su búsqueda de los orígenes del artefacto xenos.

OSARIO 17

Cada gran familia del gremio carroñero de los Cadalsos mantiene una casa para guardar los muertos antes de procesarlos. Reciben designaciones numéricas en lugar de nombres, y los desgastados números en sus puertas son el único modo para distinguir un oxidado edificio lleno de cadáveres del siguiente. La familia Fayne mantiene el Osario 17, y puede que sea la primera parada de los acólitos en los Cadalsos. Su ruinosa fachada muestra los enormes

perfiles de antiguos signos y relieves empañados, dispuestos en un fallido intento de parecerse a un templo de la Eclesiarquía. En la casa hay una única entrada a la cámara, diseñada como un lugar para preparar o dar la “bienvenida” a los cuerpos que ahogan el umbral. Aparte, hay algunas oficinas desordenadas y profundas salas con estantes para los muertos. Los cuerpos están cubiertos en una pasta conservante que retarda la descomposición, y reemplaza el hedor a carne podrida con un olor químico más vil e intenso.

LOS DESAGÜES

Aunque los Cadalsos contienen muchos más muertos que vivos, los trabajadores también necesitan un lugar para dormir y descansar en sus fugaces momentos de inactividad. El bloque de habitáculos principal es conocido como los Desagües, por la constante corriente de agua sucia que lo recorre por arriba. Situado en el extremo del eje transportador primario, se extiende hacia el muro de la colmena en una serie de contenedores prefabricados apilados uno encima de otro. Originalmente, estos contenedores se usaban para el transporte de mercancías desde la ciudad, pero se han convertido en viviendas ad-hoc. Caminar por los Desagües puede ser peligroso, no sólo por los ladrones y los matones locales, sino por su construcción inestable que constantemente se mueve o tiembla cuando la gente los cruza. Las inundaciones repentinas pueden coger desprevenidos a los viajeros, y los torrentes pueden empujar un contenedor y desequilibrarlo, causando que toda una sección se venga abajo.

MERCADO DE RESTOS

Donde hay gente, existe una cierta apariencia de comercio y mercados, incluso aquí, donde la mayoría de los bienes son los descartes de arriba. Hay un mercado floreciente de chatarra y de

de basura a la sombra de los Desagües, y existen calles dedicadas a la compra, venta y comercio de basura de todo tipo. La mayor parte de los objetos del mercado de restos son tomados de los muertos, de las pocas posesiones que no les robaron antes de ser enviados abajo para su eliminación. Como resultado, las ofertas del mercado son sobre todo pequeñas baratijas y ropa hecha jirones, que pueden ser útiles si los acólitos quieren disfrazarse.

CEMENTERIO

Normalmente, queda poco de un cuerpo después del tratamiento en el Mortuarius, excepto unos escasos fragmentos óseos y dientes, pero a veces los trabajadores son perezosos (o están ocupados) para hacerse cargo de esos pocos restos, y se vierten en los Cadalsos. Durante siglos estos restos han crecido, y por algún acuerdo tácito, fueron arrastrados a un rincón lejano del nivel conocido como el cementerio. Lleno de montículos de polvo de huesos y esquilas, es un lugar lúgubre y misterioso, evitado por la mayoría de los locales. Algunos carroñeros aventureros se interesan por él, aunque los cuentos de terribles criaturas atraídas desde la subcolmena por el hedor de la muerte suelen bastar para alejar a la mayoría.

PUERTA DE LA PUREZA

Es una tarea imposible para los sancionadores detener el tráfico entre la colmena inferior y la subcolmena, dada la naturaleza de la zona baja de Ciudad Desoleum y los incontables conductos, ejes, respiraderos y ascensores, que unen ambas áreas. En los Cadalsos, se ha intentado mantener a raya a las bandas locales (especialmente el Camino Rojo) con la creación de una Puerta de la Pureza entre la colmena y la subcolmena. Un gran e imponente reducto, la puerta corta la ruta principal hacia abajo; todos los otros pasajes están sellados por kilómetros en todas direcciones. También es la sede de las fuerzas de sancionadores, y la base de la capitana-jurada Nils. Sólo por la presencia de la Puerta de la Pureza, relativamente reciente en esta zona, los Cadalsos disponen de sancionadores.

MORTUARIUS FAYNE

Los Mortuarius son las fábricas en donde se trata a los muertos. Conectados a los Osarios (normalmente mediante largos túneles transportadores) procesan los cuerpos, desglosándolos en partes útiles. Son lugares grandes y ruidosos, llenos de un hedor acre y de peligrosas máquinas trituradoras. El Mortuarius Fayne, que está unido al Osario 17 a través de un largo eje abierto, no es distinto, aunque en los últimos tiempos es el escenario de los crímenes de Ferrue y el lugar de donde roba los cuerpos. También está infectado con la mancha de culto de la Carne Bendita; en los rincones ocultos y sombríos, pueden hallarse los signos del Dios de la Plaga, untados sobre las paredes en en costras de sangre, pus y suciedad.

HABITANTES DE LOS CADALSOS

Mientras están en los Cadalsos, los acólitos tratan con un número de residentes, además de la capitana-jurada Nils y los cultistas de la Carne Bendita enviados para encargarse de ellos. El papel que juegan estos PNJs menores depende del DJ, y se les presenta aquí para llenar la zona mientras los acólitos investigan y consiguen pistas. La mayoría tienen poca información concreta, y algunos son rastros absolutamente falsos, pero deben ayudar al DJ a dar vida a los Cadalsos.



LA VIDA ENTRE LOS MUERTOS

Los Cadalsos son un lugar miserable y vil para visitar. Los acólitos no sólo deben lidiar con sus hoscos habitantes, sino también con su iluminación inconstante, maquinaria fallida, y laberínticas calles oxidadas. El DJ puede reforzar el carácter opresivo de los Cadalsos incidiendo en los techos bajos y montones de basura en las descripciones. La iluminación es también importante aquí; la débil luz local falla a menudo, sumiendo a una zona en un crepúsculo sombrío. Sumada a la niebla lenta que se eleva desde abajo en la mayoría de los lugares, la visibilidad se limita a poco más de una docena de metros. Depende del DJ establecer el nivel de iluminación en un momento dado, pero como regla general, todas las tiradas de Percepción (vista) y los ataques a distancia deben sufrir una penalización de -10, en los Cadalsos. El DJ también puede utilizar la iluminación para añadir drama, como por ejemplo durante el encuentro con unos cultistas, apagando las luces por un momento y permitiendo que sus oponentes lancen un ataque por sorpresa.

Además de las sombrías calles estrechas, la otra constante de los Cadalsos es el goteo de lluvia. Nada tan natural como la lluvia real (algo que pocos en la colmena conocen), sino un líquido sucio que constantemente llovizna hacia abajo desde los cientos de niveles por encima. Nunca para, y hay pocos lugares donde uno pueda refugiarse de ella. Todo está cubierto de un brillo aceitoso, y trata de incluir a los acólitos después de haber estado allí un rato. A corto plazo no hay consecuencias por la lluvia, pero el DJ debe sentirse libre para ponerla en juego si resulta apropiado, como hacer una subida resbaladiza entre escombros más dura, o causar que las llamas chisporroteen y mueran.

Los Cadalsos también se definen por sus habitantes, y a primera vista se parecen mucho a los muertos de los que se ocupan, de hombros caídos y tropezando sobre sus vidas diarias. La mayoría son pálidos y apáticos, y los acólitos probablemente destaquen entre ellos según se impulsen entre las multitudes. El DJ puede ilustrar esto, haciendo que los PNJs menores y los locales les hablen en tonos cansados, y muestren indiferencia ante escenas brutales de asesinatos y de violencia. Los que moran aquí saben que los Cadalsos son el fin del mundo, y la mayoría están resignados a acabar sus días en la húmeda desesperación.

FAMILIAS DEL GREMIO CARROÑERO

Los hermanos Fayne son una de las muchas familias del gremio carroñero que operan en los Cadalsos. Otras cercanas al Osario 17 incluyen a los Keth (Osario 9), los Vldor (Osario 38), y los Gyis (Osario 5). Vuris Keth dirige el Osario 9, es un anciano más que un poco loco, y cuyo mayor disfrute viene de beber su reserva personal de fluidos de embalsamamiento destilados. Eris Vldor es la regidora de mediana edad del Osario 38, cubierta con joyas llamativas (tiene la primera selección de los cadáveres de su casa) y espeso maquillaje, siempre está lista para recibir a los huéspedes. Finalmente, está Jayir Gyis, un hombre muy delgado que dirige el Osario 5. A pesar de que tiene poca riqueza personal, tiene una participación en el comercio de cuerpos con los pandilleros del Camino Rojo.

SANCIONADORES

Aparte de la ayuda que consigan de la capitana-jurada Nils, los acólitos pueden tratar con otros sancionadores y hacerles preguntas. Hob Claymet y Ryrn Telin son del puñado que abandonan la relativa seguridad de la Puerta de la Pureza para patrullar los Cadalsos; fueron los que descubrieron los cadáveres esa noche. Pobres especímenes de humanidad, enviados a los Cadalsos porque no eran aptos para la colmena principal, son sombríos en su labor, pasando mucho tiempo bebiendo en el mercado o intimidando a los locales. Claymet, sobre todo, tiene una vena mezquina y disfruta usando su maza eléctrica con los que se cruzan en su camino.

HOMBRES-HUESO Y CARROÑEROS DE DESPOJOS

Aquellos que no trabajan para las familias del gremio carroñero sobreviven comerciando con la basura enviada desde arriba o con las lamentables posesiones tomadas de los muertos. Aunque el mercado de restos está lleno de estos miserables, hay un hombre con el que los acólitos podrían tener tratos: Cog Lostok. Un cirujano caído que encontró su camino a los Cadalsos tras una escandalosa desgracia, Lostok ha prolongado su vida recuperando implantes rotos y dañados. Tras años de operar su carne decadente, se ha convertido en una mezcla de pesadilla de carne y maquinaria, sólo capaz de moverse con la ayuda de sus devotos subordinados. Hay pocas cosas que Lostok no sepa de los Cadalsos, y menos cosas que no pueda conseguir por un precio, por supuesto.

EL ENREDO DEL HOMBRE MUERTO

Es posible que los acólitos no sepan mucho de los Cadalsos y su lugar en la colmena, más allá del hecho de que es el lugar en donde se procesan los muertos de la colmena inferior. Puede inferir que probablemente es un lugar pobre y decadente, al estar en el borde más bajo de la colmena. Una vez que el DJ ha establecido el motivo para llegada de los acólitos, debe comenzar la acción. Según llegan a los Cadalsos, el DJ debe incidir hasta dónde desciende el grupo para llegar allí, y la naturaleza opresiva de la colmena a esta profundidad. Cuando desembarcan, los sancionadores les están esperando y los llevan a la escena del crimen. Para obtener más orientación sobre cómo evocar el estado de ánimo de los Cadalsos, consulta el recuadro *La vida entre los muertos*.

Para esta escena, el DJ puede decir o parafrasear lo siguiente:

Poco después de recibir las órdenes para investigar la aparición de un tipo de artefacto xenos en la colmena inferior, vuestro grupo ha hecho el viaje desde la relativa civilización de Ciudad Desoleum. Agarrando vuestros nuevos emblemas de juramento forjados y las identidades falsas que os otorgan, habéis visto un decadente nivel tras otro, cada uno sutilmente peor que el anterior. Cuando la oxidada plataforma elevadora se estremece al detenerse, las enormes puertas de metal corroído se abren dolorosamente para revelar vuestra parada: los Cadalsos.

Los acólitos son recibidos por la capitana Kaytian Nils (consulta Interpretando a la capitana Nils en la página 8), la oficial al cargo de la investigación. Ella agarra una aceitosa lona extensible, que ofrece a los acólitos para evitar las aguas que caen desde los decrepitos techos por encima. Como ella está contenta de llevar a los acólitos directamente a la escena del crimen, este es un buen punto para que el DJ la utilice para responder cualquier pregunta sobre los

los Cadalsos mientras se abren paso por sus calles hediondas, con el agua sucia y aceitosa goteando sobre sus cabezas. El DJ puede proporcionar los conceptos básicos de los Osarios y el lugar del área en las secciones inferiores de Ciudad Deseleum, consulta Los Cadalsos en la página 5. Nils también puede proporcionar alguna información sobre la Puerta de la Pureza local y el papel de los sancionadores aquí, así como sus propias sospechas de que esto podría ser obra de elementos de la subcolmena. En cualquier caso, el viaje desde el transportador principal al Osario 17 debe pintar un cuadro para los acólitos del entorno despreciable al que acaban de llegar y presagiar algunas de las pruebas que se avecinan.

La capitana Nils lleva a los acólitos a la escena del crimen y les relata lo básico: hay decenas de muertos en una habitación individual, que al parecer perecieron en medio de denuncias de ruidos extraños y terribles fenómenos. Uno de los cuerpos lleva un extraño collar que todos encuentran desagradable mirar, obviamente, de naturaleza xenos. Una vez allí, introduce a los acólitos en la cámara central del Osario 17. El DJ puede leer o parafrasear lo siguiente en voz alta:

Al entrar en el Osario 17, camináis sobre una carnicería. Las paredes están salpicadas de sangre y fluidos viscerales, el suelo cubierto de miembros enredados de cuerpos mutilados, las secuelas de una terrible y brutal melé. En el centro de la carnicería, destaca un único cuerpo, en la parte superior del montón, mirando hacia arriba, con un colgante extraño visible alrededor de su cuello. Los sancionadores están inquietos, y se les puede oír susurrando acerca de poderes sobrenaturales haciendo que los muertos ataquen a los vivos, incluso cuando echan un vistazo suspicazmente en vuestra dirección.

Ahora deben inspeccionar la escena y descubrir qué ocurrió y las consecuencias para el resto de la colmena. La investigación en los Cadalsos comienza aquí y, finalmente, conduce al Mortuarius Fayne, donde los acólitos descubren la existencia del culto de la Carne Bendita y la extensión del robo de cadáveres. La extensión de esta sección depende del DJ, aunque puede tener a los acólitos explorando los Cadalsos ampliamente mientras reúnen suficiente información para señalarles el Mortuarius. Durante esta sección, sus únicos enemigos reales son los cultistas de la Carne Bendita que Ferrue ha enviado para recuperar el colgante xenos (un fragmento de su artefacto mayor), aunque hay amplias oportunidades para la interacción social y las actividades nefastas.

El muerto con el colgante es Darnis Fayne, el hermano menor de Ferrue, aunque su identidad no es ahora evidente puesto que ha sido desfigurado en la lucha. Del mismo modo, muchos cuerpos son miembros de su gremio carroñero, mientras que los demás son los restos de sus residentes descompuestos. Examinando la escena del crimen y los cuerpos, los acólitos pueden descubrir lo siguiente:

- Sólo algunos de los cuerpos llevan emblemas de juramento vinculados al Osario 17.
- El hombre que lleva el colgante (Darnis Fayne) no lleva un emblema de juramento (fue arrancado en el combate), pero parece estar vestido de una forma similar (aunque en mejor calidad) que los cuerpos con emblemas de juramento.
- El colgante alrededor del cuello de Darnis no es natural y siempre está frío al tacto. Parece espinoso, como si estuviese cubierto de pequeñas agujas invisibles.

Un examen más cercano, mediante una tirada de **Perspicacia Rutinaria (+20)** revela que no se trata de un colgante, no hay cadena integrada ni un agujero para introducirla, en su lugar está enrollado con un cordel y parece más bien un fragmento de un objeto mayor. Una tirada de **Psinisciencia Muy difícil (-30)** revela la

INTERPRETANDO A LA CAPITANA NILS

Nils dirige a los sancionadores locales y es la comandante de la Puerta de la Pureza que separa la ciudad de la subcolmena. Una mujer pulcra y de aspecto militar, tiene la mirada dura y la actitud fría de un agente que ha visto su parte de lo peor que la colmena tiene que ofrecer. El principal rasgo de su carácter es que es una purista de las normas, y es muy poco flexible cuando se trata de la explotación de las áreas grises. Esto es algo que podría ponerla en desacuerdo con los acólitos si toman la ley en sus propias manos, a menos que revelen sus verdaderas identidades. Colaborará con los acólitos, siempre y cuando los vea actuando con carácter oficial, y ofrece su ayuda cuando sea necesario. Si la respetan a ella ya sus hombres, ella les respeta. Si se alejan demasiado fuera de la ley (incluso si revelan estar vinculados a la Inquisición), podría retener la ayuda y/o brindar una asistencia inferior, aunque en realidad nunca se niega a seguir las órdenes.

El otro aspecto del carácter de Nils que puede tener consecuencias es su odio hacia el Camino Rojo. Habiendo combatido a la banda de manera intermitente durante años, desprecia a todos los pandilleros y en especial a esta banda. Su deseo es verlos destruidos, y trabaja activamente para este fin si tiene la oportunidad. Si descubre que los acólitos han hecho amistad con el Camino Rojo, podría negarse a enviar ayuda, incluso hasta el punto de sellar la Puerta de la Pureza contra ellos. Nils probablemente sólo mandará a sus sancionadores colmena abajo para combatir al culto si los acólitos logran dispersar al Camino Rojo, sino dejará que los muertos destruyan Gantry.

blasfema mancha de la disformidad en él, pero las tiradas de Saber prohibido no revelan su origen, sólo que no se parece a ninguna de las marcas de los Poderes Ruinosos.

