

DARK HERESY™

CIUDADES CONDENADAS™



PARTE II DEL
LEGADO DE HAARLOCK



DARK HERESY

CIUDADES CONDENADAS



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

CRÉDITOS

JEFE DE DESARROLLO

Ross Watson

ESCRITO POR

Alan Bligh y John French

EDICIÓN

Patrick Rollins

DISEÑO DE DARK HERESY POR

Owen Barnes, Kate Flack, y Mike Mason

DISEÑO GRÁFICO

Kevin Childress y Mark Raynor

ILUSTRACIÓN DE PORTADA

Clint Langley

ILUSTRACIONES DEL INTERIOR

John Blanche, Adam Burn, Víctor Corbella, Simon Eckert, Imaginary Friends Studio, Aaron Panagos, Aaron Kokarev, Igor Kieryluk, Erich Schreiner, Mark Smith, Theo Stylianides, Tiernan Trevallion y Kev Walker

DIRECTOR DE ILUSTRACIONES

Zoë Robinson

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN

Gabe Laulunen

DISEÑADOR JEFE DE FFG

Michael Hurley

EDITOR

Christian T. Petersen

GAMES WORKSHOP

CONCESIÓN DE LICENCIAS

Owen Rees

DIRECTOR DE CONCESIÓN DE LICENCIAS

Erik Mogensen

COORDINADOR DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Alan Merret

JEFE DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Andy Jones

AGRADECIMIENTOS

“No Guts No Glory” Sean Connor con Mathieu Booth, Nick Hodge, Karl Lloyd, y Stephen Pitson, “Bring the Noise” James Savage con Dave Gallacher, Tommy Ryan, y Stewart Strong, Benn Williams con Matt Fuller, Chris Lancaster, Rebecca Williams, y Eric Young

TRADUCIDO Y MAQUETADO POR

Pablo Pérez “Darkpaul”

(v1.0 – 18/mar/2022)



FANTASY
FLIGHT
GAMES

Fantasy Flight Games
1975 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA

Traducción libre del manual del juego **DARK HERESY**. Esta traducción es completamente no oficial y en ningún modo refrendada por Games Workshop limited. Games Workshop, Warhammer 40.000, Warhammer 40.000 Role Play, **DARK HERESY**, las siguientes marcas y respectivos logos, **DARK HERESY**, y todas las marcas, logos, lugares, nombres, criaturas, razas e insignias/artefactos/logos/símbolos, vehículos, lugares, armas, unidades y sus insignias, personajes, productos e ilustraciones del universo de Warhammer 40.000 y la ambientación de **DARK HERESY** son ®, ™, y/o © Games Workshop Ltd 2000–2009, registrados en UK y otros países del mundo. Utilizado sin permiso. No se permite cuestionar su estatus.

Para más información sobre **DARK HERESY**, descargas gratuitas, respuestas a preguntas, o solo pasar a saludar, visita online:

www.FantasyFlightGames.com

Introducción.....	4
Resumen para el DJ.....	4
La estructura de la aventura.....	5
Resumen de la aventura.....	5
Misterio, asesinato y el DJ.....	6
El camino de la aventura.....	6
Dirigiendo Ciudades Condenadas.....	7
Pistas e indicios útiles.....	7

Capítulo I: El atlas de Sinophia

Historia planetaria.....	10
Los poderes existentes.....	11
Sinophia Magna.....	13
Distrito I (Principal).....	13
Distrito III (Comercial).....	13
Distrito VI (Las columnatas de granito).....	13
Distrito VII (Las mansiones sombrías).....	15
Distrito X (El baño del santo).....	15
Distritos V & XIII (Las cloacas).....	15
Puerto estelar Flavius.....	16
La corte mecánica.....	16
El santuario.....	16
La Mano Desdeñosa.....	17
El embarcadero de la celestina.....	17
La Insensatez de Haarlock.....	18

Capítulo II: Una ciudad perversa

Sinophia Magna.....	20
El trasfondo de la aventura en detalle.....	21
Dramatis personae.....	23
Fihad Constantine - Ayudante del mariscal.....	23
El demonio del espejo.....	23
Colchis Skarmen - Mariscal del Adeptus Arbites.....	24
Xiabius Khan - General de los agentes de la ley.....	24
Margrave Cal Sur Maywroth.....	25
La sabia Eupheme Tassel.....	25
Los maestros de Resaca.....	26
Lynan Yantra - El testigo.....	27
Adepto biológico Lecto Talanis.....	27
La célula fantasma 17.....	27
El espejo fragmentado.....	28
¿Quién tiene los fragmentos del espejo?.....	28
La naturaleza de los fragmentos del espejo.....	30
La marea sangrienta del desorden.....	31
Estado de agitación.....	31
Prólogo de la aventura.....	32
La muerte engendra discordia, la discordia engendra herejía.....	32
Un súbito cambio en las órdenes.....	32
Parte I: Muerte en Sinophia Magna.....	33
Estado de agitación: Tensión en aumento.....	33
Introducción: Una llegada lluviosa.....	33
Entrando en la ciudad.....	35
Muerte en el agua.....	35
La Insensatez de Haarlock.....	36
Detalles de la ubicación.....	36
Una recepción tardía.....	38
Una entrevista con el mariscal.....	39
La mesa de autopsias.....	40

El cuerpo de Bal Grey.....	40
Investigar las cloacas.....	42
Los amigos de Bal Grey.....	44
El tardío Juvinal Priator.....	44
La corte andrajosa.....	45
A la fuga.....	46
Muerte en la corte mecánica.....	46

Parte II: Enemigos ciegos

Estado de agitación: Punto de ebullición.....	49
Antes de la tormenta.....	49
El General Khan.....	49
La cruda verdad.....	50
La casa de Amorita.....	50

Parte III: Al otro lado del espejo

Estado de agitación: Violencia.....	52
La última jugada.....	54
Una última traición.....	54
La torre quebrada.....	54
Entrevista con el demonio.....	55
Resolución.....	56

Apéndices

Apéndice I: PNJs y antagonistas.....	58
PNJs Principales.....	58
Célula fantasma 17.....	61
Las masas.....	63
Apéndice II: ayuda de juego.....	67
Apéndice IIIA: Mapa de la Insensatez de Haarlock.....	68
Apéndice IIIB: Mapa de la Insensatez de Haarlock (sótano).....	69
La campaña del Legado de Haarlock.....	70
Un legado de terror.....	70



INTRODUCCIÓN

“La muerte de un hereje buscado es solo el comienzo de nuestro sagrado deber, no el final. El hereje puede ser descubierto y eliminado—pero antes de eso puede desperdigar decenas de miles de semillas de su herejía sobre las débiles almas humanas, que crecerán para estrangularnos en el futuro”.

—Lord Inquisidor Caidin, *Elegías* Vol. VI

CIUDADES CONDENADAS forma parte de la campaña del Legado de Haarlock para el juego de rol de **DARK HERESY**. Se trata de una aventura en la que intervienen diferentes estilos de juego, como el horror de supervivencia, intrigas, investigación y acción desesperada. **CIUADADES CONDENADAS** puede jugarse independientemente, pero está previsto que se trate de la segunda parte de la campaña del Legado de Haarlock, de modo que así la experiencia para el DJ y los jugadores sea mucho más profunda.

RESUMEN PARA EL DJ

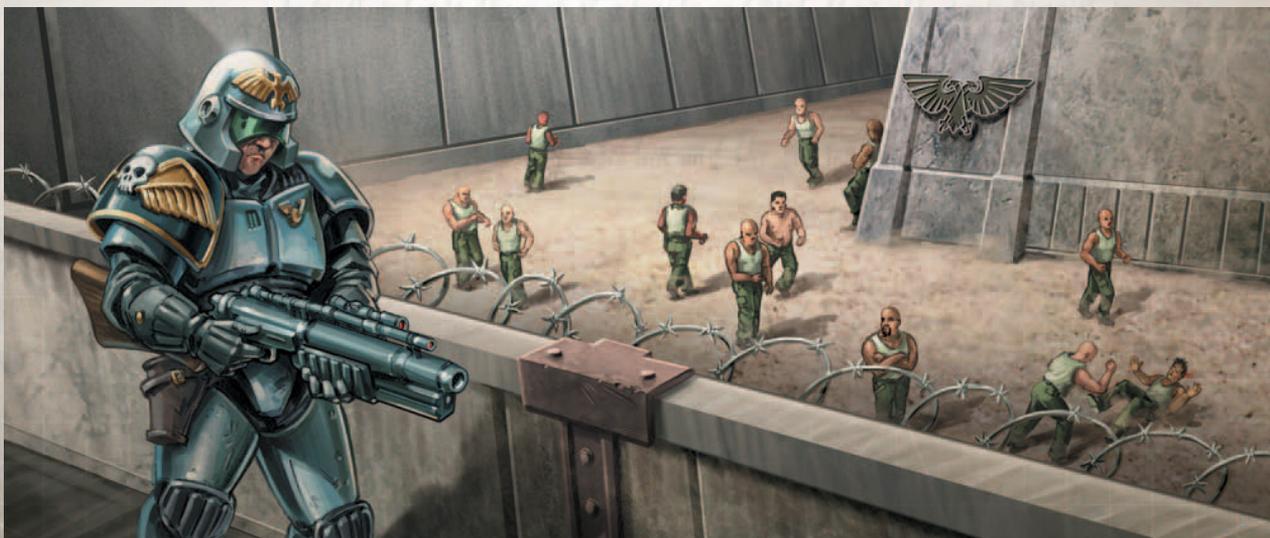
CIUDADES CONDENADAS es una aventura de un asesinato misterioso en el oscuro y marchito mundo de Sinophia, y en la corrupta y decadente ciudad de Sinophia Magna invadida por las rivalidades y los resentimientos. Permite a los acólitos enfrentarse cara a cara con asesinatos, el rencor, la avaricia, la traición y horrores de la disformidad, y en última instancia revela lo lejos que Erasmus Haarlock estaba dispuesto a llegar para alcanzar sus terribles fines.

La aventura en sí misma no es precisamente lineal, sino que sus eventos depende de la ruta que los acólitos elijan seguir contra una escala cada vez mayor de intrigas que se extienden por toda Sinophia. Enfrentándose contra una inquietud civil en aumento y luchas internas causadas por antiguas tensiones sin resolver, y llevadas casi al punto crítico a causa de los misteriosos asesinatos que están investigando, los acólitos tienen libertad para seguir sus propias investigaciones

basados en las pistas que irán descubriendo y sus sospechas vayan tomando forma. Debido a esta situación tan fluida, el DJ debe responder a las decisiones de los jugadores y moldear la historia a medida que se desarrolla generando unos escenarios acordes a la trama. **CIUADADES CONDENADAS** se ha desarrollado con esta idea en mente, y proporciona un atlas de la ciudad y el mundo donde se establece la acción, trasfondos y descripciones de personajes detallados para ayudar todo lo posible a crear la aventura, así como consejos sobre cómo manejar los misterios y las investigaciones abiertas en tus partidas.

CIUADADES CONDENADAS comienza con los acólitos siendo asignados (o relegados de su tarea anterior—consulta la página 33) para investigar una serie de crueles asesinatos en la ciudad de Sinophia Magna. Estos asesinatos tienen un aire maléfico, y sus consecuencias para el mundo son más que suficientes para provocar la intervención directa de la inquisición en lo que normalmente sería un asunto de índole local. Una vez que comience la investigación, los acólitos rápidamente se encontrarán en una posición envidiable desde donde comenzar a realizar su misión. Aunque están autorizados a actuar, en la práctica se encuentran aislados y desligados de cualquier facción particular. Los diferentes factores implicados son la guerra fría en aumento entre los bajos fondos criminales de Sinophia, su decadente nobleza, y sus agentes corruptos. En este trasfondo de inquietud social, decadencia urbana y conflictos crecientes, los acólitos deben decidir una vía de acción para evitar el choque entre las facciones y resolver el misterio tras los asesinatos, su causa, y los culpables—a pesar de que el verdadero poder tras los asesinatos se encuentra cada vez más cerca de su objetivo.

¿Podrán los acólitos salvar las ciudades condenadas? Todo depende de sus acciones, y su capacidad de decisión.



LA ESTRUCTURA DE LA AVENTURA

Los eventos desarrollándose en Sinophia, las misteriosas muertes, las tensiones entre las facciones, y la búsqueda del demonio para recuperar los fragmentos del espejo; todos tienen sus propias motivaciones y consecuencias. Si se permite a los eventos progresar por sí mismos, el demonio del espejo se liberará y se convertirá en el heraldo de la ciudad de Sinophia Magna hacia el colapso en una sangrienta guerra civil.

La catálisis del cambio es la intervención y acciones de los acólitos, que tienen la oportunidad de resolver el misterio, derrotar al demonio, y evitar la inminente guerra civil.

La aventura está dividida en tres grandes bloques:

PARTE I: MUERTE EN SINOPHIA MAGNA

Los acólitos llegan a Sinophia en respuesta a los recientes informes de muertes extrañas y brutales. A su llegada, se verán envueltos en el misterio de qué o quién está asesinando a miembros de la nobleza y los bajos fondos de Sinophia Magna. A medida que profundizan en el misterio, los acólitos se encuentran cara a cara con la auténtica naturaleza de los horribles asesinos que acechan en la ciudad.

PARTE II: ENEMIGOS CIEGOS

A medida que los acólitos descubren más sobre las malignas fuerzas y sus motivos tras los asesinatos, se ven envueltos en una guerra en ciernes entre la banda criminal Resaca y los crueles agentes de la ley. Los acólitos deben elegir con quién aliarse y con quien enemistarse mientras los planes del demonio están cerca de completarse, y los acólitos se convierten en objetivos de la destrucción.

PARTE III: A TRAVÉS DEL ESPEJO ROTO

La traición del mariscal Skarmen es descubierta. Los acólitos deben decidir si detener los planes del demonio—sin importar lo que cueste—o liberarlo con sus propias manos a cambio de conocimiento. ¿Qué elegirán los acólitos?

RESUMEN DE LA AVENTURA

CIUDADES CONDENADAS es una aventura de asesinatos misteriosos, una investigación con éxito descubrirá una complicada y maléfica conspiración por una entidad demoníaca que busca liberarse de su encierro al restaurar el espejo roto en el que fue sellado. Muchos de los eventos—la trama de la aventura y los planes de los antagonistas involucrados—existen para encubrir este hecho. Después de todo, esa es la parte misteriosa. Pero el DJ necesita que se conozcan ciertas cosas con claridad, por lo que se indican ciertos puntos a continuación sobre lo que realmente está ocurriendo, en orden cronológico.

USAR ESTA AVENTURA

Ciudades condenadas está preparada para durar entre cuatro y seis sesiones de juego, y aunque se prevé que ocurran combates, la investigación e involucrarse en la trama es mucho más importante para el éxito que simplemente tener personajes de nivel elevado. Como tal, Ciudades condenadas puede ajustarse para acomodar a cualquier grupo de entre dos y seis acólitos de cualquier nivel de experiencia con unas simples modificaciones a los encuentros, reduciendo el número de resucitados que los acólitos puedan encontrarse si son menos experimentados, o añadiendo la célula fantasma 17 como enemigos adicionales contra un grupo especialmente poderoso.

Los eventos y localizaciones de la aventura están en gran medida predeterminados, pero las acciones de los acólitos deberían tener efectos significativos en la evolución de estos acontecimientos, por lo que animamos al DJ a añadir nuevos encuentros, intrigas y PNJs, así como modificar o ignorar los que presentamos aquí como vea preciso. Teniendo esto en cuenta, conviene que el DJ mantenga a sus jugadores concentrados en descubrir lo que está ocurriendo, y devolviéndolos al buen camino si pierden la pista.

Aunque la aventura puede adaptarse fácilmente modificando el número de enemigos de acuerdo a las capacidades de los acólitos, Ciudades condenadas está pensado para un grupo de acólitos de Rango 4.

- Hace siglos, al comienzo de su campaña fratricida para matar a su estirpe, el infame comerciante independiente Erasmus Haarlock invocó y selló a un demonio en un par de espejos en Sinophia Magna (la capital del planeta Sinophia) para interrogarlo.
- Al terminar, Haarlock rompió uno de los espejos, encerrando al atormentado demonio hasta su regreso.
- Tras la desaparición de Haarlock, Insensatez (la torre donde se guardan los espejos) cayó en desuso y fue saqueada, los pedazos del espejo se dispersaron entre varias manos por toda Sinophia Magna ignorantes de su verdadera naturaleza. Los artefactos se convirtieron en leyendas, baratijas arcanas que se dice que son capaces de predecir el futuro.
- A lo largo del año pasado, la torre de Insensatez fue tomada por el atribulado destacamento de Adeptus Arbites de Sinophia como cuartel.
- En una hora funesta (consulta la barra lateral de la página 21), a través de todo el sector Calixis, los dominios y pecados olvidados del linaje de los Haarlock han comenzado a agitarse en su descanso. El demonio, su alma atrapada y consciente, habita el segundo espejo intacto en el interior de una cámara oculta de la torre, despierto.
- Incapaz de abandonar el espejo o liberar todo su poder, el demonio, sin embargo, es capaz de ejercer su influencia sobre los sueños y la arraigada amargura de Colchis Skarmen, el mariscal Arbites del distrito. El demonio lentamente ha impuesto su voluntad sobre él, convirtiéndolo en su maléfico agente.

- Desde este punto en adelante, el demonio y Skarmen han planeado recuperar los pedazos del espejo roto, de modo que puedan repararlo, y el demonio pueda liberarse y escapar antes de que Haarlock regrese del vacío exterior.
- Usando los cadáveres animados por la disformidad de las víctimas de sus agentes, Skarmen y el demonio han localizado y recuperado muchos de los fragmentos perdidos del espejo, asesinando brutalmente a sus antiguos dueños y cualquier posible testigo para ocultar el robo y sus auténticas intenciones.
- Muchos de los que poseían un fragmento del espejo eran, o miembros de la decadente y hastiada clase gobernante de Sinophia, o poderosos miembros de los bajos fondos criminales. Sus inesperados y salvajes asesinatos han perturbado el delicado equilibrio de poder entre los dos grupos, llevando la ciudad al borde de una guerra civil entre la depravada nobleza y los poderosos bajos fondos criminales.
- Mientras Skarmen planea recuperar los últimos fragmentos del espejo y la ciudad alcanza su punto de ebullición, los acólitos llegan. Los acólitos son llamados a investigar los salvajes asesinatos y se convierten en una inesperada complicación para todos los involucrados.

Los eventos a partir de este punto dependen en gran medida de cómo se desarrollen las acciones e investigaciones de los acólitos. A su llegada a Sinophia Magna, los acólitos son empujados casi literalmente en mitad del conflicto, y aunque poseen autorización oficial para realizar sus indagaciones, recibirán poca ayuda de las autoridades y poca compasión de nadie más. En función de cómo procedan, los acólitos se encuentran con varias facciones en disputa por el control de la ciudad, cada una con sus propios intereses y deseos; si estos grupos se vuelven aliados o enemigos depende totalmente de las acciones de los acólitos. En la raíz de todo esto se encuentra una serie de pruebas ocultas que apuntan a los fragmentos del espejo y en última instancia a Skarmen y al demonio. Es tarea de los acólitos descubrir esto y frustrar los planes de Skarmen antes de que sea demasiado tarde.

ACCIÓN Y REACCIÓN

A causa de que Skarmen (el líder de los Arbites) es el auténtico culpable de los asesinatos, el villano de esta aventura se encuentra en una posición única para evaluar el éxito de sus opositores. Si los acólitos demuestran un rápido éxito a la hora de descubrir lo que ocurre, Skarmen puede y debe intentar alejarlos mediante pistas falsas, y entorpecer o denegarles cualquier ayuda oficial, o poner una facción en su contra. Sin embargo, él es consciente de que no debe exponer su culpabilidad, y que debe ser prudente y siempre sopesar el riesgo de ser descubierto. Su última jugada es actuar directamente contra ellos con la ayuda de los resucitados por la disformidad, aunque solo hará esto si es acorralado o cuando los eventos se desarrollen hasta su punto álgido (como se representa en la Parte III).

MISTERIO, ASESINATO Y EL DJ

“El universo está tan consumido por la oscuridad que discernir el patrón de causa y efecto es un don reservado a los dementes”.

—Lord Inquisidor Caidin, en una conversación con Cassilda Cognos

CIUDADES CONDENADAS se trata de una aventura de misterio en la que los acólitos trabajan para descubrir el secreto tras los asesinatos que están ocurriendo, y eventualmente revelando la verdad y enfrentándose a la causa oculta de estos eventos—lo que ojalá evite una guerra civil ya en proceso. Este tipo de aventura puede ser un desafío para el Director de juego, especialmente si le resulta novedoso este tipo de giros y cambios en el juego, y por tanto esta sección ofrece algunos consejos sobre cómo manejar misterios en **DARK HERESY** en general y en **CUDADES CONDENADAS** en particular.

EL CAMINO DE LA AVENTURA

Como muchas aventuras basadas en investigación e interacción, no hay una forma “correcta” o “incorrecta” de jugar a **CUDADES CONDENADAS**, y no hay un único camino que seguir para resolver el misterio. Dicho esto, algunas formas de actuar son más efectivas que otras al interactuar con la trama, y, de hecho, para los acólitos que son demasiado impetuosos o enfurezcan demasiado a las facciones de la ciudad, es más probable que se encuentren con consecuencias desagradables a sus acciones. Del mismo modo, los acólitos demasiado confiados—especialmente con las autoridades locales y con Skarmen en particular—bien podrían arrepentirse del día en que bajaron la guardia. Sin embargo, Sinophia Magna debería presentarse como el lugar oscuro y traicionero que es. “No confíes en nadie” es un proverbio a tener en cuenta por los acólitos en **DARK HERESY** y debería servir como advertencia en un mundo como Sinophia.

Las aventuras abiertas como **Ciudades condenadas** están diseñadas para recompensar a los jugadores astutos, imaginativos y más dedicados. Investigar planes secretos, perseguir la verdad detrás de eventos extraños, y descubrir conspiraciones de esta manera son algunos de los temas principales de **DARK HERESY**. Sin embargo, se ha añadido algo de acción, un poco de violencia desesperada, y también horror. Una mezcla de personajes combativos y otros más intelectuales deberían tener una aceptable posibilidad de destacar a lo largo de la aventura, y tanto el cerebro, como el carisma y la violencia serán necesarios para que los acólitos tengan éxito.

DIRIGIENDO CIUDADES CONDENADAS

Esta aventura ha sido creada como un entorno con un alto nivel de detalle para que el DJ sea capaz de expandirlo. Como con cualquier aventura publicada, aunque se puede simplemente dirigir **CIUDADES CONDENADAS** “tal cual”, el DJ debe sentirse libre para ajustar los detalles y preparar nuevos encuentros basados en lo que describimos aquí. También, como cualquier aventura sin una estructura fija, el DJ debería preparar ciertos eventos y reacciones de acuerdo a las acciones concretas de sus acólitos. Este método siempre genera aventuras más sólidas, y concede una sensación de poderío a los personajes que llevan a disfrutar del juego. Ya que esto necesita algo más de trabajo que otras aventuras y tramas lineales, requiere que el DJ improvise, trate con acciones y resultados inesperados, tenga siempre una idea clara de los eventos que están teniendo lugar, y muy probablemente tome muchas notas a medida que la aventura se desarrolla. Este tipo de juego, sin embargo, puede proporcionar una de las mejores experiencias de dirección de juego. Esto es especialmente cierto si el DJ tiene madera de cuentacuentos profesional, ya que verá cómo la aventura y detalles que ha preparado cobran vida en la imaginación de los demás.

PISTAS E INDICIOS ÚTILES

En una aventura de misterio, los jugadores deben descubrir ciertas piezas vitales de información si desean progresar a lo largo de la aventura hasta su dramático clímax. No tiene sentido el descubrir o pasar por alto esta información en base al azar de las tiradas de dados. Estos fragmentos de conocimiento son necesarios para que los jugadores alcancen la conclusión de la aventura y derroten al gran mal, o se vean incapaces de cumplir con el servicio al Dios Emperador.

Aparte de estos hechos vitales, cualquier buen misterio también contiene multitud de rumores, información, y pistas menores que—aunque importantes—no son parte imprescindible de la partida. Estas pistas son como las piezas de un rompecabezas; dan a los jugadores una imagen más completa de lo que está ocurriendo, y tal vez ciertas ventajas para resolver el misterio, derrotar al villano, y multitud de otras posibilidades si las descubren. De hecho, si no desvelan un puñado de pistas útiles, las probabilidades de fracasar en cualquier aventura—especialmente cuando las fuerzas antagónicas actúan en contra de los acólitos—deben ser elevadas, ya que los acólitos podrían no estar preparados o ser atrapados por sorpresa en el clímax de la aventura.

En una aventura de misterio, hacer una lista con cada tipo de pistas puede ser de gran ayuda para el DJ cuando llegue el momento, así como anotar otros elementos que puedan surgir a medida que progresa la partida. En **CIUDADES CONDENADAS**, esto ya se ha hecho en la siguiente sección, pero el DJ debería sentirse libre de modificarlo y añadir o eliminar elementos si lo cree necesario para adaptarlo a su propia partida.

PISTAS E INDICIOS VITALES

Las siguientes son las piezas de información clave que los acólitos pueden descubrir durante la aventura.

LA EXTRAÑA NATURALEZA DE LOS ASESINATOS

Sinophia Magna sufre una serie de horripilantes asesinatos de incomparable violencia, y sus perpetradores permanecen desconocidos. Esto lleva a los personajes al misterio de los asesinatos, quién los está causando, y porqué.

Esto es solo un resumen, pero pueden recibir más detalles por Constantine cuando lleguen a la Insensatez de Haarlock (consulta la página 36), y comprueben las muertes por sí mismos.

LA NATURALEZA DE LAS VÍCTIMAS

Tanto miembros de la nobleza de Sinophia como miembros de Resaca han sido víctimas de los asesinatos. De esto debería deducirse de que ningún bando es el responsable, y que la relación entre las muertes sigue siendo desconocida.

Esto puede ser descubierto en la escena del asesinato de Bal Grey o durante el ataque sobre los miembros de la nobleza de Sinophia (consulta El cuerpo de Bal Grey en la página 40, Muerte en la corte mecánica en la página 46, y La casa de Amorita en la página 50 en busca de ejemplos).

LA NATURALEZA DE LOS ASESINOS

Los hechos sugieren que los asaltantes son tremendamente fuertes, capaces de acumular un equipo considerable y moverse sin ser vistos por la ciudad. Los personajes más astutos podrían deducir que están de algún modo contaminados por la disformidad o incluso que son cadáveres animados. Estas deducciones también podrían llevar a los acólitos a involucrarse de forma diabólica con los asesinos.

Estos indicios pueden ser descubiertos mediante deducciones en varias escenas del crimen y hablando con Lynan Yantra (consulta A la fuga en la página 46). Una confrontación directa con los resucitados durante los encuentros Muerte en la corte mecánica y La casa de Amorita (consulta las páginas 46 y 50) revelará la auténtica naturaleza del enemigo.

EL ROBO DE LOS FRAGMENTOS DEL ESPEJO

Los atacantes perseguían las piezas del espejo que poseían las víctimas o alguien relacionado con ellas. Involucrarse con las piezas del espejo lleva a los acólitos a mayores descubrimientos sobre el propio espejo.

Estos indicios pueden ser descubiertos en la escena del asesinato del Bal Grey, persuadiendo a Resaca para hablar sobre la muerte de Callisto, por el testimonio de Yantra, o por el ataque contra el juez magistrado (consulta El cuerpo de Bal Grey en la página 40, Los amigos de Bal Grey en la página 44, Muerte en la corte mecánica en la página 46, y A la fuga en la página 46).

Los fragmentos del espejo están contaminados por una entidad demoníaca

La contaminación del espejo puede centrar la atención de los acólitos en el espejo y guiarlos hasta su naturaleza y origen. Este indicio puede ser descubierto hablando con quienes han estado en contacto con los fragmentos, examinando en detalle las leyendas que los rodean (junto con tiradas de Saber prohibido, tal vez) y aún más fácilmente examinando los fragmentos del espejo por ellos mismos—si los acólitos llegan a obtener alguno.

Los fragmentos del espejo fueron tomados de la Insensatez de Haarlock

Este indicio relaciona los fragmentos del espejo y los intentos de asesinato para recuperarlos hasta los Arbites que ocupan la Insensatez de Haarlock. La conexión entre los fragmentos del espejo y la Insensatez de Haarlock puede descubrirse al contactar con Resaca o la nobleza de Sinophia.

Hay trece fragmentos del espejo

Este indicio señala a los acólitos que conocen la verdad tras el espejo lo cerca que está el demonio para liberarse. La leyenda del botín de Insensatez, una historia que conocen los reyes andrajosos de Resaca, algunos entre la nobleza, y Eupheme Tassel (consulta **La cruda verdad** en la página 50) ayuda a los acólitos a descubrir que existen 13 fragmentos del espejo.

PISTAS ADICIONALES DE UTILIDAD

- La inestable tregua entre Resaca y la nobleza se ve amenazada por la tensión en aumento gracias a los recientes asesinatos. Las comunicaciones por vocotransmisor están siendo entorpecidas, los registros aleatorios por los agentes de la ley son más frecuentes, y los cargamentos y bienes de los nobles son atacados o robados.
- Los cadáveres animados de los atacantes tienen cicatrices de autopsia, así como marcas de brujería sobre su carne muerta.
- Hace unas pocas semanas, la Insensatez de Haarlock fue golpeado en trece ocasiones por relámpagos durante una gran tormenta; luces y sonidos extraños se han notado últimamente en la torre.
- Si es identificado, un atacante podría aparecer en el registro oficial de víctimas, tiroteado al verse involucrado en los actuales conflictos y llevado al depósito de cadáveres de los Arbites.
- Ni los agentes del santuario ni Resaca dirigen a los muertos; se trata de un tercer poder oculto.
- Los resucitados (deberán ser identificados o recuperar sus restos) ya han sido asesinados, y sus cuerpos han pasado previamente por el depósito de cadáveres de los Arbites.
- Cierta información sobre los asesinos se ha perdido o ha sido adulterada por el Adeptus Arbites.

PARA EL DJ: UNOS CONSEJOS PARA NARRAR MISTERIOS

Para mantener la diversión de la aventura y el entretenimiento para todos los involucrados, el DJ podría encontrar útiles los siguientes consejos:

El DJ conoce todos los detalles del misterio. Tiene todas las respuestas; incluso si los jugadores nunca las obtienen todas, el DJ siempre debería tenerla a mano. Recompensa una buena interpretación, buena planificación y una apropiada investigación de pistas y respuestas, incluso si solo apuntan a más preguntas a corto plazo.

Los jugadores pueden elegir qué pistas seguir y qué deducir de sus descubrimientos. En ocasiones esto los lleva a caminos y elecciones con las que el DJ no ha contado; otras veces, simplemente se equivocan. Intenta responder razonablemente basándote en lo que podría ocurrir dentro del escenario previsto—mantener una buena comprensión de la trama y de la aventura son de gran ayuda para esto.

Cambia la ubicación de las pistas y la información si es necesario, especialmente si se trata de información vital para la partida. Si es necesario, el DJ debería cambiar los eventos o proporcionar a un personaje capaz de proporcionar estas pistas o provocar cambios en el juego.

Las tiradas de habilidad y similares existen para añadir dramatismo a la partida y permitir al DJ juzgar los acontecimientos; no existen para castigar a los jugadores o bloquear la trama, especialmente en el caso de una aventura de misterio. Si una pista o pieza de información particular es vital para el progreso de la partida, obtenerla no debería reducirse a una sola opción de fracasar o tener éxito. Los acólitos deben trabajar por ello (o al menos crear la ilusión de que se han esforzado para conseguirlo), y recompensar una buena investigación e interpretación con información ventajosa, pero nunca se debería permitir que la partida se encuentre con un callejón sin salida por culpa de una mala tirada de dados.

Responde a las acciones de tus jugadores. Cambia la respuesta de tus PNJ de modo que el comportamiento de los PJ tenga efecto sobre la aventura.

Por ejemplo: En **CIUDADES CONDENADAS**, Xiabiús Khan, el agente de la ley superior podría ser de utilidad a los jugadores si lo ayudaron previamente o se muestran abiertos al soborno, pero se mostrará obstinado si sospecha que están interfiriendo en sus negocios, e incluso hostil si cree que actúan contra él o si ya han combatido previamente con sus hombres.

El DJ debería ser justo, mantener la tensión, ser consistente, y hacer que los eventos se desarrollen de una manera excitante para sí mismo y sus jugadores. También debería tomar notas—no hay nada más vergonzoso que olvidar los nombres de tus propios PNJ.



EL ATLAS DE SINOPHIA

HISTORIA PLANETARIA

•

LOS PODERES EXISTENTES

•

SINOPHIA MAGNA

•

PREPARANDO EL
ESCENARIO



INFORMACIÓN PLANETARIA

Población: No existe una estimación fiable (se calculan menos de 150 millones, a partir de una antigua previsión de más 2.000 millones).

Grado del diezmo: Exactus minoris (planeta incapaz de mantener un diezmo regular; establecido bajo condiciones especiales en el 017.M41).

Geografía/Demografía: Clima templado pero inestable, permanece habitado en el continente norte (Sinophia Magna: capital/espaciopuerto. Ciudad Karib: colmena menor y zona industrial; niveles de población en descenso. Colmena Argópolis: abandonada/insegura). Sinophia también posee extensas tierras fértiles y llanuras antes cultivables que ahora han caído en desuso o se han asalvajado. Los continentes del sur actualmente experimentan una extensa actividad volcánica y sísmica, lo que ha llevado al aumento de precipitaciones a nivel planetario durante los últimos siglos.

Modelo de gobierno: El juez magistrado Evandus Idrani, séptimo de su nombre.

Presencia de los adeptus: Adeptus Administratum, Adeptus Ministorum, Adeptus Arbitres—menor en todos los casos (su presencia se ha reducido desde su antigua posición).

Militar: El ejército de defensa preboste (organizado como unas fuerzas de defensa planetarias, medio/bajo y en declive, no considerados aptos para su propósito tras una reciente revisión estratégica del sector), tropas de ejércitos privados de las casas nobles (medio/bajo).

Comercio/Economía: El comercio legítimo con mundos exteriores a Sinophia es limitado. Existe un boicót desde hace largo tiempo por los capitanes cartógrafos contra el planeta, aunque sus tratos con cárteles menores e independientes son frecuentes, pero irregulares. Gracias en parte a su menguante población, Sinophia es casi autosuficiente en términos de comida e industria, especialmente al aprovechar recursos de sus infraestructuras, previamente enormes; aunque las elevadas tasas impuestas a la población por el gobierno local han provocado un aumento sin precedentes de criminalidad y corrupción, desestabilizando la estabilidad económica y civil.

CAPÍTULO I: EL ATLAS DE SINOPHIA

Un páramo casi olvidado en los límites del Sector Calixis, Sinophia es un mundo antiguo y deteriorado de ciudades desiertas y una grandeza olvidada, una sombra de su pasada gloria como un importante mundo imperial. Privado de su población y atrapado en una espiral económica en descenso que ha durado siglos, en el planeta abunda la corrupción, la apatía, y una lenta decadencia. Sus áreas aún habitadas son un erial de negligencia y abandono parcial, gobernado por una aristocracia pendenciera y hastiada dirigida por el juez magistrado, un gobernador planetario (aunque su título tiene poco peso). Sus habitantes trabajan bajo la carga de unas tasas impuestas por sus maestros para pagar el decadente diezmo imperial. Privados de toda esperanza y carentes de propósito, Sinophia es un mundo moralmente en bancarrota y condenado a una lenta muerte por inanición.

HISTORIA PLANETARIA

Sinophia fue en una ocasión un mundo de gran importancia y poder económico, pero ahora es poco más que una solitaria y abandonada reliquia del pasado. Situado en las inmediaciones más lejanas del Sector Ixaniad y fundado en los días antiguos como el feudo personal de la comerciante independiente Teresa Sinos al final de sus viajes, ese mundo pudo (un milenio más tarde) servir como parada de aprovisionamiento primaria durante la cruzada de Angevin que marcó el perímetro del naciente Sector Calixis. En esa época legendaria, Sinophia fue transformada en una estratégica estación de repostaje, y en un bastión de civilización en la, en ese momento, frontera del Imperio. Sus arcas rebosaban con el cumplimiento de las necesidades de la cruzada y el botín de las conquistas, mientras que los hombres que un día se convertirían en santos caminaban por sus calles doradas y sus naves de guerra cubrían su cielo nocturno. Pero a medida que los siglos pasaban y el Sector Calixis convergía en su propia soberanía y autosuficiencia, la prominencia de Sinophia comenzaba a desvanecerse junto con su propósito.

Cada vez más apartado e ignorado, gran parte de su población—harta de los excesos de su nobleza—ha comenzado a abandonarlo. Atraídos por la aparente libertad de los nuevos mundos, han embarcado como colonos. Se trató de un éxodo que los gobernantes de Sinophia fueron incapaces de detener y, a medida que el declive de su mundo se aceleraba, contraatacaron con el único medio que tenían: riqueza. Lo prepararon todo para establecer cárteles mercantiles, comprar influencias en otros mundos mediante sobornos, y sobrepasar a sus competidores en mercados lucrativos. Sin embargo, su lucha fue, en última instancia, inútil. Al intervenir en las recién fundadas potencias económicas y políticas de Escintila y los capitanes cartógrafos, los nobles de

Sinophia se adentraron en una costosa batalla sin esperanzas de ganar, y al perder su guerra comercial, lo perdieron todo. Las rutas comerciales fueron modificadas para evitar Sinophia, el sector gubernamental fingió ignorancia en lo que respecta a ese mundo, y su anteriormente alabada nobleza se vió en bancarrota y asediada por las deudas. Sinophia fue comprado y vendido; sus ciudades se vaciaron lentamente y sus materiales aprovechables fueron exportados a otros mundos por rapaces acreedores. A día de hoy, Sinophia es un mundo que sufre la agonía de una muerte por inanición económica y un lento colapso civil. La criminalidad y la corrupción están profundamente arraigados, y el poco contacto que tiene con el exterior depende de contrabandistas, cárteles independientes (actuando en los límites de la legalidad), y unos pocos peregrinos. Ciudades enteras están desiertas, y donde una vez existió una gran civilización imperial, ahora hay un oasis, aferrándose desesperadamente a sus olvidadas glorias pasadas entre la tambaleante decadencia del presente.

