



# IGAROL

## El Halo de Estrellas: Súplicas

El halo de estrellas es una campaña donde un grupo de acólitos probados del Ordo Hereticus son llamados para hacer frente a una amenaza no específica pero que tiene alterados en cuerpo y alma a algunos de los más relevantes inquisidores de los sectores vecinos. Los acólitos tan sólo conocen lo que los inquisidores desean que conozcan, como siempre sucede, ...

Autor: Arclite

Maquetación: Igest

Diseño: Heldenhammer

Documento proporcionado por la comunidad de IGARol

## El halo de estrellas: Súplicas

Aventura creada y escrita por Arclite

### Sinopsis

La rebelión en Vesper está en su punto álgido, el 14º Ejército de Dilius ha sido sometido por las fuerzas de la rebelión vesperiana en menos de cuatro meses. Una victoria contundente, la mayor parte de las tropas se han rendido, abandonadas a su suerte por sus comandantes huidos en las primeras semanas del conflicto ante la evidencia de la derrota. Vesper es un planeta de vital importancia y su rebelión no es aceptable. De este modo, el ante diem Kalendas Ianuaris, año 999 M.40 en Vesper un nuevo contingente de la Guardia Imperial se adentra en la disformidad con destino a Vèssper.

En la órbita aparece una nave desconocida.

### Historia

#### BSO

Las luces se suceden ininterrumpidamente, de vez en cuando parpadean, dejando al hombre en la más absoluta oscuridad. Jeremy Davies huye, presa del pánico, por el pasillo de la cubierta C. Su pulso es alto, las piernas le duelen y le cuesta respirar entre tanto esfuerzo. Pisa charcos de sangre y patea un brazo seccionado.

"Lo siento, lo siento"

Alcanza la puerta de la Sala de transmisiones A, detrás de él vienen otros, puede oír sus gritos de súplica; pero en cuanto entra cierra la puerta tras él. Mira a través de la ventanilla y puede ver como las dos mujeres que vienen tras él mueren, un chorro de sangre bloquea la visibilidad del cristal. Jeremy se asusta y cae al suelo, se da la vuelta y gatea hasta la radio e introduce su código. En la pantalla se refleja, por un brevísimo instante, un movimiento tras él. Agarra la palanca y propina un furioso

golpe. El técnico de comunicaciones cae al suelo con el cuello roto.

"Lo siento, pensaba que..."

*Atención. Incendio en comedor B. Incendio en dormitorios de la cubierta B. Presencia no autorizada en cubierta C. Presencia no autorizada en pabellón médico 3. Presencia no autorizada en cubierta de vuelo A. Escudos desactivados. Integridad del casco 86%. Compuesto químico desconocido en sistema de ventilación. Presencia no autorizada en Sala de transmisiones A.*

Jeremy se gira y aferra la palanca con ambas manos. Puede oírlos en la sala, aunque no les ve. Introduce una serie de comandos en el ordenador. Una señal de socorro al mundo más cercano: Vesper. Dos proyectiles azules cruzan el espacio en una trayectoria en espiral y alcanzan la Ejulve en medio en una brillante y silenciosa explosión. La transmisión queda interrumpida.

Es el primer día del 41º milenio.

### El halo de estrellas

El halo de estrellas es una campaña donde un grupo de acólitos probados del Ordo Hereticus son llamados para hacer frente a una amenaza no específica pero que tiene alterados en cuerpo y alma a algunos de los más relevantes inquisidores de los sectores vecinos. Los acólitos tan sólo conocen lo que los inquisidores desean que conozcan, como siempre sucede, pero conforme vaya avanzando la historia irán desentrañando una serie amistades, negocios y favores de cuestionable origen que facilitaron el desarrollo tecnológico del planeta Vesper, epicentro de la campaña.

### Introducción

En esta primera aventura los Personajes Jugadores (PJ) se adentrarán en las circunstancias de la rebelión de Vesper, planeta declarado en rebeldía recientemente como consecuencia de unas protestas sobre política demográfica y fiscal. Su importancia militar y económica se ve reflejada en la rápida respuesta de la Guardia Imperial y la Armada Imperial, que apenas ha tardado unos meses en reunir tropas para recuperar el planeta y poner fin a la rebelión. Sin embargo, oculta tras la cortina de las operaciones bélicas que padece el planeta la Inquisición tiene su propia misión en Vesper: investigar el origen de la rebelión. El primer evento tiene lugar en un pecio espacial que orbita en torno al planeta, esperando a recibir ayuda. ¿Qué terrorífica verdad se haya tras un mensaje de súplica?

### Comunidad Umbría

Esta partida ha sido diseñada con la intención de ser jugada en el sistema **Rol por web** (RPW) de [Comunidad Umbría](#), pero es muy fácil adaptarla a una partida de mesa. Las partidas mediante el sistema RPW se caracterizan por la gran información y detalles de los escenarios así como una perceptible evolución de los PJ y sus jugadores conforme avanza la aventura, permitiendo profundizar en el espíritu del PJ; a cambio de invertir un considerable tiempo en completar la aventura. Período que puede variar desde unos pocos meses hasta varios años, en función del ritmo y los detalles. Dejo en manos del lector jugar las posibilidades y variaciones que esta partida ofrece.

### La ambientación de la Ejulve.

En *Comunidad Umbría* resulta muy sencillo plasmar la escenografía y sonidos que pueden percibirse en la *Ejulve*, ya que la web permite jugar con la introducción de archivos de audio y una gran descripción en los textos. El ambiente de la partida ha de ser de constante tensión. Los PJ deben sentirse amenazados en todo momento por despidadas criaturas de la galaxia, algo muy cierto en el universo del 41º

milenio. El audio de *Dead Space* puede ser muy útil en el caso de los oscuros pasillos de la *Ejulve*, aunque en algunos momentos, los que considero más "cinematográficos", en el sentido de más descriptivos he optado por la banda sonora de *Halo*.

### Armas en la Ejulve

Cabe la posibilidad, si los PJ no tienen cuidado, de que se les agote la munición. En ese caso el Director les puede permitir adquirir nuevas armas con facilidad. En la *Ejulve* se han librado combates por lo que serán abundantes las armas. Pero estas armas podrían estar descargadas, tener poca munición, ser de mala calidad o estar dañadas, queda a discreción del Director.

### Sobre los Personajes Jugadores, y los Personajes No Jugadores.

Esta aventura ha sido diseñada para tres jugadores, pero como habrá PNJ que acompañen al equipo de incursión a las entrañas de la *Ejulve* cada director es libre de modificar el número de jugadores. Se ha establecido el rango 4 para el punto de partida de los acólitos, así un grupo con acólitos veteranos podrá utilizar sus propios personajes.

En principio los tres PJ serán un arbitrador, un psíquico y un tecnosacerdote. El cuarto PJ (o PNJ) queda a libre interpretación, aunque es aconsejable algo de potencia de fuego (guardia imperial o asesino). Si bien es cierto que el grupo necesitará potencia de fuego no todo va a ser disparar.

Los nombres de los PNJ han sido tomados de diversas fuentes, los nombres de los dos Inquisidores existen realmente en el trasfondo de Warhammer 40000. Sin embargo el autor no supo de su importancia hasta después de haber escrito la aventura. Es un aviso para todos aquellos que no aprueben la conducta de esos personajes.

## Prólogo

Antes de empezar deberías entregar a los jugadores los documentos del *Informe de misión: Vesper*. Junto con la información relatada a continuación los jugadores podrán hacerse una idea de la ambientación.

### BSO

#### **Demasiado hermoso para ser cierto**

Un día soleado en un mundo helado. Hermosos destellos de luz brillan en un lago congelado. Una joven pareja ríe mientras contempla el paisaje, idílico como los escasos mundos vergel del Emperador. Un seductor juego de colores acompasados del dulce olor de la civilización. Buenos presagios de un futuro mejor.

"Aquí en Vesper"

Ignorantes. Tan sabios y tan ignorantes. Los acólitos tenían aquel dibujo frente a ellos, un lienzo publicitario destinado a seducir a nobles de planetas vecinos, y tras cinco horas de viaje espacial resultaba difícil no mirarlo. Era mejor vista que la negra infinitud del espacio inexplorado que se filtraba a través de los cristales de la Hielo, nave de comercio construida en Vesper hacía menos de una década. Todo en Vesper parecía nuevo: los edificios, las industrias, los ritos, la tecnología, incluso la lealtad... Era un planeta extraño, incluso para la magnitud de la diversidad de los dominios del Emperador en la galaxia; sin duda su actual situación se debía al hecho de haber sido ignorado los últimos siglos, sumado a un gobierno débil y poco autoritario: democracia lo llamaban los vesperianos. Les gustaba mucho a los vesperianos decir lo que sabían, o lo que creían saber y expresarlo; todos tenían una opinión para todo. En las placas de datos había gran cantidad de documentos de un número preocupantemente elevado de individuos entendidos en diversas materias de conocimiento, a menudo algunos de sus conocimientos eran de contenido censurable y

otros rozaban la herejía. No era de extrañar que se hubieran rebelado.