Una tirada de **Medicae Moderada (+0)** revela que la mayoría de los cuerpos parecen llevar muertos más tiempo (al menos dos días) que los que llevan emblemas de juramento, y no podrían haber luchado en el ataque. Una tirada de **Perspicacia Complicada (-10)** encuentra el dañado emblema de juramento de Darnis. Si un acólito está versado en estos emblemas, una tirada de **Competencia tecnológica Difícil (-20)** puede repararlo para indicar su nombre y posición dentro del Osario, (de otro modo, una tirada de **Indagar Rutinaria (+20)** con los sancionadores revela esto). Si se falla la tirada de Competencia tecnológica, pueden dar el emblema a los sancionadores para su análisis, y recibir esta información en un encuentro posterior a criterio del DJ.

Debería ser obvio que algo inusual sucedió aquí, la furia y la locura del crimen hacen que los acólitos estén incómodos cuanto más tiempo permanezcan en este lugar. El colgante también tiene su propia presencia inquietante, la misma que llamó la atención de Nils, y ninguno de los otros sancionadores se acercan al objeto.

Una vez que han buscado en la escena y reunido sus pistas, el siguiente paso es encontrar la identidad del hombre que llevaba el colgante (si no encontraron su emblema de juramento), algo que Nils puede señalar si no están seguros de la mejor manera para descubrir los orígenes del artefacto. Si han descubierto su identidad, todavía tienen que aprender más acerca de él. Esto significa tomar lo que saben y explorar los Cadalsos en busca de respuestas.

DIRIGIENDO LA INVESTIGACIÓN

En cada uno de los encuentros principales, hay indicios que conducen a los acólitos al próximo encuentro y arrojan más luz en lo que está pasando. Se dividen en pistas que pueden conocerse sin tirada y las que necesitan de una tirada para descubrirlas. Los jugadores podrán averiguar las primeras mediante el examen de la situación y haciendo preguntas. Estas pistas señalan a los acólitos la dirección del próximo encuentro, pero no dan beneficios adicionales. Las últimas sólo pueden encontrarse con tiradas exitosas tras hacer las preguntas correctas, o buscar en los lugares adecuados. Estas ofrecen bonificaciones en forma de información útil sobre los locales, aliados y enemigos. El DJ debería permitir a los PJs encontrar pistas de forma natural, dándoles tiempo para hacer preguntas y explorar la escena del crimen. Sólo cuando los PJs hayan acabado puede otorgar indicios bien dirigidos no revelados (Nils es un buen método para comunicar pistas obvias que los PJs podrían perder). El DJ también debe premiar a los PJs con otras evidencias si presentan buenas teorías, interpretan bien la situación, hacen las preguntas correctas, o buscan en los lugares adecuados, incluso si fallan sus tiradas. En última instancia, la investigación tiene que fluir, deteniéndose sólo lo suficiente para que los PJs sientan que han hecho un gran avance, pero nunca demasiado tiempo para que no se vuelva frustrante y la aventura se estanque.

Varias personas y lugares tienen pistas sobre lo que hacía Darnis y acerca de los orígenes del colgante. Los principales se encuentran entre las familias del gremio carroñero, los comerciantes de restos, y los sancionadores. Si los acólitos no están seguros acerca del primer paso, Nils puede sugerir las que las familias del gremio carroñero podrían saber algo acerca del hombre muerto y el colgante, y que podría ser un buen lugar para empezar.

CASAS DE LA MUERTE

Hay tres Osarios principales que los acólitos pueden visitar además de la Casa Fayne, cada uno con sus propias agendas. El DJ puede utilizar estos lugares y pasar parte de la información básica sobre los Faynes a los acólitos, pero si el DJ quiere personalizar más la aventura, también pueden utilizarse para añadir tramas adicionales y encuentros, que se detallan a continuación.

Vuris Keth del Osario 9: Vuris está más que un poco loco, y si los acólitos quieren obtener algo útil de él, tendrán que ganar una tirada de **Inteligencia** enfrentada contra el valor de Keth de 30, con una penalización de -10 para los acólitos. Si tienen éxito, pueden conocer la identidad de Fayne y la existencia de sus dos hermanos, pero poco más. El DJ puede utilizar a Vuris para dejar caer otras pistas, soltando cosas como, “abajo es por donde pasan los cuerpos...” o “en la médula de la cuestión se encuentra la verdad...”, en sus divagaciones.

Desconocido hasta para él mismo, Vuris es un psíquico latente y es propenso a las visiones y las profecías. Si los acólitos discernen esto (tal vez mediante una tirada de **Psiniscencia Muy difícil** (-30) o medios similares), podrían convertirlo o tratar de usarlo para sus propios fines.

Eris Vldor del Osario 38: Eris se alegra de recibir los acólitos y será capaz de decirles todo sobre sus sospechas de los hermanos Fayne. Pero para obtener esta información, deben soportar una larga comida con ella. El DJ puede arreglar esto, ya sea como un sórdido compromiso social o algo más siniestro. La otra fuente principal de ingresos de Eris es destilar drogas de los cadáveres que procesa su casa, drogas que consume en alguna ocasión, y que podría poner en la comida y bebida de sus invitados para “mejorar” el encuentro. El DJ puede utilizar cualquiera de las drogas disponibles en el **Capítulo V** del libro básico de **DARK HERESY**, pero no debe poner en peligro la vida de los acólitos.

Jayir Gysis del Osario 5: Jayir es reticente en dar la bienvenida a los acólitos, pero ofrece información sobre los hermanos Fayne si se le pide. A diferencia del resto, Jayir también está involucrado en el comercio de cuerpos y con el Camino Rojo. Antaño fue un sancionador, y si los acólitos están utilizando esto como su disfraz, ve rápidamente a través de él. El DJ debe dar a los acólitos la oportunidad de conseguir algo más de información de Jayir si le preguntan con cuidado y tienen éxito en un tirada enfrentada de **Carisma** o **Intimidar** contra su **Voluntad** de 35. Podría decirles que los pandilleros vienen y se llevan cadáveres del Mortuarius, pero poco más. Visitar a Jayir y dejarlo intacto revela la investigación al Camino Rojo y a la Carne Bendita, posiblemente con las sospechas de Jayir sobre sus falsas identidades.

DETRITUS DE LOS MUERTOS

Hay poco de interés para los acólitos en el mercado de restos, pero si hablan con Cog Lostok, él podría ser capaz de darles algunos indicios sobre los Faynes, o dónde encontrar los orígenes del colgante. Lostok trabaja solamente en el comercio de bienes y favores, e insinúa que sabe algunas cosas útiles, pero exige un trato justo por ellas. Engatusar, amenazar, o tratar de torturar a Lostok, son todos igual de inútiles, dado que es más máquina que hombre y perdió hace mucho su miedo a la muerte. Si los acólitos están dispuestos a ayudarlo, les pide que hagan uno de los siguientes:

- **Eliminar a un rival:** Uno de los rivales de Lostok es un tipejo del Camino Rojo llamado Facebiter, que trae chatarra de la colmena inferior. Sabe que Facebiter y algunos de sus amigos vagan por el área cerca de los Desagües, donde Lostok piensa que es mejor eliminarle. Es un enfrentamiento con un grupo pequeño de pandilleros del Camino Rojo (página 25), aunque podría causar problemas más adelante con Vornas Crimson, líder de la banda.
- **Perdido en el cementerio:** Lostok quiere recuperar algunos restos que ha oído que están en el cementerio. Esto requiere un día de búsqueda (o 1d5 horas con una tirada exitosa de **Competencia tecnológica** o **Perspicacia Moderada** [+0]) y un posible encuentro con carroñeros recoge huesos (página 24) o una posible emboscada de la Carne Bendita (página 23).
- **Un poco de cirugía:** Lostok necesita algo de trabajo en su cuerpo en descomposición. Esto significa que un acólito haga una tirada de **Medicae Difícil** (-20) o done sangre y músculo (cuenta como un punto de daño al miembro de su elección).

Lostok puede hablar a los acólitos sobre los Fayne, y también sabe que Tormus hace tiempo que se ha marchado y que Ferrue parece estar en algunos negocios ilícitos. Conoce algo acerca de la existencia de un comercio de cadáveres, y sugiere que si existen registros estarán en las oficinas Mortuarius. En relación con el artefacto, no sabe de dónde viene, pero piensa que probablemente fue encontrado en uno de los Factorums Mortuarius, ya que este tipo de cosas son tomadas a menudo de los cuerpos.

UNA BENDICIÓN DISFRAZADA

En algún momento durante la exploración de los acólitos de los Cadalsos, la gente de Ferrue hace su movimiento. Su misión es recuperar el colgante y, si es posible, recuperar el cuerpo de Darnis. Son lo mejor que tiene, y deben actuar en consecuencia, siguiendo primero a los acólitos y recopilando información sobre ellos antes de decidir la mejor manera de atacar. El número de miembros del culto presentes en la emboscada depende de la fuerza de los acólitos, y el DJ debe referirse a la página 382 del libro básico para las directrices sobre como elaborar las amenazas adecuadas. Tienes los detalles de los atacantes de la Carne Bendita en la página 23 de este libro.

Los agentes de Ferrue llegaron demasiado tarde para recuperar el cuerpo o el artefacto del Osario 17. Los acólitos ya están en la escena cuando llegan, por lo que los cultistas vuelven a las sombras para planear su ataque. La Carne Bendita tiene miembros entre los trabajadores de la Casa y el Mortuarius Fayne, que pasan fácilmente cualquier información sobre llegadas sospechosas a los asesinos. Esto significa que a menos que los acólitos hagan grandes esfuerzos por mantener sus movimientos en secreto y limiten su exposición a los habitantes de los Cadalsos, los cultistas deben tener una buena idea de su número y armamento. Si los acólitos revelan que están sirviendo a la Inquisición (consulta **Uso de poderes inquisitoriales**, en la página 5), los cultistas pedirán refuerzos para aumentar sus fuerzas.

Una vez que los agentes han determinado la disposición y fuerza de los acólitos, y comprobado que tienen el artefacto (algo que pueden saber por sus contactos en los sancionadores), preparan una emboscada para recuperarlo. También tratan de recuperar el cuerpo de Darnis, aunque sus órdenes son priorizar el artefacto y retirarse tan pronto como lo tengan. A menos que los acólitos hayan revelado sus conexiones con la Inquisición, y como resultado el mayor peligro que esto plantea a la Carne Bendita, los cultistas no están preocupados con matarlos, haciendo simplemente lo que sea necesario para recuperar el artefacto de su amo. Hay distintas maneras en las que puede ocurrir el ataque cultista, y el DJ puede utilizar cualquiera de las siguientes ideas al establecer la emboscada.

Ocultos a plena vista: Los cultistas podrían atacar en una zona abarrotada en los Desagües o en el mercado de restos. A menos que los acólitos sean especialmente vigilantes, los cultistas podrán acercarse ya que visten ropa común. Sin embargo, muestran signos sutiles de corrupción, y si los PJs hacen una tirada de **Perspicacia Complicada** (-10) pueden identificar a los cultistas. Si logran cuatro o más nde, los PJs pueden incluso sorprenderlos antes de que comience el ataque. El DJ puede tratar la zona concurrida como terreno difícil con abundante cobertura, e imponer una penalización de -10 en las tiradas de ataque.

Amenaza disfrazada: Los cultistas se visten de sancionadores para acercarse a los acólitos. Incluso podrían tratar de separarlos llevando a algunos lejos del resto antes de atacar. Si la capitana Nils está presente seguramente verá a través del disfraz, de lo contrario, será una tirada enfrentada entre la **Perspicacia** de los acólitos y las habilidades de **Sigilo** de los cultistas. El DJ sólo debe permitir a los acólitos hacer esta tirada si los PJs sospechan activamente de los sancionadores, pero aun así sufren una penalización de -10 en su tirada a menos que alguno tenga un sólido trasfondo en Desoleum, y por ello reconoce mejor las identidades falsas. Si la situación se presenta, el DJ podría incluso hacer que los cultistas traten de apoderarse del artefacto sin combate, probando con sus habilidades sociales de carisma, engaño o coacción.

DIRIGIENDO EL CULTO DE LA CARNE BENDITA

La Carne Bendita es una escisión de los Convocantes de Dolor, un culto dedicado al Padre Nurgle. Ferrue formó la Carne Bendita cuando ganó poder del artefacto xenos, y salió de la sombra de su hermano mayor. Debido a que el artefacto ha concedido a Ferrue el poder sobre la carne muerta, se ha obsesionado con ese aspecto del Padre de Plagas. Los cultistas de la Carne Bendita son generalmente identificables por su automutilación. Suelen clavarse puntas viejas, trozos de metal y hueso, en sus cuerpos, y permiten que la carne alrededor se infecte. El DJ debe jugar esto cuando los acólitos encuentren a los cultistas, describiendo su arrugada carne roja en torno a los clavos y cuchillas fijos en sus cuerpos, o como se detienen a lamer sus heridas al recibir un tajo o un tiro. Los cultistas también tienen un olor nauseabundo a infección, e incluso estando cubiertos, el DJ puede permitir a los acólitos la oportunidad de olerlos mediante una tirada de **Perspicacia Ordinaria** (+10).

Terreno peligroso: Los cultistas eligen un lugar ventajoso para la emboscada; terreno elevado, buena posición de tiro y un campo de muerte abierto. Si no usan disfras o multitudes, o les descubran y tengan que luchar, el ataque se produce en una zona despejada, sin cobertura en 12 metros. Los cultistas tienen buena cobertura y líneas de visión, y para llegar a ellos los PJs deben cruzar terreno difícil una vez que hayan encontrado cobertura, y luego trepar de 6 a 9 metros.

Los lugares principales incluyen los Desagües, donde las ruinas caóticas crean una maraña de sombras y escondites, o el cementerio, con sus mares de desechos. La mitad de los cultistas ofrecen fuego de cobertura mientras los demás atacan al acólito con el colgante para quitárselo. Tan pronto como lo tienen, intentan huir. Si las cosas van mal para ellos (la mitad cae), se retiran y se reagrupan. Idealmente, los acólitos los persiguen, ya que un cultista que escape puede transmitir datos útiles acerca del artefacto o de los acólitos a Ferrue.

El DJ debe hacer la lucha inicial bastante rápida, sólo unos asaltos hasta que un lado esté, obviamente, ganando la partida. Si los cultistas logran la sorpresa, atacan al acólito con el colgante con granadas de humo o paralizantes. Luego, tratan de arrebatárselo antes de que los PJs puedan reaccionar, mientras sus hermanos dan fuego de cobertura. Si esto no funciona, los cultistas pelean un poco, pero si no pueden conseguir el colgante rápidamente, se retiran.

EL MORTUARIUS

La primera parte de la aventura concluye en el Mortuarius Fayne. Indistinguible entre las otras instalaciones de procesamiento, se diferencia en que por debajo de sus pisos manchados de sangre y máquinas oxidadas acecha el nido culto de la Carne Bendita. Los acólitos han venido aquí por la información obtenida de un cultista capturado o al descubrir las pistas que apuntan a extrañas idas y venidas en este lugar. El modo en que los acólitos decidan abordar el Mortuarius y la resistencia que encuentren depende de ciertos factores, tales como si el culto sabe de su llegada y si su verdadera identidad ha sido revelada. También depende de si tienen un plan, o simplemente vienen por accidente o como consecuencia de una persecución.

Hay tres maneras principales de que los acólitos lleguen al Mortuarius, y estas rigen cómo se juega el encuentro:

Un descubrimiento casual: Cuando los acólitos descubren la identidad de Darnis Fayne, es posible que decidan investigar en el Mortuarius. Sin embargo, a menos que sean muy minuciosos, no encuentran ninguna presencia del culto ya que sus dominios están bien escondidos debajo del nivel principal, y sus miembros se mezclan con los demás trabajadores. Trata esto como una tirada de **Escrutinio Ardua (-40)**. Si los acólitos usan un medio poderoso para descubrir el culto (como los poderes psíquicos), el DJ puede hacer que tropiecen con la presencia del culto. Esto a su vez puede conducir a un ataque frontal (consulta más abajo), a menos que los acólitos hayan sido muy furtivos en sus métodos de inspección.

Ataque frontal: Si los acólitos entran abiertamente en el Mortuarius, ya sea porque carecen de habilidades en subterfugio o no desean usarlas, el culto reacciona en consecuencia. Los cultistas tienen órdenes de Ferrue de esconderse ante cualquier inspección superficial de sancionadores o similares. A menos que los acólitos sepan lo que están buscando, o sean excesivamente beligerantes, los cultistas se apartan de su camino. Si los acólitos tratan de forzar su entrada a la oficina del supervisor, o atacan a sospechosos de ser cultistas, encuentran respuesta cuando la Carne Bendita ataca. Esto debe ser un tiroteo desafiante, pero a menos que el culto conozca los actos del grupo en nombre de la Inquisición, tratan esto como lo harían con cualquiera de las peleas comunes en los Cadalsos, y sólo tratan de echar a los acólitos fuera.

El enfoque sigiloso: Si los acólitos han mantenido un perfil bajo y su tapadera intacta, podrían entrar en el Mortuarius sin ser detectados. Pueden simular ser trabajadores, quizás sustituyendo o coaccionando a los residentes de los Desagües, llegar de otro Osario del gremio carroñero, o entrar a hurtadillas y apartarse de la vista.

LA PERSECUCIÓN

Independientemente de si los cultistas reclaman el artefacto tras el ataque, intentan escapar. Esto lleva a una persecución por los Cadalsos mientras corren hacia los pasajes secretos de la subcolmena. Si más de un cultista está vivo después de la emboscada, se separarán para dividir con suerte a los acólitos y obtener una mejor oportunidad de escapar. Si los cultistas consiguieron el artefacto, en la confusión es difícil decir quién lo tiene. El DJ puede pedir a cualquier PJ lo bastante cerca como para haber visto el robo (como el acólito que sostenía el colgante) una tirada de **Perspicacia Moderada (+0)** para resolverlo. Capturar a un cultista requiere una tirada extendida y enfrentada de **Agilidad**, ganando el primero que obtenga cinco nde. Con todo, una o dos veces durante la persecución, el DJ debe lanzar algunos obstáculos para tratar de frenar a los acólitos y añadir emoción.