LOS PODERES EXISTENTES

Sinophia es un mundo problemático, pero a pesar de su largo declive, aún mantiene una considerable base de infraestructura y tecnología que refleja su antigua importancia. Los nobles que retienen poder entre su población en descenso lo hacen con puño de hierro, avariciosos y exprimiendo al máximo la potencia de trabajo y las tasas que reciben de los oprimidos. Los restos de la clase trabajadora y gobernante del planeta se encuentran en un estado de pobreza general; sus familias nobles, a pesar de sus pretensiones de grandeza, están a efectos prácticos en bancarrota, y mantienen su estatus solo gracias a gigantescos préstamos, tratos secretos, y pagadores forasteros. La corrupción está totalmente extendida, y el robo, los mercados negros, la extorsión y los sobornos son una forma más de vida en Sinophia. Todos desde el mendigo más insignificante hasta el señor más acaudalado están inmersos en este entorno.

EL QUORUM Y LA NOBLEZA

Los dos valores de las restantes familias nobles de una antaño gran aristocracia, y ahora una multitud cruel, malhumorada y mezquina. Patéticos ecos de sus ilustres antepasados, han pasado sus vidas en una cuidadosa (y en ocasiones, fingida) opulencia e indolencia, abandonados a placeres decadentes y rencorosas intrigas cortesanas. Hastiados y caprichosos, desprecian a los 'desagradecidos novatos' de las distantes élites del Sector Calixis—al mismo tiempo que, en secreto, todos están en deuda con alguno de ellos, o alguna otra potencia forastera. Algunas casas nobles buscan recuperar sus consumidas fortunas mediante tratos secretos con contrabandistas y criminales, y como resultado, se han visto atrapados en relaciones dependientes con Resaca a pesar de ver a sus miembros con absoluto desdén. Otros eligen vivir en la mentira de que nada ha cambiado en la mohosa opulencia y paredes desmoronándose de sus mansiones ancestrales. Los peores de entre ellos han sucumbido a la malicia, al rencor y a la locura; encerrados en sus deteriorados salones, cayendo en una espiral de malicia que en última instancia los llevará a la ruina.

EL JUEZ MAGISTRADO

Aunque el juez magistrado se considera también el gobernador planetario, en verdad este líder tiene tanto poder como cualquier otro noble del Quorum. El juez magistrado actual no es una excepción; Evandus Idrani es poco más que un representante fanfarrón. Peón de numerosas facciones y esclavo de sus deudas, tiene poco control sobre su propia corte—por no hablar de los miles de agentes de la ley normalmente a sus órdenes. Los agentes de la ley están divididos, son corruptos y carentes de sutileza; agentes del castigo sumario y el control social, la mayoría son poco más que extorsionadores financiados por el estado a cualquier precio. En su núcleo están los Mandato, una temida policía secreta de torturadores y asesinos que existen solo para mantener el poder del juez magistrado.

LOS AGENTES DE LA LEY ESTATALES

Los leales agentes de la ley de la corte del juez magistrado son los guardianes de la ley de Sinophia. Su poder es garantizado por el juez magistrado y el Quorum. Por tanto, están autorizados por la nobleza corrupta y disoluta de Sinophia. Los agentes de la ley pretenden apoyar las leyes locales de Sinophia, mantener el orden y tratar los crímenes comunes como el asesinato, el contrabando y la extorsión, mientras que el Adeptus Arbitres, en teoría, trata los crímenes relacionados directamente contra los Adepta y aquellos de la índole de la herejía, el esclavismo y la corrupción que contravenga las leyes imperiales.

La realidad, sin embargo, es que los agentes de la ley son una fuerza brutal y corrupta cuyo objetivo principal es mantener en el poder a los amos nobles que les pagan. Aunque varios departamentos establecidos en el santuario realizan investigaciones y persiguen la actividad criminal, siempre lo hacen mirando su propio beneficio—y el de sus amos. El líder de los agentes de la ley es el violento general Xiabius Khan, un antiguo cazarrecompensas contratado por el Quorum que ha convertido a los agentes de la ley en una herramienta para realizar sus propias ambiciones criminales y para represaliar brutalmente a cualquier disidente contra los gobernantes aristócratas de Sinophia.

Los Mandato

Los Mandato son una división de los agentes de la ley de Sinophia que funcionan como una policía secreta bajo el control directo del agente general Xiabius Khan. Aunque pocos en número, los Mandato disfrutaban de una posición de incuestionable autoridad y la capacidad de pasar por alto cualquier perversión mientras no entre en conflicto con los planes del agente general Xiabius Khan o la nobleza. Khan ha recibido la orden de formar esta división por unanimidad del Quorum, como respuesta a su sugerencia de formar una división para arrancar de raíz cualquier deslealtad y a aquellos que pudieran amenazar el gobierno estable de Sinophia. Sin embargo, con todo ese poder bajo su control, Khan ha puesto a los Mandato al servicio de sus propósitos personales, y actúan como su propia tropa de monstruosa violencia despiadada y autorizada.

LAS AUTORIDADES IMPERIALES

Durante su largo declive, las autoridades imperiales han tenido poco que hacer con Sinophia, parcialmente a causa de las maniobras de gobierno del Sector Calixis para aislar el mundo y eliminar cualquier medio externo para apoyarlo. Tanto los Adeptus como el Ministorum mantienen una presencia menor que en sus días más prósperos. Cuando Sinophia recientemente comenzó a retrasarse en sus diezmos imperiales—y a pesar de que sus gobernantes se excusaron con los efectos de la población en descenso, la pobreza y los crecientes delitos—el Imperio le dio la espalda a Sinophia. A día de hoy, el Imperio apenas mantiene una presencia simbólica en la mayoría de las operaciones de gobierno sobre este mundo asolado. Ser asignado a Sinophia no es considerado una marca de distinción para ningún Adepta. De hecho, más de una división del aparato imperial ha usado este planeta como lugar para abandonar a los incompetentes, los desdichados, los sospechosos y los desafortunados de sus rangos.

El Adeptus Arbitres

La cantidad de arbitradores en Sinophia se ha visto dramáticamente reducida durante la última década. Solo unas pocas fuerzas de arbitradores se mantienen en la ciudad de Sinophia Magna y la desolada y ruinoso Karib. Estas fuerzas son, sin embargo, extremadamente limitadas en número; han sufrido severas pérdidas en conflictos con el culto de los Logicianos durante el incidente de los hombres vacíos y aún tienen que añadir reemplazos a sus barracones. En Sinophia Magna, la destrucción de la estación central de los Arbitres durante los terribles eventos de insurgencia del culto implica que han tomado la Insensatez de Haarlock como su cuartel general temporal en las afueras de la ciudad—aunque cuanto pueda durar este arreglo es un asunto que permanece en suspenso. La única otra instalación preparada en ciudad Karib sufre de una escasez crónica de tropas; los pocos agentes de la ley restantes permanecen en fortalezas aisladas construidas para mantener a una veintena de veces su número.

El Departamento Munitorum

La población en descenso de Sinophia significa que apenas puede añadir al diezmo unas pocas tropas para la Guardia Imperial, y el Departamento Munitorum mantiene solo un edificio en las afueras de Sinophia Magna. No se han reclutado regimientos de Sinophia para la Guardia Imperial en más de cuatrocientos años.

El Ministorum

Sinophia es un mundo antiguo, de los más antiguos de hecho, al tratarse de una colonia del propio sector Calixis, y el credo imperial mantiene una fuerte influencia sobre su población, pero sus catedrales y capillas hacen eco con congregaciones que son solo una fracción de las grandes multitudes que una vez llenaron sus interiores. Los sacerdotes de Sinophia tienden a la debilidad y carecen de la ardiente fe que profesan.

La Inquisición

Sinophia tiene una larga e infame historia en el registro del cónclave calixiano. Criminales reincidentes, cultistas, invocadores de demonios y tecnoherejes han asegurado que los agentes de Sinophia tengan una merecida reputación mancillada entre los sagrados Ordos. Sin embargo, un rechazo firme, el malestar constante, y el estatus de paria de este lugar han hecho que, desde hace algunos siglos, no exista una presencia permanente de la Inquisición. En su lugar, ha sido objeto de poco frecuentes registros y purgas según dictaban los caprichos de algunos inquisidores y las demandas de herejía. El evento más reciente ocurrió durante el sangriento asesinato ocasionado por el incidente de los hombres vacíos.

Como tal, los agentes de la Inquisición son temidos por la población, pero la mayor parte de los habitantes de Sinophia también saben que es mejor mentir y ocultar sus secretos cuando la Inquisición aparezca; nadie en Sinophia carece de algo por lo que tema que lo descubran. Esto puede dificultar la tarea de los acólitos en Sinophia, un estado exacerbado por la presencia de otros brazos armados de autoridad imperial.

RESACA

Esta organización criminal de Sinophia está muy extendida, es persistente y bien organizada, y sus miembros se conocen entre sí como Resaca. Resaca es tan omnipresente como la lluvia en Sinophia Magna, y ha crecido de forma continua durante años como un gusano atiborrándose en la podredumbre de este ignorante mundo. Los miembros de Resaca son en su mayor parte personas de clase baja destituidas, ya fueran antes trabajadores, soldados o ciudadanos ordinarios. Unidos, roban los cargamentos dirigidos al exterior, comercian con narcóticos y extraen pedazos de la descompuesta carcasa de Sinophia para venderla a pedazos a quien esté dispuesto a pagar por ella. En los suburbios de Magna, ellos son los auténticos amos.

Compuesto por una marea cambiante de territorios que abarcan los asentamientos y ciudades abandonados de Sinophia, los sombríos dominios de Resaca son supervisados por los llamados reyes y reinas andrajosos, barones y señores cuyos títulos parodian a los odiados nobles del Quorum. Ellos controlan el mercado negro (que prospera evitando los cuantiosos impuestos de Sinophia), las casas de apuestas, las drogas y la prostitución, así como las ofertas de asesinos a sueldo por un considerable precio. Muchos están también en contacto con contrabandistas forasteros, agentes de la ley corruptos, e incluso son financiados en secreto por nobles decadentes. Se rumorea que los peores tienen vínculos con los temidos reclamadores y bandas de destructores caníbales que atormentan las vacías zonas exteriores (y totalmente ilegales) de Sinophia.

SINOPHIA MAGNA

La capital planetaria y último bastión de la desaparecida gloria del mundo. La ciudad de Sinophia Magna se construyó durante el asentamiento en el mundo por orden de la gran capitana Teresa Sinos para convertirse en su sede real, y no reparó en gastos para su edificación. En el centro de una confluencia de ríos, rodeada de tierras de cultivo, la comerciante independiente fundó su ciudad sobre unos profundos cimientos de basalto negro y la coronó con mármol blanco y rosa, piedra cristalina importada de la distante Lys, y columnatas de estatuas para recordar los esplendores de épocas pasadas recordadas. Dejó intrincado en su diseño su propio amor por el orden y los mecanismos complejos, y lo adornó con intrincadas redes de canales y pasarelas, plazas escondidas y laberintos tortuosos. Magna fue construida para apaciguar su vanidad de conquistadora y proporcionar hogares para las familias de sus seguidores favoritos y sus sirvientes, mientras que su población importada trabajaba en otras partes de su dominio.

Desafortunadamente, la historia tenía un destino diferente para tan esplendorosa joya. A día de hoy, Magna es poco más que un monumento corrompido y olvidado de glorias pasadas, donde la sedición y el vicio tienen un papel central. Ahora las masas pobres y marginadas se amontonan en mansiones derruidas y foros en ruinas, mientras que las galerías de placeres se convirtieron en destartaladas unidades industriales necesarias para mantener lo que quedaba de la economía del planeta. Muchas de las familias nobles aún existen, aferrándose sin piedad a su escaso poder e ilusiones de grandeza tras sus protegidas murallas.

Desde la antigüedad, Sinophia Magna se ha dividido en varios distritos; aquellos de carácter particular se detallan brevemente aquí. Más adelante, el DJ también encontrará descripciones más detalladas de lugares y personas notables.

DISTRITO I (PRINCIPAL)

El asiento de poder desde la fundación del mundo, el primer distrito—o simplemente “Distrito principal”—es el centro de la red que forma Sinophia Magna. El punto más alto de la ciudad, la colina de la meseta en la que se encuentra el distrito, es de hecho una nave estelar varada de la flota de Sinos esculpida a partir de una masa de asteroides y aterrizada para proporcionar una base adecuada para el núcleo de la ciudad. Sus antiguos reactores aún proporcionan energía a la ciudad un milenio después. En ninguna parte de Sinophia es más evidente su antiguo poder y riqueza que en el distrito principal, ni la decadencia y el declive que ha sufrido desde entonces. Aquí se puede encontrar la gran basílica de la casa judicial, la fortaleza del mariscal preboste (sede de las muy disminuidas FDP de Sinophia), la catedral de la fundación de las cruzadas, el ministerio del Administratum, el intercambio dorado y numerosos monumentos a luminarias y cenotafios olvidados a los muertos de la cruzada de Angevin.

MOVERSE POR LA CIUDAD

En términos de infraestructura y transporte, Sinophia Magna es un embrollo caótico. Mientras que los distritos más ricos y el comercial mantienen una red vial funcional, aunque desorganizada, para los ocasionales transportes de carga, desvencijados transportes de personal y los adornados carruajes voladores de la nobleza, el resto de la ciudad está llena de callejones sin salida, calles cerradas y carreteras colapsadas o inseguras, lo que hace que el transporte terrestre sea casi imposible. En distritos como las cloacas y las áreas de muelles, los canales y las carreteras inundadas son la única forma fiable de viajar que no sea a pie, y en estas áreas abundan esquifes, bípodes de limo mecanizados y barcasas blindadas de escombros.

A pesar de la arquitectura monolítica y la grandeza intimidante del distrito, es un lugar desolado y vacío donde la podredumbre florece tras antiguos frescos. Edificios como el vasto ministerio resonaron una vez con las plumas de diez mil escribas. Hoy, sin embargo, hacen eco con los pocos cientos que quedan, mientras que el intercambio dorado, una vez el centro del comercio interplanetario, ha estado sellado y en silencio durante siglos. El pasado guarda muchos secretos en el distrito principal. Aquí se esconden muchas facciones misteriosas y reliquias olvidadas, desde las infames mazmorras bajo la fortaleza del preboste hasta la maravillosa e inexplicable corte mecánica en el corazón de la gran basílica.

DISTRITO III (COMERCIAL)

Las restantes casas comerciales de Sinophia, los depósitos de los reclamadores, los mercaderes y los cambistas se encuentran en este distrito, deteriorado, pero relativamente seguro. También es el hogar de los mejores proveedores y comerciantes del mundo, así como de varios pequeños compuestos que pertenecen a intereses fuera del mundo, como carteles comerciales menores, escamoteadores y otros agentes independientes, algunos de los cuales son inevitablemente fachadas para intereses mayores que no podrían actuar abiertamente aquí.

DISTRITO VI (LAS COLUMNATAS DE GRANITO)

Este distrito está mejor mantenido y vigilado que la mayor parte de la ciudad. Alberga a quienes pasan por la infraestructura de Magna y sus clases profesionales—adeptos y similares—y los negocios que los atienden, así como algunos templos y casas de limosnas, y los restos ennegrecidos y destrozados de lo que hasta hace poco era la fortaleza del distrito del Adeptus Arbites. Las áreas alrededor del puente sabatino en este distrito también cuentan con muchas de las diversiones y entretenimientos más respetables disponibles en la ciudad. Muchas de las columnatas de estatuas y foros en gran parte intactos de Magna persisten aquí, dando al distrito su nombre más conocido.

SINOPHIA MAGNA

Y ALREDEDORES



LEYENDA

- A - PALACIO DE JUSTICIA ARBITES
- B - EDIFICIO DEL ADMINISTRATUM
- C - CASA DEL SEPESCAL
- D - CATEDRAL
- E - EL SATTUARIQ
- F - EL PUEITE DE LÁGRIMAS
- G - EL PUEITE SABATIPO
- H - EL PUEITE DE KARIB
- i - CUARTEL DE LAS FDP

MAR DE
NÉMESIS

DISTRITO VII (LAS MANSIONES SOMBRÍAS)

Con su borde costero protegido de los elementos por un acantilado que oscurece sus calles, las numerosas mansiones fortificadas del distrito VII dominan el horizonte exterior de la ciudad. Las alturas son el hogar de muchas de las familias nobles restantes del Quorum, conservando una apariencia de grandeza en descomposición y atendidas por sus manguantes séquitos privados y sirvientes hereditarios. A pesar de las muchas mansiones desnudas y vacías y la impresión general de descomposición que se cierne sobre el lugar, todavía hay riqueza y poder evidentes aquí, y la muerte espera a los ladrones o saqueadores incautos. Los nobles que residen aquí son tan paranoicos entre sí como lo son con la “inmundicia” que consideran inferior a ellos, y se requieren accesorios encriptados para pasar de una plaza a otra en algunos lugares. El distrito está iluminado de noche solo por un puñado de esferas luminosas a la deriva, y cibermastines modificados para asesinar deambulan por las calles.

DISTRITO X (EL BAÑO DEL SANTO)

Por su diseño, esta área se ve más afectada por la afluencia de las mareas de la Boca del Santo, y los edificios aquí son amplios, en gran parte vacíos y dispersos. Muchos edificios se han convertido desde hace tiempo en mausoleos y santuarios familiares. Considerado como un lugar de mal augurio y poco saludable, los únicos residentes permanentes del distrito son el gremio de los afligidos, una secta mendicante del credo imperial que entierra a los muertos de la ciudad en las aguas con un ritual. Estos clérigos rechazados viven y mantienen las tumbas medio sumergidas de los ricos, y abundan antiguos rumores de que su auténtica naturaleza es herética.

DISTRITOS V & XIII (LAS CLOACAS)

Estos distritos tienen los peores barrios marginales que la ciudad puede ofrecer. Las cloacas—llamadas así por la cantidad de dilapidación, inundaciones y hundimientos que se han producido allí—son un laberinto virtualmente sin ley de viviendas desmoronadas, bloques de habitáculos inundados, canales laberínticos, puentes, chabolas y alcantarillas abiertas donde pocos se aventuran desde el exterior. Aquí, los señores y las damas de Resaca gobiernan en gran medida sin oposición,



y la vida de un hombre vale menos que una buena comida en el distrito comercial. De las dos áreas, el Distrito V contiene lo que queda de la población activa de Sinophia Magna, la mayoría subsisten recogiendo chatarra tóxica o realizando labores diarias por una miseria entre largos períodos de necesidad. El Distrito XIII, sin embargo, es un asunto diferente. Aunque es un poco peor en apariencia y es fácil desviarse sin saberlo, es realmente un lugar siniestro y sangriento, igual de peligroso que las peores colmenas de los mundos principales, con sus muchas estructuras medio inundadas y parcialmente colapsadas significan la muerte para los incautos. En Sinophia, un hombre no puede caer más bajo que siendo enviado a las cloacas de “trece”, y se dice que cualquier cosa se puede comprar y vender aquí, si eres lo suficientemente poderoso o peligroso como para sobrevivir a la venta.

PUERTO ESTELAR FLAVIUS

El puerto estelar de la ciudad permanece activo y en relativas buenas condiciones, aunque actualmente contiene menos tráfico que para el que lo diseñaron. El vocotransmisor de la ciudad y el control orbital se mantienen desde aquí. Aunque sigue en activo, gran parte de su capacidad e infraestructura se han cerrado por falta de uso. Ornamentada de forma refinada, la multitud de plataformas de aterrizaje están cubiertas de mosaicos mal reparados y cubiertos de musgo que representan los viajes de la comerciante independiente Sinos, mientras que sus edificios están salpicados de amenazantes serafines alados y soles ardientes en mármol desgastado y bronce deslustrado.

LA CORTE MECÁNICA

Bajo una cúpula de cristal con celosías de latón en el centro del palacio del juez magistrado se encuentra la corte mecánica—un elegante pabellón abierto de ochenta pasos de ancho. El Quorum, (el consejo electo de nobles de Sinophia) se reúne aquí cada diez años para elegir al gobernante planetario, y durante una sesión de una semana al mes para debatir, discutir, dirigir políticas rencorosas y conversar sobre cursos de acción que rara vez se resuelven. También aquí el juez magistrado, el gobernador planetario de Sinophia (aunque, en verdad, es poco más que un cabeza de turco) recibe emisarios y demandantes.

Para ingresar a la corte mecánica, uno debe atravesar uno de los cuatro grandes pasillos de entrada a la sala del juez magistrado y recorrer un laberinto de bóvedas de archivo, cámaras privadas, salas de reuniones, galerías y estaciones de cogitadores. Muchos de estos están ahora polvorientos y en desuso, y algunas áreas están despojadas de sus antiguas galas y equipos. Sin embargo, una cosa que la decadencia de Sinophia no ha cambiado es la seguridad paranoica y exhaustiva que exige su nobleza. En cada punto, los visitantes son observados por guardias armados y mortíferos vigilantes inmóviles con implantes ópticos y largas túnicas cuello alto.

Quienes ingresan a la corte son atendidos por criaturas mecánicas imitando la forma de ángeles y héroes de la historia imperial. Hay treinta y siete “sirvientes” en la corte. Cuando no atienden a los visitantes, permanecen inmóviles, observando en silencio, siguiéndolos con ojos enojados. Legendarios en Sinophia, estos no son meros servidores, ya que no contienen



LOS AUTÉNTICOS ORÍGENES DE LA CORTE MECÁNICA

Como lugar de extrañas y siniestras maravillas, la leyenda más popular sobre los orígenes de la corte mecánica—que se trata de un legado de Teresa Sinos, la fundadora del mundo—no es cierta. La corte fue creada por Solomon Haarlock, antiguo rival de Sinos y brutal opresor de Sinophia en el pasado olvidado. Fue Haarlock quien estableció la corte y permitió que los nobles de Sinophia fueran simples engranajes en su maquinaria. A pesar de que estos hechos están profundamente enterrados y olvidados incluso por los nobles (aunque algunos como Eupheme Tassel conocen la verdad, al menos a grandes rasgos; consulta la página 25), los acólitos que ya han conocido la fascinación del linaje Haarlock con tales mecanismos y su mortífero poder (ya fuese en la Casa del Polvo y la Ceniza o DESTINOS INCIERTOS) podrían sospechar rápidamente la verdad por sí mismos. Sin embargo, la corte en sí no tiene que ver con el misterio del asesinato, lo que la convierte en una pista falsa sobre lo que realmente está ocurriendo...

carne. Cada una es una maravilla de latón brillante, cobre y acero pulido, y sus movimientos son pulsantes con suaves clics y zumbidos. El suelo de la corte es transparente y revela los vastos mecanismos en movimiento que proporcionan energía y controlan a los sirvientes. El funcionamiento del mecanismo de la corte es un misterio, y ha funcionado sin fallar desde la fundación del mundo. Algunos susurran que la corte mecánica controla algún antiguo secreto—un legado de la comerciante independiente Teresa Sinos.

EL SANTUARIO

El santuario otorgado a los leales agentes de la ley de la corte del juez magistrado es una gran colección de casas conectadas en el Distrito III. Los edificios están en mal estado; el yeso de las paredes y escaleras y las puertas de madera están llenas de humedad. Manojos de cable de los cogitadores atraviesan las paredes y las atestadas puertas, y la mayoría de las oficinas están repletas de pergaminos mohosos. Estos niveles superiores albergan oficinas, la principal es la oficina de asuntos políticos y morales que abarca varias salas de recepción convertidas, la oficina de asuntos fiscales (conocida silenciosamente como el “ministerio del robo”) en los ventilados niveles superiores, y la temida oficina de orden civil que ocupa un antiguo salón de baile. Dispersos por todo el edificio hay varias oficinas menores: el arsenal central, campos de tiro donde las estatuas desmoronadas se usan como objetivos, jaulas públicas, patios de vehículos, tiendas y plataformas de aterrizaje para transportes flotantes y naves de combate.

Los niveles superiores son lúgubres y terribles. Sin embargo, es bajo tierra donde se encuentra el verdadero el terror del santuario, tras puertas de platiacero en pasillos deslumbrantes bañados por la luz enfermiza de las esferas luminosas. Aquí, el general Xiabius Khan mantiene el cargo como jefe de los temidos Mandato. En estos niveles, los agentes realizan interrogatorios

en habitaciones de un rojo intenso, mientras que las bóvedas ocultas albergan cogitadores de alto grado, compartimentos médicos, una armería bien surtida y comunicadores. Las oficinas y las estancias de Khan también se encuentran aquí, unas habitaciones adornadas con un estilo refinado aunque burdo, al gusto del ex-cazarrecompensas.

LA MANO DESDEÑOSA

La Mano Desdeñosa en el borde del distrito comercial es la casa de reuniones más antigua de Sinophia. Se dice que ha existido durante más de un milenio y que ha sufrido el malestar de Sinophia. Durante los siglos de prosperidad, comerciantes, recolectores de información y otros buscadores de fortuna se reunían en los pasillos dorados de la Mano Desdeñosa para intercambiar información, comer, beber y mezclarse en la atmósfera empañada de incienso. Sin embargo, la muerte del comercio y el aislamiento y el declive de Sinophia condenaron la mano. La gente todavía viene a comerciar y negociar en secreto, pero el bullicio del lugar ya no existe. Ya no hay reuniones alrededor de las mesas, ni cenas privadas, y la mayoría de los adivinos por los que fue famosa la mano están ausentes, sus enclaves velados son innecesarios cuando la fortuna de Sinophia es tan clara. La mano se ha convertido ahora en la guarida mal iluminada de los pocos forasteros que vienen a Sinophia. Aquí, es probable que uno encuentre agentes de carteles extranjeros, viajeros lejanos y extraños silenciosos que beben amasec especiado y murmuran discusiones en las

habitaciones y salones vacíos. Rumores y cotilleos recorren la Mano Desdeñosa como un río; la mayoría son muy dudosos, pero otros son al menos parcialmente precisos.

La gran cámara central de la mano es una sala abovedada ricamente decorada (aunque descolorida) dominada por siete grandes pilares, cada uno de diez veces la altura de un hombre y relucientes chimeneas de humo dorado que bombean incienso en el aire. Mientras tanto, imágenes de las cartas del Tarot del Emperador—esmaltadas en láminas de latón—giran en cadenas que cuelgan del techo. Diseñada para contener cientos, la cámara parece ahora opresivamente silenciosa y mal iluminada, con sus altas vidrieras envueltas en mugre y agua de lluvia. Una barra circular llena el centro del alfombrado suelo carmesí. Allí, el dueño (un hombre regordete y anciano conocido como el maestro Brazen Thall) gobierna unos servidores de aspecto decrepito. El desparpajo y la distraída naturaleza bondadosa de Thall ocultan un ingenio y una voluntad incorrupta por el tiempo, y poco se le escapa.

EL EMBARCADERO DE LA CELESTINA

Aguas arriba de la desembocadura de la corriente de Drusus hay un lecho estancado que fluye lentamente por el Distrito XIII de la ciudad. Al lecho se le dio forma hace mucho tiempo como un canal sin salida para descargar barcazas fluviales. Esta franja de agua contaminada se ve ensombrecida por la cercanía de los almacenes, desde donde los cargueros dejan





PREPARANDO EL ESCENARIO EN SINOPHIA MAGNA

Sinophia se encuentra en una lenta decadencia, todo allí son reliquias de tiempos más antiguos y grandiosos a punto de caer en la ruina. Ladrillos caídos; pavimento agrietado y desigual; agua derramándose por grietas en las paredes; óxido y herrumbre corroyendo cada pieza de metal expuesta. La ciudad de Sinophia Magna está hecha de materiales que se han podrido, oxidado o empañado: yeso, madera, pintura y (para los nobles) mármol, estuco y pan de oro, lo que le da a la ciudad un olor permanente a humedad y podredumbre. En los distritos más pobres predomina el hedor a basura, cloacas y agua estancada, a veces intercalados con los olores de comida insípida hervida y el humo de narcóticos perfumados. En entornos más opulentos, se usan potentes perfumes e inciensos (a menudo enfermizos) para encubrir el hedor.

Es una verdad obvia (especialmente entre los visitantes) que siempre llueve en Sinophia Magna, y aunque esto no es estrictamente cierto, la lluvia debe ser una característica de la aventura. La lluvia puede cambiar en cualquier momento, de una llovizna omnipresente a un aguacero torrencial, provocando riadas que llegan hasta los tobillos y que brotan por las calles. La soledad y el abandono también son un factor clave que transmitir, especialmente en contraste con otros mundos imperiales. Los bloques de habitáculos están vacíos con ventanas rotas; los sonidos allí son extraños, resonando lastimosamente por los desiertos desfiladeros de rocormigón. En los valles de piedra el horizonte se extiende durante millas sin rastro de vida humana, salpicados aquí y allá por derruidas y oxidadas reliquias del pasado.

LA MENTALIDAD DE SINOPHIA

El malestar, la melancolía y la corrupción (tanto en el sentido mundano como en el esotérico) son las cualidades permanentes del pueblo sinophiano: la esperanza es simplemente una palabra, la fe y la ambición son temas de silenciosa y amarga burla, y el egoísmo es visto como un rasgo de supervivencia. Los sinophianos son, para decirlo sin rodeos, un grupo taciturno, temeroso, egoísta, vicioso y de poca confianza, y en general asumen que todos los demás son iguales. Obviamente, hay excepciones a este estereotipo, tanto buenas como malas, y quizás las más peligrosas son las que realmente han encontrado una causa en la que creer, porque a menudo lo abordan con el fanatismo de un verdadero converso.

EJEMPLO DE UNA ESCENA EN SINOPHIA

Para mostrar cómo se pueden usar estas cualidades, en este ejemplo se describe una reunión con noble sinophiano en su biblioteca privada. Como creador de la escena, la descripción aquí es algo tosca, pero los DJs apreciarán los detalles:

La habitación es oscura. Una débil luz entra por los paneles polvorientos de una gran ventana mal reparada, a través de la cual solo se pueden ver los tejados mojados por la lluvia de la ciudad. Los estantes de madera arqueada se alinean desde el suelo hasta el techo amarillento. Los estantes son un revoltijo de libros mohosos con rajadas cubiertas de cuero. En algunos nichos se pueden ver viejos retratos dispersos y bustos polvorientos y cubiertos de telarañas, mientras que los pocos muebles de la habitación están ocultos bajo las cubiertas manchadas. El olor a licor es espeso en el aire, y el suelo está cubierto de alfombras raídas que desprenden volutas de polvo con cada paso.

Veis al noble sentado tan quieto y pálido como un cadáver junto a una chimenea fría. Su elaborada chaqueta podría haber de rico terciopelo rojo, pero ahora se ha manchado y su color parece el de la sangre seca. Joyas oscuras y anillos de oro adornan sus manos enguantadas, y su rostro está pintado con el grueso maquillaje blanco cortesano de siglos pasados. Os estudia con unos ojos febrilmente brillantes y mientras habla, la pintura se agrieta y forma escamas alrededor de su boca, dando la impresión de que su cara se está abriendo.

caer sus cadenas oxidadas al agua durante la marea alta. Se dice que cuando se construyó, los comerciantes encargaron una estatua de la bendita santa Celestina al mejor artesano y la hundieron en las profundidades del canal para que vigilase las aguas y les trajera fortuna.

El muelle lleva mucho tiempo en desuso y sus bahías están repletas de barcazas oxidadas, mientras que sus almacenes son el refugio de escoria y pandilleros. Plagado de entradas al sistema de alcantarillado y los canales medio inundados bajo la ciudad, Resaca puede pasar por aquí sin ser visto y tiene el control de muchos almacenes que rodean los muelles. Varios reyes andrajosos los usan para guardar material de contrabando o realizar luchas ilegales de esclavos o bestias. Las aguas del muelle son un lugar notorio para que la gente “se reúna con la santa” al atarles un peso y arrojarlos vivos a las aguas.

La estatua es enorme, está agujereada y cubierta de algas. Sin embargo, su forma es aún vagamente reconocible. Su ubicación (junto a los muelles y embarcaderos) implica que la mayoría del tráfico sobre el muelle pasa sobre la estatua. Se cree que tomar esa ruta concede “las bendiciones de la santa”.

LA INSENSATEZ DE HAARLOCK

Al noroeste del Distrito VII, en las afueras de Sinophia Magna, se encuentra la Insensatez de Haarlock. Construida hace mucho tiempo por el linaje Haarlock, esta alta torre se asienta sobre un promontorio de roca que sobresale de las aguas de la Boca del Santo y mira hacia la ciudad en decadencia. Tras la desaparición de Erasmus Haarlock hace más de un siglo, Insensatez ha sido saqueada. Hasta hace poco, solo albergaba polvo, telarañas, relojes y accesorios que no podían llevarse fácilmente.

En los últimos años, la Insensatez de Haarlock ha sido ocupada por el Adeptus Arbitres de Sinophia Magna. Esta fuerza de menos de cuarenta arbitadores y auxiliares llegó como reemplazo tras la destrucción de la fortaleza del distrito Arbitres durante el complot logiciano conocido por la Inquisición como los hombres vacíos de Sinophia Magna. Esta fuerza, bajo el mando del mariscal Colchis Skarmen, ha improvisado un cuartel en las cámaras vacías de Insensatez, y convertido sus bodegas en celdas de detención, morgues y armerías.



UNA CIUDAD PERVERSA

DRAMATIS PERSONAE

•

EL ESPEJO FRAGMENTADO

•

LA MAREA SANGRIENTA
DEL DESORDEN

•

PARTE I: MUERTE EN
SINOPHIA MAGNA

•

PARTE II: ENEMIGOS
CIEGOS

•

PARTE III: AL OTRO
LADO DEL ESPEJO

CAPÍTULO II: UNA CIUDAD PERVERSA

La siguiente sección presenta algunos antecedentes detallados de la aventura así como los factores y facciones involucrados en ella.

SINOPHIA MAGNA

Sinophia es un mundo aislado y forma parte del sector Calixis solo de nombre. Es antiguo, corrupto y muere lentamente de escasez económica deliberada durante muchos siglos. Su capital y sede de poder es Sinophia Magna, una ciudad que antaño fue gloriosa, pero hace mucho que sucumbió a su lento malestar y declive. Sinophia Magna es un punto clave, y sirve como base sobre la cual se anima al DJ a añadir sus propios encuentros, personajes y eventos. En la página 10 se puede encontrar un atlas detallado centrado en Sinophia Magna y su sociedad.

EL EQUILIBRIO DE PODER

El equilibrio de poder en Sinophia es delicado, y para los forasteros (como probablemente sean los acólitos), es probable que la situación parezca terriblemente inestable en

comparación con un mundo imperial establecido desde hace mucho tiempo. Para un extraño, el sangriento control de la decadente nobleza sobre Sinophia puede parecer precario tras una inspección minuciosa, mientras que el poder de sus criminales (normalmente de la organización Resaca que gobierna los barrios marginales y callejones parcialmente inundados de Magna) parece desenfrenado. Ambos bandos de este precario equilibrio desprecian y desconfían del otro, pero no llegan a la destrucción mutua por necesidad común. Evitan todo conflicto al usar redes entrelazadas de deudas, venganza y miedo. La reciente serie de asesinatos de personalidades poderosas en ambos bandos amenaza con poner fin a este status quo y hundir a Magna en el derramamiento de sangre y la anarquía.

El poder de las organizaciones del Imperio en Sinophia es igual de decadente. Los Arbitres escasean y están marginados por las maniobras políticas que los rodean, mientras que los Adepta han empleado durante mucho tiempo este mundo como vertedero para sus empleados menos favorecidos y más deslucidos. Por lo tanto, las propias instituciones del Imperio en Sinophia se han marchitado durante años hasta su condición actual como sombras vanas, absortas en sí mismas y casi impotentes de lo que podrían haber sido.

Como resultado de generaciones de incompetencia, malicia y amargura por parte de quienes gobiernan sus vidas, los sinophianos comunes se han llevado la peor parte del declive de su mundo y volviéndose gimoteantes y a menudo macabros, propensos a la desesperación, a la falta de fe y (en casos extremos) a la revuelta. Sin embargo, son poco merecedores del sufrimiento que deben soportar diariamente.



EL DEMONIO Y SUS PLANES

El demonio atrapado en el espejo se centra por completo en recuperar su libertad, y no le importa quién muera en el proceso o los medios empleados. También sabe que debe actuar pronto, ya que siente que su maestro regresará pronto, un evento que incluso su corazón infernal teme. Usando a Skarmen como su agente, el demonio ha decidido recuperar los fragmentos del espejo y liberarse, doblando la voluntad de Skarmen y avivando las llamas del odio de la nobleza y Resaca hasta que sus propios rencores los destruyan.

Mediante rituales demoníacos, Skarmen ha resucitado cadáveres del depósito de los Arbitres y los ha enviado a asesinar y recuperar los fragmentos del espejo. Estas muertes han creado una marea de sospechas, ira y represalias en la ciudad, sin que la nobleza ni Resaca sepan quién es realmente el culpable. Ahora que el objetivo del demonio está cerca de cumplirse, las fuerzas externas amenazan con intervenir. Solo quedan unos pocos fragmentos del espejo por recuperar, y el demonio empuja a Skarmen aún más en su servicio, arriesgándose a exponerse para obtener su libertad.