El estudio de las placas de datos era lo único que se podía hacer en esa nave: la tripulación se había vuelto muda, además de invisible, en presencia de los acólitos. No les veían desde que llegaron a la nave. No era de extrañar, al fin y al cabo eran vesperianos y su lealtad sólo estaba garantizada mientras estuvieran al alcance de las armas de los leales al Dios-Emperador. El viaje transcurría monótono y sin ningún sobresalto, siguiendo al pie de la letra el itinerario marcado. Por curiosidad los acólitos habían exigido ver la carga que la nave llevaba en el momento de ser abordada por la armada: sólo objetos de valor y lujo, carentes de utilidad para la guerra por el alma de la humanidad, que en estos momentos, y siempre se librarba en las lejanas estrellas.

*Océanos levemente contaminados. Pureza de la atmósfera: A24. Condiciones de habitabilidad: óptimas. Nota: los polos del planeta son excesivamente fríos para su colonización. Sin rastro de plagas desde hace ciento sesenta años. Datos del año 991. M40. Sin amenazas de ataque. Ningún conflicto desde su colonización. Sólo seis operaciones de la Inquisición en los últimos dos siglos. Todo parecía estar bien en ese mundo.*

#### **El temor de un hombre sabio**

No podía estar bien. No cuando un Inquisidor pedía (casi suplicaba) ayuda a sus acólitos. No cuando una operación de la Inquisición se interrumpía para hacer frente a una nueva amenaza. Aquello era del todo inusual. Hacía una semana estaban asignados a una misión en Ybefe, investigar la posible implicación de destacados miembros del Adeptus Arbitres en una secta caótica que amenazaba con poner la cúpula policial al servicio de los Dioses Oscuros. Una tarea de enorme responsabilidad, y sin embargo, se les había

retirado de la operación, iban a ser sustituidos por otra célula de menor nivel (que iba a llevarse todo el mérito de la misión que ellos habían allanado). Una amenaza más peligrosa les requería. Jamás nadie habría pensado que pudiera suceder. Nada es posible, hasta que sucede. Informados por su contacto de que debían abandonar su misión y reunirse con su Inquisidor en persona. Un viaje a través de la disformidad hasta un crucero inquisitorial asignado en una flota de guerra de la Armada Imperial con rumbo a un planeta rebelde. Aquello debía ser algo muy serio. Desde su transporte observaban el interminable tránsito de cientos de pequeñas naves que desplazaban equipo o personal entre las principales naves de la flota. Preocupante, y cuando contemplaron el rostro cansado del Inquisidor Ravenor el terror invadió sus mentes y corazones.

Les hizo un amplio resumen de la clase de planeta que era Vesper y de su excepcional desarrollo tecnológico. En aquel planeta se recuperaban vestigios de la Edad Oscura de la Tecnología, e incluso era posible que muchos de los redescubrimientos fueran realmente invenciones de sus habitantes. Tal situación sólo fue posible tras las duras negociaciones entre diversos elementos de poder de la misma Terra y del Adeptus Mechanicus. Se permitió experimentar un nuevo tipo de colonización en un planeta marginal, de reducido tamaño y mínimo aestimare.

Argumentando que sería aconsejable investigar si era posible destinar un pequeño mundo aislado a la recuperación del valioso conocimiento arcano, los Señores de Terra en persona autorizaron el experimento; lo cual era una prueba firme de la importancia del lugar. El resultado fue más que satisfactorio: la clasificación y valor de Vesper había incrementado exponencialmente en los últimos décadas y se acercaba a la capital de su sector más próximo: Eustis Majoris, Sector Escarus. La tecnología bélica había mejorado la eficacia de la Guardia Imperial de Calixis y Escarus, y de su planeta salían algunos de los mejores tecnosacerdotes de la galaxia. El comercio del planeta era vital para el

abastecimiento de todo el sector, y hasta hacía un año no se reclutaban excesivos diezmos poblacionales para no perturbar la excelente producción de maquinaria del planeta. Ahora sus habitantes se rebelaban. Ese mundo no podía perderse. Los conocimientos que tanto esfuerzo, sacrificio y determinación habían costado no podían perderse, ni arriesgarse a caer en manos del Enemigo. El inquisidor había hecho hincapié en que algunos de los secretos de la tecnología de la humanidad estaban en peligro.

Había indicios. Se informaba con regularidad de los avances científicos. Sin embargo algunas de las tecnologías desarrolladas nunca habían sido aprobadas, ni financiadas. Simplemente habían aparecido en el planeta. El gobernador planetario, el difunto Gaius Traius, había advertido de la posibilidad, no confirmada, de un comercio ilegal con algún tipo de organismo alienígena inteligente situado más allá del sector, en el Halo de Estrellas. No tenía pruebas, y se excusó afirmando que el excesivo comercio y las libertades concedidas a las organizaciones mercantiles de su planeta impedía controlar todas las naves que entraban y salían. Aseguró investigar lo sucedido. Meses después el mundo se rebeló.

La Armada Imperial y una importante cantidad de tropas de la Guardia Imperial, que se preparaba para acudir a los mundos en guerra de Izoso y Bojio 12, habían sido desviados para hacer frente a esa rebelión. Una respuesta rápida que prometía asegurar el éxito de la operación. El fracaso fue completo. El ejército de Vesper muy superior en calidad y adiestramiento machacó a unas más numerosas tropas, con mínimas bajas. Ahora se reunía una nueva flota, más poderosa. Pero ese no era asunto de la Inquisición, ellos tenían otras motivaciones. Las órdenes de los acólitos eran sencillas: abordar una nave.

### Ejulte

La **situación es delicada, muy delicada** -la voz de Ravenor apenas era un susurro, su voz no encajaba con el aspecto otrora regio de su propietario, ni con su temible fama-. **Esa nave**

**es del Imperio, lo han confirmado, pero no debería estar aquí.**

**¿Y dónde debería estar?** -el que preguntaba era Rox Hasting, General del 2º Ejército de Escarus, jefe de las operaciones militares en Vesper. Se hallaba en su nave, al otro lado de la flota, mientras su proyección holográfica, junto a la de su plana mayor, había quedado materializada en el despacho de Ravenor.

Aquí **no**. -Contestó secamente Ravenor, el sudor le cubría el rostro y hasta al general Hastings le empezaban a temblar las manos viendo como aquel Inquisidor tenía miedo de algo que Hastings ignoraba. Maldiciendo en su interior lo poco a nada que le contaban y contagiándose del temor del Inquisidor, miraba nervioso a sus oficiales, en busca de algo que no encontró. Aquellas no eran las mejores condiciones para ganar una guerra. **La nave es la Ejulve, nave de investigación de la clase Atreus, desarrollo de medicina militar y sistemas energéticos de alto rendimiento** -hizo una pausa antes de añadir- **entre otras cosas. Por alguna razón estaba incluida como parte del sistema Dradis de Vesper para la detección de objetivos, por lo que fue clasificada en un primer momento como blanco prioritario en nuestro ataque. Sin embargo cuando envió el mensaje de socorro se investigó el origen de la nave, y su estado: es poco más que un pecio espacial. Su fallo energético podría explicar el repentino fallo de los sistemas Dradis de los rebeldes así como otras interferencias electrónicas que afectaban a todo el planeta y su órbita. Si la nave estaba apoyando a las fuerzas imperiales que llegaron en el primer conflicto estaba en la situación idónea: bloqueando los sistemas electrónicos de Vesper, y facilitando la aproximación de la flota.**

**¿Qué hacemos con ella?** -el que hablaba era un coronel de escaso pelo y nueve dedos, le faltaba el pulgar derecho- **¿Podría ser una amenaza para los nuestros?**

**No debemos descartar esa posibilidad,** -dijo el general señalando el enorme holograma de la sala, hablaba en voz baja como siempre,

**pero todos se callaban para escucharle- es una nave que se daba por perdida después de la Batalla Orbital. Puede que haya sido abordada por rebeldes.**

La Batalla Orbital había sido el primer enfrentamiento entre los imperiales y los rebeldes, y su duración se había extendido durante varios días, cuando la rebelión distaba mucho de estar en buen camino. Finalmente las modernas naves vesperianas habían sometido a los ancestrales armazones del Imperio, naves veneradas pero de potencia y tecnología inferiores a las de Vesper.

**Se declaró leal al gobierno de Traius en los inicios del conflicto** -aclaró. **Pero Traius ya llevaba varias semanas muerto cuando lo hicieron; algunas horas después se declaró en rebeldía. Su destrucción fue confirmada por el crucero pesado Gaius, seis días después del primer ataque, antes de que se perdiera contacto con el Gaius. Se está investigando el mensaje que confirmó su destrucción, por si fuera un engaño. La nave en sí es una nave civil, pero dispone de un armamento muy superior al que están acostumbradas las naves civiles, así como dispositivos de guerra electrónica. Hace 14 horas ha emitido una señal de socorro, aunque la ha emitido en canal abierto. Sin especificar sus lealtades; a decir verdad, sin especificar nada. Como pueden ver, está dañada por impactos de torpedos. No estamos seguros de que participara en el combate orbital como nave de combate, pues describe una órbita fija sobre el continente de Circa, donde no hubo demasiados enfrentamientos. Está siendo atraída por la gravedad del planeta y hay riesgo de reentrada, parece que nadie la controla y se limita a vagar por el espacio hasta precipitarse. Lo cierto es que todo es muy confuso. No sabemos si es nuestra o de los rebeldes, aunque el Inquisidor Eisenhower -al pronunciar ese nombre algunos miraron con desconfianza a Ravenor- me aseguró, durante la rebelión, que la nave es leal. -Añadió con una sonrisa tensa. **La abordaremos con un equipo y evaluaremos su estado.****

Un simple pecio espacial no valía una reunión de esa magnitud, demasiados silencios. Los oficiales del holograma se miraron unos a otros, de oficial de cubierta para arriba y todos mudos, preguntando con la mirada pero sin abrir la boca, los ojos del Inquisidor se detuvieron en uno de el coronel de los nueve dedos quien, nervioso, no tardó en preguntar con una sola palabra.