Terreno inestable: El cultista intenta ganarle la partida a su perseguidor llevándolo entre pórticos en los Desagües o en las ruinas del cementerio. La altura (al menos nueve metros) debe hacer esta persecución arriesgada. Si el acólito intenta una acción (como disparar un arma) y saca tres o más ndf, debe tirar por **Acrobacias Moderada (+0)** o **Atlético Ordinaria (+10)**, o caerá (consulta la página 243 del libro básico).

Breve tiroteo: El cultista se detiene en una curva o detrás de cobertura para disparar algunos tiros a su perseguidor. Lleva a cabo un único asalto de combate antes de que el cultista siga corriendo (siempre que aún sea capaz).

Escudos humanos: El cultista se encuentra con una multitud de trabajadores, tratando de usarlos como cobertura. El acólito tiene una oportunidad de hacer algunos disparos. Trata al cultista como en cobertura, con fallos de 2 o más ndf impactando a los peatones.

Perdido en la lluvia: Corriendo en un área de lluvia particularmente pesada, tanto el acólito como el cultista deben hacer una tirada enfrentada de **Perspicacia Complicada (-10)**. El ganador ve al otro, y puede hacer un disparo a su rival antes de que se vaya.

Ayuda no deseada: Un sancionador observa la furiosa persecución, pero no puede distinguir al cultista del acólito. El DJ determina al azar uno de los miembros de la persecución, y el sancionador le pega un tiro.

Mezclándose: El cultista se oculta entre una multitud. El acólito requiere una tirada de **Perspicacia Complicada (-10)** para localizarle y continuar la persecución. Alternativamente, si dispara su arma al aire, o usa el nombre de la Inquisición o de los sancionadores, la multitud se aparta y revela al cultista.

La salvaje persecución y cualquier combate relacionado, puede reducir la Sutileza del grupo a criterio del DJ. Si un acólito atrapa un cultista, el DJ puede ejecutar unos cuantos asaltos de combate (los cultistas son fanáticos y luchan hasta la muerte si son arrinconados), pero debe ser fácil para el acólito atraparlo con bastante rapidez. Un cultista muerto proporciona pistas que señalan el Mortuarius Fayne, mientras que uno vivo ofrece muchos detalles de las operaciones de Ferrue, aunque no sus planes, si es expertamente interrogado.



Esto no es algo sencillo; aunque los niveles superiores del Factorum tienen poca seguridad, los más bajos, controlados por el culto son patrullados rutinariamente. Aquí, los acólitos deben hacer tiradas enfrentadas contra las patrullas del culto, empleando sus habilidades de **Engañar** y **Sigilo** contra la **Perspicacia** de los cultistas. El DJ debería asignar las dificultades de cada tirada según la preparación del grupo, lo avanzado de la hora, y si su **Sutileza** ha caído lo suficiente para que el culto sea consciente de ellos.

Los jugadores pueden intentar acercarse abiertamente como compradores de cadáveres o incluso pretender unirse al culto. El DJ debe hacer tiradas de **Sutileza** (la dificultad varía según su enfoque y tapadera, si han usado una) para ver si estos métodos pueden tener éxito. Los fallos aparatosos indican que el culto está preparado y tiene una trampa esperando (consulta el recuadro **Caminando en una trampa**).

FACTORUM MORTUARIUS

El Factorum Mortuarius es una estructura colosal que se extiende por muchos niveles, conectada a los Cadalsos por varios túneles y transportadores, moviendo muertos frescos y expulsando sus restos desechados. Trabajadores y humildes tecnosacerdotes atienden el proceso, deambulando sobre la maquinaria empapada de sangre como lentos escarabajos. Hay algunos caminos secretos para llegar al Mortuarius, tales como antiguos ejes de ventilación y conductos de drenaje ocultos, pero a menos que los acólitos saquen esta información de un cultista o localicen de algún modo los antiguos registros del Administratum del área, deben usar rutas más directas. Estas serían lo largo de la Avenida de los Muertos (que une todo el Mortuarius con el centro de los Cadalsos) o el túnel del Osario 17. El Mortuarius se divide en varias zonas, cada una mezclándose en la siguiente, que los acólitos deben atravesar para llegar a la oficina y a cualquier información útil.

Muelle de cuerpos: La entrada al Mortuarius es una enorme cámara donde se reúnen, procesan y catalogan los cadáveres, antes de enviarlos a las distintas áreas del factorum para su desmenuzamiento y destrucción. Más grande que los bancos de almacenaje en el Osario, el muelle alberga miles de cuerpos apilados desde el suelo hasta el techo, esperando su turno para el transportador. A menudo indistinguibles de los cadáveres, trabajadores encogidos vestidos en andrajosas túnicas se mueven entre los muertos, cargándolos en los transportes y comprobando si hay algo de valor que puedan robar.

Lavado de sangre: El primero de los procesos es el lavado de sangre, donde los líquidos se drenan de los cadáveres y se dividen en productos útiles. Los transportadores desplazan los cuerpos y grandes máquinas con jeringas extraen sus líquidos, bombeando hacia abajo en una maraña de tuberías y tubos que los dividen por tipos. Las máquinas son antiguas, y tan propensas a la obstrucción y averías que deben ser lavadas constantemente con mangueras desde arriba o despejadas manualmente. Los años de obstrucción y el goteo constante de las fugas en las tuberías ha dejado todo el suelo inundado en agua sucia, aceite y un cóctel multicolor de fluidos corporales.

Pozos desolladores: Cuando los cuerpos han sido drenados, una serie de trilladoras pelan los restos desecados, junto con la ropa y las pertenencias restantes. Hojas giratorias y cuchillos de corte se encargan de la mayor parte de la carne, y aerosoles ácidos aclaran los restos. Apartarse de los pórticos sobre los pozos desolladores es extremadamente peligroso; existen bolsas de aire espeso con compuestos de ácido, y las salvajes máquinas despedazadoras no discriminan entre los vivos y los muertos.

CAMINANDO EN UNA TRAMPA

Si los acólitos han sido poco sutiles en su investigación, o algún cultista escapó de la emboscada, es probable que el culto esté preparado cuando lleguen al Mortuarius. Podrían tenderles una trampa, permitiendo que el grupo se adentre en el corazón de la planta antes de rodearlos y tratar de capturarlos. Pero si los acólitos presentan demasiada resistencia, no dudan en intentar matarlos. Su lugar favorito para una emboscada es la sección inferior del lavado de sangre, atacando cuando los acólitos cruzan las compuertas y se retrasan por las aguas hasta la cintura. Desde aquí, pueden disparar hacia abajo desde los pórticos y pasillos mientras los acólitos tienen poca cobertura y se ralentizan. Por otra parte, los cultistas pueden utilizar la maquinaria contra los acólitos, como se detalla en **Un lugar miserable para morir** (página 13). En caso de que el culto sepa de la verdadera identidad del grupo, no hacen ningún esfuerzo por capturarlos y simplemente apuntan a matar.

Trituradora de huesos: Por último, los restos óseos se deshacen en polvo. La trituradora es la cámara central del Mortuarius, una cúpula cavernosa sobre un pozo profundo, con los lados cubiertos de capas de rechinantes dientes de metal. El pozo se vacía en cubas de contención para recuperar distintos productos, y la cámara está siempre llena de una niebla de polvo blanquecino. Los trabajadores operan aquí constantemente, casi ciegos por el polvo y sordos por la maquinaria, y muchos manejan las viejas máquinas sólo por el tacto.

Oficina del supervisor: Suspendida sobre la trituradora de huesos, en un extremo de la cúpula, está la oficina del supervisor, en donde Darnis Fayne (y sus hermanos antes que él) se encargaba del Mortuarius. Ahora está sellada, a la espera de instrucciones de Ferrue en cuanto a quién se hará cargo, y todavía contiene muchas pruebas incriminatorias contra los Fayne por sus operaciones.

PRESENCIA DE LA CARNE BENDITA

Desde que los Fayne abrazaron el culto a los dioses oscuros, su Mortuarius ha sido sostenido firmemente por las manos de la Carne Bendita. Ferrue lo usa como su base de operaciones cuando no está en la subcolmena. De los cientos de trabajadores que mantienen el Mortuarius en marcha, sólo un puñado son adoradores y menos aún son combatientes capaces. Aun así, la mayoría de los trabajadores saben del culto, en un sentido, sabiendo que Ferrue favorece a ciertos hombres y que importunarlos es ganar un viaje de ida a la trituradora.

Mientras el grupo está en el Mortuarius, el DJ debe considerar que cualquiera que encuentren es un enemigo. Aunque sólo un pequeño número de ellos son activamente hostiles, el resto puede dar la alarma si los acólitos tratan de colarse dentro. No hay un área única del factorum donde el culto conserva sus armas y suministros. Estos se ocultan por todo el Mortuarius, en escondrijos y túneles de servicio cubiertos con santuarios y grafitis blasfemos. Aparte de la naturaleza condenatoria de los escondites, la información real sobre Ferrue y sus operaciones está guardada en la oficina del supervisor. Si los PJs han obtenido información útil de antemano, este debe ser el objetivo de su ataque/infiltración. Pero si los acólitos no le prestan atención, el DJ puede hacer que varios cultistas se retiren allí, o llamen a más defensores para esa ubicación.

UN LUGAR MISERABLE PARA MORIR

El DJ debe tener un grupo muy desafiante de cultistas aquí, usando las pautas de calificación de amenaza de la página 382 del libro básico, probablemente de por lo menos el doble de cultistas que acólitos. También puede haber mayor cantidad de simpatizantes del culto como sea necesario, para ponerse en medio, cerrar o abrir puertas, o manejar maquinaria, si los acólitos son tan descuidados como para avanzar por los transportadores. Estos simpatizantes son no combatientes, y corren ante cualquier demostración de fuerza, pero se mezclan entre los centenares de trabajadores normales. Los acólitos pueden abatir a todos los que vean, preocupándose poco de la inocencia, pero esto debería dar lugar a que se queden sin munición antes del verdadero ataque cultista. Los cultistas sólo se mueven abiertamente contra ellos, si los acólitos les atacan, tratan de entrar en la oficina del supervisor, o han descubierto para quién trabajan realmente. Igualmente, si alguno de los asesinos sobrevivió para informar de sus acciones, consideran a los acólitos lo bastante peligrosos como para justificar trampas.

Si la lucha estalla en el Mortuarius, los cultistas usarán su mejor conocimiento del factorum en su beneficio y tratarán de volver el entorno contra los acólitos. Los cultistas sólo entrarán en combate unos pocos asaltos antes de retroceder a una nueva posición. En general, esto significa que la lucha comienza en el lavado de sangre y se desplaza hasta la trituradora (en el caso de una trampa o un ataque frontal de los acólitos), o empieza en la trituradora y retrocede al lavado de sangre, si los acólitos intentan forzar su entrada en la oficina del supervisor. Cada lugar debe tener un grupo de enemigos que combatir, y su tamaño implica que incluso si estos son eliminados, necesitan dos asaltos sólo para recorrer cada uno, especialmente si los cultistas les disparan. El DJ puede utilizar las siguientes directrices para luchar en el Mortuarius:

Puertas y cerraduras: Cuando los cultistas se mueven, sus simpatizantes cierran los sellos entre los niveles del Mortuarius y elevan pórticos detrás de ellos. Esto significa que a menos que los acólitos le pisen los talones a un cultista (y aún así, sus amigos podrían cerrar una gruesa puerta oxidada sobre él), puede que quieran encontrar otro camino. Abrir los sellos requiere una tirada de **Seguridad Complicada (-10)** para abrir la cerradura, o de **Atlético Dificil (-20)** para forzarla. Cada puerta fuertemente sellada cuenta con 5 puntos de Blindaje (consulta la página 229 del libro básico para las reglas sobre dañar cobertura).

Lavado de sangre: Los combates aquí significan luchar en un líquido hasta la cintura que cuenta como terreno difícil. Cultistas y acólitos pueden esconderse de la vista por completo, si están dispuestos a hundirse en la suciedad y contener la respiración.

Filo de la navaja: Si los acólitos se mueven por los pozos desolladores y no están en un pórtico, cada turno deben hacer una tirada de **Atlético Rutinaria (+20)** o sufrir cortes de las cuchillas afiladas con 1d10 de daño Afilado con una Penetración de 1 en un lugar al azar. Si obtienen cuatro o más ndf, han tropezado con algo más mortal y sufre 3d10 de daño en su lugar.

Polvo de muerte: Combatir en cualquier lugar cerca de la trituradora (y, por extensión, la oficina del supervisor) impone un -20 en las tiradas de Habilidad de Proyectiles y un -40 en las tiradas de Percepción utilizando el oído. La visibilidad de cada personaje se limita a 2d10 metros.

EL RASTRO POR DEBAJO...

Si los acólitos logran entrar en la oficina del supervisor, y está relativamente intacta, pueden descubrir las siguientes pistas:

- Los registros muestran que Ferrue está enviando una gran cantidad de cuerpos abajo, a la ciudad de Gantry.
- Hay numerosas referencias a un lugar llamado el “templo”, que parecen estar ubicadas más profundo en la subcolmena.
- Este templo es el área principal de reunión para el culto de Ferrue, al que llama la Carne Bendita.
- Hay notas garabateadas acerca de una “gran prueba” y de “eliminarlos antes de lanzar el gran ataque”, pero nada indica que es la prueba o quién podría ser el objetivo.
- También hay registros, junto con varios garabatos profanos, que indican que Ferrue ha hecho un trato con un comerciante en Gantry para asegurar más armas y artefactos para su culto.

Si uno de los acólitos puede interrogar el cogitador cifrado de Ferrue con una tirada de **Seguridad Complicada (-10)**, también descubrirá que Ferrue tiene grandes planes para los Cadalsos. Hay anotaciones en sus mapas que se ven como puntos de ataque, junto con números alarmantemente grandes próximos a ellos que parecen indicar las fuerzas que está comprometiendo con ellos.

Con la información encontrada aquí (o sacada por tortura de los cultistas capturados), los acólitos han descubierto información suficiente para averiguar que Ferrue Fayne parece estar detrás de la masacre en el osario y sabe algo sobre el colgante. También conocen que está supervisando un culto conocido como la Carne Bendita, y que mueve activamente cuerpos hacia la subcolmena. Todo esto debe apuntar firmemente en dirección a Gantry y hacia la guarida de la Carne Bendita.

EVOCANDO LA SUBCOLMENA

El DJ debe tratar de marcar a los jugadores las diferencias entre los Cadalsos y las zonas bajas más allá. A pesar de que los Cadalsos languidecen a la sombra de Ciudad Desoleum, sumida en su suciedad y desesperación, sigue siendo un lugar de vida y orden. En comparación, una vez que los acólitos atraviesan el acceso de la Puerta de la Pureza, dejando sus murallas y defensas de cañones automáticos detrás, entran en un ámbito verdaderamente desolado. Ningún sendero claro guía su camino, ni hay aire fiable o luz. Constantemente hay destellos en la oscuridad, y la tierra se estremece y desplaza periódicamente a medida que las gigatoneladas por encima de ellos se mueven y asientan. Los acólitos tienen que cruzar un desierto de túneles y pasillos rotos, encontrando el camino abajo, a través y alrededor de interminables obstáculos caídos. El aire mismo sabe diferente, cargado con el olor del moho y la podredumbre, cuando no es demasiado escaso para respirar o ahoga por su espesor. Los acólitos han dejado atrás la colmena y la ley imperial, algo que debe ser cada vez más evidente cuanto más profundo se sumerjan.

PARTE II: EL CAMINO ROJO

“Llaman a esto el culo de la colmena. ¡Ja! Sé que es un hecho que hay mucho más incluso más abajo, alguna basura desagradable bajo Gantry”.

—Omar Endish, Proveedor de redención sacrosanta

La segunda parte de la aventura comienza con los acólitos aventurándose más allá de la Puerta de la Pureza para seguir el comercio de cuerpos por el blasfemo hedor de la Carne Bendita hasta sus raíces. Tras los ataques de los cultistas y una incursión en el Mortuarius, los acólitos deberían tener bastantes pistas que señalar con firmeza a Gantry. También apuntan más allá, donde parece que un lucrativo comercio de cadáveres está en marcha. Además, es evidente a estas alturas, que los orígenes del colgante y su dueño están en algún lugar de la oscuridad de abajo.

Sin embargo, salir de la relativa seguridad de los Cadalsos no es un paso que tomar a la ligera. La capitana Nils se apresura a señalar que una vez que atraviesen la Puerta de la Pureza están por su cuenta, y más allá incluso de la dudosa protección de sus sancionadores. También rechaza cualquier oferta para unirse a los acólitos, a menos que estén dispuestos a revelar sus verdaderas identidades y traten de ejercer su autoridad.

Antes de que los acólitos se pongan en camino, pueden recopilar información sobre Gantry y las regiones bajo los Cadalsos. Nils y numerosos ciudadanos pueden contarles lo básico, aunque esto puede ser tendencioso o algo confuso, dependiendo de a quién se pregunte y cómo se han representado los acólitos a la población. Aunque ni la capitana ni los residentes conocen muchos detalles exactos, pueden dar una visión general de la ciudad. La mayoría sabe que Gantry pertenece una banda de temibles Rebanacarnes conocida como el Camino Rojo. Tienes más información sobre los Rebanacarnes en la página 335 del libro básico de **DARK HERESY**.