EL TRASFONDO DE LA AVENTURA EN DETALLE

En el planeta Sinophia, en el lejano pasado, el infame comerciante independiente Erasmus Haarlock selló en secreto a una poderosa entidad demoníaca de la disformidad entre dos espejos enfrentados. Los espejos emparejados estaban creados mediante hechicería prohibida y tecnología xenos ancestral, unidas por la retorcida genialidad de Haarlock. Mientras estaba recluido en esta prisión insustancial, Erasmus Haarlock interrogó al indefenso demonio, primero para saber dónde podía encontrar al último de sus traicioneros parientes, y más tarde (después de perseguirlos hasta la extinción), intentó sonsacarle secretos más oscuros. El demonio fue doblegado mediante cada arte y dispositivo de hechicería que Haarlock pudo reunir. Por fin, agradables mentiras, amargas verdades y muchas más revelaciones salieron de sus labios. Sin embargo, incluso en sus respuestas, Erasmus Haarlock encontró solo



USANDO EL TRASFONDO DE LA AVENTURA

Esta sección contiene una descripción detallada de los eventos malignos, incluidos el sello del demonio del espejo y la corrupción del mariscal Skarmen, y este trasfondo prepara el escenario para lo que está por venir. El DJ puede utilizar esta historia como base para crear sus propias pistas, indicios y encuentros adicionales. Aunque todas estas cosas ocurren antes de la participación de los acólitos, y de hecho toda la aventura podría completarse con éxito sin que los acólitos descubran la verdad de esa oscura conspiración, conocer la causa de los acontecimientos es muy valioso para dar a cualquier misterio un motivo, coherencia y profundidad.

EL MOMENTO EN QUE LA INSENSATEZ DE HAARLOCK COBRÓ VIDA

Los misteriosos eventos en la Insensatez de Haarlock y el despertar del demonio son solo algunos de los eventos en todo el Sector Calixis relacionados con el linaje Haarlock. Los artefactos, los servidores y sus antiguos dominios se agitan como si preparasen alguna operación preestablecida o presagiando un destino cercano. Estos fenómenos, los eventos de pesadilla que son catalizados por ellos, y la respuesta de la Inquisición forman la piedra angular de la campaña del Legado de Haarlock.

Si CIUDADES CONDENADAS es la primera aventura de esta campaña que prepara el DJ, debería evitar las referencias a eventos pasados, ya que probablemente solo resultarán confusas en este momento. Sin embargo, si el DJ ya ha dirigido DESTINOS INCIERTOS o LA CASA DEL POLVO Y LA CENIZA (consulta DISCÍPULOS DE LOS DIOSOS OSCUROS en la página 198), es posible que desee que la tormenta en Insensatez coincida con la Gran Conjunción (consulta DESTINOS INCIERTOS en la página 54), o con el momento en que la Viuda Dorada cobra vida (consulta la página 219 de DISCÍPULOS DE LOS DIOSOS OSCUROS). Así lo que ocurre en Sinophia Magna será parte de evento más amplio y reforzará la idea de que los eventos aquí son parte de un plan más amplio y oscuro. A la inversa, por supuesto, el DJ podría ubicar la tormenta en Insensatez como el primer evento de esta cronología, el eco anunciando el regreso de Haarlock captado por las visiones del Amado en DESTINOS INCIERTOS y susurrado en los sueños a los sirvientes del LA CASA DEL POLVO Y LA CENIZA.

más preguntas y otras puertas que abrir en su búsqueda de lo imposible. Por lo tanto, con desprecio, abandonó al demonio para buscar sus respuestas en otra parte. Haarlock rompió uno de los espejos arcanos, deshaciendo la forma física del demonio y atrapando su esencia maléfica en el espejo restante. El demonio gritó silenciosamente en vano desde su prisión hecha pedazos, maldiciendo y al mismo tiempo temiendo el regreso de su torturador.

Décadas más tarde, Haarlock desapareció más allá del límite de lo conocido y se convirtió en leyenda. En Sinophia (donde el linaje Haarlock fue objeto de resentimiento y miedo), los nobles conspiraron para asaltar la torre de Haarlock con sus peones. Aunque las medidas defensivas dentro de la estructura (después conocida como la Insensatez de Haarlock) se cobraron la vida de muchos de sus primeros agentes, la torre pronto fue saqueada por los nobles disolutos y avaros y los amos criminales de los bajos fondos de Sinophia. Los fragmentos del espejo roto fueron tomados por los ladrones y cambiaron de manos durante los años posteriores como objetos maravillosos y prohibidos capaces de vislumbrar el futuro y otros trucos blasfemos. La esencia del demonio, sin embargo, permaneció sellada en el espejo intacto en una cámara secreta en Insensatez. Por lo tanto, el espejo y el demonio fueron ignorados por los ladrones, ocultos en un silencio malévolamente durante muchos años.

LOS HOMBRES VACÍOS

Los hombres vacíos de Sinophía Magna fue un plan de los logicianos para corromper a los humanos con aspectos alienígenas a nivel genético. Los logicianos tomaron en secreto el control de las instalaciones Medicae de las FDP en Sinophía Magna y utilizaron soldados desmovilizados de las FDP como ignorantes sujetos de prueba para generar virus. Casi todas las cepas probadas en los soldados eran altamente inestables y la mayoría mataron al sujeto de prueba. Sin embargo, en algunos casos, condujo a un catastrófico colapso genético y mental. Hubo algunos éxitos: los logicianos crearon blasfemias genéticas estables que luego la Inquisición denominó “los hombres vacíos”. La mayoría de estos desafortunados fueron recuperados por agentes encubiertos dentro de los Adeptus Arbites estacionados en Sinophía, quienes también se aseguraron de que el proyecto pasara inadvertido a las autoridades.

Al ser descubiertos, los logicianos pusieron en práctica uno de sus apocalípticos planes de huida. Los cuarteles de las FDP estaban saturados de sustancias psicoactivas. Esto convirtió a la guarnición en asesinos enloquecidos que se mataron entre sí y a cualquiera con quien se cruzaron. Los agentes logicianos infiltrados entre los Arbites sobrecargaron el reactor de plasma bajo la fortaleza de los Adeptus Arbites, reduciéndola a escoria fundida y matando al 90% de la guarnición. Los Arbites supervivientes y un puñado de agentes de la Inquisición irrumpieron en las instalaciones Medicae de las FDP. Descubrieron laboratorios ocultos y los horrores que escondían. Aunque la mayoría de los agentes logicianos fueron asesinados o capturados, algunos creen que los logicianos extrajeron la información clave de su limitado éxito, y que en algún mundo desconocido están creando más hombres vacíos a medida que los planes logicianos avanzan lentamente hacia su cumplimiento.

LA CONEXIÓN CON CIUDADES CONDENADAS

En CIUDADES CONDENADAS, el incidente de los hombres vacíos no ocurre directamente. Es parte del escenario que hace la aventura más realista para los jugadores. Es el motivo de que los Arbites se alojen en la Insensatez de Haarlock, desposeídos y desconsolados. También ilustra por qué los eventos de la aventura causan pánico en la ciudad; en ese sentido, muchos pueden creer que el incidente de los hombres vacíos sucede de nuevo.

Durante los años siguientes, la torre de Insensatez permaneció vacía y en desuso, algo muy poco común en la decadencia de Sinophía. Rápidamente se ganó la reputación de estar maldita, y ni siquiera los miembros de Resaca se atreverían a usarla. Luego (hace poco menos de un año), como si hubiera sido enviado por una providencia maligna, la Insensatez de Haarlock fue tomada por los Adeptus Arbites después del evento conocido como el incidente de los hombres vacíos. Durante este episodio, los experimentos heréticos del culto tecnológico reincidente conocido como los logicianos

terminaron en un ataque terrorista que destruyó la antigua fortaleza Arbites y, junto con ella, muchos de los pequeños destacamentos Arbites del planeta. Los arbitadores restantes se vieron forzados a ocupar la Insensatez maldita por orden del Quorum como medida temporal para reemplazar su cuartel general. Los nobles se felicitaron astutamente al verlo como un calculado insulto por entrometerse en la autoridad imperial, sin adivinar que les costaría caro.

En una noche oscura y azotada por la tormenta, la Insensatez de Haarlock pareció cobrar vida; luces deslumbrantes crepitaron en los tramos superiores de la torre y los arbitadores se alzaron en armas contra lo que pensaban que era un ataque repentino, al escuchar ruidos como el grito de un alma atormentada en el viento. En toda la ciudad, miles de personas se despertaron entre pesadillas temerosas que no podían recordar. Esa noche, Insensatez fue golpeada trece veces por un rayo, y antiguos engranajes y mecanismos congelados durante décadas comenzaron a moverse. En la cámara sellada, una cortina negra cayó, y el demonio miró desde su interior.

Mientras las tormentas en Magna duraban una docena de noches, el mariscal Colchis Skarmen vio sus sueños perturbados. En ellos, se encontró siguiendo una escalera de caracol a través de una puerta secreta hacia una cámara cerrada, donde se despertaba gritando ante el reflejo de un gran y oscuro espejo. Sin embargo, una noche, su pesadilla se hizo realidad. Se despertó, encontrándose de pie en una cámara polvorienta y con telarañas ante un espejo parcialmente cubierto. Sintiendo obligado, quitó la cubierta de terciopelo y miró a los ojos del demonio.

El esfuerzo por doblegar la voluntad de Colchis Skarmen y avivar la oscuridad en su corazón fue lo máximo que el demonio atrapado pudo lograr mientras aún se encontraba sellado en el espejo. Sin embargo, ahora tenía un sirviente en el mundo material y un medio con el que encontrar los fragmentos del segundo espejo para liberarse de su prisión. Muchas de estas piezas fueron tomadas por criminales y nobles de Sinophía Magna y cambiaron de manos varias veces durante años, ya que los fragmentos de espejo eran maravillas que podían mostrar visiones a quienes miraban en su interior. El demonio estaba vinculado a los fragmentos, que contenían rastros de su poder engendrado por la urdimbre, pero no podía sentirlos o afectarlos directamente desde su prisión. Recuperarlos por pura astucia y en secreto requeriría un tiempo que el demonio no tenía, ya que sabía que su despertar solo significaba una cosa: Haarlock estaba regresando.

Forzado a actuar (pero débil y vulnerable en su prisión), el demonio ha sometido el alma de Skarmen con promesas de brujería y venganza contra aquellos en Sinophía que evitaron ser juzgados mientras llevaban a cabo sus planes. El demonio usó al corrupto y medio esclavizado mariscal como sus manos y ojos, usando la información de los arbitadores junto con sus propios sentidos esotéricos para aislar y rastrear los fragmentos restantes o a quienes podrían tener conocimiento sobre ellos. A medida que, lentamente, ha recuperado los fragmentos, ha usado a Skarmen para crear una fuerza de muertos resucitados a partir de los cadáveres del depósito en la fortaleza de Arbites. Con estos muertos vivientes, dio caza en secreto a quienes podrían tener fragmentos del segundo espejo. Tales métodos brutales corrían el riesgo de descubrir su esclavitud, pero el

demonio contaba con que los paranoicos sinophianos hallasen respuestas más fáciles sobre los ataques; y hasta ahora, no lo han decepcionado. Sin embargo, a medida que ha progresado, el demonio se ha vuelto más impaciente y los ataques, más sangrientos. La situación que empeora rápidamente en Sinophia ha llamado la atención, aunque de mala gana y con retraso, de los sagrados Ordos de la Inquisición. Peor aún para los planes del demonio, los fragmentos restantes no son objetivos fáciles, y el cada vez más inestable Skarmen, podría recurrir a medidas aún más sangrientas. El demonio tiene sed de libertad y no le importan las consecuencias, porque es consciente de que el tiempo se acaba.

DRAMATIS PERSONAE

La siguiente sección detalla la personalidad y motivaciones de los PNJ más importantes en CIUDADES CONDENADAS. Al igual que con el trasfondo de aventura y el atlas de Sinophia, estas personalidades clave se describen en detalle para que el DJ elabore nuevos encuentros, intrigas y eventos para la aventura como considere conveniente.

FIHAD CONSTANTINE— AYUDANTE DEL MARISCAL

Fihad Constantine es un arbitrador joven e idealista cuya familia proviene del lejano y temido sector Mandrágora, un factor por el que algunos lo consideran sospechoso y que ha provocado su despliegue en Sinophia cuando su último comandante conoció esta situación. Constantine ha sido desplegado recientemente en Sinophia. No formaba parte de la fuerza de arbitradores la noche en que la Insensatez de Haarlock cobró vida y no había pasado mucho tiempo en Sinophia Magna cuando comenzaron los asesinatos. Siguiendo siempre las enseñanzas de vigilancia inculcadas en todos los arbitradores, Constantine ha intuido que hay posibilidades malignas tras los ataques y se ha asegurado de enviar informes fuera del planeta sobre lo que está ocurriendo, y en realidad es su diligencia la que alertó a los sagrados Ordos de los asesinatos.

Criado en el Schola Progenium, Constantine es casi tan ingenuo como lo puede ser cualquiera entrenado para hacer cumplir la ley del Emperador, pese a ser valiente, leal y fiel. Su principal debilidad es que sus sospechas no se extienden a sus superiores o aquellos que deberían compartir su cometido. Sorprendentemente fuerte de voluntad, todavía no ha caído bajo los efectos de la confusión mental de la brujería de Skarmen. No sospecha que el mariscal, un hombre por el que tiene un gran respeto (aunque lo considera algo agotado por sus deberes), pueda estar involucrado en los acontecimientos. Constantine le da la bienvenida a los acólitos como sirvientes del Trono Dorado y les ofrece cualquier ayuda que pueda dar libremente (siendo casi el único que se la ofrecerá)—es su aliado potencial más cercano.



EL DEMONIO DEL ESPEJO

El demonio sellado por Haarlock es una poderosa entidad disforme de conocimiento y malicia infinitos que ha sembrado la mentira y la miseria durante incontables eras que no pueden medirse en términos comprensibles por los mortales. No es un descerebrado depredador de la disformidad, su principal poder y dominio es el conocimiento del probable fin de las cosas, oculto a la percepción lineal de aquellos limitados por el espacio real. Estos secretos huecos han tentado a los mortales a ofrecer muchas almas a la larga y antinatural existencia del demonio. Ha sido conocido por incontables nombres y títulos, y se pueden encontrar referencias oscuras en la tradición sinophiana que se remontan a la fundación del mundo como la sombra del desorden y el mendigo de la verdad. Su nombre real solo lo conocen Erasmus Haarlock y él mismo. Aquí y ahora, Skarmen y aquellos a quienes ha embrujado, simplemente lo conocen como el demonio del espejo.

El demonio subestimó a Erasmus Haarlock, considerándolo un “simple mortal”. Haarlock engañó y selló al demonio, obligándole a responder las preguntas de Haarlock sobre cómo deshacer eventos pasados. El demonio fue atormentado cuando sus respuestas no lo complacieron. El demonio le teme casi tanto como lo odia y está desesperado por liberarse antes de que Haarlock, o más exactamente, aquello en lo que Haarlock se haya convertido, regrese del vacío exterior. Por lo tanto, escapar es la motivación dominante del demonio en el espejo utilizando todos los medios y herramientas a su alcance para lograr sus fines. Su poder se ve drásticamente limitado

por su prisión, pero ha volcado su voluntad sobre su agente Colchis Skarmen, y a través el conocimiento de brujería que le ha transmitido ha podido (mediante él) crear otros sirvientes para facilitar su escape. Dada su naturaleza, también estaría dispuesto a negociar su libertad a cambio de conocimiento; especialmente, cedería con gusto cualquier conocimiento que pudiese perjudicar a Erasmus Haarlock; es decir, si alguien en posición de liberarlo desea ese conocimiento. De ser liberado, su instinto lo lleva a (de forma sorprendente) no demorarse causando estragos en Sinophia, y regresar de inmediato a las profundidades de la disformidad, atacando solo a cualquiera que intente evitar su huida.

COLCHIS SKARMEN— MARISCAL VETERANO DEL ADEPTUS ARBITES

Colchis Skarmen fue una vez un arbitrador leal, trabajador y experimentado hacia el final de su mediana edad (y habría ascendido más en las filas del Adeptus Arbites si no fuera por un antiguo error político), ahora su carrera se ha arruinado hasta la mediocridad. Su reciente despliegue en Sinophia Magna como mariscal y jefe nominal del Adeptus Arbites en el planeta ocurrió tras la muerte de su predecesor en el incidente de los hombres vacíos. Debería haberse considerado una promoción honorable, si no fuera por el estado de Sinophia como un lugar marginado y un vertedero para miembros indeseados de los Adepta. A pesar de la ignominia de su despliegue, el desprecio de los sinophianos hacia su cargo, la criminalidad arraigada de la sociedad del planeta y las interminables maquinaciones, desaires e indignidades acumuladas en las Adeptus Arbites por las autoridades locales, el mariscal Skarmen ha perseverado por más de un año y ha atendido sus deberes con cuidado y diligencia.

Todo esto cambió desde el momento en que Colchis Skarmen encontró el espejo y contempló el reflejo del demonio devolviéndole la mirada. A partir de ese momento, el viejo Skarmen desapareció; su voluntad se rompió, y su odio y prejuicios dormidos se avivaron. Se convirtió en el agente físico del demonio del espejo en su plan para escapar de su prisión. Colchis Skarmen es efectivamente la encarnación de la voluntad del demonio y ha estado usando brujería y artes disformes para crear asesinos esclavizados a partir de cadáveres. Ejerce su influencia como mariscal de la fortaleza para ocultar la naturaleza de los crímenes que él mismo ha iniciado y para exacerbar la situación peligrosamente inestable en Sinophia Magna. Sin embargo, Skarmen se está volviendo cada vez más inestable y errático debido a la corrupción constante de su cuerpo y alma.

La principal preocupación de Skarmen es descubrir y recuperar los trece fragmentos del espejo para liberar al demonio, mientras oculta sus acciones a los demás, especialmente a sus subordinados arbitradores. A cambio, el demonio le ha prometido el poder de vengarse de la jerarquía de poder corrupto de Sinophia y de aquellos que lo han despreciado durante mucho tiempo. En su tarea, ha recibido la astuta ayuda de su maestro demoníaco. Ocasionalmente se ha arriesgado a usar la brujería para enturbiar las mentes

de arbitradores directamente bajo su mando que podrían cuestionar su juicio o preguntarse por qué el mariscal pasa tanto tiempo en la morgue...

SKARMEN Y LOS ACÓLITOS

Skarmen es el villano de la aventura, como deberían descubrir los acólitos eventualmente. Oculta este hecho todo el tiempo que puedas bajo un cuidadoso velo de información falsa, acontecimientos que se desarrollan por sí solos, una plausible culpabilidad, y la personalidad de un agente de la ley amargado, cuyas "manos están atadas" más de lo que desearía.

La reacción de Skarmen a la investigación de los acólitos es de rencorosa cooperación y deferencia civil, aunque algo tensa. Sin embargo, él siempre muestra el debido respeto a la autoridad de la Inquisición, al menos en su presencia. Si se le pide su opinión personal, explica que (a su juicio) los acólitos están en Sinophia realizando una tarea de escaso valor, y que los asesinatos son parte de las disputas entre la nobleza y Resaca. Los considera a ambos como criminales e indignos de vivir, pero están protegidos ante la justicia siempre que no contravengan la ley imperial.

XIABIUS KHAN—GENERAL DE LOS AGENTES DE LA LEY

Xiabius Khan es el general a cargo de los agentes del santuario, la infame y brutal agencia de aplicación de la ley en Sinophia. Es un ex-cazarrecompensas forastero que ejerció su oficio en el subsector Malfiano durante tres décadas y ahora se



ha convertido en la mascota favorita de la disoluta nobleza sinophiana. Como general de los agentes, Khan informa directamente al Quorum y al juez magistrado, quienes le conceden su autoridad y lo financian a él y a los agentes del santuario. La única preocupación de los maestros de Khan es mantenerlo en su posición, un deseo cada vez más entusiasta con cada paso que Sinophia da hacia su ruina. Como resultado, a Khan se le otorga una licencia para complacer cualquier crueldad o avaricia personal que le plazca, siempre y cuando mantenga a la élite corrupta en el poder. Khan es un individuo despiadado y siniestro que ha construido una organización de hombres y mujeres crueles y sádicos bajo su mando a los que maneja como un arma. En privado, ha albergado durante mucho tiempo la ambición de dominar el comercio criminal de Sinophia Magna en manos de Resaca, pero a pesar de su poder es lo suficientemente realista como para saber que probablemente moriría en un conflicto abierto contra ellos.

El mayor de los monstruos que sirven a Xiabius Khan es el Mandato; una policía secreta compuesta por torturadores, y asesinos que responden personalmente ante Khan. Con los asesinatos brutales de miembros de la nobleza, Khan está convencido de que Resaca le está enviando un mensaje para abstenerse de atacar su territorio. No está de humor para ceder a su presión, pero al mismo tiempo está dividido entre sus miedos: si no aplasta a Resaca será descartado por el Quorum y arrojado a los brazos de sus muchos enemigos, si se enfrenta a Resaca, su ira terminará con su vida.

Khan es muy consciente de la llegada de los acólitos a Sinophia y los vigila discretamente durante su estancia. Mientras eviten entrometerse en sus negocios y los de aquellos a quienes sirve, está más que dispuesto a dejar que se hundan o naden solos. Sin embargo, si se vuelven problemáticos, puede organizar un adecuado y sutil accidente imposible de rastrear. No sería la primera vez que practica algo así con agentes de la Inquisición a una distancia segura.

Khan también posee uno de los fragmentos del espejo que busca el demonio, engarzado en una medalla de honor otorgada por el juez magistrado de Sinophia; un hecho que resultará fatal para el general a medida que avancen las cosas.

MARGRAVE CAL SUR'MAYWROTH—NOBLE MALVADO

Líder de la casa Maywroth, Cal (el prefijo 'Sur' en Sinophia indica su estatus como el patriarca, mientras que Margrave es su título de ennoblecimiento) es un anciano delgado con mejoras augméticas plateadas que lo mantienen activo a pesar de su avanzada edad y los estragos de un estilo de vida disoluto. Considerado como un villano traicionero incluso por sus compañeros del Quorum, Cal ve los actuales acontecimientos como una oportunidad para regenerar su casa cada vez más afectada por la pobreza y el conflicto. También es uno de los defensores más firmes del Quorum de enseñar a Resaca (o los "rebeldes lameculos" como él los llama) una última lección sobre quién gobierna Sinophia, incluyendo el uso de gas nervioso en los barrios bajos, ejecuciones en masa y la quema de bloques de habitáculos.

Cal exuda un aire de superioridad y es impecablemente cortés con aquellos que considera dignos de su atención, pero al mismo tiempo exuda un hambre insaciable poco menos que maligna en sus brillantes ojos negros, sus dientes perfectos y el tenue olor a podredumbre que intenta encubrir su perfume.

Cal no está directamente involucrado con los fragmentos del espejo, pero como defensor vociferante de un conflicto abierto, él y su casa representan un objetivo evidente para Resaca. Cal utilizará felizmente sus propios agentes contratados en sus ataques de "venganza" contra Resaca, lo que empeorará las cosas. Además, si los acólitos se sienten atraídos a investigar el papel de la nobleza en el conflicto, Cal es un PNJ destacable por el que empezar, y es muy probable que intente sobornarlos o negociar con ellos para su propio beneficio.

LA SABIA EUPHEME TASSEL—GUARDIANA DE LOS PERGAMINOS

Eupheme Tassel es una noble menor de unos treinta años que heredó la posición de guardiana de los pergaminos hace unos años tras la muerte de su padre y su abuelo. "La sabia" es un título honorífico aparentemente poco adecuado asociado con su posición. Como guardiana de los pergaminos, está a cargo de los registros oficiales de gobierno, frecuentemente editados, del Quorum. Sin embargo, en la práctica, esto es manejado por una multitud de desconocidos adeptos grises y marchitos servidores lexicográficos, y ella tiene muy poco que hacer salvo sentarse en sus cámaras oficiales de la corte mecánica. Allí pasa su tiempo estampando su sello en los archivos de vez en cuando, descifrando lentamente los archivos privados de su abuelo, indagando en los fragmentos de tradiciones prohibidas recién encontrados allí, y pasando las noches con pellizcos de polvo de la noche.

Eupheme es retraída y hosca, pero también es muy consciente de su rango y posición y no tiene miedo de actuar como una aristócrata cuando lo necesita. También es mucho más inteligente de lo que deja entrever y, gracias a su posición privilegiada, ha absorbido gran parte de la historia, el mito y la política de Sinophia (tanto reales como inventados). Como resultado, puede proporcionar una gran cantidad de información a los acólitos sobre la ciudad y su pasado, las facciones y lo que está sucediendo.

Un gran fragmento del espejo roto descansa en una olvidada caja de madera lacada sobre un estante en las cámaras de la guardiana. Este fragmento fue utilizado por su abuelo como dispositivo de observación, pero, por desgracia para sus posibilidades de supervivencia, Eupheme desconoce su presencia allí.

LOS MAESTROS DE RESACA—HESUL, TIBER Y SCORN

La criminalidad en Sinophia Magna y sus alrededores está controlada por Resaca, una confederación organizada de contrabandistas, recolectores de chatarra, charlatanes, extorsionadores, ladrones y asesinos. Resaca está gobernada por poderosos jefes de los bajos fondos llamados los reyes y reinas andrajosos. Tres de los más poderosos conforman la corte andrajosa, una pobre imitación de un consejo de gobierno que mantiene la paz entre las facciones rivales de Resaca, decide la política y aplica castigos a quienes se oponen a la organización. La corte andrajosa actual la forman Hesul, Tiber y Scorn.

Sin excepción, en la corte andrajosa desconfían unos de otros. De hecho, los conflictos pasados han supuesto al derramamiento de sangre entre los vasallos de los reyes andrajosos. Recientemente, la corte se ha visto agitada por la muerte de uno de sus integrantes y varios miembros de alto rango de Resaca. Los rumores culpabilizan a un grupo de nobles descontentos, o a un intento por parte del general Khan de hacerse con el control de su imperio criminal. Olvidando sus diferencias temporalmente ante una posible extinción, la corte andrajosa está dispuesta a preservar su imperio criminal a cualquier precio, incluido el derramamiento de sangre a gran escala. Tienen las armas y suficiente mano de obra para representar una amenaza muy seria para los gobernantes de Sinophia si sus miembros tienen la voluntad de hacerlo.

HESUL

Hesul se crió en los barrios bajos del Distrito XIII de Sinophia Magna y desde entonces ha luchado para controlar a las baronías de Resaca en el sur de la ciudad. Una ex-torturadora y asesina a sueldo, tiene la reputación más oscura de entre todas las reinas andrajosas y desempeña el papel de verdugo principal de la corte andrajosa. También conocida como Red, algunos susurran que es una bruja aliada con los demonios; esto no es cierto, ella simplemente es malvada, de sangre fría e ingeniosamente sádica de una manera que la mayoría de la gente apenas puede imaginar. Solo ella en la corte andrajosa alberga serias dudas sobre los asesinatos y si la nobleza o los agentes de la ley son realmente los culpables. También tiene sus propios agentes e intermediarios de confianza que investigan el asunto de forma encubierta, agentes cuyos caminos probablemente se acaben cruzando con el de los acólitos.

TIBER

Tiber, una gran masa de músculos, controla gran parte del “trabajo de carne” de Resaca, incluido el suministro de mano de obra para las operaciones de contrabando fuera del planeta, fraudes laborales y la piratería en los canales en la ciudad. Acaba de llegar a la corte andrajosa tras el brutal asesinato de Calisto, su jefe, que anteriormente ocupaba uno de los tres puestos gobernantes. Tiber es el más ruidoso entre los reyes andrajosos en su clamor de venganza contra los nobles y ha hecho poco para sofocar los rumores de revueltas armadas entre sus filas.



SCORN

El portavoz de la corte andrajosa, Scorn es un anciano hinchado y apasionado que controla la producción y distribución de narcóticos en Sinophia, pero cuyo verdadero poder es ser el principal tesorero de Resaca. También tiene recibos de deudas secretas para un sorprendente número de casas nobles, y en consecuencia puede manipularlas. Scorn está perplejo y confuso por los acontecimientos recientes y, aunque enfurecido por lo que él ve como una traición y la nobleza sobrepasando sus límites, tiene poco estómago para una revuelta, sabiendo que atraerá de nuevo la ira del Imperio hacia Sinophia. También es quien más tiene que perder en un conflicto total, y lo sabe. Scorn ha trabajado para frenar las represalias de Resaca (hasta ahora), pero si las cosas empeoran—apostará por la guerra, al menos hasta encontrar más nobles manejables con los que reemplazar a los muertos. Luego, ambas facciones pueden presentar una fachada de normalidad ante el Imperio para regresar a sus negocios como de costumbre.

Si e le puede abordar y convencer de alguna manera de que el culpable es alguna otra agencia (por ejemplo, el mariscal Skarmen, y que con su muerte el problema desaparecería), con mucho gusto ofrecerá sobornos y ayuda, mientras crea que puede salirse con la suya sin verse directamente implicado, sobre todo si el plan incluye la muerte de oficiales Arbites, no importa cuán corruptos puedan estar.

LYNAN YANTRA—EL TESTIGO

Yantra es un hombre ordinario envuelto en terribles sucesos que es incapaz de comprender o controlar, ya que se trata de uno de los pocos supervivientes a los ataques de los cadáveres reanimados de Skarmen. Refugiado en la casa donde fue asesinado el mendigo Sokken cuando los resucitados fueron a por él (consulta la página 46), Yantra ahora huye, temiendo por su vida a causa de lo que ha visto, pero sin dinero ni amigos no irá a ninguna parte rápidamente. Si los acólitos averiguan de su existencia, no serán los únicos tras su rastro, ya que tanto Resaca como los resucitados de Skarmen lo están buscando.

Aunque es un hombre relativamente joven, la vida que Yantra ha pasado derritiendo chatarra para separar los metales semipreciosos y otras actividades tóxicas lo han envejecido prematuramente decolorando su piel salpicada de manchas sanguinolentas y una tos asmática cuando se esfuerza demasiado. Todo lo que quiere es estar a salvo, y sin duda contará lo que sabe a cualquiera que pueda ofrecérselo.



ADEPTO BIOLOGIS LECTO TALANIS

Envejecido hasta el punto de la decrepitud, los días útiles de Talanis como miembro del culto Mechanicus han pasado hace mucho tiempo, con sus numerosos implantes y augméticos oxidados y fallando, apenas respaldado por sus componentes orgánicos marchitos. Asignado a la fortaleza Arbites como médico forense porque el culto Mechanicus local lo consideraba prescindible, gran parte de lo que hacía de Talanis una criatura inteligente capaz de razonar murió mucho antes de que la hechicería de Skarmen lo corrompiera para servir al demonio.

La personalidad de Talanis se puede resumir en una sola palabra: vacía. Carente de todo propósito, realiza cualquier tarea que le asignen y defiende los secretos de su amo hasta la muerte sin saber ni preocuparse del por qué.

(OPCIONAL) LA CÉLULA FANTASMA 17—ESCUADRA DEL COLLEGIUM TENEBRAE

En el caso de que los acólitos que jueguen esta aventura sean muy experimentados, tengan recursos considerables a su disposición, o ya hayan experimentado las otras aventuras del Legado de Haarlock hasta este punto, los DJ pueden añadir otra facción potencialmente letal a esta aventura, bajo la forma de la célula fantasma 17.

Las células fantasma son escuadras Inquisitoriales cuidadosamente seleccionadas que sirven al secreto Collegium Tenebrae, la conspiración ultrasecreta en el corazón de la cábala Tiranista. El Collegium Tenebrae se dedica a recabar peligroso conocimiento sobre la Estrella Tirana y evitar que otros la descubran y puedan usarla para el mal, en lo que respecta a muchos dentro del Collegium, esto abarca a cualquiera, incluidos sus rivales dentro la Inquisición. Las células fantasma son pequeños equipos de acólitos altamente adoctrinados y orientados al combate que son utilizados por los maestros secretos del Collegium para eliminar cualquier circunstancia que pueda conducir a conocimientos o artefactos peligrosos que puedan pasar a manos de otros. Al desatar tal célula, la intención principal del Collegium es eliminar a sus rivales y los testigos con fuerza letal.

La célula fantasma 17 está formada por cuatro agentes altamente capacitados y despiadadamente eficientes, producto de los programas de entrenamiento del Collegium que producen agentes secretos inquebrantables. La célula fantasma 17 ha sido enviado a Sinophia para seguir a los acólitos; están aquí en secreto porque los asesinatos se ajustan a ciertos patrones que han preocupado al Collegium en el pasado. También hay personas en el Collegium que sospechan que Erasmus Haarlock, en caso de desvelarse o sus conexiones, poseía peligrosos conocimientos de la Estrella Tirana y el Propheticum Hereticum Tenebrae que los acólitos podrían descubrir. Si los acólitos ya han participado en los oscuros eventos representados en La Casa del Polvo y la Ceniza o en el DESTINOS INCIERTOS, es posible que ya sepan demasiado.

La célula 17 tiene la tarea de observar primero, luego, si es necesario, eliminar a los acólitos y a cualquier otra persona que pueda estar involucrada en los asuntos del Collegium. No serán disuadidos de abandonar estos objetivos, aunque podrían desear ayudar subrepticamente a los acólitos mientras sus investigaciones progresan si sirve a sus propios fines. Atados por un juramento y condicionamiento cerebral, los miembros de la célula fantasma 17 no pueden ser intimidados, ni sobornados, aunque podrían intentar interrogar a los jugadores para descubrir lo que saben antes de ejecutarlos.

Los distintos miembros de este equipo se detallan en el capítulo de PNJs y Antagonistas en la página 58.

EL ESPEJO FRAGMENTADO

Los trece fragmentos de espejo destrozado forman el objeto, y si se vuelve a montar frente a su gemelo, el artefacto liberará al demonio atrapado allí por Erasmus Haarlock. Estos trece fragmentos fueron tomados de la Insensatez de Haarlock después de la desaparición del propio Haarlock cuando la torre fue saqueada a instancias de la nobleza sinophiana. Valorados por las “maravillosas visiones que reflejan”, estos fragmentos tocados por la disformidad han cambiado de manos entre la clase criminal y la aristocracia disoluta de Sinophia durante muchos años, y en algunos casos ahora se consideran simplemente como baratijas raras. Otros los tratan correctamente como artefactos blasfemos y los esconden de los ojos curiosos.

¿QUIÉN TIENE LOS FRAGMENTOS DEL ESPEJO?

Recuperar los fragmentos de sus múltiples dueños es el objetivo del mariscal Skarmen. Aquí se indican quienes tenían los trece fragmentos al comienzo de **CIUDADES CONDENADAS**, comenzando por aquellos que ya han sido asesinados por sus fragmentos en el orden en que ocurrieron sus asesinatos:

VÍCTIMAS PREVIAS

Calisto (asesinado): Como rey andrajoso de Resaca, Calisto afirmó que su fragmento le mostró la verdad cuando lo examinó. Este rumor, ampliamente conocido en los bajos fondos, provocó que fuera el primer objetivo de Skarmen en lo que parecía ser un asesinato simple pero muy desordenado.

Mam’sel Zamura Rolart (asesinada): Una famosa belleza perteneciente a una casa noble menor pero bien conectada, se la conocía por jactarse en sus borracheras de que tenía “algo que el viejo Haarlock estaba orgulloso de mirar”. De hecho, el pequeño fragmento de espejo estaba colocado en un llamativo anillo que le dio un aspirante a pretendiente. Fue asesinada frente a su tocador cuando Skarmen se enteró de su posesión, y destrozó la habitación para simular un robo común.

Legado Senh-Ar Dole (asesinado): Un comerciante forastero que no pertenece ni a la nobleza ni a Resaca, Dole también fue un destacado prestamista privado con quien se decía que la mitad de la nobleza sinophiana estaba endeudada. Desconocido para la mayoría, había aceptado una diadema con un fragmento del espejo de Haarlock como garantía de un préstamo que nunca fue reembolsado. El deudor fue rastreado y se le hizo desaparecer; entonces Dole y toda su familia fueron asesinados por el premio. Sinophia no lloró su muerte, pero el caos causado por la disposición de su patrimonio y los numerosos pagarés acumulados tuvieron serias repercusiones entre la nobleza.



Vizconde Hiram Sur'Seculo (asesinado): El líder de una noble casa mercante con asiento en el Quorum. Skarmen se enteró del preciado “espejo” del que presumía el maestro ante sus invitados favoritos en privado y lo hizo matar para recuperarlo, irrumpiendo en la villa del noble en mitad de la noche matando a toda su familia y sirvientes para ocultar la naturaleza del crimen. Generalmente considerado como un “asesinato por venganza” de Resaca por la muerte de Calisto, después de que Skarmen difundiera encubiertamente esos rumores, este asesinato provocó el aumento de las tensiones entre los bajos fondos y la nobleza.

Juvinal Priator (asesinado): Priator, un esclavista de Resaca y un rey andrajoso menor con un gusto por lo prohibido y lo blasfemo, había adquirido dos fragmentos del espejo de un “conocido” con pleno conocimiento de que eran artefactos peligrosos robados de Insensatez, de los cuales se decía que predecían el futuro. Uno se lo guardó para sí mismo; el otro se lo ofreció para poner fin a una disputa con su compañero criminal Bal Grey tras un trabajo fallido. Antes de morir, intentó convencer a los resucitados de que podría obtener el otro fragmento de “Bal” sellando así el destino de ambos.