¿Cuándo?

Ahora- monosílabo imperativo.

¿Ahora? -preguntó, como si no hubiera entendido bien- **No tendremos tiempo para analizar los sistemas de a bordo. Tal vez no haya aire respirable, o el sistema de gravedad artificial no funcione, o mil cosas más, señor.**

No **me importa** -dijo el inquisidor, desechando la opinión del oficial con un gesto de su mano-, **esa nave va a estrellarse sino corregimos su rumbo y no me gustaría que ese armatoste se perdiera con todo su contenido. Mis hombres irán en esa misión, con órdenes que no deben ser alteradas.** -Todos asintieron-. **Bien, este señor de aquí-** añadió señalando a un hombre que había permanecido ignorado- **debe ir en ese equipo.**

**El otro**

El inquisidor indicó al hombre que se acercara, mientras los hologramas seguían aportando pequeños detalles de la nave, por todo el casco podían verse sistemas de armas, torres de comunicaciones parcialmente destruidas, así como pequeñas marcas de explosiones y deformaciones en el casco. Algunos escombros se mantenían unidos a la nave tan sólo por algunas vigas y cables que se mantenían en buen estado, pero estaba claro que en esas secciones el vacío espacial había invadido la nave. Hasta era posible que toda la nave estuviera sometida a nulos niveles de oxígeno y presión, sin mencionar el frío espacial. Los hologramas de los oficiales desaparecieron y en el despacho sólo quedaron los acólitos, Ravenor y el otro hombre. Ravenor prosiguió con los detalles.

Ahora **-comunicó con cautela-** la verdad, el **Inquisidor Eisenhorn está desaparecido. Se recibió un mensaje del astrópata Aegis, en la estación Geiser, en los últimos días de dominio del Imperio en Vesper. Los más destacados miembros de los Adeptus estaban siendo ejecutados y se dispuso la evacuación del personal relevante. Eisenhorn abandonó el planeta en un transporte civil que le debía llevar hasta el crucero Olba. Pero el Olba fue destruido por los vesperianos. Se dio por muerto a Eisenhorn. Sin embargo, hace tres días se detectó un mensaje codificado de protocolo inquisitorial con origen en la Ejulve. El mensaje tenía como destino el complejo científico de Geiser ubicado en Circa, Vesper, lugar donde se encuentra el astrópata Aegis; en el que se pedía evacuación para Eisenhorn. Dos días después la Ejulve emitió su llamada de socorro.**

Lo que deben saber es que desconocemos por completo el estado de la tripulación, quién está a bordo, y más importante aún, si Eisenhorn sigue vivo. Linus, como miembro de los acólitos de confianza de Eisenhorn, les acompañará. Tiene información importante sobre la nave.

A mí **-interrumpió el hombrecillo-, Inquisidor Ravenor, me han mandado aquí para que rescate a mi maestro, sin decirme más.**

Estoy **seguro** -comentó desconfiado- **por eso le asigno una escolta, para que cumpla su misión. Puede marcharse, seguro que tiene preparativos.**

Cuando la reunión hubo terminado, y Linus hubo salido de la sala, el Inquisidor mantuvo una pequeña charla con sus acólitos, instrucciones adicionales.

**Diga lo que diga Linus, aunque el propio Eisenhorn les impida realizar la tarea, aun cuando les enseñe una orden firmada por el mismo Gran Inquisidor del Ordo Xenos, aunque suplique o amenace, bajo ningún concepto este hombre debe vivir.**

Ravenor extendió una placa de datos.

En lo demás, ninguna discrepancia. Linus debe acompañarlos, será su "experto" en el tema.



# I El experto

*Primero vienen las sonrisas, luego las mentiras. Lo último son las balas.*

Esta es la escena de introducción a la aventura, los jugadores ya deberían saber lo suficiente sobre el planeta, la rebelión, tener algunas sospechas sobre la lealtad de algunos individuos relevantes, y sobre todo ser conscientes de la gravedad de la situación; con un Inquisidor desaparecido y un planeta vital en rebelión. Una investigación de un pecio espacial encubre el rescate de un Inquisidor, y es a su vez utilizada para ejecutar sin demora a un acólito declarado traidor. Lo cual hace de la misión una tapadera para otras misiones.

## Informe de misión

*Destructor ligero Inquisitorial Orgullo del Sacerdote*

*Designación: Ordo Hereticus, Sector Escarus, Sub-sector Ophidian*

*El lugar era un espacioso despacho decorado con maderas nobles y escenas de temática imperial, entre las que se encontraba la ejecución de un noble majoriano ante una muchedumbre enfurecida, otra de las escenas era más siniestra aún: un cuadro oscuro en que se veía a un joven empuñando una pistola láser ante una horda de mutante en alguna oscura caverna. "Un hombre que no tiene nada aún puede ofrecer su vida", rezaba una placa bajo ella. El Inquisidor Ravenor consultaba algunos documentos en papel sentado en su mesa, tras él había una ventana de observación que permitía contemplar el espacio, ahora lleno de naves de la Armada Imperial con rumbo a Vesper. La mayoría eran naves de transporte pero se podía ver un crucero pesado, también habían oído que había un acorazado en la flota, pero no lo habían visto.*

En esta segunda reunión, celebrada unas horas antes del comienzo de la operación estarán presentes los acólitos (PJ), el Inquisidor

Ravenor (del Ordo Hereticus) y el Dr. Linus acólito enviado por el Inquisidor Eigenhorn, Ordo Xenos. Entrega el **Informe de misión: Objetivos. La placa de datos que Ravenor les ha entregado tras la marcha de Linus es el apartado sobre el Doctor Smith del Informe de misión: Objetivos. En primer lugar Ravenor les permitirá escuchar el mensaje de socorro que la Ejulve envió:**

*---Mensaje de auxilio procedente de la SCS Ejulve, código de transmisión C4GU3NT0D0. Jeremy Davies, departamento de desarrollo armamentístico---*

*...¿Hola? Nos están matando...alguien...las puertas...y ahora corren. Eran muchos. Están casi todos muertos. Le dije al capitán que no...pero él que sí y luego la explosión. Están aquí...les oigo. ¿No hay nadie ahí abajo? Estamos aquí ¿Hola? ¡Ayúdenos! Vino el bum y luego las muertes, y los gritos. El caos y las armas. Todos llevan armas, se pelean. Bárbaros. El piloto, bueno..el piloto nada. Que vengan. Ya no hay nadie. No más armas por favor...las naves no...y ellos...después del bum...todo se acabó. El gas nos mata. No hay equipo en la nave. Es...mi gas.Lo siento, nunca debí... Es el fin.*

*---Fin de la transmisión---*

El mensaje es confuso y no da demasiada información. Tan sólo un par de datos. Jeremy habla de un gas tóxico y que la nave carece de equipo para purificar el aire (al menos en el momento de la transmisión). Sin embargo Jeremy está vivo, por lo que no parece un gas letal. Por otro lado señala que "se pelean". Es, a primera vista, un enfrentamiento entre tripulantes, los acólitos es probable que lo asuman como enfrentamientos entre leales y traidores al Trono, pero se trata de un enfrentamiento por otras circunstancias que más adelante se verán.

*El Inquisidor se sentó en una silla y cruzó los dedos tocándose la frente con ellos.*

*Bien -dijo-, dejando a un lado la presencia de gases tóxicos me preocupa la posibilidad de que haya traidores a bordo, de ahí los combates entre tripulantes. Todo partidario de la rebelión de Vesper es considerado enemigo del Trono. La sombra de la sospecha ha de ser purgada de esa nave. Sus obligaciones son las de distinguir a los justos entre los pecadores, cuando sea posible. Sin embargo, el señor Linus dispone de información acerca de ese gas que nombra Jeremy Davies, científico de a bordo, y que arrojará algo de luz sobre el asunto.*

*El adepto sacó una placa de datos y guardó silencio unos instantes, bien por mantener expectación o bien por tener cuidado de elegir las palabras apropiadas.*

*El gas es una neurotoxina, es posible que sea una variante en fase de prueba del TH-72, toxina que figura en los registros de a bordo. Debemos pensar en la posibilidad de que sea una variante más eficaz del mismo, se transmite por el aire y sólo por el aire, al menos en su configuración original. Una exposición prolongada lo convierte en letal.*

*¿Qué es una exposición prolongada?*

*Un periodo superior a noventa segundos, quizá menos. Una exposición de menor duración provocará efectos secundarios como parálisis, pérdida de memoria, esquizofrenia, paranoia, instintos homicidas, tendencias suicidas, apetito voraz, ceguera, depresión o euforia, la verdad es que todo lo que puedan imaginarse. El elenco de consecuencias es amplísimo debido a que afecta a todas las zonas del cerebro. En este caso los efectos disminuyen con el tiempo, pero su duración es de varios días. Una cabronada de virus, con perdón. Estaba diseñado para ser utilizado contra los huelguistas y manifestantes. Nadie a bordo debería quitarse las máscaras de oxígeno. Por lo que pueda pasar.*

*Por si hubiere un accidente disponemos de un potencial antídoto, únicamente para*

*exposiciones de corta duración. Pero ese antídoto se quedará en la flota, no podemos arriesgarnos a que esté en la nave.*

*¿Alguna otra pregunta?*

La perspectiva de subir a bordo de una nave donde hay un gas tóxico no es muy atractiva, pero han sido escogidos para realizar esta misión. El gas (en su variante original no intoxicaba a un usuario de filtros nasales, Linus no está seguro pero supone que la nueva versión sí que afecta, por lo que necesitarán oxígeno y máscaras de gas). Alguien podría preguntarse las razones del Ordo Xenos para desarrollar un gas antidisturbios.