Antes de partir, el DJ puede utilizar a Nils para recordarles que este sería un buen momento para abastecerse de municiones y suministros. Ya armados, los acólitos están ahora preparados para aventurarse colmena abajo y hacia lo desconocido.

LA CIUDAD DE GANTRY

Gantry es el asentamiento de la subcolmena más cercano a los Cadalsos, a unas 10 horas entre las ruinas más allá de la Puerta de la Pureza. Hace años, un sismo derrumbó el área debajo de los Cadalsos y lo convirtió en un desierto de acero trenzado en una enorme caverna de platiacero y roca. La ley de las bandas gobierna aquí, donde malhechores y delincuentes se reúnen para refugiarse de la justa ira de los sancionadores. Aunque se habla de vez en cuando de la recuperación y restauración de la zona, nada se ha hecho. Es un buen lugar para comprar, vender y comerciar bienes ilícitos, y Ferrue ha llegado a usarlo como base para organizar el comercio de cuerpos del Mortuarius para sus propios fines oscuros.

Suspendida sobre una sección de la Mancha Estigia (un gran y húmedo río sumidero que desciende hacia la parte inferior de la colmena), Gantry es el hogar de varios miles de almas. La mayoría pertenecen al Camino Rojo, pero también hay una buena mezcla de otros criminales o desgraciados que se han visto arrastrados hasta sus calles. La ciudad en sí está dividida en varios niveles, el superior controlado por el Camino Rojo, con varias áreas más dedicadas a sus otras empresas.

LA ENREDADERA

Gantry cuelga de un arco en la superestructura de la colmena, un puntal estrecho de acero y cable que se extiende en el vacío sobre una larga caída en el sumidero. Los niveles superiores, conocidos como la Enredadera, son un desastre natural de soportes y cadenas masivas, donde los habitantes más acomodados tienen sus hogares. El Camino Rojo controla esta área, y sus miembros pasan mucho tiempo disfrutando de su aire ligeramente más fresco y su luz más fuerte. Incluso un temblor menor o un soplo de viento escapado pueden hacer que toda la zona se balancee adelante y atrás. Hace tiempo que los locales se aclimataron a la naturaleza desvencijada de Gantry, pero debe ser algo inquietante para los recién llegados.

NAVE DEL CIELO ROJO

Colgando del extremo de la extensión de Gantry sobre el sumidero, están los restos del casco de una nave, aunque no está claro si alguna vez surcó el agua o el vacío. Está pintado en los llamativos grafitis del Camino Rojo, y es su base de operaciones y la residencia de su líder, Vornas Crimson. Ha sido acondicionado con toda el lujo que la subcolmena puede ofrecer, desde ropas de calidad rescatadas a muebles (mal) hechos a mano, y pasa por un palacio en la ciudad. La parte inferior de la nave tiene un arma operativa, un bólter pesado, que el Camino Rojo utiliza para defender las poleas-elevadoras que conectan la ciudad con el sumidero.

PISTA OXIDADA

Varias rampas y pasarelas conectan los niveles de la ciudad, algunos colgando sobre el sumidero y otros completamente cerrados en su interior. La pista oxidada es la rampa principal, que recorre la ruta desde la Enredadera a los elevadores del sumidero. Parcheado y decadente, hace honor a su nombre. En algunos puntos, los viajeros deben rodear grandes agujeros con una larga caída y un sucio final bajo ellos. El Camino Rojo usa la pista oxidada de vez en cuando para apuestas e iniciaciones, enfrentando pandilleros o residentes entre sí en una carrera loca hacia arriba o hacia abajo de la longitud de la ciudad. La mayoría suele terminar en que alguno cae gritando a su muerte, para diversión de los espectadores y los jugadores.

MANSIÓN DE ENDISH

Junto a Vornas, Omar Endish es el hombre más poderoso de Gantry. Toda una sección de la ciudad, conocida altaneramente como la mansión de Endish, es su dominio. Aunque no tan bien equipada como la nave del cielo rojo, ofrece cierta comodidad y es el corazón de las operaciones de Omar. La mansión contiene gran parte de la riqueza material de Gantry, ya que Omar supervisa el depósito y la custodia de sus bienes y los de Crimson Vornas. Ferrue ha utilizado la mansión como un centro para el comercio de cadáveres; varias salas de la mansión albergan cuerpos, muchos claramente huéspedes más recientes, habida cuenta de su vestimenta y descomposición.

INTERPRETANDO A OMAR ENDISH

El autoproclamado mercader jefe de Gantry, Endish estaba antes de la llegada del Camino Rojo. Un hombre anciano con viscoso pelo gris y una barba rala, sólo sus ojos agudos y su noble atuendo teñido (pero no coincidente) le marcan como alguien de importancia. Endish es un hombre de negocios, y siempre está buscando hacer un trato. Esto lo convierte en un contrapunto a la barbarie y violencia de Vornas, dando a los acólitos alguien con el que podrían razonar. Aunque Endish conoce el comercio de cuerpos, sabe poco del culto, ya que Ferrue prefiere tratar directamente con Vornas. El DJ puede utilizar a Endish para ofrecer los acólitos un aliado en Gantry, si se mueven abiertamente contra Vornas, o proclaman en voz alta su intención de descubrir el culto. Endish es también un sobreviviente y un buen juez de hacia donde soplan los vientos del sumidero. Si parece que los acólitos van a acabar victoriosos, cambia rápidamente de bando para ayudarles. Tienes más información sobre Omar Endish en la página 17.

ELEVADORES DEL SUMIDERO

Los niveles más bajos acogen las casas más pobres y los elevadores del sumidero, que usan sistemas de poleas para transportar a los carroñeros hasta la Mancha Estigia y viceversa. Oscuros y sucios, están llenos de toneladas de basura subidos desde el río. Los locales rebuscan en la basura, raramente encontrando algo más que lo suficiente para la bebida de otro día. Algunos incluso pescan en el sumidero, lanzando cuerdas largas y ganchudas para ver que pueden sacar. Algunos son arrastrados al río por sus cuerdas, un recordatorio de la monstruosa vida mutante que acecha en las aguas negras.

PATÍBULO DE SANCIONADORES

Gantry sólo tiene un establecimiento oficial de bebida, que también sirve como una sala de contratación para Endish y como parada de descanso para los viajeros en la subcolmena. Conocido como el Patíbulo de Sancionadores, los restos podridos de varios cadáveres con uniformes de sancionadores cuelgan de su balcón sobre el sumidero. Ha sido un lugar de encuentro para Ferrue y sus cultistas en el viaje entre su guarida y los Cadalsos. Los recién llegados a Gantry vienen casi siempre aquí, por lo que los hombres de Omar y de Vornas pueden observarlos y decidir si vale la pena robarles, o tal vez sólo sirvan como carne fresca para el comercio de cuerpos.

BANDAS DE LA SUBCOLMENA

El Camino Rojo es una banda escindida de los Rebanacarnes, una facción notoriamente violenta conocida por su amor a los cuchillos y a derramar sangre. Vornas Crimson era un Rebanacarne y parte de la banda Leones Rojos en el interior de la colmena, antes de ir por su cuenta para crear el Camino Rojo en Gantry. Eliminando o absorbiendo a las demás bandas en la zona, Vornas y el Camino Rojo han sido los amos de Gantry durante sólo unos pocos años, a pesar de que tiene grandes planes para extender su influencia. Esto es, en parte, por lo que ha elegido tratar con Ferrue, aun sabiendo que el líder del culto está contaminado de alguna manera y que con el tiempo se enfrentarán entre sí. Vornas está satisfecho de momento, reuniendo poder con la venta de cuerpos a Ferrue y brindando protección a sus cultistas, con la esperanza de que cuando Ferrue haga su movimiento en los Cadalsos, Vornas estará a su lado para extender su territorio.

Recientemente, las relaciones entre la banda y el culto se han debilitado cuando Ferrue ha aproximado el momento de su ritual, sabiendo que pronto no necesitará a la banda. Esto ha resultado en la desaparición de algunos pandilleros y en el retraso de pagos a la banda. Ferrue ha dejado deliberadamente un exceso de cuerpos almacenados en Gantry, como parte de sus planes para animarlos y eliminar a la ciudad, dentro de su prueba para los Cadalsos. Vornas piensa que está tratando con otra banda rival y no aprecia el terrible peligro que representa Ferrue, tanto para él como para su ciudad.

ENTRANDO EN GANTRY

Tras muchas horas de descenso a través del caos y la ruina de la subcolmena, los acólitos llegan hasta una enorme cámara y un maltrecho signo señalando el camino a Gantry. El DJ puede leer o parafrasear lo siguiente en alto según se acercan a la ciudad:

Finalmente, el túnel de escombros que estabais siguiendo llega a su fin, abriéndose en un amplio sector de la subcolmena donde el techo se pierde en las sombras por encima. Desde muy abajo, se puede oír el lento flujo de un río sumidero. Más adelante, en la penumbra, se puede divisar una estructura metálica, suspendida sobre un abismo enorme que cruza la caverna, parpadeando con luz débil.

Los acólitos han llegado a Gantry y necesitan decidir su próximo paso. A menos que intenten infiltrarse, deben pasar por las puertas de la ciudad donde se encuentra con el borde del barranco en ruinas. Un grupo de pandilleros del Camino Rojo montan guardia bajo un signo crudo que reza “¡Sin armas!”, e insisten en que todos entreguen esas armas antes de entrar. A los pandilleros no les importa quienes son los acólitos y no les piden que se identifiquen. Como esto es la subcolmena, ciertamente tampoco comprueban los emblemas de juramento, algo que se hace con demasiada frecuencia en la colmena. Los acólitos son testigos de otros grupos que entran Gantry, todos dejan sus armas como una cuestión rutinaria. El DJ también puede tener algunos habitantes del sumidero abandonando la ciudad y recuperando sus armas.

Los guardias llevan algunas armas, sobre todo cuchillos de todo tipo, desde grandes espadas a delgados estiletes, aunque hay una ametralladora pesada gemela montada sobre la puerta para hacer valer sus demandas. Si los acólitos no quieren renunciar a sus armas, tienen que encontrar otra forma de entrar u otro curso de acción (consulta el recuadro ¡Entregad las armas!).

Una vez dentro de Gantry, los pandilleros sugieren que vayan al Patíbulo si quieren suministros y una bebida, pero nadie les detiene a ir donde quieran. En este punto, el DJ puede utilizar los encuentros **Juegos sangrientos** y **Siguiendo los cuerpos** (o ambos) para resolver la acción y su trato con Vornas, Endish, y cualquier miembro de la Carne Bendita que pudiera estar presente.

JUEGOS SANGRIENTOS

Vornas no presta atención al grupo, a menos que específicamente le busquen o empiecen a causar problemas en su ciudad. Hablar con cualquiera revela que Vornas y el Camino Rojo gobiernan, y algunos detalles de la naturaleza sangrienta de la banda y su líder. Si los acólitos empiezan a matar a sus hombres, o a demasiados ciudadanos comunes, envía un grupo para echarlos. Pero Vornas no hará acto de presencia a menos que las cosas se pongan realmente mal, como una matanza de sus hombres. La forma más probable para que los acólitos contacten con Vornas es preguntando

¡ENTREGAD LAS ARMAS!

A Vornas le disgustan las armas en manos de alguien del que no se fía y lo cierto es que confía en muy pocas personas. Si los acólitos no quieren estar sin sus armas mientras están en Gantry, deben tratar de colarse a través de los guardias de la puerta, esconder las armas de la inspección, sobornar a un guardia para dejarles pasar una, o abrirse camino a la fuerza, algo que no es aconsejable. Colarse requiere una tirada de **Atlético Ordinaria (+10)** para subir por el barranco y en la ciudad, así como una tirada enfrentada de **Sigilo Moderada (+0)** contra la **Perspicacia Ordinaria (+10)** de las patrullas para evitar la detección.

Una vez en la ciudad, los acólitos deben evitar a los guardias con una tirada de **Sigilo Ordinaria (+10)**. El ser descubiertos en cualquier etapa significa que se les pide que entreguen sus armas. Ocultar las armas sólo hacerse con pistolas o armas más pequeñas, y requiere una tirada de enfrentada de **Sigilo Complicada (-10)** frente a la **Perspicacia** en la puerta. El soborno requiere una tirada enfrentada de **Carisma** o **Engañar Moderada (+0)** contra la **Voluntad** de los guardias, más el pago. Ofrecer armas o equipo puede ayudar en estas tiradas, con el reverso de la disponibilidad del objeto otorgando una bonificación (una disponibilidad de -30 otorgaría un +30 a la tirada). Con todo, cuantas menos armas a distancia tengan los PJs en Gantry, más emocionante será el encuentro final.

por el comercio de cadáveres. Si son sutiles al respecto, y no hablan con los miembros del Camino Rojo, entonces se enteran de que Vornas lo controla. También oyen que hay alguien más abajo en la colmena con el que trata; las descripciones de este individuo dejan claro que probablemente es un cultista. Si no son sutiles, maltratan a los locales o gritan exigiendo información, todavía descubren estos hechos pero Vornas también se entera de su presencia.

En este último caso, Vornas convoca a los acólitos a la nave del cielo rojo para una reunión. Alternativamente, los acólitos podrían solicitar una audiencia con él cuando se enteran de que está conectado con el comercio de cuerpos. Sentado en un trono de cuchillos de trofeo en el interior de su recargada sala de audiencias, Vornas pregunta divertidamente a los acólitos cuál es su interés en su negocio. En este punto, no considera los acólitos una amenaza o una oportunidad de negocio, y está dispuesto a pasar un buen rato.

El DJ debe permitir que los acólitos hagan tiradas de **Carisma**, **Intimidar**, o similares, si lo desean, pero Vornas no está interesado en nada de lo que tienen que decir, ni siquiera que Ferrue es un adorador del Caos. Independientemente de lo que le digan, Vornas les da la oportunidad de demostrar que son dignos de su atención, diciendo que les puede dar la información o ayuda que buscan después de hacerlo. En realidad, Vornas sólo quiere un poco de disfrute cruel y, posiblemente, la información que pudieran poseer de los tratos en la colmena. No confiará ni ayudará a los acólitos, al menos no hasta que ayuden a salvar su ciudad.

Hay tres pruebas que Vornas quiere que los acólitos realicen para él, y los PJs deben elegir uno de entre ellos para completar una prueba sin ayuda. Sólo un acólito puede completar cada prueba y, aunque los acólitos no lo saben, el éxito o el fracaso en realidad no le importan a Vornas. Sólo quiere ver sangre derramada.

INTERPRETANDO A VORNAS CRIMSON

Vornas Crimson es un psicópata encantador, con un amor insano por todos los objetos afilados. Enmarcado en músculos cicatrizados y sonando por los piercings cuando se mueve, sólo respeta la fuerza, en especial la destreza en el combate cuerpo a cuerpo. Aunque nunca confiará en los acólitos ni luchará por su causa excepto por interés o a sueldo, podría convertirse en un aliado si se prueban dignos (consulta **Juegos sangrientos** en la página 16). Vornas es también más listo que el pandillero medio, y podría resultar una valiosa ayuda en la subcolmena, e incluso en la Ciudad Desoleum, si los acólitos ayudan a sobrevivir a su banda. Tienes más información sobre Vornas Crimson en la página 24.

Cuchillo bloqueado: Una pelea a cuchillo entre dos enemigos sin armadura, con sus brazos esposados juntos en una pesada cadena (1m). El combate es difícil, impone una penalización de -10 a las tiradas de HA y hace imposible la evasión. No es una lucha a muerte, sino hasta que un hombre cede o cae inconsciente. A Vornas no le preocupa demasiado, siempre que la pelea sea buena.

Carrera roja: El acólito debe competir con un pandillero por la pista oxidada. Esta es una tirada de **Agilidad** enfrentada, ganando el primero que alcance diez niveles de éxito. Un corredor puede molestar al otro, tratando de empujarlo por el borde o en uno de los muchos agujeros en la pista. Esto cuesta al corredor uno de sus nde y permite una nueva tirada de **Agilidad** enfrentada, que si tiene éxito le cuesta a su oponente 1 nde. Si el oponente no tiene nde para gastarlos de esta manera, debe hacer una tirada de **Atlético Complicada** (-10) o sufrir una caída de 20 metros en picado al venenoso río por debajo.

Enmarañado con la muerte: Otro de los deportes predilectos del Camino Rojo es la lucha en los cables de la Enredadera. Este es un combate entre dos rivales armados con cuchillos, pero el movimiento sobre la gruesa red de metal requiere una tirada de **Acrobacias Ordinaria** (+10) o **Atlético Moderada** (+0).

Tanto si los acólitos ganan o no alguna de las pruebas, Vornas les ofrece atención médica rudimentaria y una cama para pasar la noche. Deja su pesada jarra en medio de otras muchas vacías que rodean su trono de cuchillos, agradece el entretenimiento, y se aleja tambaleándose rodeado por sus guardias, con la promesa de hablar más con ellos más tarde.