La muerte de Priator no ha sido reportada a las autoridades, y su cuerpo aún yace en su escondite (consulta **El tardío Juvinal Priator** en la página 44).

Sokken (asesinado): Considerado un demente, el hombre conocido como Sokken fue una vez un trabajador común, hasta que descubrió un fragmento de espejo flotando en uno de los canales. Arrastrado a la locura por las visiones de su interior, perdió todo y comenzó a deambular por las calles murmurando y despoticando, presa de los habitantes más terribles de Magna. Sobrevivió y nunca renunció a su control sobre el fragmento, solo para ser descubierto y asesinado por los resucitados de Skarmen cuando se refugiaba en un almacén de despiece. Skarmen ocultó el asesinato, y solo un testigo, Lynan Yantra, vivió para contar el ataque. (Consulta el encuentro **A la fuga** en la página 46).

Bal Grey (asesinado): Skarmen se enteró de que Gray, un jefe menor de Resaca, había sido recompensado con un “fragmento de espejo” para poner fin a una pelea de bandas y finalmente logró rastrear al veterano FDP hasta su escondite. Gray fue asesinado allí y su fragmento de espejo recuperado horas antes de que los acólitos llegaran a Sinophia (consulta **El cuerpo de Bal Grey** en la página 40).

Colchis Skarmen: Skarmen se topó con un fragmento del espejo, el último que quedaba en la cámara que se convertiría en su oficina mientras preparaba Insensatez como la base Arbites, apenas considerando el descubrimiento, pero guardándolo a pesar de todo, un acto que lo condenaría la noche de tormenta y proporcionaría un enlace por el cual la malicia del demonio podría fluir hasta él.

PRÓXIMOS OBJETIVOS DE SKARMEN

Lady Amorita: Una matriarca de Sinophia Magna que no ha salido de las habitaciones de su mansión fortificada en décadas. Ella se pudre en su interior, atendida por servidores y mayordomos envuelta en encaje polvoriento, mirándose en un espejo de bordes irregulares en el que vuelve a ver su belleza perdida (consulta **La casa de Amorita** en la página 50).

Juez magistrado Evandus Idrani: El gobernante de Sinophia Magna, al menos por título, tiene un fragmento de espejo en un pequeño marco plateado donde le gusta admirar su rostro. Su vanidad puede costarle la vida (consulta **Muerte en la corte mecánica** en la página 46). Si el juez magistrado muere, las tensiones en Sinophia estallan en una violencia absoluta. Es probable que se produzca un baño de sangre cuando los agentes de la ley, empujados por una nobleza en pánico, intenten una represión violenta y, a su vez, Resaca contraataque.

Eupheme Tassel: La heredera disoluta del título de guardiana de los pergaminos en la corte mecánica; ella no sabe que entre las pertenencias de su abuelo hay un fragmento del espejo en una de sus salas de la corte. Tassel es un aliado potencial para los acólitos y puede ofrecer una visión considerable de los eventos y la historia de Sinophia (Consulta **La cruda verdad** en la página 50), si la sobornan o amenazan. El espejo de Tassel será robado durante el ataque a la corte mecánica o recibido por los acólitos, lo que les marcará como objetivos.

General Xiabius Khan: El brutal maestro de los agentes del santuario tiene un pequeño fragmento de espejo engarzado en una medalla de honor. De todos los portadores del espejo, él es el mejor preparado para defenderse con su ejército de asesinos entrenados a su disposición, y es el último objetivo en la lista de Skarmen. Sin embargo, nadie está realmente a salvo de un enemigo invisible y desconocido.

RUMORES EN SINOPHIA MAGNA

Sinophia Magna está llena de rumores, y un breve tiempo en la ciudad revelará algunos de ellos. El DJ debería inventar y difundir rumores según las circunstancias, pero más tarde se presentan varias opciones para aplicaciones más específicas. Algunos son totalmente falsos, otros son distorsiones de la realidad, y unos pocos han dado en el blanco, aunque no muchas personas que los narran lo sepan con seguridad.

- *“El Quorum lo controlan secuaces de la Casa Krin, con más de la mitad del consejo sobornado por forasteros”.*
- *“El ejército imperial tiene bases secretas en el planeta para almacenar armas biológicas”.*
- *“Se han producido dos intentos en la última semana de eliminar a dos importantes reyes andrajosos”.*
- *“El general ha introducido en secreto psíquicos en el Mandato. ¡Van a saber lo que estamos pensando!”*
- *“Tres personas murieron la última semana en circunstancias horribles que desafían la imaginación, el último se arrancó un brazo su propio brazo y los Arbites están intentando ocultarlo”.*
- *“La gente sigue escuchando gritos alrededor de la catedral por la noche”.*
- *“El planeta ha sido seleccionado como una base externa para la flota de batalla Calixis: Sinophia va a disfrutar nuevamente como en los tiempos dorados”.*
- *“Varias familias del Quorum se endeudaron con el temido Sindicato del ojo de hierro; y la única forma de pagarlos ahora es vender a sus trabajadores como esclavos”.*
- *“La gente ha visto luces en torno a la vieja torre encantada. ¡Quizás la fatalidad nos ha llegado a todos!”*

El último fragmento: Quien posee el último fragmento, su ubicación y a qué facción pertenece su portador (o a ninguna) se deja a decisión del DJ, así como la libertad de modificar cualquiera de los anteriores. Sin embargo, si el DJ no desea hacer esto, simplemente puede suponer que Skarmen ya posee este fragmento y que el asesinato realizado para recuperarlo simplemente no se ha descubierto.

LA NATURALEZA DE LOS FRAGMENTOS DEL ESPEJO

Los espejos gemelos de Erasmus Haarlock se hicieron con blasfemos métodos alquímicos prohibidos y materiales retorcidos de su propio ingenio. Cada fragmento de espejo también está corrompido por la esencia desgarrada del demonio cuya conciencia está unida al espejo gemelo intacto. En apariencia, los fragmentos son piezas completamente mundanas de un espejo roto, que van desde pequeñas virutas usadas a modo de joyería desde su robo, hasta trozos más grandes y fragmentos dentados. Una inspección minuciosa revela que son perfectamente reflectantes y, aparte de sus bordes rotos, no tienen manchas ni imperfecciones.

Cualquier acólito con la habilidad Psiniscencia siente una poderosa emanación psíquica de los fragmentos. Una tirada fácil (+20) de Psiniscencia u ordinaria (+10) de **Saber Prohibido (Demonología)** revela que la energía de la disformidad impregna el fragmento pero que, de algún modo, también está en su interior. Otro descubrimiento potencialmente impactante es que parecen ser indestructibles a cualquier fuerza que se les aplique. Una inspección adicional con un auspex configurado para monitorizar los campos Geller y efectos similares revela que, de alguna manera, están fuera de fase con la realidad y no totalmente en el espacio real.

MIRAR EN EL ESPEJO

Si bien el Director de Juego debería sentirse libre de alterar los efectos de mirar los fragmentos del espejo, la Tabla 2-1 debe servir como una guía sobre lo que se puede ver al mirar en su reflejo, teniendo en cuenta que desde el despertar del demonio del espejo los fragmentos son más activos que antes.



TABLA 2-1: MIRAR EN EL ESPEJO

Tira 1d100 cada vez que un acólito contemple el interior de un fragmento del espejo. Después de recibir una visión, ese personaje siempre contempla esa misma visión cada vez que lo mira. A menudo, la visión se adapta a la personalidad, los deseos y los miedos de ese individuo. Mirar en el espejo más de una vez es peligroso. Siempre que alguien mira en el espejo y no ve una visión (es decir, obtiene un resultado inferior a 81), la próxima vez que mire, suma un +20 acumulativo a la tirada. El DJ es libre de alterar la descripción de la visión para que coincida con algo especialmente significativo para el personaje.

1d100	Resultado
01-20	No ocurre nada, el espejo refleja la imagen normal.
21-60	El personaje pasa varios minutos de ensoñación a menos que otros lo despierten y no percibe el paso del tiempo, fascinado por la luz reflejada en el cristal.
61-80	El espejo refleja una imagen normal pero tan perfecta y clara que es como si el fragmento fuera una ventana irregular a través de la cual alguien idéntico al espectador devuelve la mirada. Una desgarradora sensación de desubicación se repite con cualquier intento de apartar la mirada de este reflejo, como si el espectador hubiera dejado atrás una parte de sí mismo. El personaje gana 1 punto de locura.
81-90	El fragmento muestra una breve visión de algún lugar lejano, pasado o futuro, cercano al corazón del espectador antes de que la oscuridad empañe la imagen.
91-95	El espectador ve una terrible cara demacrada con ojos oscuros y ardientes que levanta la mano para golpear hacia el espectador, que se estremece como si el golpe conectara y le causará un dolor muy profundo. (Si el espectador ha visto su retrato, lo reconocerá como una imagen de Erasmus Haarlock). El espectador gana 1 punto de corrupción.
96-00	Algo terrible acecha en el cristal; tira en la tabla de Fenómenos psíquicos (consulta la página 162 de DARK HERESY).

LA MAREA SANGRIENTA DEL DESORDEN

"No importa cuán estable o piadosa sea, cada parte fragmentada de nuestro Imperio está separada del terror y la anarquía por apenas el grosor de una sombra. Y donde un mundo cae, otro puede seguirlo hasta el borde del abismo, como un hombre ahogado podría arrastrar a otro con él en su desesperado intento".

—atribuído a Sebastian Thor

CIUDADES CONDENADAS es una aventura de misterio y horror ambientada en una oscura ciudad al borde de la calamidad y el derramamiento de sangre. A medida que los eventos progresan, la naturaleza de la ciudad, su carácter y la disposición de sus ciudadanos hacia los acólitos cambiarán, así como la atmósfera general de tensión y desconfianza de Sinophia Magna se descompone lentamente en violencia y desorden alimentados por el miedo. Finalmente, si los acólitos no pueden evitarlo, la creciente ola de repercusión y terror abrumará la ciudad, y Sinophia Magna estallará en una sangrienta guerra civil.

Las acciones de los acólitos pueden afectar a caer en esta calamidad, directa o indirectamente, o cambiar su enfoque y énfasis. El estado de ánimo cambiante de Sinophia Magna es principalmente un medio de inyectar una sensación de creciente peligro y urgencia en la aventura.

ESTADO DE AGITACIÓN

El estado de ánimo cambiante y la antipatía de Sinophia y su población están representados por el Estado de Agitación de la ciudad. Esta mecánica describe la mentalidad general de la población, el nivel de peligro y violencia, y las vistas y sonidos de la ciudad. A medida que los eventos progresan, la ciudad pasa de un estado de confusión a otro. El DJ tiene el control final de esta transición y debe mostrarlas en función de cómo se desarrolle el juego. Se sugieren una serie de eventos de activación que deberían estimular un aumento de la tensión.

Cada una de las tres partes de la aventura tiene su propio Estado de Agitación y desencadena eventos que pueden empeorar o mejorar las cosas, en función de las acciones de los acólitos. Algunos rumores y respuestas sugeridas son apropiados para ellos. Como DJ, es crucial mantener un seguimiento tanto del Estado de Agitación como de cada una de las facciones y partes involucradas para mantener la dinámica de los eventos cambiantes. El DJ debe sentirse libre de cambiar el tiempo que transcurre entre cada estado de agitación: si los jugadores necesitan una mayor sensación de urgencia, reduce el tiempo entre cada transición para crear una sensación de presión y que los eventos rápidamente se descontrolen. Si a los jugadores les faltan detalles importantes y se apresuran demasiado, el DJ puede decidir que el Estado de Agitación transcurra más lentamente, creando una sensación de fatalidad.

Cada uno de los Estados de Agitación se corresponde en general con una de las tres fases de la aventura:

- 'Tensión en aumento' es el estado sugerido durante la mayor parte de la **Parte I: Muerte en Sinophia Magna**.
- 'Punto de ebullición' es el estado sugerido para la **Parte II: Enemigos ciegos**.
- 'Violencia' es el estado sugerido para los sucesos climáticos de la **Parte III: Al otro lado del espejo**.

En cada parte de la aventura hay una sección separada sobre el Estado de Agitación, con una referencia fácil que contiene puntos clave que el DJ puede usar para comunicar el ambiente de la ciudad a los jugadores. Estas secciones incluyen un resumen de lo que ha provocado el Estado de Agitación, sus efectos sobre los acólitos, cómo afecta a lo que perciben los acólitos en la ciudad, y cómo afecta a lo que los ciudadanos de Sinophia Magna pueden decir a los acólitos.

EVENTOS Y SUS CONSECUENCIAS FINALES

Mientras los acólitos llevan a cabo sus investigaciones, los eventos continúan desarrollándose a su alrededor a medida que el plan de Skarmen está más cerca de completarse, quizás debido a su propia intervención directa. Si ocurre un evento capaz de causar un terror significativo sobre la población o incitar la ira o el miedo sobre una facción en particular, es más probable que las cosas empeoren. Varios de estos eventos se han presentado en el transcurso de la aventura, como la posible muerte del juez magistrado, que debería (a discreción del DJ) desencadenar un aumento inmediato del Estado de Agitación, comenzando así la siguiente fase de la aventura y acercando Magna un poco más hacia la anarquía.

Si los acólitos logran evitar que tales eventos ocurran, o tal vez logren aplacar a los líderes de la facción (o al menos arrojar una sombra de duda sobre sus sospechas) al presentarles evidencias que sugieren que otros poderes están involucrados en los asesinatos, pueden intentar estabilizar la situación en la ciudad.

Aunque no es realista esperar que un solo asesinato frustrado devuelva a Magna a un estado de normalidad, los acólitos pueden marcar la diferencia convenciendo a aquellos capaces de mantener el orden en el Quorum, los agentes de la ley y Resaca de que deberían evitar un conflicto que con toda seguridad les dañará a sí mismos, así como a sus enemigos. La forma en que hagan esto, y si Skarmen puede detenerlos, queda en manos de los acólitos.



PRÓLOGO DE LA AVENTURA

Los acólitos llegan a Sinophia y comienzan la aventura, ya sea por su participación pasada en los oscuros eventos del Legado de Haarlock, o como el comienzo de su implicación involuntaria con el legado del comerciante independiente. En cualquier caso, los acólitos han sido enviados por los sagrados Ordos para investigar la misteriosa serie de asesinatos en Sinophia. El malestar resultante de estos asesinatos amenaza con desestabilizar a todo un mundo imperial.

LA MUERTE ENGENDRA DISCORDIA, LA DISCORDIA ENGENDRA HEREJÍA

Si los acólitos no tienen una conexión previa con el Legado de Haarlock, ya sea porque se trata de la primera aventura de los jugadores en esta campaña, o porque es tan solo una aventura independiente, entonces les habrán enviado para investigar los sucesos de Sinophia Magna simplemente porque son el equipo más cercano con el que puede contar la Inquisición.

En estas circunstancias, la aventura comienza para los jugadores con una sesión informativa a bordo de la nave mercante *El orgullo de Tarsus*. El DJ debería exponer el estado degenerado de Sinophia como un núcleo de herejía en el pasado, y que lo que ocurra allí podría tener repercusiones en los mundos cercanos si su pasado está relacionado. En tales casos, exponer y purgar una conspiración ahora podría evitar que la contaminación se propague a mundos más valiosos.

CONEXIÓN CON HAARLOCK

Si los acólitos están implicados en el Legado de Haarlock, vendrán a Sinophia Magna porque sus maestros en la Inquisición han descubierto los incidentes siniestros en Sinophia, un mundo conocido en los archivos sellados del palacio del tricornio por poseer antiguos dominios que pertenecen al linaje Haarlock. Este hecho es, simplemente, una gran coincidencia para aquellos interesados en el Legado como para ignorarlo, y por eso la facción del Inquisidor, tal vez a petición del gran Inquisidor Marr (consulta La Casa del Polvo y la Ceniza), se ha asegurado de que los acólitos sean quienes emprendan la investigación, dándoles, en efecto, una doble agenda para descubrir la herejía y descubrir lo que puedan sobre cualquier conexión con los eventos del Legado. En este caso, se desvían de una misión encubierta en Cyclopea hacia Sinophia, un hecho que debería llevar a los acólitos más astutos a deducir que todo el asunto sobre los Haarlock se está ocultando a otros en la propia Inquisición...

Los acólitos reciben un comunicado a través de los canales regulares de su propio inquisidor u otro para el que hayan realizado un trabajo reciente (consulta el **Apéndice II: ayuda de juego** en la página 67).

UN SÚBITO CAMBIO EN LAS ÓRDENES

A mitad de camino hacia Cyclopea para actuar como refuerzo en una purga, los acólitos reciben nuevas órdenes para lidiar con una situación que ha surgido en el mundo de Sinophia.

Lee o parafrasea el texto siguiente:

Vuestro viaje como despliegue de las fuerzas inquisitoriales en el mundo de Cyclopea se ha visto interrumpido por una comunicación astropática prioritaria. La embarcación, El orgullo de Tarsus, se ha desviado hacia el infame mundo de Sinophia. Desde hace horas, la vieja y maltratada nave se ha estado preparando para un cambio de rumbo; el capitán de ojos sombríos murmura sobre el riesgo al que sus amos lo han obligado y que no sirve de nada viajar a este mundo arruinado. Los otros pasajeros de este vuelo programado os evitan con una mezcla de miedo y resentimiento. Es un alivio cuando finalmente os retiráis a la seguridad de vuestro camarote para prepararos para el viaje disforme y leer vuestras órdenes encriptadas y selladas.

Las órdenes de los acólitos contienen la copia de un comunicado astropático que describe una serie de asesinatos en la ciudad de Sinophia Magna y una misiva del Inquisidor de los acólitos que les ordena descubrir cualquier corrupción y purgarla del dominio de Dios Emperador. Entrega a los jugadores la Ayuda de juego (consulta la página 67). *El orgullo del Tarsus* tarda dos semanas en llegar a Sinophia a máxima velocidad durante un problemático viaje en el que la resistencia de la vieja nave es llevada hasta sus límites. A su llegada, los acólitos desembarcan sin demora antes de que el capitán parta habiendo cumplido su deber, en cuyo momento es hora de que los acólitos se adentren en **CIUDADES CONDENADAS** y se enfrenten la pesadilla que oculta.

CLASIFICACIÓN: Vacío/Vacío/Vacío/

FECHA: ERROR

ASUNTO: Ref. Sucesos recientes en Sinophia Magna

++Este asunto sobre Sinophia es más de lo que parece ++Ese cruel Haarlock vivió aquí antes de desaparecer ++Mis fuentes informan que se avistaron luces extrañas en su 'Insensatez' casi al mismo tiempo que @~~~@error@~~~@ estoy seguro de que recuerdan el desorden que provocó ++Y ahora los asesinatos 'antinaturales' en una ciudad al borde de la destrucción, todo suena demasiado familiar para ser una coincidencia, ¿no? ++Bien, estoy harto de estar en la ignorancia, esperando a que ocurra otra atrocidad++ Debemos averiguar lo que está sucediendo y por qué, tenemos mayores temores de los que preocuparnos ++Investiguen estos asesinatos, pero Sinophia está condenada, descubran cual es la conexión con Haarlock y lo que presagia a toda costa ++ Vayan con mi bendición y mi autoridad ++ Marr ++



PARTE I: MUERTE EN SINOPHIA MAGNA

La primera parte de la aventura trata sobre la llegada de los acólitos a Sinophia y las investigaciones iniciales de los misteriosos y preocupantes eventos.

ESTADO DE AGITACIÓN: TENSIÓN EN AUMENTO

Al comenzar CIUDADES CONDENADAS, Sinophia Magna se encuentra en un estado de creciente tensión causada por los recientes asesinatos de miembros de la nobleza y Resaca. El preámbulo de una guerra inminente entre los bajos fondos y los agentes de la ley que sirven a la nobleza es palpable.

El asesinato de miembros de la nobleza y Resaca ha hecho que ambas partes crean que el otro grupo está intentando destruirlos. Esto, a su vez, ha causado preocupación y desconfianza entre la población en general.

EFFECTOS DURANTE LA PARTIDA

Los miembros de la población en general desconfían de los extraños. A menos que se indique lo contrario, todas las tiradas de interacción que usan Carisma, Engañar o Mando sufren un modificador de -10. Cuando se utilizan las pautas para las disposiciones de la página 230 en el **Capítulo VIII: El director de juego de DARK HERESY**, los ciudadanos actúan desdefiosos, resentidos y sospechosos.

Las tiradas de Indagar contra miembros de la población y que no forman parte de las facciones enfrentadas también reciben un modificador de -10. Sin embargo, el miedo inherente de la población implica que todas las tiradas de Intimidar reciben una bonificación de +20 (consulta la disposición Asustado en la **Tabla 8-2: Disposiciones** en el **Capítulo VIII: El director de juego** del libro básico de **DARK HERESY**).

Encuentros: Las calles bañadas por la lluvia de Sinophia Magna son tranquilas, y las pocas personas que pueden verse se escabullen rápidamente. Al pasar por las calles, algunos rostros se asoman con cautela desde ventanas y puertas cerradas, pero desaparecen con la misma rapidez. Hay pocas personas en lugares públicos, y las únicas conversaciones son apenas susurros nerviosos que procuran no ser escuchados.

RUMORES

- “Tres personas murieron la última semana en circunstancias que desafían la imaginación; aparentemente al último lo partieron en dos y los Arbetes intentan encubrirlo”.
- “La gente sigue viendo luces sobrenaturales alrededor de la Insensatez de Haarlock por la noche. Todo ese promontorio está embrujado y maldito”.
- “Varias familias nobles han recibido préstamos del temido sindicato del ojo de hierro, y la única forma en que pueden pagar ahora es vendiendo a sus trabajadores como esclavos”.

- “Los agentes de la ley intentan acabar con Resaca: se han producido dos intentos en la última semana de mandar escuadrones para eliminar a dos prominentes reyes andrajosos”. —En lugar de esto, los más cercanos a Resaca opinarán que no están intentando acabar con ellos sino suplantarlos.—

INTRODUCCIÓN: UNA LLEGADA LLUVIOSA

Los acólitos llegan en el transbordador atmosférico hasta el ruinoso puerto estelar Flavius en el límite de Sinophia Magna (consulta la página 14). Está amaneciendo y llueve mucho. A continuación tienes una descripción de la escena:

El transbordador es sacudido mientras desciende atravesando de capas de nubes de color grisáceo. A través de las escotillas cubiertas por gruesos surcos de lluvia podéis vislumbrar un paisaje empapado en la penumbra de un amanecer nublado. Sois los únicos pasajeros en el estrecho compartimento de carga, y la puerta de la cabina se balancea con cada sacudida, acompañada por las maldiciones y juramentos del piloto. El transbordador se inclina bruscamente, enviando objetos por los aires. A través de las escotillas se vislumbra el contorno irregular de una ciudad con edificios de color verde grisáceo, como carne cadavérica junto a un mar negro.

Con una serie de giros bruscos, el transbordador realiza un aterrizaje vertical sobre sus rugientes propulsores, deslizándose en el aire como una hoja en un viento tormentoso. Un golpe repentino vibra por el suelo cuando el transbordador se posa en el suelo. El piloto grita algo inaudible y la escotilla trasera y la rampa se abren. Sopla un viento frío y sentís el rocío húmedo de la lluvia sobre la piel. Desde la escotilla se pueden ver el trazado de edificios bajo una capa sólida de nubes oscuras: cae una pesada lluvia. “Bienvenidos a Sinophia Magna. ¡Que la luz del trono dorado brille sobre vosotros!” Se burla la voz del piloto.

Al desembarcar, los acólitos se encuentran solos, y el transbordador parte inmediatamente después de que salgan al exterior. Los motores rugen y deja a los acólitos totalmente aislados bajo una llovizna fría en una plataforma de aterrizaje aparentemente desierta en la cima de una columna rocosa de veinte metros cubierta de moho y musgo, una de la docena de esas plataformas que hay a la vista.

Al poco tiempo, un funcionario novicio del Administratum llamado Charon se dirige a los acólitos, totalmente empapado bajo un amplio paraguas plagado de agujeros. Charon ignora el objetivo de los acólitos, incluso si le enviaron detalles anticipadamente, pero una vez sabe quiénes son los acólitos, se debate entre el miedo y la deferencia a su autoridad y su innata falta de voluntad para asumir la responsabilidad de cualquier cosa o para apartarse de su camino en lo más mínimo.

Si lo presionan, Charon afirma que no esperaba que llegara ninguna nave ese día y habla nerviosa e insistentemente sobre las pocas naves que aterrizan en Sinophia últimamente, y que las cosas están “más irregulares” y “fuera de control”. Las



SINOPHIA MAGIA

PUERTOS Y CAJTALES

tiradas de Carisma o Intimidar contra Charon son fáciles (+20) y las tiradas de Escrutinio para discernir que está diciendo la absoluta verdad son muy fáciles (+30). Si los acólitos intentan obtener información de Charon, usa los rumores en Sinophia Magna (consulta la página 29) como base de lo que él podría decirles.

ENTRANDO EN LA CIUDAD

Una vez que los acólitos se han encontrado con Charon, está claro que no les espera bienvenida de ningún tipo y que el puerto estelar se utiliza poco. La ciudad propiamente dicha se encuentra aproximadamente a treinta minutos por carretera, pero Charon les informa que la carretera principal está bloqueada por un puente colapsado. Sin una bienvenida oficial, los acólitos deben solicitar transporte adonde quieran ir primero en la ciudad, y la forma más fácil es que consigan que Charon les preste uno de los esquifes a motor del puerto estelar y un piloto que les lleve a la ciudad por agua; por supuesto, son libres de cruzar los puentes a pie ellos mismos...

Si los acólitos están realmente decididos a obtener transporte oficial, pueden obligar a Charon a comunicar su presencia al Quorum, al Adeptus Arbites, o a ambos, mediante el control central del puerto estelar de Flavian. Al declarar su autoridad, los acólitos obtienen un transporte oficial que los espera en el distrito comercial de Sinophia Magna, pero nada más. La razón es que: "Todos los transportes aéreos están actualmente desplegados o inoperativos". El transporte es un crucero de patrulla de los agentes de la ley o un rhino del Adeptus Arbites, dependiendo de si los acólitos solicitaron que se enviara un comunicado a las autoridades locales de los arbitradores. Como alternativa, Charon puede sugerir que los acólitos soliciten transporte a Insensatez en un furgón de suministros de ocho ruedas cuando lleguen al centro de la ciudad.

ENCUENTRO OPCIONAL: MUERTE EN EL AGUA

Se sugiere que el siguiente encuentro ocurra durante el viaje de los acólitos a la ciudad desde el puerto estelar y sirva para presentar la lucha entre las dos facciones principales de la ciudad. Este encuentro muestra a los acólitos interceptando un ataque de asaltantes apoyados por Resaca contra una barcaza de carga perteneciente a la Casa Maywroth, una familia noble cuyo patriarca ha sido particularmente insistente en pedir sangre desde los asesinatos. Si el DJ prefiere no tener un encuentro de combate pesado tan temprano en la aventura, puede olvidarse de este encuentro por completo o emplearlo más tarde cuando los acólitos vuelvan a hacer uso de las vías fluviales de Magna.

Lee o parafrasea el texto siguiente:

Avanzando por las vías fluviales en torno a un manufactorium humeante, extremadamente ruidoso y corroído, el esquife a motor gira en un cruce para encontrarse con una escena de batalla en curso. Un brazo-grúa oxidado se ha estrellado a un lado del canal frente a una barcaza de carga blindada, que ahora está siendo atacada y abordada por varias naves más pequeñas, y francotiradores disparan desde los tejados cercanos a la tripulación que lo defiende. Una feroz batalla armada, ahogada por el sonido del manufactorium, se desata entre la barcaza y sus atacantes y, mientras observáis, una bomba incendiaria explota en las cubiertas traseras de la barcaza, haciendo que se eleve en el aire una nube de llamas rojas y humo aceitoso.

Los acólitos tienen la opción inmediata de intervenir en el ataque o cambiar de rumbo y huir. Si vacilan durante un minuto más o menos, uno de los esquifes a motor de los asaltantes se vuelve hacia ellos, abriendo fuego con una ametralladora "manubrio" Volg montada sobre su cubierta (consulta la página 114 del **MANUAL DEL INQUISIDOR**). Como alternativa, el Director de Juego puede reemplazar esta arma por una ametralladora pesada de la página 130 en el libro básico de **DARK HERESY**.

Una tirada **moderada (+0) de Percepción** revela que la tripulación en la barcaza usa algún tipo de uniforme (chalecos antibalas de un azul pálido descolorido) mientras que sus atacantes son un grupo desorganizado adornados con tatuajes, toscas armaduras corporales y armas desiguales. A elección del DJ, la neblina y la fuerte lluvia pueden provocar una penalización de -10 a las tiradas de HP.

Hay cuatro esquifes atacantes, cada uno con cinco asaltantes (usa el perfil del Asesino de Sinophia en la página 65) con un blindaje PB 2 primitivo y equipados con hachas, pistolas de bajo calibre y escopetas de corredera. Dos de los esquifes tienen ametralladoras "manubrio" y los otros dos tienen cajas con una docena de bombas incendiarias cada una. Además, agazapados en los tejados hay otros cuatro asaltantes armados con rifles de caza. Se sugiere que el DJ abstraiga las partes del combate que no involucren directamente a los acólitos, reduciendo la cantidad de PNJs que debe manejar.

Cuando llegan los acólitos, quedan solo siete defensores vivos junto a los cuatro que ya perecieron en el ataque (usa el perfil del Ciudadano de Sinophia Magna en la página 66) con chalecos antibalas y portando pistolas láser y porras.

Si más de la mitad de los asaltantes son asesinados o incapacitados, el resto huyen.

En caso de que los acólitos combatan y salgan victoriosos, la tripulación de la barcaza, aunque algo reticentes, les dan un agradecimiento cauteloso. Poco después, un transbordador aéreo de los agentes de la ley llega con un escuadrón de tropas.

Al enfrentarse a la autoridad inquisitorial, los agentes piden tomarles declaración a los acólitos. Los agentes tratarán a los acólitos con respetuosa brusquedad. Tras hacer una ejecución sumaria de los prisioneros en el lugar y saquear sus cuerpos, los agentes protegen la barcaza el resto del viaje.

Si se interroga a la tripulación de la barcaza o a los agentes, ellos les contarán su propia interpretación unilateral de las tensiones actuales en Sinophia Magna.

LA INSENSATEZ DE HAARLOCK

La Insensatez de Haarlock es una alta torre de aguja que se encuentra en los límites de la ciudad de Sinophia Magna. Construida por el infame linaje Haarlock, ha permanecido desierta desde que desapareció Erasmus Haarlock. Recientemente ha sido tomada por el Adeptus Arbites como cuartel general temporal tras la destrucción de su fortaleza en el distrito. Previamente fue saqueada, y sus grandes habitaciones, bodegas y espacios internos se han ajustados a las necesidades de la pequeña fuerza de arbitadores.

La Insensatez de Haarlock está en el corazón de todos los misteriosos eventos que se producen en Sinophia Magna y aparece muchas veces en el transcurso de la aventura. La torre cumple muchos roles a medida que los eventos progresan. Si los acólitos comienzan la aventura siguiendo el rastro del Legado de Haarlock que comenzó con las aventuras de **La Casa del Polvo y la Ceniza** o **DESTINOS INCIERTOS**, entonces la Insensatez de Haarlock será probablemente uno de los primeros lugares que investiguen los acólitos, ya que tiene la asociación más obvia con los Haarlock. Si esta es la primera aventura que jugáis en el arco de aventuras del Legado de Haarlock, es probable que igualmente se sientan atraídos por la Insensatez de Haarlock, ya que es el recinto temporal del Adeptus Arbites. Por lo tanto, es una fuente potencial de información y aliados muy evidente.



LA SOMBRA DE INSENSATEZ

La torre de la Insensatez de Haarlock proyecta una sombra alargada, y no solo en el universo físico. Cualquier personaje dentro de la torre con la habilidad de Psiniscencia sabrá nada más pisar en su interior que hay una fría oscuridad en el lugar que pesa sobre la mente de un psíquico. Cualquier poder psíquico usado en Insensatez aumenta su umbral en +2, y la telepatía y la adivinación son casi imposibles, revelando solo inquietantes imágenes de una negrura helada.

DETALLES DE LA UBICACIÓN

La Insensatez de Haarlock tiene varias ubicaciones importantes que, debido a su importancia para los eventos de **CIUDADES CONDENADAS** y la probabilidad de que los acólitos regresen aquí en varias ocasiones, se detallan por separado en las siguientes secciones. En todo momento hay alrededor de treinta arbitadores y aproximadamente la misma cantidad de personal de apoyo y servidores presentes en la torre, lo que representa aproximadamente un tercio de la presencia total de Adeptus Arbites en Sinophia Magna. Cualquier ojo experto se da cuenta de que esta cantidad tan reducida es lamentablemente inadecuada para una ciudad de este tamaño.

EL EXTERIOR

La Insensatez de Haarlock es una torre de aguja alta y cuadrada, labrada en piedra negra con un techo de bronce deslustrado que apunta al cielo plomizo de Sinophia. Emana poder al sobresalir de la ciudad como lo hace. Su forma contrasta enormemente con los colores mudos y la arquitectura ornamentada del resto de la Sinophia Magna. Bajo su techo hay tres niveles principales, cada uno con varios compartimentos y subniveles distintos. El nivel más alto tiene ventanas altas y arqueadas. En su base hay una entrada escalonada que conduce a una serie de altas puertas metálicas. Estas se sitúan bajo un arco tallado con imágenes de arañas que se arrastran por una red en la que se atrapan las estrellas. Recientemente, ha colocado por encima una gran placa de metal grabada con el símbolo de puño y la balanza del Adeptus Arbites.

La Insensatez de Haarlock se asienta sobre un promontorio de roca a poca distancia de los acantilados, con vistas a las oscuras aguas de la Boca del Santo y está rodeada por un muro recién levantado, formado por losas de roca prefabricadas rematadas con pasarelas blindadas, alambre de espino y una torre de vigilancia con una ametralladora pesada y un foco reflector que cubren el terreno cercano.

A un lado, tras el muro compuesto, varios transportes blindados rhino negros y cruceros terrestres descansan bajo una cubierta antiaéreo y una lona. Las afueras de la ciudad comienzan a media milla de distancia a lo largo del acantilado hacia el oeste.

LA PLANTA BAJA

Tras las puertas dobles de metal, toda la planta baja es una sala de techo alto. El salón está revestido de mármol blanco y negro, ahora cubierto de pergaminos ceremoniales, letreros con lemas morales, papeles de ordenanzas y sellos de pureza, con varias puertas de latón macizo. Sobre el suelo de azulejos hay marcas de botas embarradas. En el centro de la planta hay una rejilla con incrustaciones de latón que muestra el diseño de un sol negro y una araña dorada.

Un arbitrador con su armadura se sienta en un atril de latón junto a las puertas blindadas y verifica dos veces las credenciales de cualquiera que ingrese o salga del edificio. Junto al atril hay una unidad cogitadora con pantalla de visualización, cuyos cables de alimentación recorren desordenadamente el suelo pulido. El oficial tras el atril cede un manojito de pesadas llaves de bronce a los visitantes; estas llaves abren las puertas interiores y activan los ascensores.

Tres puertas principales conducen al vestíbulo de entrada, todas ellas vigiladas por un imparable servidor armado, uno en cada esquina. Cada puerta está forjada y enmarcada con latón macizo de varios centímetros de espesor. Tras las puertas hay antecámaras decorativas vacías con una única jaula-ascensor. Cada ascensor asciende o desciende solo un nivel de Insensatez. De derecha a izquierda desde la entrada: el primero sube al segundo nivel, el segundo al primer nivel y el tercero baja a las bodegas. Cada puerta y ascensor necesita una llave diferente entregada por el oficial del atril; la llave abre del ascensor abre la puerta y también lo activa automáticamente. Los orificios para las puertas son las bocas u ojos de máscaras mortuorias de latón instaladas en las paredes. Todas tienen la marca de una araña dorada en la frente y bajo ellas se lee el mismo lema: "El futuro es nuestro".

EL PRIMER NIVEL

El piso era originalmente una serie de cámaras abovedadas y antesalas, tal vez una biblioteca o museo de objetos recuperados por los Haarlock. Hace mucho tiempo que fue saqueado y ahora se ha adaptado toscamente para servir como barracones de la pequeña fuerza de arbitradores y personal auxiliar. Lo han dividido en pequeños cubículos con láminas de madera y gruesas lonas. Cada celda es un espacio habitable con una litera para dos, un par de arcones de acero cerrados para su equipo y posesiones, un orinal metálico, un lavabo y un icono devocional del Emperador juzgando a los condenados. Las altas paredes de la habitación están cubiertas de estantes, zócalos con columnas y algunas vitrinas vacías, cubiertas con sábanas polvorientas. Las altas ventanas de cada pared proporcionaron unas vistas excelentes en el pasado, pero han sido selladas con persianas blindadas con troneras, apenas permitiendo que entre un poco de luz natural. El aire tiene un extraño olor a polvo mezclado con el almizcle de sus habitantes humanos.