*El TH-72 no se diseñó para su uso militar, sino como elemento de represión de protestas obreras de mundos colmena. Liberando un mínimo de gas en una zona ventilada se lograba someter por completo y con gratificante rapidez a los manifestantes con un mínimo de letalidad. Sin embargo en un espacio cerrado, como una cubierta naval, es mortal. El gas original no afectaba al individuo equipado con un simple filtro nasal. Pero un punto importante de su investigación -aquí el adepto alzó el dedo índice- era que fuera necesario el uso de máscaras con oxígeno para no sufrir los efectos, aunque desconozco si la investigación alcanzó ese punto.*

En realidad el gas fue el resultado de un experimento fallido que tenía como objeto potenciar la recepción de los poderes telequinéticos, debilitando a los afectados. Aunque esta información no la conseguirán los PJ. Respecto a por qué ellos para esta misión: eran lo mejor que había en las proximidades y el Ordo Hereticus estaba muy interesado en los sucesos que motivaron la rebelión de Vesper. El éxito de esta misión podría suponer para los acólitos una reputación que bien les valdrá en su carrera. No todos los días se rescata a un Inquisidor.

¿Qué clase de nave es la Ejulve?

*Es una nave donde se hacen los experimentos que no es seguro hacer en un planeta del Emperador. -Respondió Ravenor- Se calculan de tres a cinco mil tripulantes, de ellos un considerable número son adeptos al cargo de las investigaciones. No deberían representar una amenaza seria en caso de enfrentamiento.*

*Disculpe Inquisidor -intervino Linus-, pero muchos de esos investigadores están bajo las órdenes del Ordo Xenos. Su pérdida podría suponer...*

*¿No es acaso el Ordo Xenos parte de la Inquisición? -increpó Ravenor, sin alzar el tono de voz pero escupiendo cada palabra- ¿Y no es el deber de la Inquisición eliminar a los enemigos del Imperio entre sus propias filas? Si esos investigadores son rebeldes su muerte no supone una pérdida para el Imperio, sino un triunfo.*

*No sabemos -intentó el adepto en un tono más sumiso- si esos hombres están con los rebeldes...*

*Exacto, no lo sabemos. Por eso deben averiguarlo.*

El resto del tiempo deberán conversar sobre el desarrollo de la misión, exponer las reglas de enfrentamiento, etc. El Dr. Linus queda subordinado a los PJ, es un consejero del Ordo Xenos en una operación del Ordo Hereticus. Sus obligaciones requieren de visitas a los laboratorios de la nave y asegurar la habitabilidad de la misma...Les acompañarán otras cuatro escuadras que ha aportado la Guardia Imperial. Han sido advertidos de que deben colaborar con la Inquisición, lo cual deberá facilitar las posibles tiradas de **Mando**, **Carisma**, etc. El Director debería familiarizarse con estos objetivos, para poder responder a las preguntas de los PJ conforme avance la aventura. Se supone que la nave dispone de diversos niveles de seguridad en las zonas restringidas, por lo que necesitarán la colaboración de la tripulación para acceder a algunas zonas de la nave. Sin duda un

limitado número de personas, entre los que se encuentra el capitán de la nave, tendrá acceso ilimitado a la Ejulve. Garantizar la colaboración de alguno de ellos es esencial.

### Equipamiento [BSO](#)

Una vez se den los datos de la misión y se repartan los cometidos se procederá a equipar al grupo con armamento apropiado y los utensilios de supervivencia de la nave. No hay demasiado tiempo por lo que se les guiará a través de los pasillos de la nave hasta la armería. El crucero pertenece a la Inquisición por lo que siempre hay alguna urgente misión en proceso y el personal sabe cuándo debe apartarse. Los encargados del arsenal son guardias imperiales veteranos (bastante veteranos) que han vivido y luchado lo suficiente para ganarse un puesto de importancia y escaso riesgo: la supervisión del armamento. Pese al temor que los acólitos puedan despertar entre los más jóvenes a ellos no se les amedrenta con facilidad. Saben de qué lado están y han estado en su vida, algunos de ellos han realizado misiones y han demostrado su valor con sangre propia y ajena. No tienen nada que temer de los PJ y si bien les tratarán con respeto no se dejarán amedrentar.

Una vez comprobadas su identificación y corroboradas las órdenes de Ravenor les entregarás cajas metálicas donde podrán encontrar su equipo. El equipo consiste en:

- Rifle automático (estándar o Alcher Mark IV), rifle láser (estándar o Mark III) o escopeta de combate (o Ironclaw). Opcionalmente estará disponible una única arma bolter. Disponen de los siguientes accesorios: mira láser, mira telescópica, accesorio cuerpo a cuerpo, silenciador y selector de disparo.
- Munición apropiada para el arma, el arma bólter tiene un cargador de munición infierno.
- Accesorio para el arma principal: el primero incluye una escopeta corredera compacta montada bajo el

cañón, otro un lanzallamas acoplado y el tercero un lanzagranadas acoplado (cargador de un sólo proyectil).

- Pistola láser (estándar o Fury) , pistola automática (estándar o Orthlack Mark IV), pistola pesada, pistola "Irontalon" o revolver de bajo calibre, con 4 cargadores.
- Tres granadas de fragmentación, una granada cegadora y una granada fotofónica.
- Un arma CaC (Primitiva) de su elección con monofilo
- Armadura antifragmentación de GI con botas magnéticas (pesa +3 Kg y se considera traje de vacío, oxígeno de 2 horas). Cuando está en modo vacío, es decir completamente cerrada hay una penalización de -10 a HP y -20 a **Percepción** visual, además de no poder oír nada exterior al traje.
- Rezón y cable de 100 metros. Soporta hasta 140 kg de peso.
- Arnés de seguridad
- Crono
- Máscara de gas (2) No protegen del vacío.
- Linterna (3 baterías de dos horas)
- Mochila
- Microcomunicador

Les avisarán de que los combates en las naves suelen ser sangrientos y muy cercanos. Han de estar preparados para ello.

*A menudo una escopeta es el arma más eficaz, sus perdigones machacan al enemigo y salpican los mamparos con su sangre. Las granadas de fragmentación también son muy letales, pero al mismo tiempo son traicioneras, en los estrechos pasillos de la tripulación la onda expansiva suele alcanzar a los dos bandos. Recomiendo usarlas contra enemigos en parapetos. ¡Ah, sí! El lanzallamas...bueno, sólo diré que es mejor no ser el quemado. El fuego gravedad cero es...es caprichoso. Hay que tener cuidado con él.*

Además el Dr. Linus llevará una traspaleta de carga con el equipo científico y algunos suministros adicionales. Este utensilio es una estructura gravitatoria de 2,5x1,5x1,25 metros de dimensiones. Traspaleta de carga:

- 12 cargadores de munición estándar rifle automático o láser y 3 cargadores munición de vacío (la munición de vacío es la única munición de proyectiles sólidos que puede dispararse en ausencia de oxígeno, además un arma que use esta munición en el vacío se vuelve Fiable, pg 165 del Manual del Inquisidor).
- 40 cartuchos de escopeta
- 8 granadas de fragmentación
- 6 botellas de combustible para lanzallamas
- 4 cargas de demolición de 2 kg(Promethium)
- Auspex
- Combiherramienta
- Cortadora láser
- Visor de infrarrojos
- Multillave
- Raciones de nutrigachas
- Diversas placas de datos codificadas (Propiedad de Linus)
- Dos cuerdas de 20 metros
- Un kit de emergencia (pg 164 del Manual del Inquisidor)

#### Hydrex

Son los transportes que se les han asignado para llegar hasta la Ejulve, son naves que emiten muy poca señal energética, ideales para un acercamiento sigiloso. El vehículo dispone de dos cañones láser portátiles en los costados, pueden desmontarse y transportarse, hay dos trípodes (12 kg) que sirven para afianzar las armas. En una caja hay un rifle de caza con mira telescópica. También hay un lanzacohetes con 6 proyectiles de torpedo, este arma no es desmontable, está sujeta al techo de la nave, ni se puede utilizar fuera de la gravedad 0. Tiene un armazón para llevar

más armas pesadas, pero no se considera que el transporte las vaya a necesitar y no se han acoplado.