SIGUIENDO LOS CUERPOS

Además de preguntar por el comercio de cuerpos, los acólitos pueden tratar de averiguar en donde se almacenan los cadáveres traficados. Siguiendo una de las caravanas comerciales secretas de los Cadalsos o merodeando por Gantry, pueden descubrir que los cuerpos están siendo trasladados a la mansión de Endish. Este lugar está protegido por los sistemas de seguridad de Omar y un par de viejos (pero aún peligrosos) servidores de combate (página 396 del libro básico). Si se acercan durante la noche, los acólitos necesitan una tirada de **Sigilo Moderada** (+0) para entrar y una de **Seguridad Moderada** (+0) para superar las cerraduras y pictograbadores, con un fallo alertando a los servidores. Incluso dentro, cada 10 minutos de tiempo de juego los PJs necesitan hacer una tirada enfrentada de **Sigilo Ordinario** (+10) para evitar a los servidores de patrulla, aunque el DJ puede permitir que un PJ haga la tirada para todo el grupo, mientras les da instrucciones y les dice cuándo moverse. En el interior, encuentran los registros de la ida y venida de cuerpos, y varios depósitos llenos de cientos de cadáveres cada uno. Aunque los registros no dicen a donde van los cuerpos después de Gantry, parece que todo el movimiento colmena abajo se ha detenido por alguna razón, y los cadáveres han empezado a acumularse.

Alternativamente, el grupo puede intentar una conversación con Endish, que comienza con una **Disposición Confiada** de 40. Utilizando tiradas de **Carisma Moderada** (+0) o de **Comercio Ordinaria** (+10), pueden intentar llegar a algún acuerdo o tentarlo con una buena oportunidad de negocio. Este último método no conseguirá un vistazo a sus registros, pero estará feliz de hablar sobre el comercio de cuerpos y maldecir a los cadáveres que se descomponen en sus almacenes. Si solicitan información sobre el colgante, confiesa tal vez haberlo visto antes, aunque es necesaria una tirada de **Carisma** o **Intimidar Complicada** (-10) para refrescarle la memoria en cuanto a donde lo vio. Describe a Ferrue de una de sus visitas a Gantry, aunque no sabe de lo que hablaban Ferrue y Vornas. Si le tratan bien, Endish puede actuar como una excelente fuente de información sobre Gantry. Todavía no está dispuesto a ir en contra de Vornas, ya que ha visto en persona los aullantes restos empapados en sangre que el líder de la banda deja de sus rivales. Dispone de muchos contactos y favores debidos a lo largo de la región; si los acólitos tratan de hacer daño físico a lo que pudiera parecer como un objetivo fácil, pueden ser atacados o acosados a través de Gantry. Si fuese necesario, Omar Endish puede representarse con un **Traficante libre** de de Desoleum (consulta la página 386 del libro básico de DARK HERESY).



La Enredadera

Nave del
Cielo Rojo

La Mansión de
Lodish

A los
Cadalsos

Pista
Oxidada

Patíbulo de
Sancionadores

Rio Sumidero

Elevadores del
Sumidero

TORMUS FAYNE EN GANTRY

Tormus Fayne es el hermano mayor de Ferrue y el más exitoso de los tres hermanos. Un destacado miembro de los Convocantes de Dolor, está preocupado por los escarceos de Ferrue con artículos xenos y por sus arrogantes ideas acerca de atacar la colmena. Esta última es una empresa que cree condenada al fracaso, hasta que él mismo lidere el esfuerzo.

Aunque Tormus no juega ningún papel directo en esta aventura, el DJ puede usarlo para presagiar futuras aventuras u otros tratos con los Convocantes de Dolor. El DJ puede presentarlo en Gantry como un comerciante, donde puede tratar con los acólitos, evaluando sus habilidades y quizás volviéndolos para sus propios fines. Si los acólitos no son plenamente conscientes de Ferrue y sus planes, o han fallado con Vornas y no pueden conseguir su información en cuanto a la ubicación de la guarida del culto, el DJ puede utilizar a Tormus para llenar los espacios en blanco. Es muy inteligente y se cuida de no ponerse en peligro o incriminarse, pero también es lo bastante arrogante como para disfrutar de la reunión con los acólitos cara a cara. Como mínimo, el DJ puede colocar a Tormus en Gantry, tal vez haciendo que los acólitos le salven de los muertos animados, para que cuando regrese más tarde recuerden su rostro. Si el DJ desea que desempeñe un papel más importante aquí, usa el perfil del Preceptor (página 404 del libro básico de DARK HERESY).

LOS MUERTOS SE LEVANTAN

Después de que los acólitos hayan estado en Gantry más o menos un día, Ferrue hace su movimiento. Esto debería bastar para que los PJs determinen que Vornas está en el centro del comercio de cuerpos, y probablemente es el único que sabe vagamente donde se encuentra el refugio del culto. Tras haber sido informado de que los acólitos están hurgando en Gantry, Ferrue decide adelantar sus planes ligeramente y atacar la ciudad con los muertos animados. Su plan fue siempre hacer esto como una prueba para el ataque principal en los Cadalsos, pero ahora puede utilizarlo también para encargarse de los acólitos. Desde las energías disformes del artefacto xenos, planea enviar una niebla sobrenatural para envolver a la ciudad y agitar a sus muertos a la vida.

En este encuentro, los acólitos deben en primer lugar luchar por sus vidas, y luego tratar de salvar la ciudad de la destrucción antes de que sea invadida por los muertos. Advierten el ataque cuando una espesa niebla se eleva desde el sumidero para envolver Gantry. Pese a las condiciones miserables de aquí, una niebla como esta es algo inaudito y muchos en la ciudad están visiblemente asustados porque toda la zona pudiera haber comenzado a colapsar.

La niebla limita la visión a unos 10 metros, y causa sonidos indistintos y difíciles de precisar. Al principio sólo se agitan unos pocos muertos, los abandonados en los caminos o en los elevadores del sumidero. Los acólitos pueden encontrar un cadáver animado tambaleándose entre la niebla, que deben ser capaces de superar una vez que identifican lo que es. Todo se intensifica a partir de este punto, con más y más gritos en la niebla hasta que los acólitos no pueden estar seguros de si son los muertos, o los desafortunados que se han encontrado con ellos. Para salvarse a sí mismos y a la ciudad, deben hacer una serie de cosas para sobrevivir.

PERSONAJES DE REEMPLAZO

Es posible que no todos los PJs sobrevivan al ataque, o a la batalla final posterior. Gantry, sin embargo, puede ser un lugar adecuado para crear nuevos personajes. Estos PJs podrían ser quizás pandilleros del Camino Rojo en busca de venganza, tecnosacerdotes o quirurgos exiliados por sus experimentos sospechosos, nobles disolutos, psíquicos huídos de sus funciones (o incluso de las Naves Negras), Guardias Imperiales que huyeron abajo tras una batalla en los páramos de Desoleum, o sancionadores encubiertos. El DJ debe dar a los nuevos PJs conocimientos muy amplios de la subcolmena, convirtiéndolos en una importante (y valorada) fuente de sabiduría para los acólitos al viajar colmena abajo y en futuras aventuras en estas regiones.

Bloquear y cargar: A menos que los acólitos conserven sus armas, todavía se almacenan en el calabozo cerca de la puerta de entrada. Por el camino, el DJ puede lanzar uno o dos muertos para acosarlos. Si llegan al calabozo, descubren que varios cadáveres atacan salvajemente a los guardias delante de la puerta cerrada con llave. El DJ debería jugar la naturaleza tensa de este encuentro, cuando uno o más acólitos intentan abrir la puerta mientras el resto contiene a los muertos con cuchillos y palos. Pueden llegar tantos cadáveres como sea necesario para asegurar que los acólitos no lo tienen fácil. Los acólitos necesitan forzar la cerradura con una tirada de **Seguridad Moderada (+0)** o destrozarla. La cerradura tiene 3 puntos de Blindaje (consulta la página 229 del libro básico para las reglas sobre dañar cobertura).

Sellar la puerta: Los muertos han comenzado a entrar en Gantry a través de la puerta principal cerca del calabozo. Esto es evidente para los acólitos, ya que pueden ver más y más muertos arrastrando los pies fuera de la niebla, dirigiéndose a la ciudad. Cerrar la puerta requiere ya sea una tirada de **Atlético Difícil (-20)** para empujarla, o una tirada de **Competencia tecnológica Difícil (-20)** para activar el contrapeso y hacer que se derrumbe. Si un acólito recuerda la ametralladora en la puerta, esto podría facilitar las cosas para el grupo.

Almacén de muertos: Todos los cadáveres guardados en la mansión Endish están ahora golpeando las puertas de las salas en un esfuerzo por liberarse. En algunos lugares, se han escapado. Los servidores de Omar los contienen, pero lo justo. Hay demasiados muertos en la mansión Endish para que los acólitos los combatan a todos. Las únicas opciones reales son sellarla, o de alguna manera destruir el suelo y enviar a la mansión al sumidero. Sellarla requiere derrotar el cierre de Omar con una tirada de **Seguridad Moderada (+0)**, o destruir la entrada con explosivos (las puertas cuentan como un valor de blindaje 4, el suelo y las paredes como 5). Los acólitos pueden incluso buscar explosivos en la mansión (lo que requiere una tirada de **Perspicacia Complicada [-10]**). Si fuese conveniente (por ejemplo, si los acólitos están heridos), el DJ puede equipar a los servidores con armas más fuertes.

Cortar las poleas: El otro lugar por el que los muertos entran en la ciudad es por los elevadores del sumidero. Decenas han subido por las líneas de poleas, y cientos más están detrás de ellos. Hay cinco líneas principales que cortar, cada una con 3 puntos de Blindaje. Debe haber un cadáver por cada acólito no cortando de forma activa una línea, pero si todos los acólitos deciden cortar los cables y no defenderse, los muertos deben atacar a todo el grupo. Cada asalto llegan 1d5-1 más, aunque si un acólito maneja el bólder pesado de la nave del cielo rojo para apuntar a los cadáveres que se aproximan, reduce este número en 2 por cada nde en cada disparo.

Limpiando: Si el grupo sella la puerta principal, se encarga de los muertos en la mansión Endish, y corta los elevadores, entonces el Camino Rojo gana la partida. En cuestión de horas, los muertos han sido destruidos o devueltos al sumidero. El DJ no tiene que jugar estos combates, asumiendo que los acólitos, especialmente si están en posesión de sus armas de fuego, hacen su parte.

A raíz del ataque, Vornas se reunirá con los acólitos, si activa y visiblemente ayudaron a proteger su ciudad. Pese a que todavía no confía en ellos por completo, sabe muy bien que Ferrue está detrás del ataque y desea que el líder del culto lo pague. Se ofrece a guiar a los acólitos hasta el escondite del culto si le ayudan a llevar a cabo su venganza, un viaje que les llevará aún más abajo en la colmena al verdadero corazón de la herejía.

ENCUENTROS EN GANTRY

Además de tratar con el Camino Rojo y Endish, antes de la batalla climática, el DJ puede utilizar cualquiera de los siguientes encuentros mientras los acólitos están en Gantry:

Compañía bendita: La mayoría de los cultistas han dejado la ciudad, a sabiendas del próximo ataque, pero el DJ puede tener uno o dos al acecho. Uno de los PJs puede reconocerlos de una de las peleas anteriores en los Cadalsos con una tirada de **Perspicacia Muy difícil (-30)**. Si se les enfrenta, los cultistas huyen. Esto puede llevar a una persecución salvaje por Gantry, con los cultistas finalmente saltando a su muerte en lugar de correr el riesgo de ser capturados.

Rostros hostiles: Hay muchos en Gantry que se pelearían con los acólitos ante la menor provocación. Tanto habitantes como pandilleros, especialmente en los Cadalsos, responden a cualquier insulto real o imaginado. Las peleas en Gantry, por lo general, sólo implican puños y cuchillos, ya que los tiroteos atraerían rápidamente la atención de Vornas.

Dedos ligeros: Muchos en Gantry, sobre todo sus jóvenes, se ganan la vida robando carteras o saqueando a muertos. Un acólito debe hacer una tirada enfrentada de **Perspicacia** contra **Sigilo** para atrapar a un carterista antes de que salga corriendo. Esto podría conducir a una loca carrera por la pista oxidada, especialmente si lo robado es una pistola o incluso el colgante.

Juegos rudos: Cartas cadáver, pulsos de dedos y otros muchos juegos, son comunes en Gantry, y los acólitos pueden participar en ellos si lo desean. El DJ puede utilizar tiradas enfrentadas de **Lógica** para ganar vales (buenos solamente en Gantry), bienes de comercio, o incluso información. El DJ debería tener en cuenta que los locales no están por encima de las trampas o de iniciar una pelea si están perdiendo.

PARTE III: UN CORAZÓN PESTILENTE

“Hay una gloriosa podredumbre en el corazón de la colmena Desoleum, iuna que verá sus grandes cimientos desmoronarse y ceder hasta que todo sea ruina y decadencia!”

—Ferrue Fayne, el Pestífex

En la parte final de la aventura, los acólitos están ahora preparados para caer sobre la guarida de la Carne Bendita y acabar con Ferrue y con sus ruinosos sueños. Tras enfrentar el ataque en Gantry y obtener información sobre la localización del culto, ahora deben descender al sumidero, tomando el peligroso viaje más dentro aún de la subcolmena. Antes de partir, el DJ debe dar a los PJs la posibilidad de descansar y reagruparse, sobre todo si algunos han sido gravemente heridos.

Ferrue está listo para iniciar su plan, por lo que el ritmo de los sucesos debería acelerarse mientras el DJ mantiene la sensación de que hay una cuenta atrás marcando el desarrollo de los hechos. Tormus y Vornas pueden dar pistas sobre el inminente ataque en los Cadalsos. Si los acólitos descubrieron las notas de Ferrue del Mortuarius, entonces pueden ser conscientes de que el ataque en Gantry era la prueba, y que el gran ataque está pronto por venir. Por último, cuando viajan río abajo del sumidero, debe haber una sensación de energía disforme, horrible para los psíquicos y un pegajoso calor desagradable para el resto, junto con avistamientos constantes de cuerpos retorciéndose medio sumergidos en el agua.

VIAJE A TRAVÉS DEL SUMIDERO

Tras descubrir la ubicación de la guarida, los acólitos descienden de Gantry a la Mancha Estigia, donde suben a bordo de una de las barcas de chatarra para su viaje. Si han forjado una alianza con Vornas, este envía a algunos de sus pandilleros para ayudar a los acólitos. Si el grupo ha indicado su verdadera identidad a Nils (o pedido favores por encima de ella), podrían conseguir algo de apoyo de los sancionadores en este punto. El respaldo de ambos grupos debería resultar en un viaje interesante colmena abajo, especialmente si Nils y Vornas también vienen.

En cualquier caso, el DJ puede proporcionar una docena de hombres extra para viajar con ellos, posiblemente residentes de Gantry que sienten el deber de ayudar a los que les salvaron, los que buscan venganza, o guerreros lo bastante locos para disfrutar de una buena batalla. Estos PNJs son particularmente útiles para enfatizar los terribles peligros de la subcolmena, y se anima al DJ a que unos pocos caigan a los horrores letales por debajo, para mantener a los PJs en estado de alerta. Nils y Vornas pueden ser excelentes aliados para los acólitos en posteriores aventuras en Desoleum, y debes mantenerlos con vida si es posible.

El viaje por el sumidero deben llevar por lo menos un día. Los otros, si los hay, tienen raciones; es de esperar que los acólitos también. Es una región sombría, apenas iluminada, con el aire estancado. Las aguas contaminadas son espesas por el prometio y los desechos, y siempre hay un movimiento sutil fuera justo del alcance de la vista. Para aumentar la experiencia de viajar por el sumidero, el DJ puede usar cualquiera o todos de los siguientes encuentros, o incluso crear los suyos propios para que los PJs los superen.

Un entorno incierto: Una sección inestable de la colmena colapsa cerca, enviando escombros y residuos en todas direcciones. Cada acólito debe hacer una tirada de **Agilidad Moderada (+0)** o sufrir 1d10+3 de daño de Impacto por la caída de rocas. Si hay un acólito con la habilidad de Supervivencia, alerta a los demás del peligro y les otorga una bonificación de +20 en sus tiradas.

Malditos y olvidados: Un grupo de escoria sobre su propia barcaza les ataca. Son cobardes de corazón y pueden ser asustados con una tirada de **Intimidar Ordinaria (+10)** o después de sufrir su primera baja. Utiliza el perfil Populacho de la página 394 del libro básico de **DARK HERESY** para sus reglas.

Víctimas del Camino Rojo: Un pequeño grupo de pandilleros que subsiste en los límites del territorio del Camino Rojo os mira desde la orilla. Se puede razonar con ellos o incluso contratarlos, a menos que los acólitos tengan a miembro del Camino Rojo con ellos. Si es así, todo estalla rápidamente en una pelea; utiliza el perfil de Matón de la página 387 del libro básico de **DARK HERESY** para estos combatientes.

Asentamiento condenado: Los acólitos pasan junto a un rudo poblado de mutantes miserables. No son abiertamente hostiles, pero los pandilleros podrían dispararles por deporte, o los sancionadores exigir la purga del asentamiento; ambos casos pueden hacer que los mutantes ataquen. Utiliza el perfil del Mutante de carne corrompida en la página 408 del libro básico si se produce un combate.

Monstruos del sumidero: Una de las grandes bestias albinas del sumidero ataca la barcaza. Esto puede ser casi cualquier cosa, ya que múltiples pesadillas infestan las aguas profundas. Es tan grande que los PJs no ven realmente su forma completa, sólo una maraña de tentáculos que dan bandazos hacia ellos y la mole de su cuerpo justo bajo la superficie. Es demasiado grande para fallar con ataques a distancia, y puede tratarse como con cobertura de 10 puntos de Blindaje; si esta cae por debajo de 5, se aleja en busca de una presa más fácil. Cada asalto, 1d5-2 personajes aleatorios, deben superar una tirada de **Esquivar Complicada (-10)** o sufrir 1d10+2 de daño Afilado de sus tentáculos. Su barcaza también es azotada en el ataque, y al inicio de cada asalto, todos deben superar una tirada de **Agilidad Moderada (+0)** para seguir en pie o caer a la resbaladiza cubierta. Cuatro o más niveles de fracaso significan que el personaje cae en las aguas, y si no es aupado en 2 asaltos, nunca se le vuelve a ver cuando es arrastrado hacia las profundidades. Si lo desea, el DJ puede crear una criatura especial para este encuentro, o usar un monstruo adecuado de uno de los suplementos de **DARK HERESY**.