Bóveda de armas

Este nivel ha sido equipado recientemente con una pequeña cámara lateral sin ventanas y con una puerta de seguridad para usarla como armería de la fortaleza. Esta puerta permanece

INTERROGAR A LOS ARBITRADORES

Si demuestran su autoridad como acólitos, los arbitradores responderán a cualquier pregunta de manera escueta, pero pragmática. Son un grupo adusto, incluso para el Adeptus Arbites. Un observador experto descubrirá que algunos parecen al límite de la insubordinación o desencantados con su destino, mientras que otros ocultan problemas de autocontrol, resentimiento y comportamientos indeseables en un sirviente de la ley del Dios Emperador. La razón de esta antipatía es triple. Primero, muchos de ellos no eran los más cualificados, de ahí su despliegue aquí. En segundo lugar, no cuentan con suficiente personal y tienen demasiado trabajo. Su moral ha sufrido y cada uno realiza regularmente turnos dobles simplemente para vigilar edificios oficiales y luchar contra saqueadores y criminales. La tercera razón es la contaminación psíquica del demonio en Insensatez y la brujería de Skarmen, que ha comenzado a nublar sus mentes y contaminar lentamente sus almas.

cerrada y custodiada en todo momento por un servidor armado monotarea (consulta la página 340 del libro básico de **DARK HERESY**). Solo Skarmen y el armero Arbites (un oficial llamado Lana Rubrico, bajo la influencia del demonio del espejo) tienen acceso.

La armería contiene varias armas de reserva: escopetas de combate, rifles automáticos, pistolas de bajo calibre y rifles lanzarredes, además de un puñado de armas más especializadas, como lanzagranadas, ametralladoras pesadas, lanzamisiles desechables y rifles láser de largo alcance. La armería también contiene varios miles de unidades de munición y un depósito de explosivos.

EL SEGUNDO NIVEL

El segundo nivel contiene una serie de habitaciones y cámaras separadas que claramente fueron bibliotecas y cuartos privados. Aunque gran parte de este nivel permanece en desuso o cerrado, una antigua biblioteca se ha convertido en una sala de control improvisada y está repleta de voluminosos aparatos vocotransmisores y células de cogitadores, autoescribas, pictovisores y máquinas alimentadas por generadores portátiles. Un gran mapa de la ciudad está desplegado sobre una mesa de piedra circular en el centro de la habitación. Esta sala de control está vigilada en todo momento, y varios servocráneos flotan entre sus sombrías alturas.

Al pasar la sala de control se encuentran varias cámaras privadas y oficinas para los oficiales superiores del Adeptus Arbites, incluido Constantine, que tiene sus propias habitaciones. Subiendo una breve escalera de caracol se encuentran las oficinas del mariscal Skarmen, alojadas en lo que parece haber sido anteriormente un observatorio, a juzgar por las ricas imágenes astronómicas y astrópáticas contenidas en los murales que cubren las paredes de la cámara circular. En el centro de la oficina se encuentra un gran escritorio de acero maltratado, obviamente salido de otro lugar. Además de una única silla, un estante para armas y una gran bandera imperial colocada sobre la pared, la habitación está vacía.

La cámara secreta en la cúspide

En la oficina de Skarmen, tras la bandera, hay una puerta oculta en la pared. Descubrirla requiere superar una tirada **muy difícil (-30) de Buscar**. Tras la puerta hay una escalera de mármol larga y sinuosa hasta una habitación circular de la torre; una copia de la habitación de Skarmen. En esta sala se encuentran dos espejos ornamentales de cuerpo entero. Uno de ellos está intacto, donde habita el demonio. El otro está roto, y Skarmen lo está reparando lentamente, pieza por pieza.

LAS BODEGAS

Los niveles inferiores de Insensatez son lugares austeros cubiertos del suelo al techo con placas de metal oscuras y envejecidas. Iluminadas solo por luces de emergencia que los Arbites han instalado a lo largo de las áreas utilizadas, las tres áreas principales de las bodegas se han dividido en orden de profundidad descendente. Se accede a todos los niveles a través del elevador. Además, dos túneles de ventilación terminan al nivel del suelo en el exterior de la torre, pero estos están constantemente cerrados en cada extremo.

Subsótano 1: celdas y salas de interrogatorio

En este área se han dividido varias bodegas grandes utilizando jaulas de alambre prefabricadas para crear celdas de retención improvisadas, además de varias cámaras selladas cercanas en este nivel se han conectado con sistemas de imágenes y equipos de grabación para su uso como salas de interrogatorio.

Al menos un vigilante Arbites (usa el perfil del agente de la ley en la página 339 del libro básico de **DARK HERESY**) está de guardia en este nivel en todo momento, asistido por dos drones servidor equipados con mazas eléctricas implantadas que actúan como vigilantes (consulta la página 344 del libro básico de **DARK HERESY**).

Las celdas no están destinadas a un encarcelamiento a largo plazo, y suelen tener a 1d5 ocupantes en cualquier momento, cada uno esperando el debido procesamiento y juicio por sus crímenes y sospecha de desviación contra la ley imperial.

Subsótano 2: generatorium y almacenes

Este nivel inferior está casi totalmente oscuro y desierto, dado el mantenimiento de la torre. Contiene una mezcla de maquinaria recuperada y reparada, y proporciona gran parte de la energía y funciones de Insensatez. También contiene una sala de reparación de servidores y varios almacenes que mantienen secos.

Subsótano 3: el depósito de cadáveres

El nivel más profundo de Insensatez es un espacio vasto, resonante y parecido a una catedral. Su pared está reforzada con grandes contrafuertes de hierro y adornada con las formas de bestias que gritan y ángeles iracundos que sobresalen, como si de alguna manera se hubieran fusionados vivos con el metal a su alrededor. Esta enorme y siniestra cámara es lo suficientemente fría como para congelar el aliento en el aire inerte y silencioso, un hecho que ha sido aprovechado por los nuevos residentes de Insensatez para su uso como refrigerador y depósito de cadáveres.

Ubicada a cierta distancia de las hileras de ataúdes del área de almacenamiento, se ha dividido un área de unos 20 metros cuadrados con separadores metálicos colgados con láminas escarchadas y semitransparentes de plásticero. Este es el depósito de cadáveres. En su interior, un auténtico laberinto de separadores, algunos marcados con símbolos arcaicos de riesgo biológico, separan una serie de armarios para carne, compartimentos para equipos de examen médico, instalaciones quirúrgicas y docenas de camillas de autopsia. La morgue es el dominio del adepto biológico Talanis, a quien le ayudan en sus tareas varios servocráneos y servidores. Talanis ha sido subyugado mentalmente por Skarmen y el demonio del espejo, así, su depósito de cadáveres ha servido como fuente de sirvientes resucitados de Skarmen. Se puede encontrar una descripción detallada de la personalidad y motivaciones de Talanis en la sección *Dramatis Personae* en la página 27. Para Talanis, usa el perfil del tecnoadepo en la página 344 del libro básico de **DARK HERESY**.

Subsótano 4: las catacumbas

Desconocido por todos, salvo por Skarmen y sus víctimas, el nivel mortuorio de Insensatez también proporciona acceso a unas antiguas catacumbas y túneles. Estos pasadizos se extienden hacia la roca madre sobre la que se asienta Insensatez. Pasan bajo la calzada y finalmente llegan a las bodegas y alcantarillas del embarcadero celeste. Estos túneles son lugares de pesadilla: sin luz, medio inundados y plagados de suciedad y detritos marinos podridos hace siglos. Aquí, en la negrura abisal bajo Insensatez, los resucitados esperan la orden de su amo. Utilizan los túneles para llegar hasta un almacén abandonado junto al embarcadero celeste, donde recogen cualquier transporte que Skarmen les haya proporcionado para realizar su sangriento trabajo.

Al comienzo de la aventura, Skarmen (mediante ritos infernales que le enseñó el demonio) ha logrado crear ocho resucitados a partir de las víctimas de la morgue. Un resucitado fue destruido durante el asesinato de Bal Grey, y dos de los primeros en ser creados han comenzado a mutar. Hasta el momento no se han enviado más de cuatro a la vez para un asesinato, pero esto puede cambiar con la creciente dificultad de sus objetivos previstos.

Consulta en la página 63 el perfil de los resucitados: poderosos muertos vivientes contaminados por fuerzas demoníacas.

ENCUENTRO: UNA RECEPCIÓN TARDÍA

Una vez que los acólitos encuentran su camino hacia la Insensatez, se encuentran con un oficial Arbites que se deshace en disculpas, Fihad Constantine, quien se convierte en el punto de contacto entre los acólitos y las autoridades imperiales en Sinophia (como ellos mismos) siendo así un potencial aliado muy valioso a medida que se desarrollan los acontecimientos. Puedes encontrar una descripción de la personalidad y las motivaciones de Constantine en la sección *Dramatis Personae* en la página 23 y su perfil en la página 59.

Lee o parafrasea el texto siguiente:

Al pasar por la puerta, veis una figura alta con un abrigo negro reforzado, y un bólder colgando del cinturón. Su insignia muestra que es un mariscal júnior y avanza hacia vosotros con decisión. Al acercarse se presenta como Fihad Constantine, ayudante del mariscal supervisor de los Arbites de Sinophia:

“Bienvenidos a Sinophia Magna, honorables sirvientes de los sagrados Ordos. Solo puedo ofrecer mis disculpas por no haber podido reunirme con ustedes en persona con una delegación en el puerto estelar, pero nos lo impidieron la falta de comunicación y una emergencia operativa. El mariscal me ha designado para actuar como su contacto aquí y ofrecerles toda la ayuda que pueda, si mis obligaciones lo permiten. Me siento honrado del papel que pueda cumplir en su trabajo divinamente designado para erradicar la herejía y purgar a los impuros”.

Constantine es un joven delgado y vigoroso con ojos oscuros y cabello rubio. Trata a los acólitos con un respeto reverencial y menciona la suerte de su llegada, ya que solo unas horas antes se descubrió otro asesinato. Ha ordenado preservar la escena del crimen y puede organizar su transporte hacia la ubicación tan pronto como lo deseen.

El primer acto de Constantine es guiarlos a su oficina en Insensatez, donde tiene unos refrigerios sencillos pero probablemente bienvenidos, y si alguno está herido (tal vez debido al ataque en el río) hará que los trate inmediatamente un médico Arbites (con una habilidad *Medicae* de 40).

LO QUE SABE CONSTANTINE

Constantine está abierto a preguntas y no oculta ninguna información sobre el asunto en cuestión. Él conoce los detalles de los asesinatos según se ha informado, después de todo, fue él quien escribió y presentó el informe inicial, y puede resolver sus dudas sobre los detalles del último asesinato, el del conocido criminal Bal Grey.

También puede describir, desde su perspectiva, el aumento de las tensiones entre la nobleza y Resaca, así como su disgusto personal por el equilibrio de poder actual en Sinophia, que en su mayoría no entiende, pero ha jurado respetarlo siempre que no lo contravenga la ley imperial.

Si le presionan sobre su ausencia para recibir a los acólitos, se disculpa nuevamente por la violación del protocolo. Sin embargo, no se humillará ante ellos y, si son especialmente agresivos, se pondrá a la defensiva, aunque conservando la formalidad. Si desean reunirse con Skarmen, Constantine concertará una cita, pero no discutirá la decisión de Skarmen de no saludarlos personalmente.

LA AYUDA QUE LES OFRECE

Constantine va al grano y explica que los Arbites en Sinophia escasean y están bajo una gran presión, por lo que no puede ofrecerles un destacamento permanente de hombres o material, pero puede ofrecerles lo siguiente:

- Acceso a los registros y archivos Arbites sobre criminales y sospechosos.
- El uso de las instalaciones de Insensatez para dormir, interrogar sospechosos o realizar exámenes médicos en la morgue.

- Si lo desean, pondrá a su disposición un vehículo terrestre discreto (y, si es necesario, un conductor).
- Reponer artículos diversos (como munición, botiquines, etc.) dentro de lo razonable.
- Tanto tiempo como pueda para ayudarlos personalmente si es necesario, así como su juicio y conocimiento local tanto como lo permitan sus deberes actuales. Sin embargo, no podrá acompañarlos o ayudarlos a tiempo completo libremente, por orden directa de Skarmen.
- Organizar citas y reuniones a petición suya con las autoridades de Sinophia y las casas nobles.

También les entrega a cada uno un vocotransmisor personal encriptado con acceso a los canales seguros de los Arbites, y un código de emergencia para solicitar ayuda si es necesario. También les informa de que, por desgracia, la señal de los vocotransmisores en Magna a menudo está plagada de interferencias intencionadas, especialmente en las áreas conocidas como las cloacas y las mansiones sombrías.

ENCUENTRO OPCIONAL: UNA ENTREVISTA CON EL MARISCAL

Los acólitos podrían exigir una reunión con el mariscal Skarmen, que se lleva a cabo rápidamente en sus oficinas. Skarmen es respetuoso pero brusco, y tiene la firme determinación de que sus arbitradores no pueden ofrecer más ayuda a menos que se enfrenten a una amenaza inmediata. Si los acólitos intentan obligarlo recurriendo a su rango, afirmará justificadamente que sacar a los arbitradores de otras tareas sería un incumplimiento imperdonable del deber. Si le piden su opinión personal, la ofrece. Sobre los asesinatos, aunque admite la posibilidad de una amenaza herética o

DISCREPANCIAS EN LOS REGISTROS OFICIALES

Si los acólitos prestan mucha atención a los detalles de la investigación, pueden notar (con las tiradas adecuadas de *Inteligencia* o *Seguridad*) discrepancias menores pero molestas en los registros oficiales de la investigación en poder de los Adeptus Arbites. Ciertos archivos forenses estarán incompletos o contienen datos parcialmente dañados; el registro oficial puede reflejar retrasos en la respuesta a las alertas de los hogares de la víctima del asesinato, evidencias extraviadas, etc. Tales errores son posibles sin necesidad de una causa malintencionada, especialmente dada la presión a la que están sometidos los Arbites, pero en conjunto, la cantidad es suficiente para levantar sospechas. Este será el caso si los acólitos comparan los informes oficiales con el testimonio de un testigo ocular, o descubren que sin la personal diligencia de Constantine, quien emitió la alerta astropática a los sagrados Ordos como dictan las regulaciones dada la naturaleza de los crímenes y las posibles repercusiones, no se habría informado en absoluto sobre los asesinatos de Sinophia...

moral, Skarmen expone su opinión de que probablemente son miembros extremistas de las principales facciones de Sinophia Magna demostrando lo lejos que están dispuestos a llegar. Por último, afirmará que los acólitos, como sirvientes de los Ordos, están en mejores condiciones para juzgar ese asunto.

La personalidad y motivaciones de Skarmen se pueden consultar en la sección *Dramatis Personae* en la página 24 y su perfil en la página 58.

Ten en cuenta que en **CIUDADES CONDENADAS** existe la opción de que el mariscal Skarmen permanezca distante y misterioso, lo que ayudará a mantener la atmósfera sombría de la aventura. Una forma de conservar esta sensación es evitar que los acólitos entren en contacto o se reúnan con Skarmen. Puede simplemente no encontrarse en el cuartel general, estar en una reunión lejana, o podrían contactar con él tan solo mediante intermediarios. Este método puede añadir tensión y sospecha a la atmósfera de esta aventura.

ENCUENTRO OPCIONAL: LA MESA DE AUTOPSIAS

Los acólitos pueden desear ver los cuerpos de las víctimas de primera mano, en cuyo caso Constantine los escolta hasta la fría morgue para hablar con el adepto biólogo Talanis. El adepto detalla carente de emociones la violencia infligida a los cuerpos y la fuerza sobrehumana necesaria para causarlo, pero sus registros han sido manipulados para eliminar cualquier pista forense sobre la auténtica naturaleza de los atacantes. Talanis no ofrecerá más información voluntariamente.

Los restos de Zamura Rolart, Senh-Ar Dole y Sur'Seculo se encuentran en la morgue. Sin embargo, el cuerpo de Calisto fue destruido antes de ser identificado como víctima de los asesinatos. Consulta *El espejo fragmentado* en la página 28 y la ayuda de juego en la página 67 para obtener más información sobre estos asesinatos. Es importante recordar que los cadáveres fueron despedazados miembro por miembro.

ENCUENTRO: EL CUERPO DE BAL GREY

Bal Grey es la última víctima de los misteriosos atacantes, asesinado solo unas horas antes de la llegada de los acólitos a la órbita. Bal Grey era un matón y un traficante de confianza para Resaca. Fue asesinado porque tenía en su poder un fragmento del maravilloso espejo que una vez le dio un rey andrajoso y esclavista llamado Juvinal Priator (consulta *El espejo fragmentado* en la página 28). Vivió y murió en una casa destartada al borde del infame Distrito XIII de Sinophia Magna. Consulta las páginas 15–16 para obtener más información sobre esta área.

Como Bal Grey fue asesinado unas pocas horas antes de que los acólitos llegaran a Sinophia Magna, Constantine ordenó que se preservara la escena para ellos, y los acólitos pueden decidir ir a ver la escena de este último ataque y recopilar información de primera mano como toma de contacto.

Este encuentro está planeado para el comienzo de la aventura y que sirva como una forma de establecer la escena para los jugadores, en términos de la naturaleza de la ciudad y sus habitantes, presentando la implicación de Resaca. Se

asume que los acólitos van a examinar la escena empleando su autoridad inquisitorial para moverse, interrogar a las personas y, por lo tanto, no ser disparados por los arbitadores.

DETALLES DE LA LOCALIZACIÓN

Los acólitos llegan a una calle estrecha en el Distrito XIII, que está bordeada a ambos lados con buhardillas decoradas. Esta cerca del río; sube una ligera neblina y el aire está perfumado con humedad y olor a comida rancia. El camino está cerrado por una unidad blindada de *Adeptus Arbites*. El cuerpo de Bal Grey está en su habitación de dos dormitorios en el cuarto piso. Se ordenó a los residentes del bloque que permanecieran en sus viviendas, y se puede escuchar poco más que el rugido del rhino de los arbites, que tiene su motor en marcha y su ametralladora pesada preparada por si hay problemas.

El cuarto piso está salpicado de sangre seca; todavía hay trozos de carne en el rellano, y una de las tres puertas está abierta. El olor es horrible. Dentro del habitáculo de Grey, el cadáver está retorcido en el centro del piso, vestido solo con un par de pantalones militares sucios. Una escopeta de corredera con el cañón destrozado yace en el suelo a su lado. La causa de la muerte es clara: la cabeza y el pecho del cadáver han sido aplastados y su brazo izquierdo arrancado. La sangre acumulada en el suelo se ha coagulado formando un halo a su alrededor. Un par de viejas placas de identificación de las FDP confirman la identidad del cadáver como Bal Grey.

INTERACCIÓN EN LA ESCENA DEL CRIMEN

Al llegar, los acólitos y Constantine (si los acompaña) son recibidos con una mezcla de impaciencia y deferencia a regañadientes. La docena de arbitadores que se han quedado vigilando un cadáver en los barrios bajos durante las últimas horas están ansiosos por abandonar el lugar y regresar a la base. No ofrecen ayuda o información si no es solicitada, salvo decir que desde su último informe, se ha encontrado un segundo cuerpo desconocido en un callejón cercano.

Examinando la escena del crimen

La puerta de madera reforzada del habitáculo ha sido derribada, y las bisagras y las cerraduras, arrancadas de su lugar. Hay dos habitaciones en el interior, un dormitorio y un pequeño baño; el habitáculo muestra signos de lucha, además de una búsqueda rápida y desordenada por parte de los atacantes. Hay un colchón en el suelo de la habitación y un quemador de prometio en la esquina. Algunos libros y una copia del *Manual del perfecto soldado imperial* se encuentran apilados cuidadosamente en un pequeño estante. En el interior se pueden ver disparos de escopeta alrededor de la puerta. Desde la puerta hasta el centro de la habitación, una docena de cartuchos vacíos cubren el suelo, y la habitación aún apesta a pólvora quemada.

Una vieja caja de munición yace abierta en el suelo cerca de un agujero donde se han levantado los tableros. La caja está llena de carteles sucios y húmedos y algunos troncos imperiales. Un pedazo de tela roja gruesa que había sido usada claramente para envolver algo ahora yace junto a la caja de munición.

Un éxito en una tirada **moderada (+0) de Buscar** también revela una docena de viales de extracto de polen de fuego fantasma (consulta la página 184 del **MANUAL DEL INQUISIDOR** para más detalles) en un escondite tras el lavabo.

El cuerpo en el callejón

En un callejón cercano se ha encontrado un segundo cuerpo mutilado, cuyo estado representa otro misterio propio. Con marcas evidentes de múltiples disparos de escopeta, permanece intacto y protegido por un arbitrador. Cualquiera que se detenga a examinarlo se da cuenta de que la carne del cadáver es verdosa y está ligeramente hinchada, como si el cadáver hubiera estado muerto durante más que solo unas pocas horas, y sorprendentemente hay poca sangre en el cuerpo o en el suelo a su alrededor.

Cualquiera que supere una tirada **moderada (+0) de Buscar** sobre el cuerpo, además de las heridas abiertas en el pecho causadas por los disparos de escopeta que lo derribaron, también descubre una serie de marcas extrañas cortadas en la carne del cadáver alrededor de la base de su cuello, así como la presencia de lo que parecen ser extensas heridas cosidas.

Un examen médico adecuado, ya sea aquí o de regreso en la morgue, revela mucho más: una tirada **muy fácil (+30) de Medicae** revela que el cadáver murió hace al menos tres días. Los disparos de escopeta que lo derribaron fueron mucho más recientes y, curiosamente, post mortem. Dos o más niveles de éxito revelan que los brazos y las manos están cubiertos de cortes sin sangre y madera astillada.

El sentimiento de ser observados

Una vez que los acólitos han estado en el habitáculo durante cinco minutos o más (o si el DJ siente que la investigación está terminando), deben realizar una tirada **moderada (+0) de Percepción**. Esta es una prueba visual, y cualquier acólito que tenga éxito ve una figura oscura en el tejado opuesto. Dos o más niveles de éxito significan que el acólito toma nota de su sombrero de ala ancha y su abrigo largo. Si los acólitos hacen notar que lo han descubierto, la figura huye, tal vez resultando en una persecución a través de los callejones o tejados. La figura es un miembro de confianza de la división Mandato de agentes de la ley enviado por el general Khan para averiguar qué está pasando (usa el perfil del Merodeador en la página 341 del libro básico de **DARK HERESY** si se produce un combate contra este individuo) y preferirá la muerte antes que ser capturado. Si el DJ está planeando emplear célula fantasma 17 en un momento posterior, este observador está siendo vigilado y puede ser descubierto más tarde por cualquier acólito que lo atrape.

Si el hombre es capturado por los acólitos, no cooperará. Lleva consigo una señal de rastreo que alertará al general Khan de que su agente ha sido capturado, y este interviene rápidamente para liberar a su hombre.

OTRAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

El reciente asesinato de Bal Grey y las otras pistas que se derivan de él se detallan en la siguiente sección. Sin embargo, existen otras posibles vías y tangentes que los acólitos pueden seguir. En lugar de simplemente “encarrilarlos” en esta dirección, el DJ debería permitirles seguir sus pistas hasta que se desarrollen naturalmente, o entregar esa información de manera lógica. Esta puede incluir:

Cultos forasteros, recién llegados a Sinophia y el rastro del dinero: un lugar conveniente para recopilar esta información es la Mano Desdeñosa (consulta el atlas de Sinophia en la página 17). La Mano Desdeñosa es también un excelente lugar para reunir rumores de forasteros imparciales sobre las intrigas rencorosas y las facciones de los propios sinophianos. También alquila habitaciones seguras si el alojamiento en Insensatez no les resulta atractivo (lo cual es muy probable, especialmente si hay un psíquico en el equipo de acólitos), y también es un buen lugar para contratar músculo extra y hacer tratos con armas a precios decentes.

La nobleza: es poco probable que aproximarse directamente a la nobleza de Sinophia resulte de ayuda, ya que tienen demasiado resentimiento acumulado y mucho que esconder como para conversar con los agentes del trono. Sin embargo, con suficiente persistencia, los acólitos obtendrán una entrevista con el Margrave Cal Sur'Maywroth (consulta el *Dramatis Personae* en la página 25) cuyos intereses principales serán culpar a Resaca y a la incompetencia de los Adeptus Arbites. Puede intentar sobornar o manipular a los acólitos para que maten a la corte andrajosa de Resaca, o tal vez alabarlos por proteger una de sus barcasas del ataque (consulta Muerte en el agua en la página 35).

La conexión con los Haarlock, fenómenos extraños en Insensatez, mitos y leyendas de Sinophia: los mismos Arbites ignoran esto por completo, mientras que los sinophianos tienen un talento casi maníaco para el autoengaño y la memoria selectiva cuando se trata del pasado de su mundo. La investigación podría llevar a los acólitos a los adivinos del tarot en la Mano Desdeñosa. Los adivinos del tarot presagian el desastre, y hacen presagios crípticos sobre una torre destruida, un rey traidor y prisioneros liberados. Cualquier esfuerzo por obtener la ayuda del bendito Ministorum pasa por descubrir la catedral en el Distrito I (consulta el atlas de Sinophia en la página 13) dominada por el peor tipo de sacerdotes mundanos, veniales e insulares; lo que seguramente enfurecerá a cualquier clérigo piadoso entre las filas de los acólitos. Sin embargo, una investigación persistente e inteligente llevará a los acólitos a las cámaras de Eupheme Tassel (consulta el *Dramatis Personae* en la página 25 y **La cruda verdad** en la página 50). Esta joven sabe mucho sobre la historia real de Sinophia, y no tiene miedo de hablar de ella si se la aborda correctamente.



Hablando con los residentes

La siguiente información se puede obtener de los lugareños con suficiente persuasión:

La historia de Bal Grey

Tomarse el tiempo para interrogar a los residentes del bloque y la calle revela que Bal Grey formaba parte de Resaca, un jefe menor o barón andrajoso. Sin embargo, a la mayoría de la gente le caía mejor que otros de su condición; no era una bestia rabiosa ni un asesino despiadado, y solo se enfrentaba a quienes se cruzaban en su camino o el de sus empleadores. Se sabía que era un ex sargento de las FDP y dirigía su propia banda (que posteriormente se disolvió), principalmente proporcionando matones a sueldo y asegurándose de que los problemas se mantuvieran alejados del área.

Los asaltantes

Cuatro figuras encapuchadas fueron vistas en la calle subiendo las escaleras poco antes de que comenzaran los ruidos de violencia y disparos. Después, los cuatro hombres volvieron a salir, totalmente tranquilos, y uno se tambaleó contra el costado del edificio; pero los demás no le hicieron caso y desaparecieron bajo la lluvia justo después.

Información adicional

Tres o más niveles de éxito en una tirada de Indagar dan como resultado a un anciano en el habitáculo bajo el de Grey, que les habla sobre alguien llamado Juvinal Priator:

“Era otro de ellos, ¿saben? Un rey andrajoso, uno de los insignificantes; un comprador y vendedor de carne si me entienden. Había mala sangre entre ellos, pero hicieron un trato y a Bal le pagaron con algo envuelto en una tela roja. Solía haber cierta tensión real entre los dos; algunos de los muchachos de Bal cortaron a uno de los de Priator, y los desolladores de Priator le dieron una de las mejores chicas de Bal al Santo, pero todo eso se resolvió y ahora eran amistosos, todos hablaban de eso”.

ENCUENTRO OPCIONAL: INVESTIGAR LAS CLOACAS

Las cloacas son el barrio marginal junto al río (la corriente de Drusus), el mar y los pantanos de los márgenes. Los distritos V, X y, especialmente, XIII son los barracones pútridos donde los desesperados y los olvidados subsisten a duras penas. Estas son áreas dominadas por el crimen organizado de Resaca y llenas de un melancólico resentimiento y temor a la violencia que quienes viven en las calles pueden sentir. Dado que el asesinato de Bal Grey y otros miembros de la subclase criminal de Sinophia Magna tuvo lugar en las áreas de los barrios marginales, es posible que los acólitos quieran seguir pistas en las cloacas; la información sobre Resaca, detalles sobre las víctimas de asesinatos anteriores o los escenarios de asesinatos previos son cosas que podrían atraer a los acólitos a los barrios bajos. Esta ubicación no describe un solo edificio o encuentro dentro de las cloacas, sino el carácter general y la naturaleza que pueden experimentar los acólitos que buscan respuestas entre los restos de la humanidad olvidada de Sinophia.

DETALLES DE LA LOCALIZACIÓN

El ambiente local es hostil, con personas observando tras puertas medio cerradas y grupos de figuras encapuchadas en las esquinas. Está lloviendo y el río tiene un fuerte olor a humedad. Los edificios están deslucidos, con ventanas rotas y paredes cubiertas de moho. La mayoría de las ventanas están cubiertas con persianas de madera podrida, y las entradas están cerradas con puertas de madera deformada o metal oxidado. Muchos edificios están desiertos y en ruinas; sus techos de tejas se han derrumbado y las paredes enyesadas han colapsado. El sótano de cualquier edificio está lleno de agua apesetosa de al menos un pie de altura, y en todas partes alimañas se escabullen o se ocultan. En cualquier edificio habitado por personas hay un olor penetrante a sudor y desechos humanos, mezclado con el olor a vegetales hervidos. La mayoría de los edificios habitados tienen pocos residentes, y casi todas las habitaciones están llenas de basura y desperdicios.

Moverse por las cloacas

Incluso si los acólitos tienen una dirección o la localización aproximada de algún lugar que están buscando, no es fácil orientarse en los barrios marginales de las cloacas. El DJ debería solicitar tiradas de habilidad apropiadas según el enfoque que adopten los acólitos, a menos que hayan logrado encontrar un guía de confianza. Los mapas proporcionados por los Arbitres no serán de gran ayuda en este laberinto de callejones sin salida, canales, edificios colapsados y chabolas.

Las tiradas de habilidad apropiadas serían tiradas de Navegación (si los acólitos están usando un mapa o direcciones) o tiradas de Carisma (si preguntan su camino a los habitantes). Los niveles de éxito deberían hacer que su búsqueda sea más fácil y rápida; los niveles de fracaso harán su búsqueda más larga y más difícil. El hallazgo de una ubicación debe tratarse como una excelente oportunidad para que los acólitos tengan un encuentro interesante.

Ten en cuenta que las cloacas son un excelente lugar para que los acólitos descubran algunos de los rumores del recuadro lateral de esta página.

Haciendo amigos e influenciando a la gente

Si los acólitos desean encontrar a una persona en particular, o recibir respuestas a sus preguntas mientras están en los barrios marginales, tendrán que lidiar contra la naturaleza resentida y las sospechas de los residentes. Como guía, todas las tiradas de habilidades de interacción utilizadas para recopilar información sobre las personas deberían ser de dificultad Moderada (+0) si los acólitos actúan como agentes de autoridad y se apoyan en sus credenciales inquisitoriales. Se pueden dar modificadores positivos si los acólitos disfrazan su naturaleza oficial de manera efectiva y esparcen algunos tronos.

La forma más efectiva de obtener información es mediante el soborno, ya sea con dinero o bienes, y el DJ debe asignar modificadores positivos a las tiradas para recopilar información cuando se utilizan dichos métodos. Otros medios para obtener la información requerida, como la intimidación, pueden resultar más efectivos. La creatividad debe ser recompensada con modificadores positivos a las tiradas de Intimidar. Este enfoque más agresivo atraerá a un grupo numeroso de Resaca para enfrentarse a los acólitos rápidamente (consulta Rodear a los lobos más adelante en esta sección).

Contactando con Resaca directamente

Resaca está por todas partes en las cloacas, y cada hombre, mujer y niño está involucrado con el grupo de alguna manera. Bien puede ser que los acólitos se encuentren con los rangos más bajos, más brutales de Resaca, lo deseen o no (consulta Rodear a los lobos en la siguiente sección). Sin embargo, si desean ponerse en contacto con más miembros de alto rango de la organización criminal, pueden hacerlo a través de casi cualquier residente de los barrios pobres (todos conocen a alguien que conoce a alguien en los barrios bajos) pero son tratados con gran sospecha. Los sobornos y el buen uso de habilidades como Carisma y Engañar les permitirán reunirse con los miembros principales de Resaca si se atreven a acudir (consulta La corte andrajosa en la página 45).

Rodear a los lobos

Si los acólitos hacen preguntas sobre las víctimas de asesinatos anteriores y su relación con Resaca, atraen la atención de los matones de Resaca que acechan en cada grieta podrida de los barrios pobres. En Resaca creen que están bajo ataque y asumirán que los extraños que hacen preguntas (especialmente si parecen oficiales) son una amenaza que debe ser eliminada.

Poco tiempo después de que los acólitos hayan tomado tales acciones, todos deberían realizar una tirada **moderada (+0) de Perspicacia**. Quienes tengan éxito se dan cuenta de que están siendo seguidos por figuras encapuchadas. Los matones tienen la intención de acorralar a los acólitos y atacar hasta la muerte. Debería haber aproximadamente el doble de matones de Resaca que acólitos para combatirlos, divididos en grupos para que ataquen desde al menos dos direcciones a la vez. Si los acólitos viajan por carretera, los matones comienzan embistiéndolos para echarles de la carretera con un transporte de carga o cortándolos el paso. Usa el perfil de matón de Resaca (consulta las páginas 65–66 en el Apéndice I: PNJs y Antagonistas) para representarlos.

El número de asaltantes debería duplicarse si los acólitos usaron violencia e intimidación excesivas para obtener información de los locales. Si alguno de los matones de Resaca es capturado, hablará tras un interrogatorio moderado. Revelan que los agentes de la ley están intentando adentrarse en su territorio por la fuerza e intervenir en sus planes, y que varios de sus jefes han sido asesinados. También afirman que asumieron que los acólitos estaban trabajando para el general Xiabius Khan como mercenarios forasteros.

RUMORES

- *“¡Los agentes lo hicieron! Mataron al Juez magistrado. Se negó a pagarles y lo mataron. Ahora Khan está a cargo, y habrá sangre en las calles”.*
- *“El Quorum ha sido invadido por malfianos con más de la mitad del consejo a sueldo de forasteros. El resto es solo un encubrimiento para enmascarar su adquisición”.*
- *“Los reyes andrajosos han hecho un trato con los desguazadores de las colinas de piedra para obtener refuerzos. ¡Están armando a los caníbales y han prometido que el Quorum se llenará con los huesos roídos de sus antiguos amos en poco tiempo!”*
- *“Están deteniendo prisioneros y masacrándolos en el viejo coliseo abandonado en la arteria de las colinas de piedra; algunos dicen que cientos fueron asesinados a tiros solo para calmar la sed de sangre de los agentes”.*
- *“Un carruaje volador perteneciente al viejo lord Gualoa fue derribado con un misil sobre el distrito principal. Escuché que se estrelló contra la catedral”.*
- *“El general ha desatado horrores brujos enjaulados bajo el Santuario; van a arrancar las almas de los asesinos del Juez magistrado para interrogarlos y harán lo mismo con cualquier otra persona que se interponga en su camino”.*
- *“¡Los hombres vacíos han regresado! ¡Todos vamos a morir, creedme!”*

LOS AMIGOS DE BAL GREY

Si los acólitos tienen éxito en sus investigaciones sobre la muerte de Bal Grey, el DJ debe sentirse libre de añadir pistas y fuentes de información adicionales según sea necesario, especialmente si los acólitos rastrean con éxito a algún miembro del antiguo grupo de Grey en las cloacas. No saben nada en sí sobre su muerte, pero comparten la teoría de que es algún tipo de venganza por parte de la nobleza, o el comienzo de la invasión armada de los agentes del santuario al territorio de Resaca. Si se les señala la naturaleza antinatural de los crímenes, teorías extravagantes como “los nobles están todos aliados con oscuros poderes brujos” o “deben ser renegados xenos” comienzan a salir de sus labios.

Sin embargo, hay dos pistas sólidas que pueden llevar a investigar las cloacas y el bajo vientre de Magna: la conexión con Resaca y los anteriores asociados de Grey.

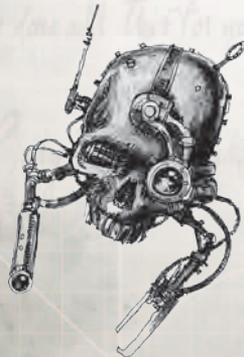
Grey fue recompensado recientemente por otro rey andrajoso, Juvinal Priator, del que se rumorea que ahora también está muerto o se encuentra en clandestinidad. (Esto lleva a **El tardío Juvinal Priator**).

El asesinato de Grey es muy similar a un ataque en un local llamado “la Cola del Gusano” (una cantina de los barrios marginales) hace varias noches, un incidente del que los Arbitres no están oficialmente al tanto. (Esto lleva a **A la fuga**).

ENCUENTRO OPCIONAL: EL TARDÍO JUVINAL PRIATOR

Si los acólitos supieran el nombre del antiguo rival de Bal Grey y en algún momento socio comercial, Juvinal Priator, naturalmente podrían desear localizarlo. Es una figura un tanto infame con una reputación de esclavista, asesino y practicante de la disformidad conocido tanto por los agentes de la ley como por los Adeptus Arbitres.

Las investigaciones en las cloacas que tengan éxito mediante la violencia, la intimidación o el soborno (consulta el **Encuentro opcional: Investigar las cloacas** en la página 42 para obtener orientación sobre cómo manejar estas interacciones) revelan el rumor popular de que está muerto o escondido. Muchos en las cloacas conocen su escondite más probable, una planta destripadora de peces en desuso en el embarcadero de la celestina (consulta las páginas 17–18). Los agentes del santuario tienen registros de este escondite, pero los Adeptus Arbitres no.



EL ESCONDITE DE PRIATOR

La planta cerrada es un desorden de escombros oxidados que apesta a pescado podrido y efluvios industriales. La seguridad es escasa, consiste en unas pocas cercas de malla de alambre y puertas toscamente bloqueadas con barricadas, aunque una cuidadosa búsqueda en el exterior también revela un ciber-mastín de fabricación tecnohereje con la espalda rota, parcialmente sumergido en un sumidero de cieno.