### Camaradas

Los equipos han sido escogidos entre las tropas destinadas en Vesper, en su mayoría son originarios de mundos colmena, elegidos por su familiaridad con la tecnología, que se supone avanzada en el interior de la Ejulve. Parecen, y son, tropas experimentadas, pero aún son jóvenes y están ansiosos por entrar en combate. Van armados con el equipo básico (a discreción del Director, pero básicamente rifle láser, bayoneta y armadura antifragsión) de un guardia imperial. Aunque su actuación en la aventura no va a ser muy destacada. Pertenecen al 7º Regimiento de asalto de lo que queda del 14º de Dillius, afortunados que se retiraron de la zona de guerra. Se puede conversar con ellos, aunque no aporten demasiados datos. La mayoría vienen de Sarum, aunque hay otros de otros mundos del sector. Los soldados en general manejan muy poca información, se les ha especificado que en esta operación deben obedecer las órdenes de los acólitos sin cuestionarlas. No es que se sienta cómodos con esta desinformación, precisamente. Pero en general saben que cuanto menos sepan de los asuntos de la Inquisición más seguros estarán. Los PJ pueden charla brevemente con ellos: la información será relacionada con las operaciones militares previstas en Vesper, rumores sobre un enemigo tecnológicamente más avanzado y que es un planeta frío, frío de cojones.

Recorrerán pasillos de la nave hasta la zona de despegue de las naves, toda la tripulación de la Orgullo está preparando la nave para la inminente batalla contra las naves de Vesper. No está previsto que entre en batalla, pero se preparan. Son muchos los operarios que transportan municiones hasta las baterías artilleras. Una vez en el hangar montarán en los cinco *Hydrex*. Las mangueras de combustible serán retiradas y los operarios de pista situarán las naves en posición de

despegue. La pista de aterrizaje presenta gran actividad, hay naves despegando y aterrizando constantemente. La Armada Imperial ha solicitado la colaboración de los cazas de la Ejulve en las primera operaciones de tanteo. Una exitosa tirada de **Indagar** fácil (+20) les proporcionará detalles:

Un nivel de éxito: Se ha realizado un ataque preliminar sobre la estación Io, sólo ha regresado una cuarta parte de los cazas.

Dos niveles de éxito: Algún tipo de escudo protege las naves de Vesper. Las armas energéticas pierden potencia al impactar.

Tres niveles de éxito: Hay una nave muy extraña en la flota de Vesper, emite grandes cantidades de comunicaciones y hay varios destructores escoltándola en todo momento.

Los escudos serán el gran problema de la flota, aunque no les afectará a los Pj; sin embargo esa extraña nave tendrá su futuro papel en la partida. La invasión de Vesper ha comenzado, será la hecatombe que azote el planeta en la continuación de la campaña, pero ellos están ocupados en otros asuntos.

### El viaje

Cada equipo subirá en un *Hydrex*, habrá un piloto, un copiloto, un operador de radio y cinco pasajeros. En el caso de su nave los pasajeros serán los acólitos. Las aeronaves deberán esperar a que se despeje la pista, está volviendo una escuadra de bombardeo y ocupan la pista, una de las naves ha perdido parte de su ala. Una tirada de **Perspicacia (Visual)** difícil (-20) revelará que los daños parecen haber sido de un ataque corrosivo.

Mientras esperan su piloto, el capitán Axelrod, les informará del estado de su transporte y los nombres de los tripulantes que les acompañarán. Una simple charla informativa irrelevante. Es una buena nave, muy sigilosa, cómoda para ser una nave de combate, etc.

Despegarán en cuanto las de más naves aterricen. Situados en pista se sellarán las compuertas mientras se abren las escotillas

exteriores de lanzamiento, una serie de parpadeantes luces naranjas indica el trayecto a través de los tubos de despegue. Los seis transportes abandonarán el Orgullo del Sacerdote, se situarán entre las dos flotas, y desde allí se adentrarán en la oscuridad del espacio. [BSO](#)



## II Incurción

*La vocación del arma es el blanco*

La segunda escena presenta la Ejulve, su aspecto y lo que se puede esperar de su interior. Tiene lugar el abordaje de la nave, información sobre su estado, una pista sobre la ubicación aproximada de Eisenhorn y el primer encuentro con un organismo hostil alienígena. La pérdida de parte del equipo supone un duro reto para los acólitos, pues ellos mismos deberán encargarse personalmente de cumplir los objetivos. También despierta muchas preguntas en los acólitos, sobre la inesperada presencia de unos polizontes.

### La aproximación

*Ahí está...-susurró el piloto.*

*Un giro de 95° y las cinco naves se orientaron hacia la Ejulve. Era una nave enorme, no era una astronave ni un gran acorazado imperial, pero al lado de los sencillos cruceros ligeros que había en la órbita se presentaba inmensa. Un rectángulo metálico que crecía por momentos, imponente, peligroso, misterioso...y ese brillo. ¡Qué brillo! Los rayos del sol rebotaban contra la proa de la nave deslumbrando a cuantos la miraban. Pero el resto de la nave permanecía en las más completa oscuridad. Ni una sola luz, ni un movimiento. Sólo una masa metálica carente de vida. Una nave muerta que vagaba por el vacío. Escombros flotaban en el espacio a su alrededor y algunos fragmentos permanecían unidos a la nave por unas frágiles vigas de hierro.*

*Torretas giratorias y cañones láser de gran tamaño llenaban los costados y la parte inferior de la nave. Plataformas de misiles ocupaban la parte superior y las compuertas de los hangares laterales permanecían cerradas.*

*Cerradas, como nos han informado, esperemos que el hangar posterior siga*

*abierto, sino tendremos que abrir brecha en el casco -dijo el copiloto.*

*Hay algunos niveles de energía -replicó el piloto.*

*¿Soporte vital?*

*No, es...¿sistemas de armas? Tiene las armas activas -dijo señalando una barra anaranjada en el panel-, tiene las armas conectadas.*

*¡¿Qué?! ¿Cómo que conectadas?*

*Tranquilo, no nos pueden detectar...¿verdad?*

Los pilotos mostrarán su preocupación cuando se den cuenta de que los niveles energéticos de la nave están al mínimo, pero los sistemas de armas siguen activos. El nerviosismo cundirá y habrá intercambios de mensajes de radio. Su labor era llevar al equipo a bordo de la nave y después esperar en los hangares. Ahora la operación se complica y las naves detendrán su avance hasta replantear la aproximación. Están en manos de los PJ, son sus órdenes.

Mientras esperan los cazas y bombarderos ligeros de la flota imperial abandonarán las naves nodriza e iniciarán el ataque sobre las naves y defensas orbitales de Vesper, pronto el espacio se llenará de destellos de luz sobre un lienzo negro. Cientos de puntitos en el espacio.

En algún momento los acólitos ordenarán a los pilotos que continúen la aproximación.

**BSO** Fuego ligero de la nave disparará automáticamente sobre las naves incursoras, tres de ellas serán derribadas por las armas de la Ejulve. Las torretas de la nave disparan tanto cañones láser como proyectiles sólidos, alguien debería percatarse **Saber popular (Guerra)** de que las armas de PS no son habituales en naves en el vacío debido a la

necesidad de oxígeno supletoria en el arma o en las municiones, lo cual intensifica los costes de construcción y mantenimiento, y sin embargo les está disparando. Se trata de un tipo de cañón que acelera la munición mediante impulsos eléctricos, alcanzando altas velocidades que perforan los cascos de las naves con una fuerza de penetración superior al de las armas energéticas, aunque ellos no lo saben. A medida que el fuego enemigo se intensifica el piloto deberá realizar una tirada de **Pilotar (Nave espacial)**, si tiene éxito la nave proseguirá su aproximación con normalidad, si falla la nave sufrirá daños estructurales y el impacto de proyectiles hará que se pierda parte del cargamento que lleva la nave (a discreción del DJ), un fallo crítico supondrá que se pierde todo el cargamento y la nave resulta dañada irremediablemente, y el copiloto morirá a consecuencia de un trauma craneal. A medida que se aproximen se irán situando fuera del ángulo de tiro de los cañones principales, sin embargo las armas secundarias seguirán acosando, una de las naves se estrellará contra el casco, abriendo brecha y con la nave incrustada en él, la nave no explotará.

Una vez fuera del ángulo de tiro podrán acercarse al hangar de popa. Las puertas no están completamente abiertas, pero tampoco cerradas, hay una abertura de tamaño considerable por el que pueden pasar sin problemas la nave; en caso de que hubiera sufrido daños es por ahí por donde milagrosamente la nave entrará, antes de chocar en la cubierta de vuelo. Su nave es la única que ha quedado de la incursión, y ellos los únicos supervivientes; y los únicos vivos en la Ejuive.