ASALTANDO LA FORTALEZA

Cuando la barcaza de los PJs se acerque al refugio de la Carne Bendita, el DJ puede leer o parafrasear lo siguiente en voz alta:

Durante horas, la barcaza ha estado a la deriva sobre las viscosas aguas negras del sumidero, rodeada de sombras y ecos. A medida que giráis una esquina, veis de repente un edificio colosal en el agua, cubierto de moho y descomposición. Incluso desde esta distancia, se pueden distinguir formas en movimiento con débiles luces dentro, y rayos de luz peinando esporádicamente la oscuridad. También hay algo más aquí, una cualidad indefinible que os llena de miedo, incluso cuando miráis a los tramos superiores de la inquietante estructura.

LA ÚLTIMA CONFRONTACIÓN

Esta es la batalla final contra Ferrue Fayne, y la oportunidad del grupo para acabar con su locura. El DJ debe intentar que la batalla sea algo épico, empleando a oleadas de cultistas, muertos animados, y la ceremoniosa blasfemia del Heraldo de Nurgle. Para equilibrar el encuentro y asegurarse de que los acólitos no son abrumados, el DJ debe referirse a la página 382 del libro básico de **DARK HERESY** para establecer el nivel de amenaza y el número de adversarios. Para añadir carnicería sin aumentar la amenaza, el DJ también puede dar sabor al combate de fondo contra los aliados de los acólitos, como el Camino Rojo o los sancionadores, haciendo que la lucha parezca más grande y peligrosa.

Se pretende que la lucha final contra Ferrue y el Heraldo sea desesperada y excitante, pero no excesivamente larga. El DJ debe procurar no abrumar a los PJs si están luchando. Para reducir la presión, el DJ puede arrojar el Heraldo contra sus aliados, o en lugar de desmembrar a un acólito con sus garras pestilentes, tirarle un nivel por debajo con un daño no letal. Igualmente, Ferrue puede emplear sus poderes para incapacitar a los acólitos en vez de matarlos, y los muertos animados pueden obstaculizar tanto a los cultistas como a los acólitos, poniéndose en medio de ataques a distancia e incluso atacando a cultistas por error.

Una opción que el DJ puede usar para añadir horror que Ferrue anime a cualquier acólito (o aliado) caído en la lucha. Este cadáver fresco debe ser tan efectivo como los demás muertos, pero podría provocar tiradas de Miedo de sus aliados, al ver a sus camaradas traídos de vuelta a una tambaleante burla de vida.

La guarida es parte de una construcción de arcanotecnología, usada milenios atrás en la fundación de la colmena. En su mayor parte oxidada y hundida en el sumidero, las ruinas salen del agua en un ángulo peligroso, dando a sus plantas y pasarelas un aspecto irregular. El culto ha fortificado los restos con crudas torres de guardia y emplazamientos de armas colgando sobre el agua negra. La guarida consta de cuatro niveles habitables, con el círculo de invocación de Ferrue construido sobre una vieja plataforma de aterrizaje cerca de la cumbre. Cuando los acólitos llegan, Ferrue está preparando el ritual para invocar a un Heraldo de Nurgle, un plan que es rápidamente acelerado si el culto detecta la presencia de los acólitos.

Hay siete grupos de siete cultistas en la guarida, y aproximadamente el mismo número de cadáveres listos para la animación, aunque el DJ debe modificar estas cantidades lo que estime necesario para obtener el umbral de amenaza deseada. La forma de entrar en la fortaleza depende de los PJs, aunque lo más probable es que caiga dentro de una de estas tres opciones:

Asalto frontal: Un asalto directo significa primero entrar bajo el fuego de una torre de guardia, y después luchar varias plantas contra los cultistas armados con rifles automáticos. La torre de guardia tiene una ametralladora y proporciona cobertura de cuerpo completo (4 puntos de Blindaje) a su servidor. Los cultistas luchan en grupos de siete en cada nivel, utilizando barricadas (diez puntos de Blindaje) para la cobertura. Retroceden si sufren más de un 50 por ciento de bajas, pero siguen disparando a medida que se retiran hacia arriba a la zona de invocación.

Infiltración silenciosa: Para colarse, los acólitos necesitan hacer tiradas enfrentadas de **Sigilo Moderada (+0)** para pasar las torres. Los guardias se oponen con tiradas de **Perspicacia Moderada (+0)**. Los acólitos deben pasar tres torres para llegar a las áreas superiores. Cada tirada sufre una penalización de -10 acumulativa, con un fallo resultando en que se da una sonora alarma. Esto podría combinarse con los aliados del grupo atacando en un asalto frontal (lo que impone una penalización de -20 a las tiradas de los guardias).

Engaño y mentiras: Los acólitos podrían usar el engaño para entrar, haciéndose pasar por miembros del culto o comerciantes de Gantry. Esto no funciona si Ferrue está presente, pero podrían atracar y entrar si superan un tirada enfrentada de **Carisma** o de **Engañar Complicada (-10)** contra los cultistas. También pueden tratar de usar tiradas de Intimidar con una penalización de -20, ya que los cultistas tienen más miedo de Ferrue de que nada que los acólitos pudieran hacerles.

Una vez dentro de la guarida, los PJs pueden ir a por Ferrue, ya sea luchando o tratando de burlar a los cultistas.



UNA INVOCACIÓN OSCURA

Cuando los acólitos llegan a Ferrue, está trabado en su ritual de invocación y comienza la confrontación final. Ambas partes tiran inmediatamente por Iniciativa y empieza el combate. Los cultistas restantes llegan en grupos pequeños que se filtran cuando el DJ necesita mantener una batalla interesante. Los acólitos no pueden impedir la invocación, pero como Ferrue ha tenido que acelerar el ritual, el Heraldo no se manifiesta plenamente. Incluso si matan a Ferrue al primer o segundo asalto de combate, el Heraldo aparece.

El demonio aparece al principio del tercer asalto de combate, matando a un cultista cuando irrumpe en la realidad. Ser testigo de su aparición es una explosión aterradora de vísceras pestilentes, y requiere una tirada contra Miedo (3). Sin embargo, está disminuido por la invocación incompleta y no es tan poderoso como lo sería de otro modo. Cada asalto, el Heraldo debe degollar a un humano (esto puede incluir cultistas, acólitos, o sus aliados) para sostenerse. Si no lo consigue, tiene una penalización de -10 en todas las tiradas del siguiente asalto y sólo puede moverse o atacar, pero no ambos.

Mientras el Heraldo ataca a los acólitos y a sus aliados, Ferrue intenta un ritual con su artefacto xenos para levantar a los muertos de las cámaras por debajo. Esto le lleva cuatro asaltos, y si resulta herido en cualquier punto del proceso, fracasa. Grupos de cultistas escudan a su líder, interponiéndose como cobertura. Después de este tiempo, o si el ritual falla, Ferrue lucha junto al Heraldo y los cultistas, usando sus poderes aumentados por el artefacto xenos.

Si Ferrue consigue levantar a los muertos, estos se despiertan en pequeños grupos dos asaltos después del final del ritual, aumentando el caos. No obstante, el DJ debe sentirse libre para ajustar este momento, según sea necesario, dado el estado actual del combate. Tan pronto como se mate o incapacite a Ferrue, la animación psíquica se rompe, y los muertos colapsan donde están.

CONCLUSIONES

Ton la destrucción del Heraldo y la captura o muerte de Ferrue, la Carne Bendita está rota. Cualquier superviviente que escape regresará con los Convocantes de Dolor, o huirá más profundamente en la oscuridad de la subcolmena. Los acólitos se quedan con el artefacto xenos, y ostensiblemente han completado su tarea. También pueden haber adquirido algunos aliados para futuras aventuras en forma de la capitana-jurada Nils y de Vornas Crimson, aunque esto depende de la forma en la que trataron a sus nuevos conocidos a lo largo del camino.

Han descubierto la existencia de un culto mayor de Nurgle dentro Desoleum, de Ferrue o de las notas que ha dejado atrás, y han descubierto más del endémico Comercio Sable de la colmena y del Comercio sin Rostro de todo el sector, que mercadea con objetos xenos. Por último, tienen el artefacto xenos, un objeto de poder evidente aún sin explotar. También quedan preguntas por contestar, no sea que otro culto intente un ritual similar con incluso consecuencias más terribles. Si existe una versión más potente del artefacto, podría animar cadáveres en toda la colmena. Desoleum caería en horas.

RECOMPENSAS

Los Personajes jugadores deben recibir 400 puntos de experiencia (pe) por sobrevivir a las dos primeras sesiones, con 500 pe por la confrontación final. Si Ferrue muere antes de completar el ritual, ganan un 100 pe adicionales. Si lo capturan con vida, ganan 100 pe y pistas sobre el Comercio sin Rostro en la colmena. Cada acólito involucrado en desterrar al Heraldo gana 3 de Influencia.

Si un jugador lo intenta, encuentra que el colgante recogido al comienzo de la aventura se ajusta perfectamente en una ruptura abierta en el objeto xenos de Ferrue. El jugador que sugiera esto debería ganar 50 pe adicionales.

Los jugadores pueden también ganar aliados útiles, sobre todola capitana-jurada Nils y Vornas Crimson. Los jugadores que activamente traten de reclutarlos como contactos deben ganar 50 pe adicionales, y otros 50 pe por cada contacto desarrollado con éxito. Esto podría llevar a recibir talentos de Protocolo (Sancionadores) o Protocolo (Rebanacarnes) para aquellos que causaron una fuerte impresión en estos personajes. Por el contrario, aquellos que busquen activamente destruir el Camino Rojo o abusar de la ayuda de los sancionadores podría ganar el talento Enemigo.

Los PJs también pueden haber causado una fuerte impresión en la gente de Gantry y, si es así, usarla como base de operaciones en la subcolmena en el futuro. Si han actuado abiertamente y han utilizado el nombre de su inquisidor, su Sutileza debe reducirse apropiadamente y afectar a sus acciones aquí, y tal vez, en otros lugares infestados de bandas dentro de la colmena.

POSTERIORES AVENTURAS

El DJ puede utilizar cualquier cabo suelto dejado después de la confrontación con Ferrue Fayne para futuras aventuras:

El Comercio Sable: Los acólitos hallan evidencias entre los efectos personales de Ferrue, con decenas de mensajes a traficantes y delincuentes de la colmena Desoleum y más allá. Algunos indican que estaba trabajando activamente con el Comercio Sable para obtener otros artículos xenos. También incluyen detalles de envíos adicionales de objetos alienígenas, así como una pequeña colección de baratijas xenos igualmente extrañas, aunque nada como el artefacto que estaba empleando para aumentar sus habilidades. Los acólitos deberían estar muy preocupados por este Comercio sin Rostro de reliquias xenos en la colmena, y en todo Askellon, y perseguir activamente el asunto.

Los Convocantes de Dolor: Además de la información previa, los cultistas capturados y los detalles de las notas de Ferrue indican que la Carne Bendita era sólo una astilla de un culto mucho más grande. Incluso si los acólitos no se dan cuenta plenamente del alcance de este culto, la destrucción de la Carne Bendita llama la atención de los Convocantes de Dolor, que podrían marcar como objetivo a los acólitos. Por último, el DJ puede incluir un pictograma llevado por Ferrue, mostrándole con sus dos hermanos. Los acólitos reconocen a Tormus Fayne si lo vieron en Gantry, y es seguro que será en una amenaza importante en futuras aventuras.

Semillas de rebelión: Incluso con la destrucción de la Carne Bendita, hay mucho descontento en los Cadalsos. El Camino Rojo pretende ejercer su influencia colmena arriba, y los sancionadores hablan de dirigir un ataque contra lo que queda de Gantry. Es seguro que algo va a suceder y se avecina una gran batalla. Los acólitos podrían intentar negociar algún tipo de paz, o dirigir una fuerza contra la otra para resolver el asunto con violencia.

APÉNDICE DE PNJs

Los siguientes son los PNJs principales en *Desolación de los Muertos*. Donde se indique, el DJ puede utilizar los perfiles del Capítulo XII: PNJs y Adversarios del libro básico de *DARK HERESY*.

FERRUE FAYNE, EL PESTIFEX

Obsesionado con el poder, el mediano de los hermanos Fayne se ha aferrado a usar misteriosos artefactos xenos para fortalecer su propio culto escindido, la Carne Bendita. Con su hermano menor muerto y el mayor aparentemente ignorándole, Ferrue está listo para lanzar un gran ritual que puede poner a la colmena de rodillas.

FERRUE FAYNE, EL PESTIFEX (MAESTRO)					23
C 3 01-10	9	HA	HP	F	
BD 4 11-20	10	38	30	35	
BI 4 21-30	10	R 6	AG	INT	
T 4 31-70	10	41	31	42	
PD 4 71-85	10	PER	V	EM	
PI 4 86-00	10	47	52	39	
		IFL			41
MED 3	COMP 6	CARGA 9	CARR 18	AMENAZA 30	
REVOLVER PS					TIPO PISTOLA
ALC 30M	CDD T/-/-	DAÑO 1d10+3 (I)			
PEN 0	CAR 6	REC 2	PS 1.5 KG	DIS AB	
ESPECIAL: FIABLE					
BASTÓN DE FUERZA					TIPO MELÉ
ALC —	CDD —	DAÑO 1d10+7 ^{FP+BF} (E)			
PEN 6 ^{2+FP}	CAR —	REC —	PS 2 KG	DIS ER	
ESPECIAL: FUERZA					

Habilidades: Engañar (Em) +10, Esquivar (Ag) +10, Mando (Em) +10, Perspicacia (Per) +10, Psinisciencia (Per) +10

Talentos: Bastión de voluntad de hierro, Engañoso, Imperturbable, Resistencia (Enfermedad, Poderes psíquicos),

Rasgos: Factor psíquico (4; 3 cuando no posee el artefacto xenos), Resistencia antinatural (2), Tocado por los hados (2)

Poderes psíquicos: Debilitar, Podredumbre de Nurgle (recuadro en página 25), Resistencia, Sanguijuela

Equipo: Artefacto xenos, pergaminos llenos de notas, túnicas flak

LA CARNE BENDITA

El DJ debe utilizar los siguientes perfiles del Capítulo XII del libro básico de *DARK HERESY*, para representar a distintos miembros de la Carne Bendita: Demagogo del contagio (página 406), Iniciado de la cepa (página 406), Infectante de la cepa (página 407), y Pestilentes (página 407). Matones y Gorilas (página 387) también pueden ser intercalados, en función de la dificultad que quiera añadir el DJ a un encuentro específico.

CADÁVERES ANIMADOS

Ya se están extendiendo los relatos de la subcolmena sobre hombres-gusano, aunque muchos consideran que son el resultado de muchas botellas de sudor del sumidero. Las animaciones menores de Ferrue han tenido éxito, y ahora puede desatar hordas de muertos por toda la colmena, empezando por sus zonas inferiores.

CADÁVERES ANIMADOS (TROPA)					7
C — 01-10	4	HA	HP	F	
BD — 11-20	4	25	—	33	
BI — 21-30	4	R	AG	INT	
T — 31-70	4	41	21	04	
PD — 71-85	4	PER	V	EM	
PI — 86-00	4	12	15	—	
		IFL			—
MED 2	COMP 4	CARGA 6	CARR 12	AMENAZA 3	
CUCHILLOS OXIDADOS					TIPO MELÉ
ALC —	CDD —	DAÑO 1d5+3 ^{BF} (A)			
PEN 0	CAR —	REC —	PS 1 KG	DIS AB	
ESPECIAL: —					

Rasgos: Criatura del más allá, Miedo (1)
Equipo: Maltrechas ropas civiles



CAPITANA-JURADA KAYTIAN NILS

Firme y decidida, Kaytian Nils sabe que su asignación a los Cadalsos es posiblemente un castigo por sus acciones contra una serie de comerciantes deshonestos en la colmena principal. La reciente matanza está fuera de su ámbito, pero si puede resolverla, podría significar un puesto mejor, o uno que huela mejor.

CAPITANA-JURADA KAYTIAN NILS (ELITE) 12				
C 4 01-10 7		HA HP F 41 44 33		
Bd 4 11-20 7	Bi 7 21-30 7	R AC INT 39 32 36		
T 4 31-70 7		PER V EM 38 36 28		
Pd 4 71-85 7	Pi 4 86-00 7	IFL	—	
MED 3	COMP 6	CARGA 9	CARR 18	AMENAZA 12
ESCOPIETA		TIPO BÁSICA		
ALC 30M	CDD T/-/-	DAÑO 1d10+4 (I)		
PEN 0	CAR 8	REC 2	PS 5 KG	DIS ME
ESPECIAL: DISPERSIÓN				
MAZA ELÉCTRICA		TIPO MELÉ		
ALC —	CDD —	DAÑO 1d10+6 ^{3+BF} (I)		
PEN 0	CAR —	REC —	PS 2.5 KG	DIS ES
ESPECIAL: CONMOCIÓN				

Habilidades: Competencia tecnológica (Int) +10, Escrutinio (Per) +10, Indagar (Em) +10, Interrogar (V), Navegación (Int) +10, Perspicacia (Per) +20, Saber popular (Bajos fondos) (Int) +10

Talentos: Desarmar, Difícil de matar, Intuición afinada, Mandíbula de hierro, Sometimiento

Equipo: Uniforme de sancionador, respirador, microcomunicador, emblema de juramento (puede usarse como porra)

Desapasionada: Todas las tiradas de habilidad para interactuar socialmente con los sancionadores sufren una penalización de -20.