En el edificio principal hay un laberinto de maquinaria rota y basura, pórticos y montacargas, iluminados solo por la débil luz y la lluvia que viene del techo. En el centro del edificio está lo que antiguamente era el lugar de residencia y los puestos de trabajo de la banda de esclavistas de Priator. Este área, centrada alrededor de una hoguera en un bidón, ahora frío, está plagada de colchones viejos, artículos de drogas, baratijas, muebles dañados y mal emparejados, comida en mal estado, botellas vacías, estatuas destrozadas y demás basura. Tres cuerpos retorcidos yacen alrededor del bidón, todos muertos desde hace días por su nivel de putrefacción. A su alrededor hay cuchillos rotos y casquillos gastados, pero no pistolas. Un cadáver destaca por encontrarse en peor estado que los demás, cada extremidad está rota en ángulos distorsionados. Cadenas de plata enrolladas alrededor de su cuello están cubiertas con huesos de dedos, talismanes rúnicos y otros signos de brujería.

Cerca de allí, dos grandes tanques de lodo se han convertido en jaulas para esclavos añadiéndoles malla de alambre y esposas con cadenas. Las jaulas están abiertas y vacías, pero muestran signos de una ocupación reciente. Frente a ellas, oculto por una lona, se encuentra el dominio privado de Priator, ahora saqueado pero cubierto de notas garabateadas, placas de datos dañadas, una lámpara de aceite rota y colecciones dispersas de toscos fetiches, cuchillos y hierros de marcar.

EMBOSCADA

Aunque las autoridades superiores no son conscientes de la muerte de Priator, Resaca seguramente sí lo es. La reina andrajosa Hesul ha vigilado el escondite del hombre muerto para ver quién podría llegar en busca de Priator o quizás regresar a la escena del crimen. Esta emboscada intenta cerrarse sigilosamente una vez los acólitos se adentran en el escondite.

El grupo de la emboscada consiste en un merodeador (consulta página 344 del libro básico de **DARK HERESY**) llamado Georg Lussk y tantos matones de Resaca (consulta las páginas 65–66 en el Apéndice I: PNJs y Antagonistas) como el número de acólitos.

Los asaltantes de la emboscada están familiarizados con el diseño de la planta y, por lo tanto, obtienen una bonificación de +10 a sus intentos de escabullirse y rodear a los acólitos.

El objetivo de Lussk es llevar a los acólitos (preferiblemente desarmados, pero armados si es preciso) ante Hesul y la corte andrajosa, y lo hará por la fuerza si no hay alternativa. Comienza exigiendo su rendición en lugar de atacar a plena vista. Si lo presionan, hace que sus hombres luchen hasta la muerte mientras intenta huir. Si es capturado, confesará fácilmente sin necesidad de coacción, esperando lograr mediante la manipulación lo que no pudo por la fuerza o la persuasión.

Nota: Este encuentro con Lussk puede ser demasiado directo y amenazante para algunos acólitos (quienes podrían ser justificadamente suspicaces y paranoicos). La reunión con la corte andrajosa es un momento importante en esta aventura, por lo que el DJ podría desear que Lussk se acerque a los acólitos abiertamente y simplemente los invite a la reunión (aunque sus matones aún serían visibles al fondo).

ENCUENTRO: LA CORTE ANDRAJOSA

Hay varias formas en que los acólitos pueden concertar una reunión con la corte andrajosa de Resaca, los señores del crimen más poderosos de Sinophia Magna. Esto puede ser por iniciativa de los acólitos, por invitación de Resaca una vez que saben de su investigación, o tras la emboscada en el escondite de Priator.

La corte andrajosa solo acepta la reunión porque ve beneficioso averiguar lo que saben los acólitos, y sus miembros tienen sus propias agendas y perspectivas sobre la crisis en curso. (Para obtener información detallada sobre las personalidades de los tres jefes criminales, consulta el *Dramatis Personae* en la página 23, sus perfiles se pueden encontrar en el apéndice de PNJs y Antagonistas en las páginas 59–60). Este encuentro es una buena oportunidad para que el DJ mantenga la investigación por buen camino. Por ejemplo, si los acólitos aún no son conscientes de que las conexiones entre los asesinatos son fragmentos de espejo, Scorn puede ilustrar este detalle.

La reunión en sí se lleva a cabo en un lugar elegido, como una casa franca de Resaca, una mansión abandonada o incluso habitaciones privadas en la Mano Desdeñosa (consulta el atlas de Sinophia en la página 17). Sin embargo, la corte andrajosa no se puede permitir ser vulnerable, y cada miembro tiene protección cerca y rutas de escape planificadas con anticipación en caso de que las cosas salgan mal.

Cada uno de los reyes andrajosos tiene sus propias preguntas para los acólitos sobre lo que está sucediendo, pero también puede proporcionar respuestas. Estas pueden incluir:

- **[Tiber]** *“Resaca no es responsable de los asesinatos, pero si los agentes de la ley quieren una guerra, tendrán una guerra”.*
- **[Hersul]** *“El juez magistrado es un tonto débil que hace lo que Khan le dice”.*
- **[Scorn]** *“Los testigos dijeron que los atacantes eran cuatro hombres, de constitución fuerte y envueltos en gabardinas”.*
- **[Tiber]** *“Hubo otro ataque similar, uno que los arbitadores parecen ignorar, en un local llamado ‘la Cola del Gusano’: el mismo patrón, varios muertos. Podría valer la pena investigarlo”.* (consulta **A la fuga** en la página 46)
- **[Scorn]** (si usas la célula fantasma 17) *“No somos los únicos que os siguen. Hay otros: los merodeadores del mandato de Khan de vez en cuando, y alguien más, no sabemos quiénes, unos forasteros, y son muy buenos evitando ser detectados”.*

DAR VIDA A LA CORTE ANDRAJOSA

Los miembros de la corte andrajosa tienen cada uno su propia forma de tratar con los acólitos. Las siguientes notas ayudan al DJ a establecer la escena.

Hesul hace la mayoría de las preguntas, pero se reserva su propia opinión. Hesul es quien informa a los acólitos sobre la célula fantasma 17. Desprecia a los acólitos y obviamente no está dispuesta a ser amigable.

Tiber hace muy pocas preguntas directas, pero se apresura a ofrecer opiniones (y amenazas). Él es la principal fuente de rumores y especulaciones, y es el más ansioso por resolver el problema mediante una ofensiva. Tiber trata a los acólitos con los mismos toscos modales que usa con todos los demás.

Scorn se queda callado, pero deja claro que no desea hablar con los nobles. Él le habla a los acólitos sobre el ataque en “la Cola del Gusano”, aunque no sabe nada sobre el destino de Yantra.

EL ASUNTO DEL ESPEJO

Aunque no habían hecho la conexión ellos mismos, gracias a los acólitos la corte andrajosa puede hacer varias afirmaciones concretas sobre los fragmentos de espejo si los acólitos se plantea el asunto. Puedes usar algunas o todas estas declaraciones:

- **[Tiber]** *“Calisto era mi antiguo jefe, tenía un ‘cristal de la verdad’, afirmó. Lo vi, algo bonito, pero pensé que era solo una mentira para asustar a la escoria y otra inmundicia”.*
- **[Hesul]** *“Priator era un practicante de la disformidad, aunque no le sirvió de mucho. Le habría destripado si se hubiera atrevido a molestar a un demonio. Pero reunió todo tipo de amuletos y curiosidades, la mayoría de ellas basura. El inútil no era un verdadero brujo, pero no dudo que tarde o temprano hubiera logrado encontrar algo auténtico”.*
- **[Scorn]** *“Que el trono brille sobre mí. Ese mercader forastero extravagante y perfumado de Sen-har Dole. ¿Cómo lo llamó? Un ‘espejo embrujado’ de un noble en bancarrota como garantía de una deuda. Intentó vendérmelo una vez, pero me pareció una baratija inútil. ¡Hah! Si lo hubiera comprado, ahora podría yacer yo en una fría losa”.*

Scorn también conoce la historia del saqueo de la Insensatez de Haarlock y es lo suficientemente inteligente como para hacer la conexión al haber contado la historia de sus predecesores en Resaca. También sabe que dos de los fragmentos fueron entregados al juez magistrado como pago por los ladrones originales y dijeron que habían sido diseñados como espejos de mano para que el juez magistrado pudiera “observar lo que Haarlock había apreciado”.

A pesar de la evidencia y la conexión de los fragmentos de espejo y la Insensatez de Haarlock, la corte andrajosa no puede simplemente suspender las hostilidades, incluso si están convencidos de que otros tienen la culpa. Si la reunión termina amigablemente, le dan a los acólitos paso libre a través de sus dominios, lo cual, aunque no es una garantía de seguridad, es mejor que nada. Esta dudosa bendición también suma +10 a cualquier tirada de Indagar realizada con los miembros superiores de Resaca.

Si la reunión se desarrolla especialmente bien, la corte andrajosa de Resaca también deja abierta una vía de comunicación con los acólitos y puede brindar asistencia si se le solicita en las etapas finales de la aventura.

ENCUENTRO OPCIONAL: A LA FUGA

Cinco días antes de la llegada de los acólitos a Sinophia, los resucitados de Skarmen atacaron la Cola del Gusano, una cantina destartalada en los barrios marginales para tomar un fragmento del espejo de un loco conocido en los bajos fondos como Sokken (consulta **El espejo fragmentado** en la página 28). El ataque fue rápido y brutal, dejando la Cola del Gusano destrozado y salpicado de sangre hasta el día de hoy. Sokken fue asesinado en el ataque, junto con varios otros clientes, el cocinero y su hijo. A las autoridades nunca les notificaron el asalto, pero uno de los patrocinadores, un trabajador del sector llamado Lynan Yantra, escapó de la matanza que presenció. Si bien el ataque no se informó a las autoridades, desde entonces se ha convertido en fuente de rumores en el Distrito XIII, y esos susurros han llegado a oídos del rey andrajoso Scorn.

El propio Yantra todavía está escondido en el área, se mueve de un edificio abandonado a otro, y actualmente se está refugiando bajo de la escalera de un bloque de habitáculos. Demasiado asustado para ir a casa o huir a la ciudad, ha estado viviendo como un carroñero, rogando por los restos de los transeúntes, pero no ha sido capaz de mantener la boca cerrada sobre sus miedos y es bastante fácil de encontrar (una tirada **Rutinaria (+20) de Indagar**) una vez que los acólitos saben buscarlo. Puedes encontrar una descripción detallada del personaje de Yantra en *Dramatis Personae* en la página 27.

Nota: Otra opción para este encuentro es hacer que Yantra se acerque a los acólitos por su cuenta. Este método cuenta con que muchos acólitos simpatizarán con su causa y estarán más dispuestos a ayudarlo.

EL TESTIMONIO DE YANTRA

Yantra les dirá a los acólitos lo que sabe, pero no de manera muy coherente.

Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

“¡Vinieron a por el viejo Sokken! Solía verlo a veces cerca del muelle, gritando que había ‘regresado del oscuro frío’, que ‘el sol arderá negro’ y esas tonterías. Él estaba loco, saben, loco o eso es lo que siempre pensé. Ahora no estoy tan seguro”.

“Había tres de ellos; simplemente entraron en el local, uno a cada lado, y comenzaron a matar gente ¡Destrozándolos con sus propias manos, rompiéndolos en pedazos! Pero a quién buscaban era al viejo Sokken, decían su nombre con esas voces horribles y secas, pero él no se lo dio, no, no lo hizo. ¡Él no les dio esa cosa envuelta voluntariamente, incluso cuando le aplastaron las manos ensangrentadas para que lo soltara!”

“Me agaché bajo la mesa, lo vi todo, me arrastré antes de que pudieran atraparme y me escondí, me he estado escondiendo desde entonces. Me ayudaréis, ¿verdad? No eran para nada naturales, vi la cara de uno de ellos, tenía un agujero en la cabeza, de un disparo, no de ese momento, sino de antes. ¡Esos tres ya estaban muertos cuando entraron, ya estaban muertos!”

El destino posterior de Yantra se deja en manos de los acólitos. Si queda libre podría correr la voz (según las acciones de los acólitos) de que la Inquisición está involucrada. Esto puede provocar que Skarmen acelere su producción de resucitados, y puede dificultar las cosas cuando traten con los agentes de Khan. Por otro lado, Yantra no es tonto, y si los acólitos le aconsejan que mantenga la boca cerrada, obedecerá.

EVENTO DESENCADENADO: MUERTE EN LA CORTE MECÁNICA

Si las investigaciones de los acólitos comienzan a dar frutos, especialmente si muestran indicios de investigar la leyenda de Haarlock sobre Sinophia o si se sabe que creen que una tercera facción desconocida está involucrada en los asesinatos, entonces Skarmen se ve obligado a llevar a cabo una estrategia más audaz, atacar el corazón de la corte sinophiana para reclamar dos de los fragmentos restantes del espejo.

La corte mecánica y su curiosa historia, así como el Quórum y la oficina del juez magistrado, se describen en detalle en el atlas de Sinophia en la página 16.

LA INVITACIÓN

Este encuentro se puede desencadenar de varias maneras.

En primer lugar, los propios acólitos pueden buscar una audiencia con el juez magistrado o el Quórum, especialmente si han descubierto que tiene un fragmento del espejo. Tales reuniones deben organizarse de antemano mediante los canales adecuados, concediendo a Skarmen su oportunidad. Constantine puede sugerir que el mariscal Skarmen puede informar al Quórum y organizar la reunión. Otra opción es que los acólitos hagan gala de su autoridad inquisitorial y exijan dicha reunión.

Como alternativa, Skarmen (mediante información filtrada) se encarga de que el Quórum, quienes desean un informe privado de los avances sobre los asesinatos hasta el momento, exija la presencia de los acólitos. Skarmen también manipula la situación para que la voz más fuerte en esto sea la del Margrave Cal Sur' Maywroth (consulta *Dramatis Personae* en la página 25), confiando en que a raíz de los eventos posteriores sospechen de un hombre que, aunque no está relacionado con la conspiración, tiene mucho que esconder.

Esta solicitud de las autoridades planetarias gobernantes (emitida a través de los Adeptus Arbites a los acólitos) podría retrasarse, pero no puede ignorarse por completo. En este caso, la solicitud está escrita y firmada por Cal Sur' Maywroth y entregada por el mariscal Skarmen, quien se la presenta explicando que se reunirá con los acólitos en la entrada de la corte mecánica al día siguiente.

EL PLAN DE SKARMEN

El plan de Skarmen es traspasar disimuladamente la seguridad de la corte con varios de los resucitados disfrazados de los acólitos inquisitoriales, sabiendo que, como tales, no se les registrará ni se les impedirá el acceso hasta las mismas puertas del Quórum. Luego, una vez que les detengan, hará que causen tantos estragos como sea posible. Mientras tanto, Skarmen, usando sus habilidades y brujería, asesinará al juez magistrado para tomar sus fragmentos del espejo, y otro de sus resucitados será enviado a las cámaras de la guardiana de los pergaminos a por el fragmento de su abuelo.

¡IMPOSTORES!

Cuando los acólitos llegan para responder a la convocatoria, se encuentran en los pasillos exteriores de la corte mecánica y los guardias los retrasan, mostrando cierta confusión por su apariencia. Minutos después, el mariscal Skarmen sale del interior, discutiendo en voz alta con un anciano de ceño fruncido, un funcionario de la corte.

Skarmen señala a los acólitos y grita: *“¡Malditos idiotas, estos son los honrados agentes del Trono con los que he venido a reunirme!”*

El escolta jadea. *“El fundador nos guarde, entonces ¿a quién hemos dejado entrar en la corte?”*

En ese momento se desata el infierno.

ASESINATO SANGRIENTO EN EL QUORUM

Las luces parpadean, se apagan, y se encienden parcialmente a medida que las explosiones retumban en todo el edificio y el humo sale del pasillo hacia el patio interior. Los guardias del santuario entran en pánico. Skarmen grita: *“¡Conmigo! ¡Proteged al juez magistrado!”* y desaparece en el humo.

Cómo manejan los acólitos los acontecimientos depende de ellos. En la corte mecánica, tres resucitados hacen estragos, matando gente al azar y lanzando granadas causando la mayor carnicería posible. Mientras tanto, gracias a los dispositivos de sabotaje instalados en los relés de potencia de la corte y la estática psíquica de los resucitados, los sirvientes mecánicos han enloquecido. No habrá refuerzos a corto plazo, y los sistemas de comunicaciones y escáner han sido cortados.

Esta parte de la aventura sirve para dar protagonismo a los acólitos orientados al combate y a dar órdenes en el combate contra los resucitados, ya que son los únicos en posición de evitar la masacre. Esta tarea es más sencilla si reúnen a los agentes desorganizados en una fuerza cohesionada. Hacia el final de la batalla, Skarmen reaparece, con una humeante pistola bólder en la mano, magullado y con una herida en la cabeza, alegando haber matado a una de esas malditas cosas en un pasillo lateral, y hay un cadáver en llamas para atestiguarlo. Tan pronto como se detiene la lucha, se va apresuradamente tras haber hecho público su papel en la batalla.

Si los acólitos logran evitar una gran pérdida de vidas, se han ganado un poco de respeto y gratitud tanto de los agentes del santuario como del Quórum, un factor que puede pesar a su favor más adelante en la aventura.





Sin embargo, no pueden impedir el asesinato del juez magistrado y su séquito privado en mitad de la confusión, ni el robo de los fragmentos del espejo. Sus cuerpos se encuentran en una cámara privada cercana, cada uno asesinado con un solo disparo láser en la cabeza y sus armas aún en su funda, unos hechos cuya interpretación queda en manos de los acólitos.

Nota: Si el DJ ha elegido la opción donde el mariscal Skarmen es lejano y distante (consulta la página 40), este encuentro brinda una gran oportunidad para presentarle a los acólitos. Si este dramático momento es su primer encuentro con el mariscal, puede terminar impresionándolos con su aplomo y su evidente habilidad marcial.

LOS RESUCITADOS

Con un alto riesgo de exponerse, Skarmen y el demonio han tomado medidas extra para asegurarse de que los resucitados no sean descubiertos por lo que realmente son en su misión suicida. Los resucitados están envueltos en vendajes negros y gabardinas verde oscuro, ocultos bajo una ilusión psíquica que los hace parecer acólitos inquisitoriales a más de medio metro de distancia; un vistazo más de cerca perturba el velo psíquico, lo que permite vislumbrar el verdadero aspecto del resucitado como a través de una cálida bruma. El número de resucitados en este encuentro es tres, pero el DJ debe ajustar este número en función del número de acólitos, su rango y su equipo. Para los propósitos de esta aventura, un resucitado por cada dos o tres acólitos de rango 4 debería ser suficiente.

Skarmen también ha equipado a estos resucitados con pistolas pesadas (consulta la página 130 del libro básico de **DARK HERESY**) y dos granadas de fragmentación (consulta la página 131 del libro básico de **DARK HERESY**) cada uno, aunque pierden rápidamente la paciencia con tales juguetes una vez comienza el asesinato. Cada resucitado también lleva un dispositivo incendiario atado, que usan para inmolarse (usa el perfil de una bomba incendiaria en la página 131 del libro básico de **DARK HERESY**) en caso de que estén demasiado dañados para continuar con su trabajo asesino.

Si se le pregunta a Skarmen por los resucitados que ha destruido, explica que “la criatura activó algún tipo de dispositivo incendiario”. En cualquier caso, la cercana multitud en pánico no deja mucho tiempo para preguntas.



PARTE II:

ENEMIGOS CIEGOS

A partir de este momento, la aventura entra en sus etapas finales, y si los acólitos no actúan por su propia voluntad serán arrastrados por los eventos mortales que se suceden frenéticamente a su alrededor. Los acólitos pueden tener sus propias ideas sobre lo que realmente está sucediendo y sus propias sospechas que perseguir, pero ahora el tiempo está en su contra y lo peor está por venir.

ESTADO DE AGITACIÓN: PUNTO DE EBULLICIÓN

El ataque a la corte mecánica ha provocado una represión brutal por parte de los agentes de la ley y una oleada de vigilancia, represalias, pánico y saqueo que ha aumentado en respuesta. Se divisa el humo de los escondites de Resaca quemados más allá de las carreteras bloqueadas por los agentes de la ley, y toda la ciudad está alcanzando una escalada de violencia que puede consumirla por completo.

El ataque al juez magistrado y la corte mecánica ha llevado el tenso enfrentamiento entre los agentes de la ley y Resaca a los inicios de una guerra abierta. Los agentes de la ley están convencidos de que Resaca tiene los medios y la voluntad para hacer un intento serio por tomar el control de la ciudad. En Resaca, a su vez, están convencidos de que el ataque contra la corte mecánica ha sido orquestado por el general Khan para despejar su camino hacia la dominación de la ciudad, al tiempo que le da el pretexto perfecto para librar una guerra abierta en las calles de Sinophia Magna.

EFFECTOS EN JUEGO

Con la violencia, los arrestos aleatorios, las palizas en las calles y los sangrientos ataques de represalia de Resaca cada vez más audaces, las personas están nerviosas y pueden reaccionar como animales acorralados, con la nobleza encerrada en sus mansiones y Resaca preparada para la guerra.

Todas las tiradas de investigación e interacción realizadas por los acólitos deben tener una dificultad positiva no superior a Ordinaria (+10). Todos los intentos no disimulados de investigación en las áreas cerradas atraen la atención de los agentes de la ley, que pueden mostrarse demasiado animados, entrometiéndose en las sutilezas de la autoridad inquisitorial o los Arbites. Las tiradas de Intimidar fallidas provocan automáticamente una reacción violenta en aquellos a quienes los acólitos intentan intimidar, mientras que existe la misma posibilidad de que los miembros de Resaca disparen primero y hagan preguntas después.

QUÉ OCURRE AHORA

El aire está teñido con el olor a humo y a combustible quemado, y se escuchan disparos entre el sonido de las sirenas. Edificios arden por toda la ciudad, y algunas carreteras están bloqueadas por vehículos destrozados. Un espeso humo se desplaza sobre los tejados. En los distritos principal y comercial se ha impuesto un toque de queda, y en las calles casi desiertas se puede ver agentes de la ley vestidos de negro agrupando figuras en transportes de carga. El embarcadero de la Celestina está lleno de actividad, mientras se distribuyen depósitos de armas a las fuerzas de Resaca que se ocultan en las cloacas.

ENCUENTRO: ANTES DE LA TORMENTA

Es posible que en este momento los acólitos deseen regresar a la Insensatez de Haarlock para reagruparse y armarse, así como para obtener una visión general de la ciudad. También podrían retirarse allí para que les informen tras el ataque en la corte mecánica. La noticia no es buena. La atmósfera en Insensatez es aún más sombría y opresiva que antes, y solo una dotación mermada de Arbites permanece en el edificio, el resto se despliega en varios lugares alrededor de la ciudad para proteger las instalaciones imperiales, como la catedral, de una creciente ola de desorden, saqueos y violencia.

Constantine vuelve a aparecer, golpeado y herido por un tiroteo en el muelle, y habla de represiones sangrientas de los agentes de la ley y represalias igualmente asesinas de Resaca por toda la ciudad. Skarmen, si se encuentra allí, parece estar al límite, paseando e inquieto, pero extrañamente triunfante.

Si en esta etapa los acólitos sospechan de Skarmen, necesitan pruebas para relacionarlo con lo que está ocurriendo. Sería un acto suicida limitarse a atacarlo en Insensatez sin ayuda externa, ya que no solo se enfrentan a Skarmen y a los leales Arbites, sino también al demonio del espejo y a los resucitados (consulta la sección de PNJs y Antagonistas en la página 58). Si Skarmen sospecha que conocen la importancia de los fragmentos, o que sospechan de él o de alguna conexión con Insensatez, se asegura de mantenerlos ocupados y lejos con informes falsos y crisis genuinas hasta que sea el momento adecuado.

ENCUENTRO OPCIONAL: EL GENERAL KHAN

Según cómo hayan sucedido los acontecimientos, es probable que los acólitos sean convocados ante el general de los agentes de la ley para explicar lo que creen que está ocurriendo y sus acciones durante el ataque en la corte mecánica. Esta reunión tiene lugar en el centro del santuario, en la sede del temido Mandato, y la forma en que el general actúa (diligente o psicópata) depende mucho de los sucesos anteriores.

Si los acólitos han cultivado una buena relación con los agentes de la ley o la nobleza, o les fue bien en el ataque en la corte, Khan mostrará una mejor disposición hacia ellos. En ese caso les advierte que en la ciudad va a estallar una guerra, la cual pretende comenzar, y librarla en sus propios términos en lugar de esperar al próximo golpe traicionero. En cuanto a los acólitos, pueden apoyar sus planes o hacerse a un lado...

Si los acólitos se han enfrentado directamente con los agentes de la ley antes de esto, (incluido si han asesinado sin saberlo a uno de sus agentes mientras les seguía), o si Khan sabe que han tenido negociaciones pacíficas con los jefes de Resaca, la entrevista consiste en preguntas difíciles, amenazas veladas, y Khan evaluándolos personalmente. Si el general termina esta entrevista creyendo que los acólitos representan una amenaza para sus planes, decide que deben morir. Aunque es demasiado sensato para matar a los agentes de la Inquisición en sus propias oficinas, dedica tiempo a enviar a sus agentes más desechables e indetectables tras ellos en forma de escuadrones de Mandato vestidos de civil a la primera oportunidad.

Los acólitos también pueden notar que una de las medallas de Khan contiene un curioso trozo de cristal; lo que hagan con este conocimiento en esta etapa depende de ellos.

ENCUENTRO OPCIONAL: LA CRUDA VERDAD

El siguiente encuentro opcional es algo así como un volcado de información, y en función de lo que ocurrió antes, puede confirmar que los acólitos están en el camino correcto, o empujarlos en la dirección adecuada.

Eupheme Tassel envía un mensaje a los acólitos diciendo que ha descubierto algo de vital interés para sus investigaciones y que cree que su vida está en peligro.

Por otra parte, la propia Eupheme podría informar a los acólitos sobre el saqueo de sus cámaras durante el ataque a la corte, tras enterarse de sus intereses.

Preguntar a Eupheme puede revelar mucho de lo que ella sabe: la leyenda común de las trece piezas del espejo destrozado tomadas en el saqueo de la torre de Haarlock, los reputados poderes de sus fragmentos y la infame historia del mismo Erasmus Haarlock, el último ocupante de la torre (consulta **La campaña del Legado de Haarlock** en la página 70, para obtener detalles adecuados que proporcionar a los jugadores). Sin embargo, Eupheme ha hecho un descubrimiento peligroso tras el ataque al juez magistrado.

LA REVELACIÓN DE EUPHEME

Después del ataque al juez magistrado (incluido el robo de su espejo) y un ataque a sus propias cámaras, Eupheme hizo una conexión que antes se le había escapado. Desde entonces, ha investigado y traducido documentos secretos que pertenecen a su abuelo, quien él mismo obtuvo un fragmento de espejo y lo usó para observar destellos del pasado y mundos distantes reflejados en su superficie. A medida que aumentaba su dominio sobre el fragmento, comprendió que los fragmentos del espejo estaban malditos y contenían en ellos fuerzas demoníacas que solo Haarlock podía controlar. Su abuelo creía que los fragmentos formaban parte de un par de espejos idénticos diseñados para atar y controlar una entidad convocada de la disformidad, y que el demonio aún estaba encerrado allí, susurrándole en sueños mientras usara el espejo. Temiendo por su cordura y su alma, dejó a un lado su fragmento, sellándolo en una caja asegurada con protecciones secretas. No volvió a tocarlo una vez que sospechó su verdadera naturaleza.

Sus documentos también indicaban que el abuelo de Eupheme conocía la ubicación de otros tres fragmentos, incluidos dos incorporados en espejos de mano dorados en posesión del juez magistrado. Uno de estos espejos todavía se mantiene como inmueble de las oficinas, y el otro fue entregado a lady Amorita por uno de los anteriores jueces magistrados hace unos cincuenta años. El tercer fragmento lo vio una vez en un baile privado organizado por el vizconde asesinado Hiram Sur'Seculo y reconoció de inmediato lo que era.

EL ESPEJO DE EUPHEME

El DJ tiene dos opciones sobre qué hacer con el espejo de Eupheme y debe elegir la que mejor se adapte a la forma en que se desarrolla la aventura.

Opción 1: El espejo ha sido robado: las cámaras de la guardiana fueron saqueadas mientras ella estaba ausente durante el ataque al juez magistrado, y la caja que contenía el espejo de su abuelo estaba rota y vacía. En este caso ya está en manos de Skarmen.

Opción 2: El espejo está a salvo: Eupheme encontró la caja con la huella de una mano quemada todavía humeando sobre su superficie, las protecciones instaladas por su abuelo demostraron ser lo suficientemente fuertes como para mantener a raya a los ladrones. Eupheme con gusto entrega la caja y el espejo a los acólitos, liberándose del peligro...

ENCUENTRO OPCIONAL: LA CASA DE AMORITA

La casa de Amorita es un edificio de antigua grandeza lleno de telarañas y rodeado por un jardín cubierto de maleza. Dentro de esta, antaño imponente, mansión habita, vestida con galas deslustradas, lady Amorita, consumida por la amargura y la pérdida. Ha cerrado las habitaciones a la luz del día, y se pasea por ellas iluminada solo por velas, admirando objetos de gran valor y belleza que lentamente se están convirtiendo en polvo. Acompañada solo por servidores fallidos, odia todo y a todos, y valora solo el espejo irregular en el que se ve joven otra vez. Los resucitados de Skarmen han venido a la casa de Amorita para recuperar el fragmento de espejo, que es la única alegría de la dama.

Se pretende que los acólitos visiten esta ubicación mientras los resucitados de Skarmen están presentes para reclamar su fragmento de espejo. Posiblemente sea la primera vez que los acólitos se enfrentarán a los resucitados por su cuenta y sin ayuda adicional, dependiendo de cómo se desarrolle el ataque al juez magistrado. Por lo tanto, es una lucha potencialmente peligrosa para ellos. También les revela o les confirma el hecho de que están tratando de recuperar piezas de un espejo roto.

Hay dos formas posibles de atraer a los acólitos a la casa de Amorita. La primera es si se han dado cuenta de que los responsables de los asesinatos están buscando fragmentos de un espejo roto y se enteran de que lady Amorita posee ese fragmento. Esto puede ser a través de contactos en la nobleza o de Eupheme Tassel. El segundo (y más probable) es cuando Constantine está informando a los acólitos sobre el ataque, y con la ciudad aumentando en desorden y en pánico, no hay

nadie más que pueda ayudar a Amorita. Gracias a la lenta lucha de los resucitados contra las defensas de la antigua mansión, los acólitos pueden llegar a tiempo de intervenir si se apuran.

DETALLES DE LA LOCALIZACIÓN

La casa de Amorita se encuentra al borde del acantilado sobre la Boca del Santo en el distrito VII (Las mansiones sombrías). Tras un alto muro de piedra se encuentra una gran casa de tres pisos construida de piedra pálida y con techo de pizarra negra en medio de una maraña de maleza; con sus ventanas selladas por persianas y su superficie repleta de gruesas vides. Las puertas dobles de hierro están fuera de sus goznes y el camino de entrada está cubierto por huellas de pisadas entremezcladas. Las puertas corredizas y las puertas principales de la mansión han sido arrancadas de sus soportes y dos antiguos servidores guardianes yacen en pedazos poco más allá; con sus componentes de latón empañados aún retorciéndose.

El interior de la casa está oscuro, solo se distinguen formas vagas de habitaciones y muebles (se aplican modificadores por oscuridad como se describe en la página 198 del libro básico de **DARK HERESY**). El uso de linternas u otra iluminación revela formas fantasmales de muebles, retratos y artefactos, todo envuelto en gruesas telarañas. La casa huele a polvo y abandono. Los acólitos escuchan gritos y el sonido de lucha desde arriba. Seguir el ruido los lleva a una gran sala mal iluminada por un candelabro que sostiene en la mano una anciana aterrorizada vestida con un vestido de encaje

hecho jirones. Su cabello es largo, blanco y salvaje. La mujer grita de terror ante un círculo de figuras encubiertas que se ciernen lentamente sobre ella. Justo tras ella, en un soporte de metal, se encuentra un espejo con forma de luna creciente, cuya superficie refleja la luz parpadeante de las velas.

LOS ATACANTES

Los atacantes son los resucitados (consulta las páginas 63–64 en el Apéndice I: PNJs y Antagonistas) y hay tantos de ellos como la mitad del número de acólitos más uno que ha comenzado a mutar, aunque los DJ deberían sentirse libres de variar el número de atacantes según sea necesario. Los muertos vivientes de Skarmen están totalmente decididos a obtener el fragmento de espejo y escapar con él en lugar de atacar a los acólitos, aunque luchan hasta la muerte para lograr su objetivo.

LADY AMORITA Y SUS SIRVIENTES

Lady Amorita está completamente aterrorizada, pero su mente, ya frágil, se niega a soltar la única alegría en su vida: su espejo. Ella lucha a muerte para defenderlo, y lo más probable es que la maten antes de que los acólitos puedan hacer algo al respecto, a menos que sean particularmente rápidos en su defensa. Si es necesario, usa el perfil del **Noble arruinado** en la página 66 del Apéndice I: PNJs y Antagonistas para representar a lady Amorita. Si sobrevive al ataque, cae en un estado catatónico del que no se recupera.



QUEMANDO LA CASA

Cuando comienza el combate, lady Amorita deja caer el candelabro, que prende los muebles cubiertos de telarañas al instante. El fuego comienza como un incendio de aproximadamente un metro cuadrado. Luego se extiende a una velocidad de 1d5+1 metros por asalto y finalmente envuelve la casa, que arde hasta los cimientos. El DJ puede variar la velocidad de propagación del incendio. Todos aquellos dentro del fuego o muy cerca (1m como guía) deben seguir las reglas de exposición al fuego conforme a la página 210 del libro básico de **DARK HERESY**.

¿QUIÉN TIENE EL ESPEJO?

Es posible que los resucitados o los acólitos estén en posesión del espejo al final del combate. Si los acólitos lo poseen, se convierten en un objetivo para los planes de Skarmen hasta que lo recupera, lo que modifica los eventos en consecuencia, a medida que se convierten en el próximo objetivo del demonio. En su desesperación por recuperar el fragmento, el demonio puede obligar a Skarmen a moverse precipitadamente y revelar las verdaderas intenciones del mariscal corrupto.

Si ninguna de las partes logra recuperar el fragmento antes de que la casa de Amorita arda, el fragmento demuestra que el fuego no lo ha dañado en absoluto y puede recuperarse de las cenizas tras enfriarse, algo que los resucitados de Skarmen intentan hacer lo antes posible.

ENCUENTRO DESENCADENADO:

¿LA MUERTE DE XIABIUS?

Si los acólitos necesitan más estímulos para actuar o si a Skarmen solo le falta recuperar uno o dos fragmentos del espejo, hay un último evento desencadenante que conduce a Sinophia al borde del cataclismo: el asesinato de Xiabius Khan.

EL PRINCIPIO DEL FIN

Skarmen se asegura de que los acólitos y la mayor parte de los arbitradores estén distraídos en otro lugar antes de usar la brujería para matar a los arbitradores que quedan en Insensatez y animar sus cadáveres para que sirvan como sus tropas en una batalla final. Si los acólitos poseen algunos de los fragmentos de espejo, esta es su oportunidad para intentar atraerlos a su trampa, donde podrá matarlos y recoger los fragmentos de sus cadáveres cuando lo desee.

El vocotransmisor comienza a recibir informes confusos de una emboscada a manos de fuerzas desconocidas contra una columna de agentes de la ley que atravesaban el distrito comercial. Las cosas empeoran rápidamente; algunos informes afirman que Khan fue asesinado en el ataque, otros sugieren que está gravemente herido o incluso cautivo.

Pasan unos minutos tensos y, lentamente, ciertos hechos comienzan a aclararse: un transporte quimera que llevaba al general Khan para supervisar la purga del distrito XIII por las fuerzas del santuario fue alcanzado por un misil, y los agentes que custodiaban la columna fueron abatidos a tiros por armas de fuego pesado.

El lento tráfico de noticias del vocotransmisor se convierte en una avalancha de informes contradictorios en los canales de los agentes de la ley; algunos afirman que Resaca son los responsables, mientras que otros dicen que los propios arbitradores lideraron el ataque. Otros afirman que los atacantes son cadáveres andantes. Poco después, se escuchan fuertes explosiones y se levantan columnas de humo de los sumideros y las mansiones de las sombras, mientras se informa de la propagación de disturbios, saqueos y equipos de agentes cargando sin control contra la población.

Una gran tormenta se concentra sobre la ciudad, y un rayo verde deslumbrante parpadea en lo alto. Un último código de “regresar a la base” parpadea en el vocotransmisor de los acólitos antes de que todas las señales sean ahogadas por lo que suena como un aullido continuo y triunfante.

Nota: La tormenta que azota Sinphia Magna es una tempestad antinatural que bloquea todas las señales astrotelepáticas e interfiere con la comunicación del vocotransmisor. Esencialmente, ahora la ciudad está completamente aislada de cualquier posible ayuda.

PARTE III: AL OTRO LADO DEL ESPEJO

Con la anarquía floreciendo en las calles de Sinophia Magna, ¿podrán los acólitos detener a Skarmen antes de que libere al demonio del espejo?

ESTADO DE AGITACIÓN: VIOLENCIA

Con la muerte del general Khan a manos de los secuaces antinaturales de Skarmen han desaparecido las últimas restricciones de los agentes de la ley y se ha eliminado la última barrera del orden. Alimentado por los rumores, el miedo de la población ha alcanzado el punto de ebullición y se ha desatado la violencia. Con la muerte o el intento de asesinato de Xiabius Khan, los agentes de la ley han sido despojados de toda dirección y se convierten en una bestia descontrolada que arremete contra la ciudad al azar. Con el pánico desatado, la población de Sinophia Magna comienza a destrozar la ciudad. Los nobles se atrincheran en sus mansiones y abren fuego contra todo el que se acerque, o se dirigen al puerto estelar en un intento desesperado por abandonar el planeta. Solo la furiosa tormenta evita que la ciudad se destruya por completo y moverse por las turbulentas calles de la ciudad se convierte en una prueba mortal.