### El hangar de popa

#### BSO

Han perdido tres equipos y el cuarto se ha estrellado contra el casco. Los intentos por comunicarse por radio con ellos serán en vano. Respecto al hangar, es una

objetos flotan por el aire, sin ninguna fuerza que les haga detenerse. Los cadáveres se hayan en estado de congelación y si se aplica suficiente fuerza se romperán como un cristal. Es el resultado de un combate a muerte contra los xenomorfos, y una posterior exposición al vacío. La sangre se ha secado y, seca, flota en el vacío. Hay una siniestra y solitaria bota magnética adherida a una de las pasarelas, aún conserva parte de la pierna. La gravedad 0 del hangar obligará al equipo a moverse dándose impulsos, se considera *terreno difícil*. Será fácil llegar a una de las pasarelas, y desde allí se puede llegar a la sala de control. Una tirada de **Seguridad fácil (+20)** permitirá acceder a los controles. Desde los controles podrán abrir las puertas del hangar, permitiendo el paso de las naves. Si no lo logran igualmente lograrán abrir las puertas, se puede abrir recha con la cortadora láser. Es posible que alguien piense que se puede abrir mediante el uso de explosivos, el Director debería permitirlo, pero una tirada de **Saber popular (Guerra)** rutinaria (+10) les informará de que una bomba no puede estallar en de vacío. Si llegana detonar el explosivo no sucederá nada, y la carga habrá quedado inutilizada, (es posible reutilizarla mediante el uso de **Demolición**). Si usan la cortadora láser simplemente comunícales que les llevó más tiempo entrar con ese método, aunque el fracaso traerá consecuencias.



Esta sala no es más que un habitáculo lleno de pantallas y teclados, hay tres sillas adheridas al suelo y repartidas entre las distintas computadoras, en el interior hay cuatro cadáveres congelados: tres mujeres y un hombre. Dos de las mujeres han recibido desalentadora primera imagen: cuerpos y impactos de bala, pero los otros dos están

muerdos sin causa aparente, una tirada de **Medicae** fácil (+20) mostrará los síntomas de asfixia, se quedaron sin aire o fueron expuestos al vacío aún en vida. Deberán hacer un informe sobre el estado de la nave: no hay energía, motores y escudos desconectados. La Ejulve dispone de un sistema informático denominado Avina, diseñado para responder a las preguntas de aquellos con que tengan acceso. Se trata de una IA, no sólo responde preguntas. Es un elemento muy útil en la misión, peor una tirada de **Saber prohibido (Adeptus Mechanicus)** fácil (+20) revelará que las IA son un herejía debido a la traición que cometieron en el pasado. Una tirada de **Saber académico (Criptología)** o de **Lógica** difícil (-20) permitirá generar una clave falsa para acceder a la *Información adicional*. En cualquier otro caso responderá a las preguntas de los acólitos de un modo escueto y con filtro de información. Aunque sí podrá revelar información básica sobre el estado de la nave:

*¿Cuántas personas hay a bordo de la Ejulve?* El informe de tripulación informa de 4182 tripulantes, con 387 fallecidos. Información adicional: Ha habido combates letales entre los tripulantes, los motivos no han sido computados. Se han firmado 83 órdenes de ejecución por rebeldía.

*¿Quién es el capitán?* El comandante de la nave es la capitana Lyanna Glask. Información adicional: Fallecida.

*¿Dónde está?* Última ubicación: sala médica B, nivel 3. Información adicional: Contenedor para cadáveres C3.

*¿Quién ha atacado la nave?* Desconocido. Información adicional: Xenomorfo desconocido.

*¿Cuántos psíquicos hay en la Ejulve?* Información no disponible. Nivel de seguridad insuficiente. Información adicional: Seis. Telequinéticos. Ejecutados por alto grado de corrupción. Una tirada de **Saber prohibido (Psíquicos)** rutinaria (+10) permitirá saber que los telépatas no son navegantes, y que si no hay navegantes la nave no puede viajar por la Disformidad. ¿Se mueve a velocidad sublumínica?

*¿Dónde está Eisenhorn?* Información no disponible. Información adicional: Sujeto no conocido.

*¿Dónde está el Dr. Smith?* Información no disponible. Nivel de seguridad insuficiente. Información adicional: Última ubicación: Laboratorio de tecnogenética, cubierta de investigación.

*¿Dónde está Jeremy Davies?* Información no disponible. Nivel de seguridad insuficiente. Información adicional: Última ubicación: Sala médica B, nivel 3.

*¿Hay xenomorfos a bordo?* Información no disponible. Nivel de seguridad insuficiente. Información adicional: Hay constancia de una fuga masiva de los especímenes capturados en el sistema Coral. No han sido ccatalogados debidamente por lo que se les considera xenomorfos según el protocolo imperial para encuentros no humanos.

*¿Por qué no hay energía?* Reactor principal desconectado. Información adicional: Su reactivación debe realizarse manualmente.

*¿Hay algún gas tóxico en el aire?* Último reciclado del sistema de ventilación hace 13 horas y 22 minutos. Información adicional: último de los ciclos de reciclado establecidos en el protocolo de purificación del aire según la orden VSQ/01. Firmada por el Dr. Steve Smith.

*¿Hay criaturas hostiles a bordo?* Información no disponible. Nivel de seguridad insuficiente. Información adicional: Los xenomorfos de tipo B, C, D I, K, M y U se consideran hostiles. Los xenomorfos H, J, L, O, P y T se consideran propensos a la violencia como instinto de supervivencia.

*Avina:* El Director debería valorar las posibles respuestas que les puede dar a los acólitos, pero no se revelará información comprometida de la tripulación ni relacionada con las investigaciones realizadas. Informa a los PJ que en cualquier momento pueden solicitar ayuda a Avina (en especial para que les trace una ruta hasta algún punto de la nave). A partir de este momento Avina está a disposición de los acólitos, aunque no se especifique en cada evento su presencia. Es

una IA que ayudará a los PJ a desplazarse por la nave, aunque no les alertará de peligros, ni sucesos en otros lugares de la nave.

Tienen la posibilidad de restablecer la gravedad si lo desean, y como las lecturas del aire muestran vacío espacial, podrán generar atmósfera una vez las compuertas se hayan cerrado. Para generar atmósfera se debe acudir a otra sala, situada en el lado opuesto del hangar. Si han generado gravedad cuando avancen hacia ella las luces empezarán a parpadear, y se producirán picos de energía. ¿Son sombras lo que se mueven en las paredes? No, son sólo imaginaciones de los acólitos. Esta sala tiene la puerta averiada y se puede entrar en ella sin ningún problema. Generar una atmósfera artificial para el hangar requerirá de una tirada de **Competencia tecnológica** muy fácil (+30).

Una vez restablezcan el aire podrán analizar el aire. No hay presencia de gases tóxicos en el aire aunque sí hay presencia de algún tipo de partícula orgánica de origen desconocido. Se trata de esporas de alienígenas que flotan en el aire, que no suponen ningún riesgo para la salud. Informa a los PJ de que pueden quitarse las máscaras, pero adviérteles de que Linus no lo hace. En realidad el aire hace mucho que dejó de estar contaminado, Smith supo programar los protocolos de seguridad a tiempo y el aire ha sido reciclado antes de una masiva expansión (aunque el reactor fuese desconectado). Ya no hay toxinas en el aire, de hecho sólo estuvo unos minutos en la atmósfera, suficiente para matar a parte de la tripulación y para hacer enloquecer al resto.

Una tirada de **Saber popular (Adeptus Arbitres)** desafiante (-10) informará de que los arbitres de las naves cuentan con una armadura especial, la armadura de embarque completa (descrita en la página 164 del Manual del Inquisidor), que sin duda será bien recibida por los acólitos. Hay una de estas armaduras en la sala. Aunque para ponérsela necesitarán una atmósfera artificial.

Es posible que quieran contactar con su Inquisidor o la flota. En este momento es imposible, hay muchas interferencias provocadas por el comienzo de la operación militar, pero más adelante será posible establecer contacto.

### La criatura

Entrará en escena el primer xenomorfo tipo B de la partida. Las circunstancias en las que aparezca dependerán de lo que los acólitos hayan hecho. Si se ha conectado la gravedad artificial habrá un fallo energético y parte de la iluminación dejará de funcionar, a efectos de juego se considera *penumbra*. Si además generaron atmósfera artificial el proceso habrá consumido por completo la energía de la zona y la sala se quedará en *oscuridad*. Disponen de linternas, pueden usarlas para iluminarse, en ese caso se sigue considerando *penumbra*, salvo la zona que directamente iluminen, como la que apunta el cañón de su arma. Si no se conecta la gravedad las luces funcionarán sin problemas, aún cuando hayan generado atmósfera.

Mientras están descargando el equipo del Hydrex, y Linus accede (con ayuda de un tecnosacerdote si es posible) a la red informática de la Ejulve se producirá el primer combate de los acólitos. Se trata de un enfrentamiento con un xenomorfo. Si están dentro de los trajes (debido a la ausencia de atmósfera o por alguna otra razón) son incapaces de oír nada del exterior, pues hay una (dos si fallaron la tirada de Seguridad, pues el tiempo perdido en cortar la puerta ha permitido a más criaturas llegar al hangar) criaturas rugiendo, arañando las paredes con sus cuchillas. Una tirada de **Perspicacia (Visual)** (con los penalizadores de llevar el traje e iluminación), impedirá la sorpresa del enemigo. Al no haber gravedad los xenomorfos se lanzarán hacia los acólitos chocando con ellos. Se considera una carga, pero no permanecerán en combate debido a la ausencia de gravedad, sino que continuarán moviéndose en función de la reacción al golpe (Segunda ley de Newton). Los PJ podrán

devolver el ataque (a menos que hayan sido sorprendidos) ese mismo asalto. Si están en oscuridad notarán cómo algo pasa junto a ellos y les golpea, eso debería asustarles, y más al no poder oír nada. Las radios deberían llenarse de las voces de todo el equipo preguntándose qué ha pasado. Confusión en general.