SANCIONADORES DE LOS CADALSOS

Utiliza el perfil en la página 385 del libro básico, algunos de ellos pueden ir armados con rifles automáticos o ametralladoras.

HABITANTES DE LOS CADALSOS Y DE GANTRY

El DJ puede usar Populacho (página 394), Ciudadanos (página 392) y Matones (página 387) del libro básico para representar a los desafortunados que viven en estas áreas. Los carroñeros recoge huesos particularmente impíos, pueden ser creados usando el perfil del Mutante de carne corrompida en la página 408.

VORNAS CRIMSON, LÍDER DEL CAMINO ROJO

Como todos los Rebanacarnes, Vornas está enamorado de los cuchillos. Su ingenio es igual de afilado, y disfruta de su gobierno sobre Gantry y las muchas diversiones sangrientas que ofrece. Sin embargo, cada vez está menos cautivado, y siente que tras una victoria final podría ser el momento de irse a una nueva área.

VORNAS CRIMSON, LÍDER DE BANDA (ELITE) 13				
C 4 01-10 4		HA HP F 49 33 36		
Bd 3 11-20 7	Bi 7 21-30 7	R AC INT 41 33 32		
T 4 31-70 8		PER V EM 38 30 33		
Pd 3 71-85 7	Pi 3 86-00 7	IFL	—	
MED 3	COMP 6	CARGA 9	CARR 18	AMENAZA 11
PISTOLA BÓLTER		TIPO PISTOLA		
ALC 30M	CDD T/2/-	DMG 1d10+5 (X)		
PEN 4	CAR 8	REC 1	PS 3.5 KG	DIS MR
ESPECIAL: DESCARRADORA				
ESPADA DE ENERGÍA		TIPO MELÉ		
ALC —	CDD —	DAÑO 1d10+8 ^{3+BF} (E)		
PEN 5	CAR —	REC —	PS 3 KG	DIS MR
ESPECIAL: CAMPO DE ENERGÍA, EQUILBRADA				

Habilidades: Atlético (F) +10, Carisma (Em) +10, Intimidar (F) +10, Mando (Fel) +10, Saber popular (Bajos fondos) (Int) +20

Talentos: Asesino preciso (Habilidad de Armas), Halo de mando, Impávido, Lucha a ciegas, Maestría en combate

Equipo: Ropa elegante de carroñero, armadura de red, muchos cuchillos

Coordinación en el campo de batalla:

Una vez por asalto, como media acción, el personaje puede hacer una tirada de mando Ordinaria

(+10), para coordinar en torno suyo los esfuerzos de sus aliados.

Si supera la tirada, un número de aliados hasta su bonificación de Inteligencia (3 para este PNJ), en línea de visión y que puedan oírle, pueden hacer de inmediato una acción de movimiento fuera de turno (como media acción).



PANDILLEROS DEL CAMINO ROJO

Todos Rebanacarnes, los miembros del Camino Rojo viven para el combate con la espada. Desconocen que están a punto de enfrentar la mayor batalla de sus vidas.

PANDILLEROS DEL CAMINO ROJO (TROPA) 6

C 01-10 2		HA 44	HP 21	F 33
Bd 11-20 5	Bi 21-30 5	R 28	AG 33	INT 26
T 31-70 5		PER 30	V 27	EM 33
PD 71-85 5	PI 86-00 5	IFL —		

MED 3 COMP 6 CARGA 9 CARR 18 AMENAZA 6

ESPADAS TIPO MELÉ

ALC —	CDD —	DAÑO 1D10+3 ^{BF} (A)
PEN 0	CAR —	REC —
PS 3 KG		DIS CM

ESPECIAL: EQUILIBRADA

Habilidades: Acrobacias (Ag) +10, Intimidar (F) +10

Talentos: Maestría en combate

Equipo: Cuero de colmena, cuchillos y espadas adicionales

Rajadores de Crimson: A criterio del DJ, algunos pueden portar hachas o espadas sierra, lo mejor para tener a los habitantes de Gantry comiendo de la cicatrizada mano del Camino Rojo.

PODREDUMBRE DE NURGLE

El psíquico centra su mente en la generosidad del Gran Padre Nurgle, extrayendo de la disformidad un gran don de enfermedad para compartir en su entorno. Una baba tóxica y antinatural salpica a aquellos cercanos, infectándolos con la enfermedad más perfecta de la galaxia.

Acción: Media acción

Foco de Poder: Tirada de Voluntad Complicada (-10)

Alcance: 2 metros x Factor psíquico

Sostenido: No

Subtipo: Ataque

Efecto: Todos los personajes en alcance (excepto demonios de Nurgle y aquellos muy devotos al Dios de la Plaga) deben hacer una tirada de Resistencia. Cada objetivo que falle sufre de inmediato 2 x FP de daño a Fuerza y 2 x FP de daño a Resistencia. Si esto resulta en la muerte del personaje, renace tras 2d5 asaltos como un Portador de Plaga.

AYNTHREXES, HERALDO DE NURGLE

Aynthrexes escucha los flujos de la llamada de Ferrue, y busca compartir los placeres del Padre Nurgle con los mortales en la colmena Desoleum. Con cada alma devorada, gana fuerza pestilente.

AYNTHREXES, HERALDO DE NURGLE (MAESTRO) 37

C 01-10 14		HA 61	HP 33	F 58
Bd 11-20 14	Bi 21-30 14	R 70	AG 35	INT 51
T 31-70 14		PER 42	V 51	EM 17
PD 71-85 14	PI 86-00 14	IFL 62		

MED 4 COMP 8 CARGA 12 CARR 24 AMENAZA 43

PORRA DE HUESO TIPO MELÉ

ALC —	CDD —	DAÑO 1D10+17 ^{9+BF} (I)
PEN 0	CAR —	REC —
PS 18 KG		DIS UN

ESPECIAL: CORROSIVA, TÓXICA (3)

Habilidades: Atlético (F) +20, Psiniscencia (Per) +20

Talentos: Carga del trueno, Duro de pelar, Golpe mortal, Maestría en combate, Mandíbula de hierro

Rasgos: Criatura del más allá, Demoníaco (4), Fuerza antinatural (3), Miedo (3), Nauseabundo†, Presencia maligna (20), Psíquico (FP 5), Resistencia antinatural (3), Tamaño (5), Tocado por los Hados (2), Voluntad antinatural (2)

Poderes psíquicos: Brazo de hierro, Debilitar, Hemorragia, Podredumbre de Nurgle (consulta recuadro), Sanguijuela

Recién invocado: Aynthrexes acaba de llegar del empíreo, y por ello su poder es inferior al de un Heraldo totalmente fortalecido. El DJ debe sentirse libre de ajustar sus poderes para retar adecuadamente a los acólitos y sus aliados.

Encarnación de la Descomposición: La mera exposición a la presencia de Aynthrexes puede oxidar y degradar hasta los materiales más fuertes. En 10 metros del Heraldo, todo el equipo, armamento y funciones del blindaje, operan como si fuesen de mala calidad, independientemente de su calidad real.

†Nauseabundo: Un personaje que falle una tirada de Miedo contra Aynthrexes no tira en la Tabla 8-11: **Conmoción**. En su lugar, el personaje resulta aturdido un asalto por cada nivel de fracaso, mientras se encoge y vomita de forma incontrolable. El personaje sufre además los efectos de fallar una tirada de Miedo, como posiblemente ganar puntos de Locura. Si el personaje tiene éxito en la tirada, sufre un nivel de Fatiga cuando pugna con la bilis subiendo por su garganta.



CAPÍTULO II: NÉMESIS

Muchas de las aventuras en DARK HERESY tienen lugar en el trasfondo de tramas más grandes, de las que los acólitos podrían tener sólo información fragmentada. A menudo, la batalla entre un inquisidor y las herejías a escala de sector pueden comenzar con una pequeña escaramuza para los acólitos, y crecer al enfrentarse a niveles mayores de esta amenaza. Cada paso revela más de la herejía y también de la némesis tras ella. Desarrollar enemigos personalizados que pueden volverse némesis recurrentes, pone a los acólitos en un escenario más sólido, en donde las acciones en una aventura llevan a reacciones en otras.

CREANDO UNA NÉMESIS

“Perros de un cadáver largo tiempo muerto. Les mostraré el poder real”.

—Quelten s’Zu, antes de encender la Pira de la Carne Fallida

Aunque una campaña puede funcionar bien con un formato de episodios, donde los acólitos confrontan una serie de amenazas no relacionadas, usar a un antagonista recurrente puede añadir un sentido de cohesión a sus aventuras. Estos enemigos, referidos como némesis, pueden impulsar la trama de una campaña con sus maquinaciones, y enfrentarlos proporciona un encuentro muy satisfactorio. Si el DJ desea crear una némesis para sus jugadores, el material a continuación puede ayudarle a guiarle a forjar y usar una amenaza verdaderamente memorable.

¿QUIÉN ES LA NÉMESIS?

La naturaleza y origen de la némesis dice mucho acerca de sus planes y acciones. Los dementes antojos de un demonio presentan una amenaza totalmente distinta a las sutiles manipulaciones de una conspiración traicionera, o a los asaltos piratas de corsarios eldar. Afortunadamente para el DJ, la mayoría de las némesis pueden clasificarse en tres amplios grupos: el Enemigo Dentro, el Enemigo Fuera y el Enemigo Más Allá. Aunque estas clases contienen muchas posibilidades, hay algunos rasgos unificadores que pueden ser usados para la creación de una némesis.

EL ENEMIGO DENTRO

Traidores, herejes y otros descontentos de la estructura imperial, constituyen excelentes némesis. Las posibilidades para una némesis de este tipo son casi ilimitadas. Conspiradores ansiosos por el poder entre la élite del imperio son tan viables como cultistas o criminales. Un grupo entero puede incluso servir como némesis, como un culto del Caos con una unidad de propósito particularmente grande.

Decidir el origen de una némesis humana puede ser tan simple como seleccionar una rama de los Adepta Imperiales, u organización similar, y figurarse como un elemento independiente dentro de ese grupo podría operar contra los acólitos. Incluso es posible hacer que una némesis sirva al Imperio lealmente pese a sus motivos, pero tenga

planes que amenazan algún aspecto del trabajo de los acólitos. Estas figuras funcionan muy bien como un reflejo oscuro de los propios actos de los acólitos, y pueden servir para provocar preguntas sobre su auspicio y los métodos con los que toman la protección del Imperio. El epitome de esta clase de némesis podría ser otro inquisidor trabajando contra el maestro de los acólitos, determinado a proteger el Imperio con medios repugnantes y consecuencias impensables para su compañero.

Las némesis humanas también pueden trabajar dentro de roles villanos menos ambiguos. Los siervos de los Dioses Oscuros son un clásico de la ambientación de *Warhammer 40,000*, y tal vez el arquetipo ejemplo del Enemigo Dentro. Un cultista o un hereje poderoso puede presentar una amenaza terrible desde las sombras, ostentando brujería impía o empleando servidores mutados o demoníacos. Estas amenazas se magnifican cuando se presentan como un culto amplio en vez de un único individuo, y puede extender su alcance en una gran variedad de tramas. Por supuesto, los traidores no necesitan ser siervos de la oscuridad para ser villanos fuertes. Tiranos o demagogos que amenazan la estabilidad de mundos enteros para su ganancia personal pueden también llamar la atención de la Inquisición, y su mezuquino egoísmo puede servir muy bien por su simple familiaridad.

EL ENEMIGO FUERA

La amenaza alienígena suele llamar la atención inquisitorial y con frecuencia requiere todo el poder e influencia de un inquisidor para erradicarla. No obstante, muchos enemigos no son adecuados para el rol de una némesis. Enemigos como brutales caudillos orcos o depredadoras colonias ambull raramente tienen la profundidad para servir como antagonistas a largo plazo en una campaña de DARK HERESY. La fuerza en el campo de batalla o como depredador no se traducen necesariamente en una larga oposición o en historias interesantes. Tales conflictos son por lo general más adecuados para la Guardia Imperial o marines espaciales que para inquisidores y sus acólitos. Para que una amenaza xenos funcione como némesis, idealmente debería disponer de sutileza y de acción indirecta además de, o en lugar de, cualquier amenaza abierta. Los DJs deben intentarlo si sienten que sus jugadores están interesados en este tipo de amenazas, o utilizarlas para romper otros encuentros con enemigos sorprendentes.

Lleno de potencial, el ejemplo más icónico de esa amenaza xenos puede encontrarse en los enigmáticos eldar. Los videntes de los mundos artesanos son pronosticadores formidables que actúan sin piedad sobre cualquier amenaza percibida al futuro de su raza. Resolver sus tramas y profecías, muchas de ellas establecidas a lo largo de múltiples generaciones humanas, podría constituir una gran campaña. Los capitanes de las flotas corsarias sirven como una amenaza más abierta, aunque igual de huidiza y engañosa gracias a su dominio de la Telaraña eldar. Estas figuras suelen estar impulsadas por el deseo de probar su valía ante especies “inferiores” o pueden buscar reunir y preservar reliquias de su lejano pasado, ambas motivaciones pueden enfrentarles a cierto tipo de inquisidores. Por último, los eldar oscuros de Commorragh representan una amenaza insidiosa y vil, dedicada por encima de todo a la autosatisfacción. Residen en las profundidades de la Telaraña, emergiendo para sembrar el terror, saquear y esclavizar. Solamente la voluntad y astucia de un inquisidor puede rastrear o detener al líder de una cábala de eldar oscuros, y puede llevar a ese terrible enemigo ante la justicia.

EL ENEMIGO MÁS ALLÁ

Los demonios del Caos son algunos de los seres más enigmáticos y letales que un inquisidor puede tener que confrontar. Nacen de los impulsos primarios de los seres sintientes, y no se les puede matar mientras haya vida para sentir las emociones poderosas que influyen en la disformidad. La mayoría de los demonios (tanto como el término “la mayoría” puede aplicarse a una horda casi infinita más allá de la realidad) no tienen el poder o la iniciativa para manipular eventos en el espacio real sin entrar en él a través de las súplicas de un invocador o cruzando una grieta disforme abierta. Sin embargo, hay demonios del poder y la astucia suficientes para torcer la mente de sus peones mortales y cumplir sus locos antojos en un Imperio vulnerable. Estos demonios poderosos pueden servir de némesis.

Una némesis demoníaca se asocia generalmente con uno de los cuatro Poderes Ruinosos, como vínculo a una de las fuentes primordiales de la disformidad de la que se alzan casi todos los más poderosos demonios. Este impío mecenazgo colorea todas las acciones del demonio, desde la elección de sus peones a sus objetivos últimos. Los demonios de Khorne buscan inspirar cultos a la muerte y fomentar la masacre. Los demonios de Tzeentch atraen a los psíquicos para que actúen como portavoces de la hechicería, y conspiran por el mero motivo de intrigar. Por diferentes que puedan ser sus métodos, todas las némesis demoníacas comparten algunos rasgos.



El primero y más importante de ellos es que son criaturas de la disformidad, y no pueden manifestarse en el espacio real sin la ayuda de poderosos ritos o un debilitamiento de los límites de la realidad. Por ello, la confrontación directa con los acólitos es casi imposible, y debe ser guardada para un clímax importante en la historia, si es que ocurre. En su lugar, los demonios actúan a través de los mortales a quienes pueden contactar y manipular. Por lo general, ese contacto sólo es posible con psíquicos, o por medio de artefactos profanos y rituales mágicos, aunque algunos demonios pueden aparecerse a los locos, los mutados, u otras almas perdidas. Estos peones son usados para cumplir los planes de la némesis y pueden ser poderosos enemigos por derecho propio. Sin embargo, la comunión prolongada con un demonio tritura inevitablemente su voluntad y albedrío, reduciéndolos a poco más que cáscaras para el uso indiscriminado del demonio. Esta es una distinción clave entre una némesis demoníaca con peones mortales y una herética con siervos demoníacos o incluso un maestro demoníaco. Cualquier demonio lo bastante poderoso como para servir de némesis no tiene más regla que la suya, y la del dios del Caos del que forma parte.

¿QUÉ ES LO QUE QUIERE LA NÉMESIS?

Después de que el DJ decida la naturaleza de la némesis de su campaña, tiene que determinar sus objetivos últimos. Tales motivaciones pueden diferir ampliamente, pero siguen unas reglas simples. Las ambiciones de la némesis deben seguir lógicamente a su naturaleza, como el deseo de un demonio por corromper o la avaricia de un señor del crimen. Igual de importante, los objetivos deben ser algo en lo que los acólitos sean parte, inherentemente, de la oposición. Esto significa que las intenciones de la némesis deben ser lo bastante importantes en su implicación o alcance para recibir atención inquisitorial, y enemigas de la Humanidad, la Inquisición, o de los acólitos personalmente. Por último, los efectos deben diseñarse para que no sean fáciles de resolver de una manera u otra, y permitir una trama prolongada. Una némesis que sólo quiere lograr una reliquia oscura específica no es de ninguna utilidad si se destruye la reliquia, y de poco más si la adquiere. Si la reliquia es una de las muchas que busca para lograr su ascensión al estado demoníaco o para promulgar un rito profano, entonces la némesis sigue siendo un antagonista viable después de que alcanza, o se frustra, su objetivo inicial.