Con los arbitradores misteriosamente inactivos, toda autoridad en la ciudad está paralizada por el shock, lo que promueve la rápida espiral hacia la aniquilación.



II: UNA CIUDAD PERVERSA

EFFECTOS EN LA PARTIDA

En esencia, la ciudad se encuentra inmersa en un colapso civil en toda regla. Todas las tiradas de Indagar son muy difíciles (-30) y todos los intentos de Intimidar basados en la autoridad son difíciles (-20).

Cualquier intento de moverse por la ciudad tarda mucho más tiempo del que debería, a menos que los acólitos hayan asegurado un transporte aéreo o un vehículo blindado. Además, cruzando cualquier vía principal se corre el riesgo de quedar atrapado en los enfrentamientos entre los agentes de la ley y Resaca. Saqueos, juergas de borrachos o disturbios generale hacen que las calles estén llenas y sean peligrosas. (Consulta el perfil del Alborotador en la página 66 del capítulo de PNJs y Antagonistas).

QUÉ OCURRE AHORA

En el cielo sobre la ciudad las oscuras nubes de tormenta hierven, destellando con un espeluznante rayo verde, mientras un gran viento impulsa los gritos y ruegos por las calles junto con grandes oleadas de lluvia. Truenos rugen a cada momento sacudiendo las ventanas de los edificios. A pesar de la tormenta, bandas de alborotadores y locos deambulan por las calles, y el sonido de los disparos (cercaos o distantes) es constante. Por todas partes yacen cuerpos en las calles. Algunas están llenas por una multitud desesperada que intentan huir de la ciudad; el olor eléctrico de la tormenta penetra su nariz y el sabor de la sangre llena su boca.

LA ÚLTIMA JUGADA

A menos que los acólitos hayan logrado resolver el misterio y actuar pronto contra Skarmen, ahora las cosas se ven muy sombrías para Sinophia Magna. En esta etapa, las últimas piezas del espejo estarán todas en poder de Skarmen o probablemente con los acólitos, y él debe quitárselas o llevar a cabo el ritual de unión para liberar al demonio del espejo. En cualquier caso, estas acciones son urgentes, y los acólitos deben enfrentarse finalmente a su misterioso enemigo.

ENCUENTRO OPCIONAL: UNA ÚLTIMA TRAICIÓN

Si los acólitos han alcanzado esta etapa y aún no se dan cuenta de quién está detrás de los asesinatos, o si aún están en posesión de un fragmento de espejo, serán traicionados por Skarmen. En este caso reciben una señal para encontrarse con las fuerzas de Adeptus Arbites en un cruce de carreteras cerca del muelle de la Celestina. Si Constantine no está con ellos, también se le indicará la ubicación. Se encuentran con un transporte blindado rhino negro del Arbites que claramente ha estado en combate de forma reciente. A menos que lo reciban de forma violencia, el rhino se detiene y cuatro arbitadores armados desembarcan, con los cascos cerrados y las armas listas. Después de establecer una formación y marcar a sus objetivos, abren fuego, buscando matar a Constantine primero, luego a los acólitos.

Estos son los arbitadores cadavéricos de Skarmen (consulta la página 64).

ENCUENTRO: LA TORRE QUEBRADA

Mientras reina la anarquía en Sinophia Magna, la única oportunidad de los acólitos es detener a Skarmen, lo que significa entrar en la torre de la Insensatez de Haarlock para evitar que libere al demonio del espejo. Hay dos formas de hacerlo: al asalto y con sigilo. Una complicación adicional es que, a menos que hayan logrado obtener la información, no saben en qué parte de la torre se encuentra el espejo, aunque una oposición cada vez mayor a medida que suben podría darles pistas sobre esto. En lugar de eso, pueden centrarse simplemente en matar a Skarmen.

En términos de asistencia, los acólitos pueden confiar en Constantine si todavía vive y en un puñado de arbitadores no corruptos supervivientes que pueden reunir para ayudarlos. Además, dependiendo de cómo se haya desarrollado previamente la aventura, es hora de que los acólitos cobren algunos favores: Resaca, los agentes del santuario e incluso, tal vez, guardias privados de entre las tropas de un noble puedan prestarles apoyo. En cada caso, esto podría ser solo un escuadrón de tropas en la mejor de las situaciones, dada la anarquía y el derramamiento de sangre en la ciudad. Sin embargo, cada arma adicional a las órdenes de los acólitos bien podría marcar la diferencia.

LA OPOSICIÓN

Dentro de la torre, Skarmen se dedica a completar la reconstrucción ritual del espejo. Si se produce un asalto frontal, se detiene para dirigir las defensas y liberar al demonio del espejo (consulta la página 58) para proteger los niveles superiores. En esta etapa, el DJ debería ajustar los defensores de la torre para que supongan un desafío apropiado para los acólitos y cualquier ayuda que puedan recibir, según lo bien que hayan impedido el plan de Skarmen y sus sirvientes previamente.

Nota: Si los acólitos no han recuperado ninguno de los fragmentos del espejo al comienzo de este encuentro final, entonces Skarmen debería llevar el fragmento final en persona. Ha recuperado esta última pieza enviando a sus resucitados para emboscar al general Khan, Eupheme Tassel, o cualquier otro fragmento que los acólitos hayan pasado por alto.

A las órdenes de Skarmen es probable que haya un número de resucitados igual a la cantidad de acólitos (el DJ debe sentirse libre de modificar este número en función de la condición, el equipo y el nivel de los acólitos), todos los cuales ahora están mutados, así como una docena o más de arbitadores cadavéricos y varios servidores militares que ya estaban antes bajo sus órdenes. En las profundidades, el adepto Talanis y sus servidores permanecen listos para matar a cualquiera que se introduzca en sus dominios.

Si es necesario, Constantine puede reunir 2d5 arbitadores para ayudar con la incursión en la Insensatez de Haarlock. Estos arbitadores son los últimos que estaban patrullando o alejados de Insensatez, escapando así de la terrible influencia de Skarmen. Para su perfil, usa el arbitador en la página 336 del libro básico de **DARK HERESY**.

El DJ debe ser consciente de que si el demonio del espejo es liberado sobre los acólitos, la batalla puede volverse extremadamente letal. Las armas sagradas o psíquicas son las más efectivas contra el demonio del espejo, y es probable que haya pocas armas de este tipo entre los acólitos. Uno de los miembros de la célula fantasma 17 lleva un arma psíquica, por lo que si el DJ lo desea, puede hacer que estos PNJs aparezcan durante la batalla final para ayudar a los acólitos.

TOMAR LA TORRE AL ASALTO

Tomar Insensatez mediante un asalto será una tarea peligrosa y costosa, incluso con ayuda externa. Los arbitradores cadavéricos y los resucitados restantes acechan tras los muros fortificados. Corresponde al DJ dirigir esta batalla como mejor le parezca, pero como siempre debe centrarse en las acciones de los acólitos hacia su objetivo.

INFILTRARSE CON SIGILO

Un plan de ataque más eficiente es usar el sigilo, cubrir su rastro con la tormenta o fingir un ataque con fuerzas de apoyo para ocultar el plan de los acólitos y entrar a través de los pozos de ventilación a la bodega. A partir de ahí, los acólitos pueden ascender desde el interior y asaltar a Skarmen directamente o sabotear las defensas para permitir que los refuerzos lleguen antes del asalto final a la torre. En cualquier caso, Skarmen es un poderoso oponente, particularmente respaldado por el demonio del espejo, y los acólitos deben estar preparados para una pelea seria si desean derrotarlo.

ENCUENTRO OPCIONAL: ENTREVISTA CON EL DEMONIO

Incluso con Skarmen muerto y sus sirvientes destruidos, queda el pequeño asunto del demonio y los espejos. En la cámara secreta de la parte superior de la torre, los acólitos encuentran ambos, uno entero y al otro solo le falta una pieza más para completarlo (el número de piezas restantes debería cambiar dependiendo de cuántos fragmentos hayan recuperado los acólitos).

RUMORES (Y LAMENTOS EN LAS CALLES)

- “¡Huid, huid por vuestras vidas!”
- “¡El distrito XIII está siendo arrasado piedra por piedra con explosivos, y no dejarán salir a nadie con vida!”
- “¡Ha vuelto! ¡El viajero ha regresado!”
- “¡Los muertos caminan! He visto gente derribada por los disparos de los agentes de la ley que no mueren”.
- “La Inquisición ha decidido que la ciudad está condenada y no puede ser salvada. ¡Nos destruirán con fuego del cielo!”

La imagen espectral del demonio espera dentro de su prisión de cristal, una cara lívida a medio ver con una expresión burlona y casi sardónica. Su poder (por el momento) está agotado, y el demonio está (relativamente) indefenso.

Si escuchan, el demonio les habla, ofreciéndoles un trato muy simple y muy razonable: Si lo liberan de su prisión partirá en paz hacia la disformidad, y antes calmará el furioso caos que sus artes oscuras han desatado sobre Sinophia Magna, devolviendo la ciudad a una relativa paz. También responderá a sus preguntas si puede, aunque los grilletos que Haarlock colocó sobre él impiden que revele demasiados secretos. Si los acólitos aceptan el trato, cada uno gana 1d5+5 puntos de corrupción.

Si no escuchan, todo lo que necesitan es romper el espejo de nuevo, que se separa de nuevo en los trece fragmentos, enviando al demonio de vuelta al cristal oscuro para esperar a su maestro en silencio. Cada acólito gana un punto de destino permanente y un enemigo poderoso e inmortal.

LAS RESPUESTAS DEL DEMONIO

En caso de que los acólitos acepten su acuerdo, podría proporcionarles la siguiente información y, si lo liberan, cumplirá con su promesa de pacificar Sinophia Magna.

El demonio responde a cualquier pregunta relacionada con su prisión, su plan con Skarmen y los asesinatos.

El demonio admite que desea ser libre para poder huir de Haarlock, “regresa para sumergir estas estrellas de Calyx en un abismo del que ni siquiera los míos pueden escapar”.

Si se le pregunta qué quería Haarlock o adonde fue después de romper el espejo, el demonio se estremece de dolor y responde con las mandíbulas apretadas, “más allá del vacío de la noche, para cambiar lo que fue y dominar lo que puede ser, y de allí vuelve ahora, regresando de donde ningún hombre ni dios regresa indemne. Para averiguar la ruta que trazó debéis buscar el tesseracto ciego...” Sin embargo, no puede ofrecer nada más, y su imagen queda visiblemente debilitada por el esfuerzo.

LLEGAR TEMPRANO

Es posible que los acólitos hayan descubierto que el Adeptus Arbites es sospechoso y que Skarmen está detrás de todo esto mucho antes de que pueda atacar a Xiabius o incluso matar al juez magistrado, aunque es poco probable. Esta resolución temprana será recompensada por el hecho de que Skarmen no habrá tenido tiempo de matar a los arbitradores restantes en Insensatez y reanimar sus cuerpos, reduciendo en gran medida el número de resucitados que puede movilizar contra los acólitos, aunque se esconden más resucitados en las catacumbas si aún no los ha enviado. Los asuntos también pueden verse enturbiados por el hecho de que sin pruebas irrefutables de corrupción, muchos de los arbitradores supervivientes le serán leales, y varios ya están demasiado lejos como para ayudarles, lo que significa que aún se producirá una batalla mortal para detener a Skarmen.

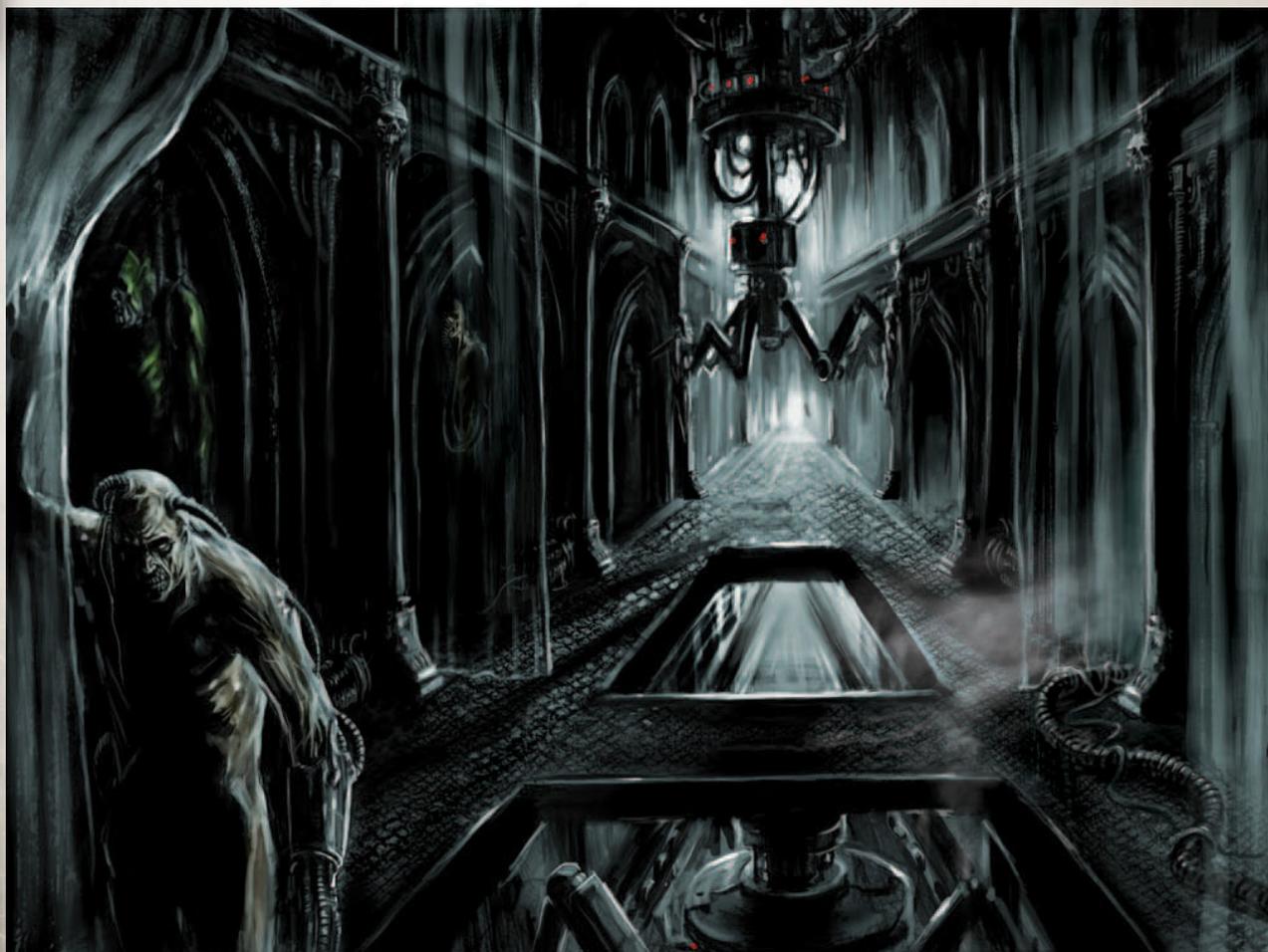
RESOLUCIÓN

Si los acólitos tienen éxito (no importa que el demonio sea liberado o que destruyan el espejo), la tormenta arrecia y limpia, por ahora, la sangre de las calles. Constantine (si vive) se hace cargo de lo que queda de la fuerza de Adeptus Arbites, llamando a sus escasos refuerzos desde la ciudad de Karib y enviando una llamada de apoyo al mando del subsector. La revelación de los planes del demonio y la infamia de Skarmen, incluso si la gente común nunca lo descubre, permite que Resaca y los agentes de la ley contengan sus conflictos, por el momento.

Algunos días después se da a conocer que Xiabius Khan aún vive, aunque ahora es un hombre destrozado, quebrado en cuerpo y espíritu. Los acólitos lo verán nuevamente antes de partir de Sinophia en un transporte inquisitorial, cuando reciban cetros dorados ceremoniales en agradecimiento por sus servicios a Sinophia antes de una sesión privada del Quorum recién restaurado. Los premios son entregados con deleite por el nuevo y sonriente juez magistrado, el honrado Cal Sur'Maywroth. Además, a cada acólito le recompensan con 1.000 tronos y se le entrega el laurel sangriento de Sinophia, una medalla especial de reconocimiento que es el más alto honor que Sinophia tiene para ofrecer.

RECOMPENSAS

Los premios de experiencia se otorgan después de cada una de las tres partes de **CIUDADES CONDENADAS** o en otras pausas convenientes durante la partida. Cada acólito debería recibir entre 100 y 300 PE por sesión de juego, con bonificaciones otorgadas por interpretar las pistas correctamente y por participar plenamente en la trama de la aventura.





Δ ΠÉNDICES

PNJs Y ANTAGONISTAS

•

AYUDA DE JUEGO

•

MAPAS DE LA
INSENSATEZ DE
HAARLOCK

•

LA CAMPAÑA DEL
LEGADO DE HAARLOCK

APÉNDICE I: PNJs Y ANTAGONISTAS

PNJS PRINCIPALES

Este apéndice se divide en dos partes. La sección PNJs Principales describe a los personajes que juegan un papel destacado en la trama de **CIUDADES CONDENADAS**. Como tal, cada uno se describe individualmente. Las personas y criaturas incluidas en la sección Masas reflejan los tipos generales de PNJ que se pueden encontrar en Sinophia Magna.

MARISCAL ARBITRADOR DEL DISTRITO COLCHIS SKARMEN

El mariscal del distrito Skarmen es una figura imponente además de distinguida, cuyo cabello y barba grises no ocultan su constitución musculosa bajo la armadura negra de caparazón. Su actitud es firme y autoritaria. Intentará presentarse como un veterano sensato, severo y piadoso al servicio del Trono Dorado, pero, a medida que avancen los acontecimientos, esta máscara se desvanecerá revelando odio, prejuicios y una ira malévolas que acecha bajo la superficie. En la mirada de Skarmen también se esconde el poder y la voluntad implacable de su maestro demoníaco, cuyas artes oscuras combinadas con las habilidades marciales de Skarmen lo convierten en un oponente formidable.

Perfil de Colchis Skarmen

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
43	48	48	48	35	40	50	70	36

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 22

Habilidades: Engañar (Em) +20, Escrutinio (Per) +10, Esquivar (Ag), Hablar idioma (Gótico clásico, gótico vulgar) (Int), Indagar (Em), Interrogar (V) +10, Intimidar (F) +10, Invocación (V) +10, Leer/escribir (Int), Mando (Em) +10, Perspicacia (Per) +10, Psinisciencia (Per) +20, Saber académico (Juicio) (Int) +10, Saber popular (Adeptus Arbitres, bajos fondos) (Int) +10, Saber prohibido (Demonología, Disformidad, Herejía) (Int) +20, Tregar (F).

Talentos: Desarmar, Entrenamiento con armas básicas (Bólter, PS), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Conmoción, Primitivas), Entrenamiento con pistolas (Bólter, Láser, PS), Factor psíquico 4, Sometimiento.

Poderes brujos: Aura de miedo (9), Compulsión (19), Detectar vida (9), Distorsionar visión (10), Ocultar presencia (16), Sangre hirviente (21), Sugestión (11).

Un Semblante Ilusorio: Consulta la página 243 del Libro Básico de **DARK HERESY**.

Armas: Pistola bólter (30m; T/2/-; 1d10+5 X; Pen 4; Car 8; Rec Completa; Desgarradora), maza eléctrica (1d10+4⁺ I; Conmocionadora).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Armadura de caparazón (*sin casco*) (Brazos 6; Torso 6; Piernas 6).

Equipo: Microcomunicador, visor fotosensible, respirador, 2 cargadores extra de pistola bólter, granada de fragmentación, credenciales de acceso Arbitres, placa de datos encriptada.

¡BRUJERÍA!

Aunque no es un auténtico psíquico, Colchis Skarmen ha sido corrompido por un poderoso demonio de la disformidad que le ha otorgado poderes brujos. Las capacidades psíquicas de Skarmen (sin importar su tiempo de concentración) requieren que invierta al menos un asalto completo para su uso y aumentan su umbral habitual en +2. Además, emplear las artes oscuras es aún más arriesgado que usar los poderes de un psíquico, y suma +5 a los resultados de cualquier tirada de Fenómenos Psíquicos o Peligros de la Disformidad.

EL DEMONIO EN EL ESPEJO

Si el plan del Demonio del Espejo llega casi a cumplirse y solo quedan uno o dos de los fragmentos del espejo para ensamblar el vidrio roto, recuperará suficiente fuerza como para manifestar una presencia espectral fuera de su prisión. Pese a que apenas es un mero fragmento del poder del demonio, aún puede convertirse en un oponente aterrador.

Sin embargo, gracias a las ataduras de Haarlock, no puede salir de Insensatez, ni él ni nadie a quien posea puede tocar los fragmentos del espejo.

Si se le reduce a cero Heridas, no será destruido. En lugar de eso, su espectro retrocede aullando hacia el espejo y no es capaz de manifestarse de nuevo durante 1d5 horas.

Perfil del Demonio del Espejo

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
15	15	—	25	30	70	50	70	10

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 8

Habilidades: Engañar (Em) +20, Hablar idioma (todos) (Int) +20, Perspicacia (Per) +10, Psinisciencia (V) +20, Saber prohibido (Demonología, Disformidad, Herejía) (Int) +20.

Talentos: Factor psíquico 5.

Rasgos: Criatura del más allá, Demoníaco (BR 4), Factor psíquico 5, Forma espiritual⁺², Incorporo⁺³, Inestabilidad de la disformidad, Miedo 2 (Temible), Posesión, Volador 6.

Poderes psíquicos: Aura de miedo (9), Compulsión (19), Detectar vida (9), Distorsionar visión (10), Ocultar presencia (16), Sangre hirviente (21), Sugestión (11).

Nota: El Demonio del Espejo no sufre Peligros de la Disformidad.

ARMAS NATURALES MEJORADAS (RASGO)

Los ataques de esta criatura son tan poderosos como para destrozarse plásticero o atravesar una armadura. Las armas naturales de la criatura ya no se consideran primitivas.

†2Forma espiritual: El espectro demoníaco apenas se percibe a plena vista como una sombra insustancial y siniestramente luminosa, y cualquier intento de atacarle, dispararle o adivinar su presencia sufre una penalización de -10. La habilidad de Psiniscencia, otros poderes psíquicos (como Detectar vida), o dispositivos que puedan registrar perturbaciones en la disformidad permiten ignorar este penalizador.

†3Incorpóreo: Campos de energía lo suficientemente fuertes y barreras consagradas pueden bloquear al demonio y es vulnerable a ataques psíquicos o sagrados.

ARBITRADOR ADJUNTO FIHAD CONSTANTINE

Fihad Constantine es un joven arbitrador cuyo papel principal es actuar como ayudante del Mariscal del distrito, Skarmen. Inexperto, pero de inteligencia aguda, es un recién llegado a Sinophia y estaba lo suficientemente inquieto por los acontecimientos recientes como para enviar un informe al exterior del mundo, a pesar de que no fue aprobado por el Mariscal del distrito. Capaz y enérgico, Constantine es un devoto sirviente del Imperio que podría ascender al servicio del Emperador si sobrevive lo suficiente...

Perfil de Fihad Constantine

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
33	38	38	38	41	40	38	38	37

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 14

Habilidades: Carisma (Em), Conducir (Vehículo terrestre) (Ag), Escrutinio (Per), Esquivar (Ag), Hablar idioma (Gótico clásico, gótico vulgar) (Int) +10, Interrogar (V) +10, Leer/escribir (Int) +10, Nadar (F), Perspicacia (Per), Saber académico (Juicio) (Int) +10, Saber popular (Bajos fondos) (Int), Trepas (F) +10.

Talentos: Desarmar, Entrenamiento con armas básicas (Bólter, PS), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Conmoción), Entrenamiento con pistolas (Bólter, PS), Sometimiento.

Armas: Pistola bólter (30m; T/2/-; 1d10+5 X; Pen 4, Car 8; Rec Completa; Desgarradora), pistola pesada (35m; T/-/-; 1d10+4 I; Pen 2, Car 5; Rec 2 Completas), cuchillo monofilos (3m; 1d5+3⁺ A; Pen 2).

†Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Armadura completa de caparazón (Todas 6).

Equipo: Microcomunicador, visor fotosensible, respirador, 1 cargador extra de pistola bólter y 1 cargador extra de pistola pesada, credenciales de acceso Arbitres.

GENERAL DE LOS AGENTES DE LA LEY XIABIUS KHAN

Xiabius Khan es un ex-cazarrecompensas y el actual jefe de los agentes de la ley de Sinophia Magna. Un bruto musculoso y con un sabor a opulencia grosera, es astuto, vicioso y muy peligroso. La posición de Khan está ligada a las casas nobles de Sinophia, que le pagan y le otorgan autoridad legal. Está muy satisfecho con su potestad para dar rienda suelta a sus placeres violentos y con la riqueza que ha obtenido en esta posición, y luchará hasta la muerte para mantenerla.

Perfil de General Khan

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
43	45	40	35	45	38	41	35	25

Movimiento: 4/8/12/24

Heridas: 17

Habilidades: Conducir (Vehículo terrestre) (Ag), Escondarse (Ag), Esquivar (Ag), Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Indagar (Em), Interrogar (V) +10, Intimidar (F) +20, Medicinae (Int), Movimiento silencioso (Ag), Perspicacia (Per) +10, Rastrear (Int), Saber popular (Imperio) (Int), Seguimiento (Ag), Seguridad (Ag).

Talentos: Desarmar, Disparo en movimiento, Entrenamiento con armas básicas (Bólter, Láser, PS), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Conmoción, Primitivas, Sierra), Entrenamiento con pistolas (Bólter, Láser, PS), Nervios de acero, Reacción rápida.

Armas: Pistola bólter (30m; T/2/-; 1d10+4 X; Pen 4; Car 12; Rec Completa), espada sierra (1d10+5⁺ A; Pen 2; Desgarradora, Equilibrada), pistola pesada (35m; T/-/-; 1d10+4 I; Pen 2, Car 5; Rec 2 Completas), maza eléctrica (1d10+4⁺ I; Conmoción).

†Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Armadura ligera de agente de la ley (Todas 5).

Equipo: Abrigo uniformado, medallas y símbolos de su puesto, 3 cargadores de pistola bólter, 2 cargadores de pistola pesada, visor fotosensible, respirador, grilletas, credenciales de acceso restringido.

HESUL, TIBER Y SCORN: LOS REYES ANDRAJOSOS DE SINOPHIA MAGNA

Los llamados "reyes andrajosos" son las brutales mentes criminales de los bajos fondos de Sinophia. Nadie se encuentra con uno de los reyes a menos que este desee recibirlo, y si lo hace, no hay duda de que pretenden obtener un beneficio a cambio, o enterrarlo prematuramente. Cada uno tiene su propio reino de locales de bebida, mercancías de contrabando, burdeles y calles que les deben protección. Todos se mueven constantemente de un lugar a otro en sus reinos acompañados por sus guardaespaldas de mayor confianza y vestidos con restos mugrientos y andrajosos. Los tres reyes andrajosos son Hesul, Tiber y Scorn, que juntos forman la corte andrajosa gobernante, que domina a otros reyes menores y sus vasallos criminales.

HESUL

Hesul es una mujer alta de pelo largo y lacio, con lazos raídos de color verde oscuro. Totalmente despiadada, es muy perspicaz pero ante la duda prefiere reservarse su opinión.



Perfil de Hesul

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
23	28	30	30	40	37	47	55	30

Movimiento: 4/8/12/24

Heridas: 19

Habilidades: Aguante (R), Engañar (Em) +10, Escondarse (Ag) +10, Esquivar (Ag) +10, Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Indagar (Em), Intimidar (F) +20, Lengua secreta (Resaca) (Int) +20, Mando (Em) +10, Movimiento silencioso (Ag) +10, Perspicacia (Per), Saber popular (Imperio) (Int), Saber popular (Bajos fondos) (Int) +20, Seguimiento (Ag), Seguridad (Ag), Tasar (Int), Trepar (F).

Talentos: Entrenamiento con armas básicas (PS), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (Láser, PS), Reacción rápida, Veloz.

Armas: 4 cuchillos monofilos (3m; 1d5+3[†] A; Pen 2), pistola compacta de bajo calibre (15m; T/3/-; 1d10+2 I; Car 4; Rec Completa) con silenciador.

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Chaqueta antifragsión (Brazos 3; Torso 3).

Equipo: Túnica roja andrajosa, bisutería de hierro, 2 cargadores de pistola de bajo calibre, 2 granadas de fragsión.

TIBER

Tiber es un asesino enorme y musculoso muy temperamental y dado a los insultos y las groserías. Está predispuesto a la violencia, y le desagradan los temas complicados. Si cree que alguien lo está tomando por tonto, lo matará dolorosamente.



Perfil de Tiber

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
38	22	45	40	30	23	30	25	20

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 15

Habilidades: Aguante (R), Engañar (Em), Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Intimidar (F) +20, Lengua secreta (Resaca) (Int) +20, Mando (Em) +10, Oficio (Peletero) (F), Perspicacia (Per), Saber popular (Imperio) (Int), Saber popular (Bajos fondos) (Int) +20.

Talentos: Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas, Sierra), Mandíbula de hierro.

Armas: Nudilleras de bronce (1d5+3[†] I; Desequilibrada, Primitiva), hacha sierra (1d10+8[†] A; Pen 2; Desgarradora, Primitiva), pistola pesada (35m; T/-/-; 1d10+4 I; Pen 2; Car 5; Rec Completa) con silenciador.

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Remiendos de caparazón (Brazos 4; Torso 5, Piernas 4).

Equipo: Túnica de piel raída.

SCORN

Scorn es un anciano amargado de ojos llorosos y barba manchada, aunque cruel e inteligente. Scorn fuma constantes varillas de lho, tosiendo y jadeando todo el tiempo, y habla poco aparte de comentarios amargos o preguntas inquisitivas.



Perfil de Scorn

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
25	25	21	23	30	47	30	35	30

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 10

Habilidades: Competencia química (Int) +10, Engañar (Em) +10, Escrutinio (Per) +10, Leer/Escribir (Int), Hablar idioma (Gótico clásico, gótico vulgar) (Int), Lengua secreta (Resaca) (Int) +20, Lógica (Int), Mando (Em) +10, Negociar (Em) +10, Oficio (Apotecario) (Int), Saber popular (Imperio) (Int), Perspicacia (Per), Saber popular (Bajos fondos) (Int) +20, Tasar (Int) +10.

Talentos: Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (Láser, PS).

Armas: Pistola láser compacta (15m; T/-/-; 1d10+1 E; Car 15; Rec Completa; Fiable), bastón-espada oculto (1d10+2[†] A; Pen 2).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Chaleco de malla (Torso 3).

Equipo: Túnica negra raída, disruptor psíquico (consulta el MANUAL DEL INQUISIDOR), bastón para caminar que oculta una espada, varillas de lho.

EL HONORABLE MARGRAVE CAL SUR'MAYWROTH

Cal Sur'Maywroth es un hombre delgado, en cuyos oscuros ojos se puede entrever un brillo malsano y hambriento. Así como su rostro pintado y su piel perfumada ocultan la podredumbre que hay debajo, también sus modales medidos con precisión son los de alguien que confía plenamente no solo en su superioridad sino en la inferioridad de todos los demás. Bajo las capas de telas de encaje la carne del margrave está consumida y vive gracias a las mejoras augméticas que le otorgan su riqueza y posición. Aunque los duelos de su juventud han terminado hace mucho, Cal Sur'Maywroth aún lleva una espada de energía oculta en su ornamentado bastón de obsidiana, siempre atento a las amenazas contra su vida, y una pistola de agujas en un bolsillo oculto forrado de terciopelo.



Perfil de Cal Sur'Maywroth

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
37	31	23	21	22	44	51	45	37

Movimiento: 2/4/6/12

Heridas: 8

Habilidades: Aguante (R), Carisma (Em) +20, Charlatanería (Em), Engañar (Em) +20, Escrutinio (Per) +10, Hablar idioma (Gótico clásico, gótico vulgar) (Int) +10, Jugar (Int) +10, Leer/Escribir (Int) +10, Mando (Em) +10, Perspicacia (Per) +10, Saber popular (Imperio) (Int) +10, Saber prohibido (Herejía) (Int), Tasar (Int) +20.

Talentos: Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Energía, Primitivas), Entrenamiento con armas exóticas (Pistola de agujas), Entrenamiento con pistolas (Láser, PS), Estabilizadores sanguíneos.

Armas: Pistola de agujas compacta (15m; T/-/-; 1d10-1 A; Car 3; Rec Completa; Precisa, Tóxica), espada serpentina de energía (1d10+4[†] E; Pen 6; Campo de energía, Rápida).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Abrigo entretejido con malla (Brazos 3, Torso 3, Piernas 3).

Equipo: Ropas caras y joyas, sistema locomotor biónico, sistema respiratorio biónico de buena calidad, anillo con credenciales de acceso (miembro del Quorum, la corte mecánica), vocotransmisor personal encriptado.

LA SAGAZ EUPHEME TASSEL

Eupheme Tassel es la pálida y hosca guardiana de los pergaminos, los registros oficiales del gobierno de Sinophia Magna. A pesar de la elaborada túnica gris y el velo oscuro de su cargo que la hacen parecer mucho mayor de lo que es, Eupheme es una mujer joven de noble cuna y temperamento poético. Distraída por la monotonía de su vocación, sus ojos hundidos ocultan una mente rápida e incisiva. Sin embargo, en las oscuras vigiliadas de la noche, Eupheme Tassel se vuelca sobre copias incompletas de obras prohibidas, y busca el sueño ayudada por el polvos de la noche en busca de un alivio a la rigidez de sus obligaciones.

Perfil de Eupheme Tassel

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
16	18	24	37	34	51	38	37	31

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 12

Habilidades: Código (Ocultismo) (Int), Hablar idioma (Gótico clásico, gótico vulgar) (Int) +20, Leer/Escribir (Int) +20, Oficio (Copista) (Int) +10, Perspicacia (Per), Saber académico (Arcáico, Filosofía, Ocultismo) (Int), Saber académico (Burocracia, Juicio) (Int) +10, Saber popular (Adeptus Arbites, Bajos fondos) (Int), Saber popular (Credo imperial, Eclesiarquía) (Int) +10, Saber popular (Administratum, Imperio) (Int) +20, Saber prohibido (Herejía) (Int).

Talentos: Ninguno.

Armas: Abrecartas afilado (1d5[†] A; Primitiva).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Ropas del cargo (Brazos 1, Torso 2, Piernas 1).

Equipo: Túnicas grises ornamentadas, kit de escritura de la mejor calidad, pergaminos, placa de datos, sello oficial, anillo con credenciales de acceso (credenciales menores, la corte mecánica), 2 pellizcos de polvos de la noche.

LYNAN YANTRA

Lynan es un vagabundo y trabajador local que se ha pasado la vida fundiendo chatarra para buscar en su interior restos de sustancias valiosas. Sus años de trabajo y los vapores tóxicos de los hornos de chatarra lo han dejado débil y con mala salud, por lo que parece prematuramente viejo y marchito.

Perfil de Lynan Yantra

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
15	18	23	18	21	27	35	21	25

Movimiento: 2/4/6/12

Heridas: 7

Habilidades: Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Oficio (Recolector de chatarra) (Int), Perspicacia (Per), Saber popular (Bajos fondos, Imperio) (Int).

Talentos: Ninguno.

Armas: Ninguna.

Blindaje: Ninguna.

Equipo: Ropas de ciudadano, túnica sinophiana descolorida con quemaduras químicas, 2 tronos.

CÉLULA FANTASMA 17

Célula fantasma 17 es un grupo de agentes del Collegium Tenebrae que ha sido enviado para eliminar a los acólitos y borrar cualquier material peligroso que pruebe la relación de Erasmus Haarlock con la estrella tirana. La célula fantasma 17 consta de cuatro agentes inquisitoriales altamente entrenados para rastrear a los acólitos, tenderles una emboscada, y confirmar su identidad tras asesinarlos.

HELLOS

Hellos es un antiguo arbitrador y el principal agente de la célula fantasma 17. Siniestro, extremadamente inteligente, y centrado en el éxito de la misión, es un cazador implacable.

Perfil de Hellos

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
40	44	38	43	35	40	34	43	30

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 16

Habilidades: Código (Collegium Tenebrae) (Int) +10, Engañar (Em) +20, Escrutinio (Per) +20, Esquivar (Ag) +10, Hablar idioma (Gótico clásico, gótico vulgar) (Int), Indagar (Em) +20, Interrogar (V) +10, Leer/Escribir (Int), Lengua secreta (Collegium Tenebrae) (Int) +20, Perspicacia (Per) +10, Saber académico (Juicio) (Int) +10, Saber popular (Bajos fondos) (Int) +10, Saber prohibido (Inquisición) (Int) +10, Trepar (F).

Talentos: Ambidiestro, Condicionamiento laberíntico, Combate con dos armas (a distancia y c/c), Desarmar, Desenfundado rápido, Entrenamiento con armas básicas (Bólter, PS), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Conmoción, Energía, Primitivas), Entrenamiento con pistolas (Bólter, PS), Sometimiento.

Armas: Pistola bólter (30m; T/2/-; 1d10+5 X; Pen 4; Car 8; Rec Completa; Desgarradora), espada de energía (1d10+8[†] E; Pen 6; Campo de energía, Equilibrada).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Armadura ligera de agente de la ley (Brazos 5, Torso 5, Piernas 5).