Las criaturas volverán al ataque tan pronto como puedan impulsarse hacia los PJ. Una vez terminado el combate podrán examinar las criaturas, es un animal o alienígena cuadrúpedo con cuchillas en sus extremidades superiores, deberían asumir automáticamente que es el causante de la masacre que han presenciado y un enemigo al que se van a enfrentar. ¿Cuántas habrá? Una tirada de **Saber prohibido (Alienígenas)** rutinaria (+10) o una de **Saber popular (Guerra)** difícil (-20) les informará de que es un tiránido. ¿Un tiránido en una nave imperial?

*Escenario:* El muelle se considera una gran pasarela de 12 metros de anchura de la que sobresalen perpendicularmente varias pasarelas de menor tamaño a ambos lados de la misma. Hay vallas de un metro a las que agarrarse en caso de no tener gravedad. Hay numerosas cajas, barriles, equipo, cuerpos y otros objetos que debido a la ausencia de gravedad flotan en el ambiente, bloqueando la línea de visión. Algunos objetos han sido anclados por la tripulación, lo que proporciona una cobertura de 8 PB a quien se proteja tras ellos.

### Aunque camine por el valle de las sombras

Ya han descubierto dónde está el comandante, su mejor baza para encontrar a Eisenhorn, si es que sigue vivo, y cumplir los demás objetivos de la misión. Ciertamente van muy escasos de personal, tras la pérdida de todos sus acompañantes, así que deben ir a buscarle ellos en persona, sin más ayuda, y conseguir de él (ella) el acceso ilimitado a todos los sectores de la nave. Las respuestas a lo sucedido también serían una pregunta oportuna. Además desconocen por completo

el número y datos de los xenomorfos, sin olvidar que la tripulación esté rebelada contra el Imperio, del cual la Inquisición forma parte. Muchas de las puertas están cerradas por falta de energía, el reactor principal está desconectado y sólo es cuestión de tiempo que se produzca un fallo total y la nave muera. Se les ha sumado una nueva prioridad a los objetivos de su misión. El piloto (Axelrod), copiloto (en caso de que haya sobrevivido) y operador permanecerán en el hangar de popa protegiendo el transporte. Sus órdenes les impiden abandonar la nave sin los acólitos, aunque no estaría de más recordárselo. Si la nave resultó destruida serán miembros que añadir al equipo, aumentando la potencia de fuego del grupo. Cuando salgan del hangar entrarán zona de gravedad cero aunque hay atmósfera artificial, es necesario señalar que podrían abrir los cascos y mantener los recicladores de aire, lo cual les dará una mayor visual. La nave dispone de un sistema de monorraíles para desplazarse por ella, pero con la falta de energía ninguno de ellos funciona. El ordenador de la nave no considera que sea un sistema principal y no destina la energía restante para su uso.

Aquí se presenta una bifurcación de la historia. Es posible que quieran conectar la energía antes de encontrar al comandante de la nave. No hay ningún problema al respecto. Pasa a la escena IV, y después prosigue la aventura desde ese punto. Aunque hacerlo en el orden correcto podría ahorrarles situaciones de combate, de las cuales la aventura no va escasa.

El paseo por los corredores de la Ejuve debería ser especialmente desalentador, hay mucha sangre seca y trozos de cuerpos, también hay sangre fresca. Muchas de las luces de los pasillos parpadean por la falta de electricidad y en algún momento (puntual) el auspex debería señalar niveles mortales de carbono en el aire procedente de alguna fuga de gas o líquido. También hay cuerpos de las criaturas que antes han visto, y no pocos. Los casquillos de balas son habituales en el suelo, al igual que armas con poca o ninguna

munición. Todo debe indicar que ha habido intensos combates por toda la nave, y aún los hay. Una tirada de **Perspicacia (Oído)** rutinaria (+10) alertará a los PJ de sonidos de disparos que se filtran a través de las paredes. Se libran combates en la Ejulve. Muchas de las compuertas están cerradas y no pueden abrirse debido a la falta de energía para activarlas, Avina les trazará una ruta a través de compuertas abiertas, aunque para ello tengan que dar rodeos o subir y descender a otras cubiertas. Los corredores son lo bastante anchos para que puedan avanzar de tres en tres, Linus irá detrás arrastrando la traspaleta. Deben tener la certeza de que hay "cosas" en cada conducto de ventilación y trampilla. Es como si...como si alguien arañara las paredes. Pero cada vez que se detengan para escuchar, los arañazos cesarán por completo; para reaparecer en cuanto se pongan en marcha. El ambiente ha de ser de tensión.

### III Tripulación prescindible

*Un hombre que no tiene nada aún puede ofrecer su vida*

En esta escena tendrán la posibilidad de completar la tarea de obtener muestras sanguíneas de sujetos infectados, vivos y muertos. Así como conseguir acceso a la nave. El recorrido por los pasillos ha de ser espeluznante, los cadáveres deben ser más que habituales. Cuerpos compeltos o miembros cercenados. La sangre es omnipresente en cada corredor, pasillo, pasarela, compuerta o habitáculo. También hay cadáveres de criaturas, la mayoría más pequeñas que las que antes han encontrado. También hay muchas armas, casquillos de balas y municiones. Déjales que recojan armas si quieren, mediante tiradas de **Supervivencia**, pero son armas básicas o pistolas (láser y PS), nada especial. Recuerda que la nave sigue en gravedad 0.

#### La sala de los cuerpos

##### BSO

*Un olor que jamás podría olvidarse. La sala médica B presentaba el aspecto de un hospital de campaña, sólo que aún más dramático, el color marrón del suelo había sido sustituido por el granate de la sangre seca, cientos de cuerpos ocupaban toda la estancia, desperdigados y sin orden alguno, acribillados, descuartizados, despedazados...y dado que había dos pisos por encima y tres por debajo los soldados tenían la impresión de que los seis niveles iban a estar igual. Tal vez miles de casquillos de bala llenaban el suelo, acompañando a los cadáveres y las armas. Era realmente increíble la cantidad de armas, muertos y agujeros que había en ese sitio. No todos los muertos eran humanos, ni todos habían muerto a balazos. Había muchos de esos bichos multibrazo, había otros parecidos depredadores felinos, salvo que lleban unas garras afiladas en las extremidades delanteras, pero lo más inquietante era un*

*xenomorfo enorme, una boca llena de afilados dientes, seis cuchillas a modo de extremidades superiores y una larga cola acabada en agijón. No debía medir menos de ocho metros y parecía algún tipo de reptil.*

*La bestia había muerto por acumulación de impactos de gran calibre y explosivos, una de las cuchillas había sido seccionada por un impacto y el grueso caparazón exterior había sido atravesado en algunos puntos; pero a su alrededor se amontonaban los muertos, hombres y mujeres que no conservaban intacto el cuerpo. Esa bestia había hecho una auténtica carnicería. Y las demás no se habían quedado cortas, matando...exterminando a los pobres desgraciados que había en su interior, pero también había muchos muertos víctimas de proyectiles. ¿Qué había pasado en esta nave?*

*Busquemos al capitán y larguémonos de aquí-dijo el adepto mientras tomaba imágenes de las bestias.*

Lo que están contemplando es un absurdo y letal intento de la tripulación de proteger a los heridos de los xenomorfos que andaban sueltos por la nave. Varios días después de que los xenomorfos escaparan (los soltaran) la situación se había vuelto insostenible, y los heridos se acumulaban. La capitana decidió, bajo consejo del Dr. Smith, concentrar a los heridos en una zona libre de organismos hostiles, la sala médica B era una zona segura en la nave, al menos en ese momento. Toda esa sangre fresca y concentración de biomasa atrajo a las criaturas. Buscaron brechas en las defensas y encontraron algunas, proporcionadas por el Dr. Smith. Los defensores abatieron a varias criaturas, pero cuando la gran criatura hizo su aparición no hubo escapatoria. La capitana es una de los fallecidos, de hecho de los primeros fallecidos. La visión de la sangre, la carnicería y sobre todo el olor (un olor que jamás podrán

olvidar y que desde ese momento la carne cruda les recordará) obligan a los PJ a superar una tirada de **Voluntad** o sufrir 1D5 **Puntos de Locura**.

La sala tiene gravedad artificial, pues se condiera prioritaria la gravedad en una cubierta médica. Hay siete pequeñas criaturas reboloteando por la sala, son xenomorfos tipo E, están recolectando alimento para el enjambre. Las criaturas no atacarán, se limitan a recolectar biomasa y a transportarla a través de los conductos de ventilación. Como no les atacan es posible, pero no probable, que los PJ no quieran acabar con ellas. No hay ningún efecto al respecto. Sólo supondrá un gasto de munición. Lo prioritario es encontrar a la capitana.