PODER

Aunque todas las némesis tienen que ver con el poder, hasta cierto punto, hay algunas para las que el poder en sí es un objetivo más que un medio para un fin. La naturaleza del poder buscado puede variar. Un descontento Imperial podría conspirar para aumentar de rango o acumular riqueza, mientras que un traidor podría desear un gobierno independiente sobre un mundo. Para una conspiración o culto, el poder podría significar inducir a más iniciados al redil, o defender la causa personal de una figura dentro de sus filas. Los xenos y demonios suelen medir el poder de manera diferente a los humanos, pero suelen estar interesados en una mayor capacidad para infligir su forma favorita de daño sobre el Imperio. Una némesis motivada por el poder rara vez puede adquirir el suficiente para satisfacer sus necesidades. Si la némesis se eleva de rango, adquiere su tesoro, o encuentra el artefacto perdido que buscaba, lo más probable es que eso le inspire a mayores deseos y a tramas más insidiosas, y no a un retiro pacífico con sus nuevas ganancias.



SUPERVIVENCIA

Aunque las némesis suelen ser figuras poderosas e influyentes, no son inmunes al miedo, ni carecen de motivos para sentirlo. Algunas némesis están motivadas por la necesidad de eliminar una amenaza percibida para su vida o libertad. Esas némesis protegen celosamente lo suyo y buscan activamente destruir a los que pudiera representar una amenaza. Este tipo de trama puede tomar muchas formas, desde maniobras políticas contra odiados rivales, la lucha por la libertad de una clase inferior de mutantes oprimidos, o un juego mortal del gato y el ratón con un enemigo mortal, tal vez incluso el inquisidor al que sirven los acólitos. Una vida tan perseguida no se presta al descanso, por lo que es improbable que la némesis se sienta segura incluso si elimina la amenaza percibida. Si así ocurre, su paranoia la guía a adherirse a una nueva amenaza y repetir el ciclo de cazador y cazado, aunque tal vez con los roles cambiados.

DESTRUCCIÓN

Algunas némesis no buscan su propia elevación o autoconservación, sino la degradación y la destrucción de otro. Su odio es probable que esté centrado tanto en instituciones como en individuos, y a menudo llegan a odiar a todo y a todos aquellos asociados con su enemigo inicial. La fuente de ese odio profundo puede variar mucho, y puede implicar rencores personales por agravios reales o percibidos, o surgir del fanatismo, el miedo, u otra circunstancia trabajada en la naturaleza de la némesis. El inquisidor del grupo podría ser el objetivo, con la némesis motivada por la venganza contra él y los que trabajan para él. Los demonios no necesitan más razón que su existencia para dañar a los mortales, mientras que un mundo imperial particularmente aislado podría llevar la xenofobia a un nivel que hasta un inquisidor puritano podría encontrar excesivo. Al confrontar estas némesis, cualquier intento de contener su ira carga inevitablemente a los acólitos con el delito de asociación.

¿DE QUE FORMA ACTÚA LA NÉMESIS?

Una vez determinados la naturaleza y objetivos de la némesis, el DJ debe responder a lo que es tal vez la pregunta más importante sobre el tema. La forma de actuar es crucial, ya que determina qué tipo de interacciones tienen los acólitos con la némesis, y cómo se siente su presencia durante toda la campaña.

ENVIADOS Y MARIONETAS

Una némesis de este tipo opera al margen de cualquier acción, ocultando su participación y las intenciones a través de múltiples capas de siervos. Los peones suelen ser conscientes de la naturaleza de su servicio, hasta cierto punto, aunque pueden no entender las implicaciones de su lealtad. Los acólitos podrían encontrar que su nombre surge en una variedad de investigaciones aparentemente no relacionadas, y poco a poco, descubrir que es el centro de una gran conspiración. Los secuaces de la némesis podrían creer que su maestro es otra figura, tal vez sólo a un nivel por encima de ellos en la estructura de poder oculto que dirige. Los acólitos podrían derrotar a varios de esos peones antes de poder identificar a su verdadera némesis, y mucho menos enfrentarla y desenmascararla. Incluso un titiritero revelado debe seguir siendo un peligroso rival, ya que la necesidad de actuar en secreto puede haber entorpecido el poder más abierto de su red, otorgando al DJ la oportunidad de cambiar el tono del conflicto.

MANIPULACIÓN Y ENGAÑO

Esta némesis tiende a actuar a través de agentes engañados, usando la desinformación y las mentiras para dirigir los eventos según desea, mientras permite que sus herramientas crean que sirven a sus propios objetivos. Muchos de esos peones pueden incluso no ser conscientes de la existencia de la némesis, siguiendo corazonadas psíquicamente implantadas o evidencias cuidadosamente alteradas que les llevan por la trayectoria deseada. Sin embargo, incluso el más brillante manipulador deja un rastro; el DJ debe permitir que los acólitos encuentren e identifiquen estos engaños gradualmente, y puedan tener una idea de las maquinaciones de la némesis. Una némesis muy astuta sólo deja los rastros más elementales, actuando en múltiples capas de incautos, pero también puede ser apropiado involucrar una indicación o tarjeta de visita, como una persistente impresión psíquica o el uso repetido de la misma marca enigmática.

COACCIÓN Y SABOTAJE

Algunas némesis captan a los leales a otros, y los hacen sus propias herramientas por la fuerza, el chantaje, o medios similares. Una némesis así no suele ser sutil o reservada, pero puede ser evasiva a su manera. Al confiar en los recursos fuera de su propia base de poder, puede adoptar una política de tierra quemada para cubrir sus huellas y cortar cabos sueltos. Cualquier siervo o herramienta que parezca amenazar con el fracaso (o peor, la traición) es elegido para el retiro antes de los planes de la némesis se vean comprometidos. Incluso cuando los acólitos logran recuperar sus activos, tienen que enfrentarse a la posibilidad de que podría conservar su influencia sobre sus agentes. Los acólitos deben decidir si atacar a la némesis a través de sus agentes o destruyendo sus fuentes de coerción hasta que puedan forzar una confrontación directa. Incluso después de derrotar a un enemigo así, aún queda la cuestión de cómo hacer frente adecuadamente a sus agentes, y si merecen ser tratados de la misma manera que el maestro al que sirvieron involuntariamente.

ACCIÓN DIRECTA

Aunque la longevidad de una némesis se puede ampliar de manera significativa manteniendo al enemigo como una amenaza indirecta u oculta, es posible para un DJ cuidadoso utilizar a una némesis que es conocida por los acólitos y que está dispuesta a actuar directamente para enfrentarse a sus enemigos. Las batallas directas entre la némesis y los acólitos deben ser raras, incluso con este estilo de adversario, o dejarán de sentirse como el enfrentamiento culminante de una némesis (y los jugadores pueden encontrar cada punto quemado de su Umbral de destino cada vez más inverosímil después de victorias sucesivas). Sin embargo, los acólitos pueden encontrar regularmente signos de su participación, o descubrir los testigos de sus acciones. Una némesis físicamente poderosa o peligrosa podría ser seguida por el rastro de cadáveres que deja a su paso, o un escurridizo pirata alienígena podría burlarse de los acólitos dejándoles mensajes grabados en la red de comunicación de cada nave que saquea. Cuando los acólitos alcanzan a la némesis, el choque resultante debe ser un punto de inflexión en el conflicto, dejando a la némesis (o a los acólitos) con heridas permanentes o una base de poder dañada.

DESAFÍOS Y RETADORES

El desarrollo de una némesis mecánicamente puede ser tan vital para mantenerla atractiva como crearla y retratarla narrativamente. La mecánica de juego de una némesis debe ser tan única como su rol en la historia. Crear un perfil unificado de némesis para cubrir todo, desde demonios y traidores a xenos e inquisidores renegados, es un esfuerzo poco práctico, y cada DJ debe crear el que mejor se adapte a las capacidades de los acólitos. Con todo, hay unas pautas generales y consejos que pueden servir para crear una némesis.

Todas las némesis son enemigos de nivel maestro, como se indica en la página 380 del libro básico de DARK HERESY. Además, todas las némesis poseen el talento Tocado por los hados, aunque el Umbral de destino de una determinada némesis puede variar a criterio del DJ. En general, una némesis debe tener un Umbral de destino de al menos 3 pero no más de 6. Esto sirve para que la némesis escape de la muerte o el castigo las suficientes veces como para subir las apuestas en una campaña de larga duración, sin hacerlo mecánicamente inmortal. El DJ debe recordar siempre que no está obligado a quemar el Umbral de destino para mantener viva a la némesis. A veces, sirve mejor al flujo dramático de la campaña que los acólitos logren una victoria en un momento determinado o con un plan concreto, incluso si la némesis conserva algunos puntos de Umbral de destino.

Las características de la némesis deben ser al menos iguales a las de los acólitos en el grupo, si no de 10 a 20 puntos por encima (excepto cuando sea apropiado para la némesis parecer débil, por ejemplo, como con la Fuerza de un intrigante frágil). Incluso con características mejoradas, el DJ normalmente debe incluir seguidores de la base de poder de la némesis en los conflictos directos, ya que un grupo de acólitos puede a veces dominar a un único enemigo poderoso. Es probable que la némesis tenga un sinnúmero de PNJs de nivel tropa en su séquito, así como a una selección de lugartenientes de élite y, posiblemente, un aliado o dos de nivel maestro. Añadir tropas (tal vez igual a dos veces el número de acólitos), unas élites (igual o un poco menos al total de acólitos), o un solo maestro adicional a la lucha, pueden servir para elevar bastante las apuestas de un encuentro.

Una némesis debe también crecer según los acólitos se hacen más poderosos. Cuando los jugadores utilizan puntos de experiencia para fortalecer sus personajes, el DJ debe de hacer lo mismo para la némesis con nuevas habilidades, talentos, e incluso rasgos. El armamento adicional, sobre todo si una trama está relacionada al contrabando del Comercio sin Rostro o el Munitorum, no estaría fuera de lugar. Si la némesis acabó herida en un combate, el DJ debe dotarla de implantes, tecnología herética e incluso de augméticos xenos entre aventuras. Un recordatorio visible del daño causado por por los jugadores es una excelente forma de mantener una némesis memorable, y sirve para desarrollar su trasfondo y sus motivaciones únicas.

NÉMESIS DE EJEMPLO

“Puedes temer a la lejana y mítica Inquisición y lo que podría ocurrir en el futuro. O puedes volver a mirar al filo sierra en tu garganta y pensar lo que puedes hacer ahora mismo”.

–Fracil Harth, negociador del Sindicato del Filo

Sigue una selección de infames némesis de ejemplo en Askellon; estas pueden usarse tal cual, o servir de base para crear nuevas y únicas némesis. No tienen reglas concretas, y los DJs pueden moldearlos como sea necesario para los planes de su campaña. Varios se presentan como grupos u organizaciones, en cuyo caso el DJ puede inventar un líder u otro cabecilla para presentar al grupo némesis a los acólitos.

LA ORDEN INEVITABLE, CÁBALA DE TECNOHEREJES

Dentro de las salas del Adeptus Mechanicus, una orden secreta y blasfema de tecnosacerdotes renegados trabaja para traer el fin del Imperio. La Orden Inevitable, como se hacen llamar, surgió de un puñado de Magi que estudiaba los archivos de un antiguo cogitador. Los datos examinados, aunque eran fragmentados y arcaicos, les llevaron a concluir que el Imperio estaba condenado a una lenta decadencia que no podía ser evitada. Entonces les golpeó un espasmo de locura y las visiones de lo que llamaron Principio Entrópico Universal, que demandaba que acelerasen la caída de la Humanidad por su inevitable curso. Lo cierto es que sucumbieron a la atracción del dios del Caos Nurgle, y sus discípulos, entre los que diseminaron cuidadosamente su nuevo conocimiento, se convirtieron en un autoengañado culto del Caos.

Los que han aprendido demasiado del Principio Entrópico necesitan a menudo adaptar sus túnicas carmesíes para ocultar implantes y respiradores corroídos, que gotean fluidos tóxicos desde pulmones hinchados por la plaga.

La Orden Inevitable no combate al Imperio con la guerra, el hambre, la pestilencia, o un arma convencional.

En su lugar, los tecnosacerdotes corruptos borran conocimiento clave de los sagrados archivos y resmas de datos del Sacerdocio Marciano, dejando al Mechanicus cada vez menos capaz de otorgar el apoyo que el Imperio necesita para sus incontables ciudades colmena, máquinas y herramientas de guerra. Si la Orden triunfa, el Imperio colapsará bajo su propio peso hinchado, muriendo su muerte anunciada para que el Principio Entrópico pueda ser la única cosa que permanezca en el universo.



VÁSTAGOS DEL PRÍNCIPE DURMIENTE, CULTO APOCALÍPTICO

En una serie de mundos a lo largo del sector Askellon, pueden hallarse antiguas ruinas y reliquias que hablan de un gran poder anterior a la colonización humana de las estrellas locales. Mediante inscripciones crípticas en lenguas olvidadas y el susurro inhumano escuchado en el viento en ciertos claros abandonados, los Vástagos del Príncipe Durmiente han oído la llamada de un poder dormido que una vez dominó las mismas estrellas que iluminan sus mundos. No conocen la verdadera naturaleza de su patrón, ya sea alienígena o demoníaco, pero mantiene un profundo agarre en sus psiques.

Los vástagos se organizan principalmente sólo a nivel local o planetario, con un puñado de células que contactan a través de las rutas comerciales interestelares a uno o dos mundos afectados. A pesar de su falta de organización y de comunicación, los vástagos tienen una misteriosa unidad de propósito, y las medidas tomadas en un mundo al capricho inconsciente de su dios blasfemo han tenido repercusiones en todo el sector Askellon, a menudo con gran provecho para otras células. Su fervor profano crece más según desentierren nuevas reliquias de comunión, en previsión del día en que el príncipe durmiente deba despertar de nuevo.

EL SINDICATO DEL FILO, AGENTES DEL COMERCIO SIN ROSTRO

En más de una veintena de mundos a lo largo del borde exterior del sector Askellon, los agentes del Sindicato del Filo son conocidos y temidos en todo el mundo criminal como los proveedores de maravillas blasfemas arrancadas de criptas alienígenas. La fuente de sus artefactos es desconocida, pero los que tratan con ellos creen a menudo que deben haber encontrado algún mundo tesoro perdido de una civilización muerta, porque casi la totalidad de su mercancía aparentemente ilimitada comparte una estética inquietante. No se hacen preguntas sobre este tópico del Sindicato del Filo, porque incluso más allá del secretismo normal del Comercio sin Rostro, tiene una sombría reputación.

Hay rumores de agentes del sindicato con injertos de carne xenos muerta hace mucho tiempo, y otros implantes de retorcida fabricación. Los informes están fragmentados y resultan a menudo contradictorios, pero nadie que conozca al sindicato cree por un instante que dudarían en emplear sus productos. Los comerciantes y distribuidores que el sindicato envía a los clientes potenciales, ocultan su identidad bajo máscaras inhumanas de un material como la porcelana ennegrecida, pero más duro que el acero, si hay que creer los rumores. Unos informes raras veces susurrados afirman que estos rostros no son máscaras en absoluto, sino nuevas caras injertadas quirúrgicamente a los representantes del sindicato. Los traficantes de rumores más audaces afirman que el sindicato no son meros comerciantes en absoluto, sino los testaferros de un imperio alienígena entregando una carga explosiva de corrupción para el Imperio. Tales acusaciones son raramente elevadas más de una vez.

CONDE ALEKSANDER MARIUS, CONSPIRADOR SECESIONISTA

Aunque se le encuentra regularmente trabajando como mediador y diplomático en las grandes cortes del sector Askellon, el conde Marius no alberga verdadera lealtad al Imperio. Su trabajo para estabilizar las rutas de comercio askelianas y mantener los lazos planetarios, es un frente que le permite buscar aliados potenciales para una trama más grande y peligrosa. El conde Marius espera dirigir una gran secesión de la mayoría del sector Askellon en su propio reino privado, o, como dice a sus seguidores, “liberar los mundos askelianos del yugo de los tributos imperiales”.

Varios gobernadores planetarios preeminentes e importantes oficiales del Administratum están en esta trama, y planean apoyarlo cuando esté preparado para hacer su movimiento. Alguno de sus aliados sospechan que tiene planes mayores que la simple secesión, pero no se atreven a preguntarle cuando proclama sobre “el destino de ascensión askeliano” con un fuego apasionado en sus ojos.





LA REFERENCIA ESENCIAL DEL DJ PARA DARK HERESY

Un rastro de cadáveres y objetos xenos llevan a la profundidad sin ley muy por debajo de la colmena Desoleum. Viciosos pandilleros y herejes buscan sangre, mientras las fuerzas del Caos ansían devorar almas frescas. Prepara tu bólder y espada sierra, y entra en la sombría oscuridad del 41 Milenio...

El MANUAL DEL DIRECTOR DE JUEGO DE DARK HERESY es un recurso vital para inquisidores y acólitos en su defensa de la Humanidad. En su interior, los Directores de Juego disponen de una guía útil y de consejos para crear poderosas némesis, que actúen como antagonistas recurrentes en las campañas a lo largo del antiguo sector Askellon. El manual también incluye una nueva aventura que continúa la acción presentada en el libro básico de DARK HERESY, y una magnífica Pantalla del Director de Juego que pone a mano las reglas usadas más habitualmente, para una fácil referencia.

Este producto incluye un libro de 32 páginas y una pantalla de 4 paneles para el Director de Juego. Es necesaria una copia del libro básico de DARK HERESY para utilizar este suplemento.