Equipo: Abrigo impermeable, lentillas fotosensibles, respirador, microcomunicador, enmudecedores, 2 cargadores de pistola bólter.

JONAS DRAY

Antes de ser reclutado para el servicio de la Inquisición, Jonas Dray era un soldado en las divisiones de élite del curtido regimiento de la Guardia Imperial en Armetálica. Nacido en los Infernis, Dray ha luchado desde que fue capaz de empuñar un arma. Su resistencia natural combinada con el entrenamiento que le prodiga el Collegium Tenebrae lo ha convertido en un soldado de incomparable habilidad.

Perfil de Jonas Dray

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
38	48	47	50	36	20	35	35	20

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 18

Habilidades: Aguante (R), Código (Collegium Tenebrae) (Int), Conducir (Vehículo terrestre) (Ag) +10, Engañar (Em) +10, Esquivar (Ag), Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Intimidar (F) +10, Leer/Escribir (Int), Lengua secreta (Collegium Tenebrae) (Int) +10, Perspicacia (Per), Saber popular (Imperio) (Int), Saber popular (Guerra) (Int) +10, Saber prohibido (Inquisición) (Int).

Talentos: Condicionamiento laberíntico, Duro de pelar, Entrenamiento con armas básicas (Bólter, Láser, PS), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas, Sierra), Entrenamiento con pistolas (Láser, PS), Fe inquebrantable, Impávido, Mandíbula de hierro, Nervios de acero, Reacción rápida, Resistencia a (Miedo, Poderes psíquicos).

Armas: Bólter (90m; T/2/-; 1d10+5 X; Pen 4; Car 24; Rec Completa; Desgarradora) con mira láser, pistola pesada (35m; T/-/-; 1d10+4 I; Pen 2; Car 5; Rec 2 Completas), espada sierra (1d10+6[†] A; Pen 2; Desgarradora, Equilibrada).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Armadura de caparazón de soldado de asalto (Todas 6).

Equipo: Abrigo impermeable, visor de infrarrojos, lentillas fotosensibles, respirador, microcomunicador, enmudecedores, 2 cargadores para el bólter, 2 granadas de fragmentación, 2 granadas cegadoras.

ARKADIA FLAVION

Arkadia Flavion es una asesina que aprendió su arte mortal de los Hijos de Dispater antes de ser reclutada al servicio del Collegium Tenebrae. Atlético y muy hábil, Arkadia Flavion puede desaparecer en la maraña de tejados y volar la parte posterior del cráneo de un objetivo sin que ni siquiera se dé cuenta de que ella está allí.

Perfil de Arkadia Flavion

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
33	51	35	31	44	37	38	31	32

Movimiento: 4/8/12/24

Heridas: 12

Habilidades: Acrobacias (Ag) +10, Código (Collegium Tenebrae) (Int) +10, Engañar (Em) +20, Escondarse (Ag) +20, Esquivar (Ag) +20, Hablar idioma (Gótico clásico, gótico vulgar) (Int), Intimidar (F), Leer/Escribir (Int), Lengua secreta (Collegium Tenebrae) (Int) +10, Movimiento silencioso (Ag) +20, Perspicacia (Per) +10, Saber popular (Bajos fondos) (Int), Saber prohibido (Inquisición) (Int) +10, Seguridad (Ag) +20, Trepas (F) +20.

Talentos: Condicionamiento laberíntico, Entrenamiento con armas básicas (Bólter, Láser, PS), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (Bólter, Láser, PS), Tirador de primera, Tirador excepcional.

Armas: Carabina bólter angelus (100m; T/-/-; 2d10 X; Pen 5; Car 3; Rec 3 Completas; Desgarradora, Precisa) con mira telescópica, pistola pesada (35m; T/-/-; 1d10+4 I; Pen 2; Car 5; Rec 2 Completas).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Sintepiel (Todas 2).

Equipo: Abrigo impermeable, capa de camaleonina, sintepiel, lentillas fotosensibles, respirador, microcomunicador, enmudecedores, 6 proyectiles bólter.

LO-TAN

Lo-tan es un templario calixiano de la Scholastia Psykana y es un guerrero psíquico, despiadado, y de terrible habilidad. Vestido con un abrigo impermeable de cuello alto, su rostro cubierto con una máscara de lisa plata deslustrada, es un instrumento de muerte al mando del Collegium Tenebrae.

Perfil de Lo-tan

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
41	23	38	34	51	30	27	48	23

Movimiento: 5/10/15/30

Heridas: 14

Habilidades: Acrobacias (Ag) +20, Código (Collegium Tenebrae) (Int) +10, Engañar (Em) +10, Esquivar (Ag) +20, Leer/Escribir (Int), Lengua secreta (Temple calixiano) (Int), Lengua secreta (Collegium Tenebrae) (Int) +20, Perspicacia (Per), Saber prohibido (Inquisición, Psíquicos) (Int) +10.

Talentos: Ataque veloz, Condicionamiento laberíntico, Danza asesina, Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Energía, Primitivas), Entrenamiento con pistolas (Láser, PS), Factor psíquico 3, Golpe infalible, Imperturbable, Lucha a ciegas, Maestría en combate, Maestro de esgrima, Resistencia a (Miedo, Poderes psíquicos).

Poderes psíquicos: Caminar sobre muros, Distorsionar visión, Detectar vida, Espasmo, Explosión cegadora, Flotar, Gafar arma, Rayo de fuego.

Armas: Espada psíquica (1d10+6^{†2} A; Pen 5^{†2}; Equilibrada), espada de energía (1d10+6[†] E; Pen 6, Campo de energía).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

^{†2}Incluye la bonificación de Fuerza y el Factor psíquico.

Blindaje: Malla de fibra rígida y casco (Todas 3).

Equipo: Abrigo impermeable, lentillas fotosensibles, respirador, microcomunicador, enmudecedores.



ARMAS PSÍQUICAS

Fabricadas con los materiales más raros y entrelazadas con circuitos reactivos a la disformidad, las armas psíquicas son capaces de canalizar el poder mental de un psíquico. A menos que las maneje un psíquico, las armas psíquicas se consideran tan solo como un arma monofilo de buena calidad. Sin embargo, en manos de un portador con un valor de factor psíquico, estas armas son mucho más. Por cada punto de factor psíquico que tenga el portador, el daño y la penetración de armadura del arma aumentan en +1.

Además del daño normal, cuando un psíquico daña a un oponente con un arma psíquica, puede, como acción libre, canalizar su voluntad psíquica hacia la espada. Trata este efecto como un poder con Umbral 6. Si tiene éxito, el portador y la víctima realizan una tirada enfrentada de Voluntad; si el atacante gana, la víctima sufre 1d10 puntos adicionales de daño energético que ignora el blindaje y la bonificación de Resistencia, más 1d10 adicional por cada nivel de éxito.

CONDICIONAMIENTO LABERÍNTICO

La mente de un agente entrenado por el Collegium Tenebrae es un laberinto de cierres y diques de pensamiento diseñados para frustrar los intentos de extraer los secretos del agente. El personaje obtiene una bonificación de +10 a las tiradas de Engañar al ser interrogado y para resistir los intentos de intimidarlo. También recibe una bonificación de +10 a la Voluntad para resistir un interrogatorio y los efectos de una lectura mental (como Exploración Mental). En el caso de un poder o efecto psíquico, esta bonificación se puede sumar a otras bonificaciones para resistir los poderes psíquicos.

LAS MASAS

Esta sección describe las reglas para las masas anónimas que forman parte de **CIUDADES CONDENDAS**. Muchos de los apartados son perfiles genéricos que se pueden modificar, convirtiéndolos en varios tipos de adversario diferentes, todos basados en el mismo perfil. El DJ puede simplemente aplicar las bonificaciones, penalizaciones y cambios de habilidades en la entrada original para crear un nuevo adversario. Además, muchos de los PNJs nombrados en el Libro Básico de **DARK HERESY** son muy útiles en este entorno, particularmente el Ciudadano, Escoria, Matón, Merodeador, el Noble licencioso y Reincidente.

Daño crítico y las masas: Durante un combate en el que participan PNJs y antagonistas de la siguiente sección, se recomienda que el DJ aplique las reglas para los golpes críticos de muerte súbita (consulta más detalles en la página 201 del **Capítulo VII: Reglas de juego en DARK HERESY**).

LOS RESUCITADOS

Estos cadáveres animados utilizados por Skarmen son víctimas de asesinatos que fueron retenidas en el recinto mortuorio en los sótanos de la Insensatez de Haarlock. Animados y controlados mediante hechicería, estos seres impíos son cadáveres andantes, imbuidos con energía maligna, que ocultan su carne muerta y ojos podridos tras las omnipresentes túnicas encapuchadas de Sinophia Magna. Skarmen ha estado usando estos siervos para recuperar las piezas del espejo y eliminar cualquier obstáculo en su plan para liberar al demonio. A diferencia de algunas criaturas repugnantes con las que los acólitos pueden haberse encontrado en el pasado, estas creaciones son extraordinariamente fuertes y resistentes a las heridas gracias a los poderes que las controlan. También son inteligentes y poseen una astucia demoníaca.





Perfil del resucitado

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
40	20	⁽¹⁰⁾ 55	⁽⁸⁾ 40	20	30	15	45	10

Movimiento: 2/4/6/12

Heridas: 25

Habilidades: Perspicacia (Per).

Talentos: Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas), Resistencia a (Poderes psíquicos).

Rasgos: Armas naturales (manos muertas), Criatura del más allá, Estática psíquica^{†2}, Fuerza Antinatural (x2), Miedo 1 (Inquietante)^{†3}, Muerto viviente, Impío, Resistencia Antinatural (x2), Visión en la oscuridad.

Armas: Manos muertas (1d10+10[†] I; Primitiva), pueden usar armas si es necesario.

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Carne cosida con la forma símbolos arcanos (Todas 2), además de lo que lleven puesto.

Equipo: Túnicas con capucha y harapos malolientes con manchas de productos químicos.

Muerto viviente: Estas criaturas no se fatigan, no necesitan respirar, y son inmunes al veneno, enfermedades y muchos peligros ambientales. No sufren aturdimiento ni penalizaciones por ser heridos. Solo las heridas críticas sufridas en la Cabeza o el Torso pueden destruirlos; en caso de sufrir daños críticos en un Brazo o Pierna esto solo inutiliza o elimina esa extremidad inútil.

Impío: Las armas benditas y sagradas causan el doble de daño (después de reducirlo por blindajes y otros efectos).

^{†2}**Estática psíquica:** La influencia del demonio crea un campo psíquico permanente alrededor del personaje, que funciona como el poder psíquico menor Ruido Blanco (consulta la página 168 del Libro Básico de DARK HERESY) y no requiere tirada para lanzarse. Este poder siempre tiene un alcance de 50m. También puede cancelarse y lanzarse a voluntad sin necesidad de nuevas tiradas.

^{†3}*El rasgo Miedo del resucitado solo se utiliza si resulta obvio que se trata de un muerto viviente. Mientras el resucitado permanezca oculto o disfrazado no se considera nada fuera de lo común.*

Mutación: Las energías caóticas que impregnan la carne muerta de estas criaturas provocan la manifestación de retorcidas alteraciones corporales después de algún tiempo. Si el perfil de algún resucitado se indica que tiene una mutación, haz una tirada en la Tabla 3-1 y aplica los efectos obtenidos.

ESBIRROS CADÁVERES ARBITRADORES

Si el plan final del demonio llega a buen término, le ordenará a Skarmen que mate a los pocos Adeptus Arbitres que quedan bajo su mando y que corrompa sus cadáveres como esbirros impíos. Aunque tienen menos poder en comparación a los resucitados, estos soldados de carne gris y ojos lechosos serán enviados a matar a Xiabius Khan, recuperar el fragmento final del espejo, eliminar a los acólitos y defender la torre durante la resurrección del demonio.



Perfil del esbirro cadáver arbitrador

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
30	30	40	40	30	20	25	30	18

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 15

Habilidades: Perspicacia (Per).

Talentos: Entrenamiento con armas básicas (Láser, PS), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Conmoción, Primitivas), Entrenamiento con pistolas (Láser, PS), Resistencia a (Poderes psíquicos).

Rasgos: Armas naturales (manos muertas), Criatura del más allá, Muerto viviente, Impío, Visión en la oscuridad.

Armas: Escopeta de combate (30m; T/3/-; 1d10+4 I; Car 18; Rec Completa; Dispersión), pistola pesada (35m; T/-/-; 1d10+4 I; Pen 2; Car 5; Rec 2 Completas), maza eléctrica (1d10+5[†] I; Conmociónadora), Manos muertas (1d5+4[†] I; Primitiva).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Armadura de caparazón de soldado de asalto (Todas 6).

TABLA 3-1: MUTACIONES DE LOS RESUCITADOS

1d100	Resultado
01-20	Retorcido: La apariencia del resucitado ha mutado para reflejar los poderes demoníacos que lo impulsan. Obtiene el rasgo Miedo 2 (Temible)
21-40	Hambriento: Los dientes y uñas del resucitado han crecido hasta volverse garras y colmillos afilados. Obtiene el rasgo Armas naturales mejoradas.
41-60	Fluidos venenosos: La piel y saliva del resucitado desprenden un veneno cáustico. Sus ataques obtienen la propiedad Tóxica.
61-80	Bruto: La carne del resucitado se expande a causa del poder contenido. Aumenta su Fuerza y Resistencia en +10.
81-90	Grito mortífero: En lugar de atacar de forma normal, el resucitado puede emitir un terrible aullido que resuena en la disformidad. Todos los personajes sin el rasgo Criatura del más allá a 50m deben superar una tirada Complicada (-10) de Voluntad o quedarán aturdidos durante 1d5 asaltos.
91-00	Fuego oscuro: Las cuencas vacías y la boca del resucitado arden con las energías oscuras de su interior. El personaje se considera equipado con una pistola lanzallamas con munición ilimitada.

ASESINO DE SINOPHIA

Los asesinos podrían aparecer de diferentes formas a lo largo de los eventos en **CIUDADES CONDENADAS**, pero todos son peligrosos individuos equipados con armas letales.



Perfil del asesino de Sinophia

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
35	35	35	35	30	28	30	30	28

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 12

Habilidades: Aguante (R), Engañar (Em), Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Intimidar (F), Perspicacia (Per), Saber popular (Imperio, Sinophia) (Int).

Talentos: Entrenamiento con armas básicas (Láser, PS), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (Láser, PS).

Agente de la ley de la corte del Juez Magistrado

Los agentes de la ley que han jurado proteger la corte del Juez Magistrado se han convertido en los agentes al servicio de la nobleza para proteger su prestigio y poder mientras el mundo se marchita lentamente a su alrededor. La mayor parte son personas avariciosas o perversas cuyos pecados han recibido una autorización oficial. Envueltos en abrigos impermeables reforzados, estos agentes están bien equipados para situaciones brutales.



Características: Como el asesino de Sinophia, suma +5 a su Habilidad de Armas, Habilidad de proyectiles e Inteligencia.

Habilidades: Como el asesino de Sinophia, añade: Saber popular (Sinophia) (Int) +10, Preparar (F).

Talentos: Como el asesino de Sinophia.

Armas: Porra de castigo (1d10+3⁺ I), pistola semiautomática con balas dum-dum (30m; T/3/-; 1d10+5 I; Car 9; Rec Completa). Si el estado de agitación ha aumentado hasta Punto de ebullición (consulta la página 49) los agentes también llevarán: rifle láser con batería de alta potencia (100m; T/3/-; 1d10+4 E; Car 30; Rec Completa), 1 granada de fragmentación y 1 granada de fogonazo fotónico. En escuadras numerosas, 1 miembro de cada 10 podría estar armado con lanzagranadas o lanzarredes.

† Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Abrigo antifragmentación ligero (Brazos 2, Torso 2, Piernas 2).

Equipo: 2 cargadores para cada arma, vocotransmisor, visor fotosensible.

Los Mandato: Los miembros de esta temida organización añaden +5 a su Voluntad, ganan el talento Imperturbable y están equipados con 2 dosis de estimulante y un inyector.

Portavoz/Mensajero

Los miembros de la nobleza de Sinophia rara vez tratan directamente con forasteros, salvo circunstancias excepcionales. El contacto con ellos y la gestión de los asuntos familiares quedan en manos de sus portavoces: sirvientes de confianza que han jurado servir a la familia, entrenados desde una edad temprana. Seleccionados de entre sirvientes, negociadores comerciales, administradores de fincas y (si es necesario) guardaespaldas, los portavoces y sus modales suaves son lo más parecido a convertirse en comerciantes de la nobleza.

Características: Como el asesino de Sinophia, suma +10 a su Agilidad, Inteligencia y Empatía.

Habilidades: Como el asesino de Sinophia, añade: Carisma (Em) +10, Engañar (Em) +20, Escrutinio (Per) +10, Hablar idioma (Gótico clásico) (Int), Leer/Escribir (Int), Lógica (Int), Mando (Em), Negociar (Em) +10, Seguridad (Ag), Tasar (Int) +10.

Talentos: Como el asesino de Sinophia, añade: Desenfundado rápido.

Armas: Pistola láser compacta (15m; T/-/-; 1d10+1 E; Car 15; Rec Completa; Fiable), espada monofilos (1d10+4⁺ E; Pen 2; Equilibrada).

† Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Abrigo reforzado (Brazos 3, Torso 3, Piernas 3).

Equipo: Ropas de calidad, vocotransmisor encriptado, sello mercante de familia noble, placa de datos, 1 batería sobrecargada para la pistola láser.

Matón de Resaca

Resaca es omnipresente en los distritos bajos de Sinophia Magna. Los llamados reyes andrajosos disfrutaban empleando a ex-matones de las FDP que han superado tiempos difíciles. Estos hombres suelen ser duros y están dispuestos a hacer el trabajo sucio de su benefactor para conseguir su próximo chute de obscura o simplemente para evitar la monotonía de sus vidas. Envueltos en andrajosas capas verdes, pasan desapercibidos en las calles empapadas de lluvia, observando en silencio desde ventanas rotas y esquinas sombrías. Aunque a menudo están mal equipados, son combatientes obstinados.



Características: Como el asesino de Sinophia.
Habilidades: Como el asesino de Sinophia, añade: Engañar (Em) +10, Tregar (F).
Talentos: Como el asesino de Sinopia, añade: Entrenamiento con armas básicas (Lanzallamas).
Armas: Cuchillo (3m; 1d5+2[†] A; Primitiva) y o bien un garrote de hierro con pinchos (1d10+4[†] I; Primitiva) o un revolver de bajo calibre (30m; T/-/-; 1d10+3 I; Car 6; Rec 2 Completas) o una escopeta de corredera (30m; T/-/-; 1d10+4 I; Car 8; Rec 2 Completas; Dispersión) o lanzallamas improvisado (10m; T/-/-; 1d10+3 E; Pen 2; Car 4; Rec 2 Completas; Lanzallamas, Poco fiable).
[†]Incluye la bonificación de Fuerza.
Blindaje: Abrigo raído (Brazos 2, Piernas 2; Primitiva).
Equipo: Capa verde remendada, 1d5 tronos.

CIUDADANO DE SINOPHIA MAGNA

La población de Sinophia Magna es tan numerosa y diversa como cualquier otro mundo imperial bien asentado, aunque la mayoría de los forasteros los considerarían inusualmente cautelosos, engañosos y de cultura impía.

Perfil del ciudadano de Sinophia Magna



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

Movimiento: 3/6/9/18
Habilidades: Aguante (R), Engañar (Em), Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int), Saber popular (Imperio) (Int).
Talentos: Ninguno.

Heridas: 10

Alborotador

Los alborotadores son ciudadanos ordinarios de Sinophia Magna que se han dejado llevar por el miedo y la ira para rebelarse en protestas violentas. A pesar de estar pobremente armados, los alborotadores siguen siendo peligrosos.

Características: Como el ciudadano de Sinophia.

Habilidades: Como el ciudadano de Sinophia.

Talentos: Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas), Furia asesina.

Armas: Arma improvisada (1d10+1[†] I; Desequilibrada, Primitiva), 25% de tener 1 bomba incendiaria (9m; T/-/-; 1d10+3 E; Pen 6; Explosión(3)) o una bomba de clavos (9m; T/-/-; 1d10+1 X; Explosión (2), Poco fiable).

[†]Incluye la bonificación de Fuerza.

Blindaje: Ninguno.

Equipo: Varias ropas raídas y jirones.

Borracho

En Sinophia Magna hay pocas esperanzas de medrar, y muchos buscan consuelo en el fondo de una botella. Estos borrachos son más amables (a veces, demasiado) con quienes les invitan a bebida y siempre están dispuestos a intercambiar charlas y rumores compartiendo un trago.

Características: Como el ciudadano de Sinophia, resta -10 a su Habilidad de armas, Agilidad y Voluntad.

Habilidades: Como el ciudadano de Sinophia, añade: Aguante (R) +20.

Talentos: Ninguno.

Armas: Ninguna.

Blindaje: Ninguno.

Equipo: Media botella de licor, ropas apestosas y raídas.

Noble arruinado

La nobleza de Sinophia Magna sobrevive a base de fortunas perdidas y herencias empeñadas. Muchos vástagos de lo que antaño fueron grandes familias se ven reducidos a poco más que mendigos envueltos en desgastadas ropas ostentosas.

Características: Como el ciudadano de Sinophia, resta -15 a su Voluntad.

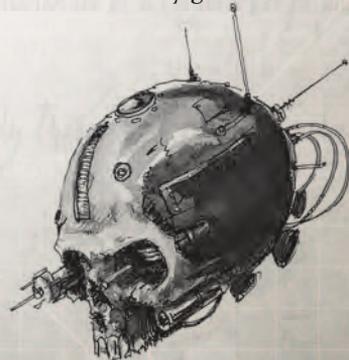
Habilidades: Como el ciudadano de Sinophia, añade: Carisma (Em), Charlatanería (Em), Engañar (Int) +10, Hablar idioma (Gótico clásico) (Int), Jugar (Int), Leer/Escribir (Int), Trucos de manos (Ag).

Talentos: Impávido.

Armas: Ninguna.

Blindaje: Ninguno.

Equipo: Ropas de calidad muy gastadas.



APÉNDICE II: AYUDA DE JUEGO

CLASIFICACIÓN: DARK OMEGA

FECHA: 5301815.M41

SUJETO: Sucesos recientes en Sinophia Magna

Mis leales acólitos,

Junto con este mensaje envío un informe recibido por la corte de los grandes mariscales arbitradores mediante una transmisión astropática desde el mundo de Sinophia. El informe es de Fihad Constantine, ayudante del Mariscal arbitrador del distrito de Sinophia. El informe adjunto describe una serie de ataques violentos contra miembros de la nobleza de Sinophia. Como bien sabrán, en circunstancias habituales, el asesinato de un ciudadano prominente no sería digno de una transmisión astropática prioritaria, ni de la preocupación ni participación de los sagrados Ordos. Sin embargo, la naturaleza de los atacantes podría indicar una motivación maléfica en los crímenes, y el pasado de Sinophia hace que todo parezca sospechoso. Además, hay otros informes sobre este mundo turbulento que indican que se acerca cada vez más al abismo del desgobierno y la calamidad, con lo que estos asesinatos podrían provocar un cataclismo para el desorden civil y la rebelión entre las facciones gobernantes de la ciudad. Revisad los detalles del informe adjunto y tened en cuenta estas posibilidades. Tenéis mi autoridad para abordar este asunto, investigar si se trata de simples asesinatos o la sombra de una herejía mayor en ciernes, y tomar las medidas necesarias para su eliminación. También os concedo el uso de la insignia inquisitorial, si lo consideráis necesario, debéis revelar vuestras acciones a la población común; los árbitres están al tanto de vuestra inminente llegada y vuestra asociación conmigo.

+++

Resumen de los informes Árbitres

Origen: Sinophia Magna, Sinophia

Tema: Asesinato del vizconde Hiram Sur'Seculo

Resumen de lo ocurrido:

El vizconde Hiram Sur'Seculo era el líder de la Casa Seculo, una casa digna y renombrada de Sinophia. El Vizconde y su guardia personal habían regresado a su mansión en el Distrito VII justo después del anochecer, cuando al parecer fueron atacados sin previo aviso. Por la destrucción en la escena queda claro que los atacantes atravesaron la puerta por la fuerza y es posible que hayan sufrido algún daño al hacerlo, aunque no se pudo encontrar sangre de los atacantes en la escena.

No hubo testigos supervivientes, pero se puede deducir que hubo entre cuatro y ocho atacantes en los asesinatos. Sondeos psíquicos lo han confirmado.

El vizconde, sus guardaespaldas y cinco sirvientes fueron asesinados por golpes y/o cortes, lo que indica un nivel de fuerza física superior al de los límites humanos normales. Los atacantes también saquearon las habitaciones personales del Vizconde. La destrucción fue considerable y no estaba claro qué buscaban los atacantes, ni si lograron encontrar lo que buscaban. Muchos objetos de valor quedaron esparcidos desordenadamente por las cercanías, algunos de un valor considerablemente alto. Varios dispositivos de seguridad y equipos de grabación en la mansión del vizconde fallaron inexplicablemente durante el ataque, solo para volver a funcionar cuando el ataque había pasado. El examen los tecnoadeptos no puede ofrecer ninguna explicación para esto.

Referencia cruzada añadida al informe:

Se han producido al menos dos ataques más contra miembros de la clase noble y mercantil de Sinophia. En ambos casos, las víctimas fueron golpeadas y destrozadas, y en al menos una ocasión a la víctima también le robaron sus pertenencias.

Solicitamos que los sagrados Ordos participen en las investigaciones sobre este asunto, y envío este informe según manda el reglamento para estos asuntos. Al llegar a Sinophia, los agentes del Cónclave solo tienen que buscarme en nuestro cuartel del distrito recientemente ubicado en la torre conocida localmente como la Insensatez de Haarlock. Quedo a la espera de su orientación en este asunto.

Su siempre leal sirviente del Imperio y del Dios-Emperador

Arbitrador adjunto Fihad Constantine

++++



APÉNDICE IIIA: MAPA DE LA INSENSATEZ DE HAARLOCK

LA INSENSATEZ DE HAARLOCK

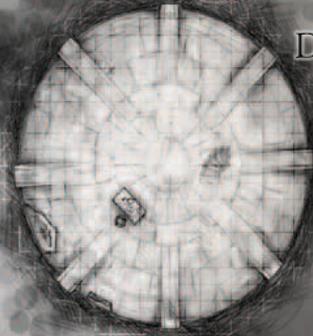
EXTERIOR



CÁMARA SECRETA



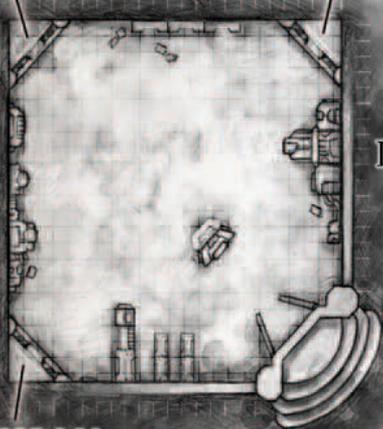
DESPACHO DE SKARREN



ASCENSOR A LA 1ª PLANTA

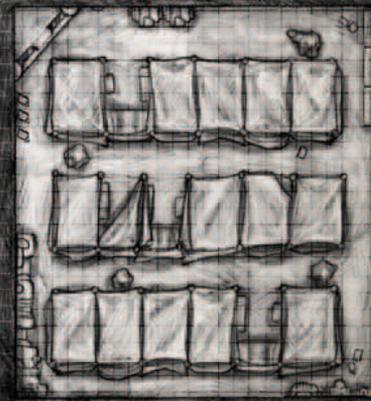
ASCENSOR AL SOTANO

PLANTA BAJA

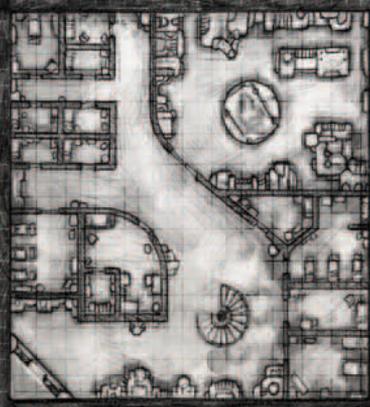


ASCENSOR A LA 2ª PLANTA

1ª PLANTA

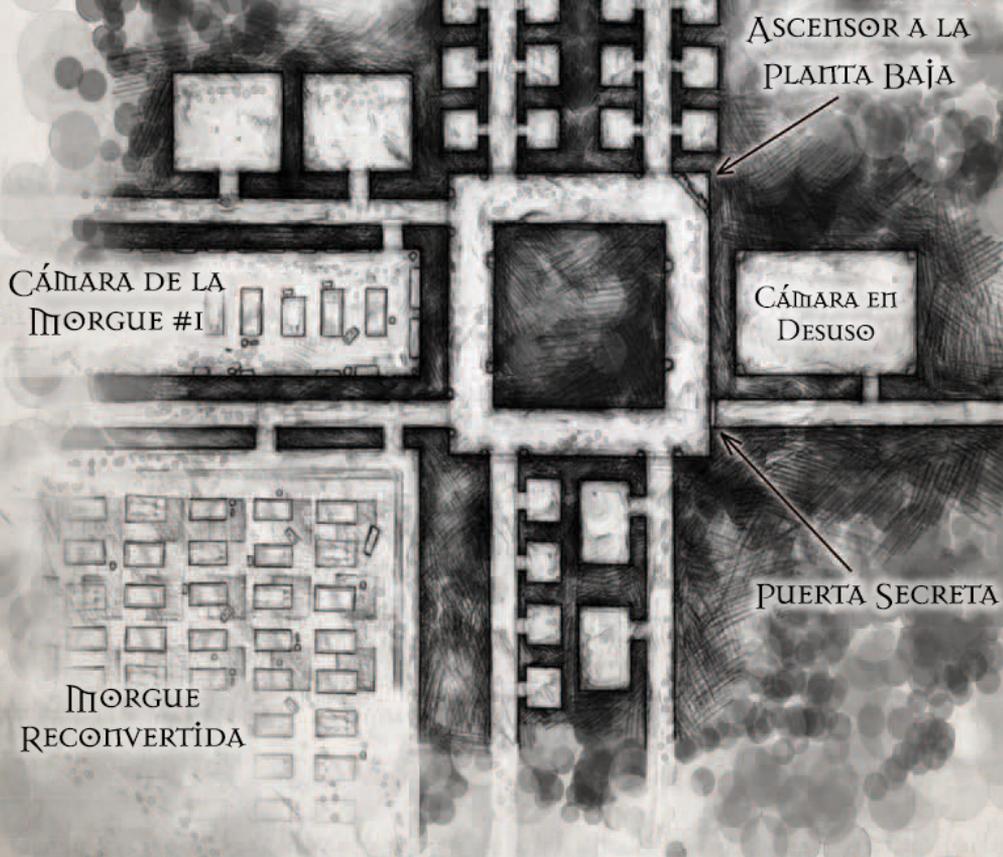


2ª PLANTA



APÉNDICE IIIB: MAPA DE LA INSENSATEZ DE HAARLOCK (SÓTANO)

LA INSENSATEZ DE HAARLOCK — SÓTANO —



LA CAMPAÑA DEL LEGADO DE HAARLOCK

CUDADES CONDENADAS forma parte de una serie de aventuras que forman las aventuras del Legado de Haarlock, una campaña abierta y modular cuyas partes, salvo la conclusión, pueden jugarse (con alguna modificación) en cualquier orden. Los oscuros eventos y lugares de cada aventura de la campaña están envueltas por la influencia del desaparecido e infame comerciante independiente Erasmus Haarlock, así como de varios poderes y facciones que pretenden hacerse con su legado. El resto de aventuras de la campaña son la Casa del Polvo y la Ceniza (ubicada en **DISCÍPULOS DE LOS DIOS OSCUROS**), **DESTINOS INCIERTOS** y **ESTRELLAS MUERTAS**.

Durante la campaña los acólitos se ven envueltos en un torbellino de catástrofe y comienzan a reconstruir el verdadero horror de lo que está a punto de desatarse en el sector Calixis. Mientras que otras aventuras proporcionan información sobre las motivaciones y el trágico pasado de Erasmus Haarlock, **CUDADES CONDENADAS** les brinda a los acólitos el secreto de lo que estaba buscando antes de desaparecer.

UN LEGADO DE TERROR

El linaje Haarlock de comerciantes independientes es anterior al propio sector Calixis que ayudó a fundar. Durante miles de años, la autorización Haarlock otorgó a su dinastía licencia para viajar mucho más allá del Imperio y llevar la muerte y la guerra a cualquier lugar que consideren una amenaza para la humanidad. A lo largo de sus siglos de conquista pasaron mundos enteros por la espada y saquearon las tumbas de las razas xenos que desaparecieron antes de que el hombre caminara por primera

SEÑALES OSCURAS

En la campaña del Legado de Haarlock se repiten ciertos temas y estilos que conectan con otras partes de las aventuras. Cuando los DJs añadan sus propios encuentros a la campaña, se les recomienda incluir alguno de estos temas o simbolismos:

- Cuentas atrás, artilugios de engranajes y manipulación del tiempo
- El número 13
- Luto y pérdida
- Linajes de sangre y pecados del pasado amenazando el presente
- El dominio sobre la carne y la materia, antiguas ciencias oscuras
- Venganza personal y obsesión enfermiza
- El despertar de aquello que fue enterrado u olvidado hace tiempo
- Sirvientes temiendo el regreso de su maestro
- El viajero oscuro

EL TESERACTO CIEGO Y EL CLÍMAX DE LA CAMPAÑA

La amada familia de Erasmus Haarlock fue masacrada por sus parientes en una guerra feroz por la herencia de la autorización Haarlock. Este evento llevó a Erasmus a perseguir y matar a todo su linaje, al tiempo que buscaba un medio de deshacer el pasado para recuperar a aquellos que le habían sido arrebatados; este imposible deseo impulsó a Erasmus Haarlock en sus inescrutables planes. Descubrió que había un lugar donde podía obtener los medios para lograr su deseo. Solo se puede llegar a este lugar trazando un rumbo hacia un lugar lejano y terrible, un rumbo que solo se puede trazar desde el Tesseracto Ciego, un lugar secreto escondido en las profundidades del planeta prohibido Mara. Este hecho es la revelación que atraerá a los acólitos a Mara y al clímax de la campaña.

El DJ puede hacer esta revelación en **CUDADES CONDENADAS** si tiene la intención de jugar **ESTRELLAS MUERTAS** como final de campaña en un futuro próximo. Sin embargo, si esta es la primera aventura del grupo como parte de la campaña, o si el DJ desea realizar otras aventuras antes del clímax, entonces puede reservarse esta información y presentar Mara como el lugar confirmado donde se encuentra el Tesseracto Ciego en un momento futuro de la campaña en curso.

vez sobre la Tierra. Adquirieron terribles secretos y acumularon conocimientos oscuros, armas y artefactos suficientes para fundar una docena de imperios propios y condenarlos mil veces a ojos del Imperio. La protección de su autorización y el secretismo con el que guardaban sus asuntos los mantuvieron a salvo durante milenios. El linaje Haarlock siempre fue conflictivo; la traición y las guerras internas eran tan comunes entre los Haarlock como también lo eran la facilidad para la locura y la genialidad diabólica entre los más célebres de su linaje. Fue durante tales conflictos familiares que uno de los hijos menores de la dinastía pasó a primer plano, con su destino ardiendo como una estrella ensangrentada en el cielo.

Erasmus Haarlock masacró a sus parientes de sangre, unificó los poderes y la oscura sabiduría que su linaje había acumulado para dedicarlos a un solo propósito, un proyecto aterrador que abarcó una docena de mundos y puso en juego artes y ciencias prohibidas desde tiempos antiguos. Luego, en el apogeo de su trabajo con todo preparado salvo por la pieza final del rompecabezas, Erasmus Haarlock desapareció.

Ahora, cientos de años más tarde, las estrellas han vuelto a ponerse en marcha y en una docena de mundos los antiguos dominios del linaje Haarlock cobran vida. Ocurren sucesos extraños, muertes misteriosas y despiertan cosas enterradas hace siglos. Las señales y presagios plagan las visiones de los videntes y torturan los sueños de los locos en todo el sector Calixis; su importancia perturba los consejos de los poderosos y los hambrientos de poder por igual. Visiones de mundos ardiendo en fuego frío, de un dispositivo que puede ordenar el tejido mismo de la realidad a la voluntad de su amo, de una voz aullando en el vacío y del amanecer de un sol negro. Sueños del regreso del viajero.

DARK HERESY™

CIUDADES CONDENADAS™

¡ABOMINABLES INTRIGAS DESATADAS EN LAS RUINAS DE SINOPHIA!

La ciudad imperial de Sinophia Magna oculta un gran horror. Una serie de brutales asesinatos han atraído la atención de la Inquisición, y las siniestras circunstancias sugieren que están relacionados con el infame comerciante independiente, Erasmus Haarlock.

Segunda aventura de la épica trilogía definitiva de Dark Heresy.

La Inquisición y el Adeptus Arbites unen fuerzas para desvelar una conspiración donde nada es lo que parece, y los acólitos deberán arriesgarse para descubrir la verdad.

Desde las alturas de la autoridad imperial hasta los cenadores de la perversa nobleza y sus mansiones andrajosas, el legado de Haarlock sale a la luz y el futuro del sector Calixis queda comprometido.

Diseñada para todos los niveles, principiantes y veteranos por igual pueden explorar diferentes opciones para su investigación.

Demonios, hechicería y traición conspiran contra los acólitos. Solo los justos prevalecerán.

Adecuada para jugadores de todos los niveles. Es necesaria una copia del libro básico de DARK HERESY para usar este suplemento.



**GAMES
WORKSHOP®**

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