Encontrar su cadáver (aunque no se lo comunicara Avina ahora deberían tener la certeza de que ha muerto) requerirá que busquen en los archivos de la sala médica (puede que ya conozcan su ubicación). Su cadáver se halla en un el depósito de cadáveres, víctima de dos disparos en el pecho. No hay rastro de su tarjeta de identificación. Encontrar o no el cadáver no es imprescindible, pero aporta información, y deberán informar a Ravenor de sus progresos, el cual se interesará por la difunta. Su muerte se debe a dos disparos de arma láser por la espalda, tras el hombro izquierdo y un poco más a la derecha el segundo, cerca de la columna. No lleva su autorización encima. El diario, se encuentra en una bolsa térmica junto con otros objetos personales (*Informe de misión: diario del capitán*) está codificado. Linus se ofrecerá de descodificarlo, aunque le llevará tiempo visualizarlo, deberán ir cumpliendo los objetivos. La nave carece de energía suficiente y sería conveniente reactivar los sistemas, fundamentalmente los de reciclado de aire.

Una tirada de **Saber popular (Adeptus Arbitres)** permitirá saber que en las enfermerías de las naves es habitual la presencia de arsenales de armamento no letal. Si se busca se encontrará un pequeño arsenal donde hay armas: un látigo neuronal, un arma

de choque-personal y dos escudos navales (pg 162 del Manual del Inquisidor).

### El genio de la lámpara

Cuando abandonen la sala médica para dirigirse al reactor oirán un estornudo a sus espaldas. Esto debería pillarles por sorpresa. Es evidente que hay alguien vivo. Cuando estén revisando entre los cadáveres un hombre que viste un uniforme de investigador y una bata que hace tiempo que dejó de ser blanca caerá desde una de las lámparas suspendidas en el techo, y saludará de un modo muy infantil. Sus ropas están desgarradas y presenta numerosas heridas de baja consideración. Un examen detallado o una tirada de **Perspicias (Vista)** revelará una herida láser en al cabeza, que le ha arrancado el cuero cabelludo. Si se le pregunta al respecto parecerá sorprendido y dirá : "Qué suerte". No recuerda mucho y no lleva identificación. "Soy Jeremy". Si pregunta si es Jeremy Davies, el hombre que lanzó la llamada de socorro, les responderá que es Jeremy Davies, sí. "¿Por qué?". No recuerda demasiado, ni siquiera haber enviado el mensaje de socorro, ha pasado los últimos días buscando comida y refugio y huyendo de "ellos, ellas y Smith, últimamente tengo problemas". ¿Sabe dónde está Smith? "No lo sé, creo que murió". Ellos son los xenomorfos, y ellas, pues no lo sabe, pero más adelante lo sabrá. Lleva encima una pistola láser con la batería al mínimo (3 disparos) y algunos restos de comida rancia. Si le ofrece comida se mostrará muy colaborador, aunque poco puede ayudar (por el momento). Si se informa al Inquisidor Ravenor se ordenará que saquen a ese hombre de la nave. Se le puede sacar información mediante: **Interrogar**, **Intimidar** o **Carisma**, todas fáciles (+20), aunque su actitud influirá en su comportamiento.

*Lo que sabe Jeremy:* No es capaz de recordar demasiado, habla a frases sueltas y cada vez que pierde el hilo de la conversación, lo que sucede muy a menudo, menciona el "gas" aunque sin especificar. Los últimos días han sido muy complicados, muchos miembros de la tripulación han muerto a manos de los

xenomorfos. Tiene recuerdos de gente que murió, e incluso da algunos nombres, ninguno relevante, así como recuerdos de esa misma gente en otros lugares y días, antes del desastre. No es tonto, sabe que padece amnesia e intenta asociar recuerdos, lugares y personas, pero le resulta muy difícil; la exposición al gas le ha provocado lesiones en el sistema nervioso y le cuesta mucho incluso realizar tareas simples, aunque aún conserva un instinto de supervivencia ante el peligro, sin embargo no se protege de sus propios actos. Lleva una granada sin seguro que mantiene sin explotar gracias a un cordón de zapatilla atado en torno a ella. Huirá de los peligros que se encuentren en la aventura, pero no se alejará de los acólitos. Puede aportar información de los tiránidos: sabe que hay cuatro clases distintas, que tienen unos sentidos desarrollados y que matan sin razón aparente, tampoco se alimentan de los muertos. "A los muertos los recogen los pequeños" No se refiere a los tipo D, sino a unos mucho más pequeños del tamaño de ratas. Inofensivos. "Si les disparas se mueren" No es un dato muy sorprendente pero denota que ha matado a algunos. Sabe que los pequeños huyen con facilidad "Menos cuando están con los grandes, entonces te persiguen sin cesar". Sabe que él desconectó la energía principal (como se verá más adelante) pero no recuerda el motivo. Si se le pregunta sobre su trabajo no sabrá qué decir pero "Morirá gente". Es incapaz de recordar los nombres de los PJ así que les llama por diversos rangos según le viene en gana: teniente, capitán, sargento, coronel, general, oficial...

Para más datos (sólo para el Director) en el *Informe de misión: Pecados*.

### **El diario del capitán**

El diario está codificado y llevará tiempo su descarga. Linus se encargará de ello, aunque dará excusas para enseñar el contenido del mismo, tales como que aún está codificado o que no son de su incumbencia. Una amenaza en un momento determinado le hará cambiar de opinión. En diversos momentos de la aventura, a discreción del DJ se podrán entregar fragmentos (siempre en orden) del

mismo. Todos los fragmentos deberán entregarse antes de la escena V: *Plaga*. En caso de que ya se haya jugado la escena IV, el diario se descodificará de inmediato. Para más datos consultar el *Informe de misión: Diario del capitán*.

### **Encuentros**

Deben llegar al reactor de la *Ejolve*, por el camino se podrán topar con crituras tipo D en número variable, estarán siempre a la vista por lo que pueden huir de ellas y tomar otra ruta hasta el reactor, o luchar contra ellas. Queda a discreción del DJ la dureza de estos enfrentamientos. Pero algunos ataques por sorpresa deberían animar al grupo a ser precavidos.

*Escenario:* Se consideran corredores estrechos (3-4 metros de anchura máxima) con baja iluminación. Adicionalmente se puede considerar terreno difícil si hay desperfectos u obstáculos en ellos.

## IV Sala del reactor

*Siempre hay un por qué, aunque no puedas comprender*

En esta escena restablecerán la energía de la *Ejulve*, facilitando la depuración del aire y las comunicaciones con *Vesper*. Hasta el momento se han desplazado a pie por la nave, si consiguen energía podrán utilizar el sistema de monorrailes, lo que facilitará el tránsito. Esta escena está llena de jugosa información que presenta los sucesos recientes de la *Ejulve*. La sala carece de atmósfera artificial, está expuesta al vacío debido a una brecha en el casco, y la nave sigue en gravedad 0.

### Prohibido fumar

#### BSO

*La compuerta se abrió, perezosa y lenta, permitiendo el acceso al gran reactor. La temperatura era cálida, de más de veintitrés grados y la enormidad del lugar permitía verlo en todo su esplendor. El reactor era un cilindro gigante fluyente de energía, unido a las paredes de la sala por docenas de tubos y pasarelas, un producto semilíquido de color azulado iluminaba toda la sala de un color mágico y artificial. Los hombres apagaron las luces y ahorraron batería. Un agradable color, suave y relajante inundaba la estancia, contrastando con el temblor del lugar, provocado por un constante burbujeo proveniente de la base de la sala, situada a más de ochenta metros de profundidad. Una única pasarela unía la puerta de entrada (y salida) con el panel de control del reactor, situado en la cara frontal del cilindro. Había varios tubos que unían el reactor a los lados a modo de radios, y aunque podría caminar sobre ellos la ausencia de barandillas lo desaconsejaba. Junto a la puerta, tras ellos, había una escalera de mano que permitía acceder a un nivel superior, donde una estrecha pasarela semejante a la que ellos pisaban rodeaba toda la sala. En un lado de esa pasarela había dos cuerpos inmóviles, y*

*una mancha de sangre en la pared indicaba que ahí habían muerto.*

*Un movimiento inquietó al equipo. Una escotilla se había abierto. Todos alzaron sus armas en dirección a él: un negro agujero en una pared, desde donde salía un rail suspendido en el aire mediante cables. Del interior del agujero apareció una vagoneta que recorrió la sala hasta alcanzar un tope (situado junto al panel de control), donde se detuvo y arrojó su contenido al fondo del reactor. Docenas de diminutas bolas blanquecinas cayeron al vacío y al tocar el azulado fluido permanecieron flotando en él unos instantes hasta que se hundieron.*

La sala carece de iluminación pero el combustible parece adquirir cierta fluorescencia que permite ver el lugar. Un éxito en una tirada de **Saber popular (Tecnologías)** informara de que este tipo de combustible es de gran calidad pero tiene un peligroso nivel de inflamabilidad, un impacto láser podría hacer que se incendiara, y explotara. Lo primero en lo que se fijará el adepto es en el nivel de combustible, ha revasado el límite de seguridad, y en el calor que hace dentro. Hay que bombear el combustible a los depósitos o usarlo en el reactor. El reactor no puede funcionar mientras no se le bombee combustible, para ello se necesita conectar las mangueras de suministro. Alguien con la habilidad **Saber prohibido (Disformidad)** se podría cuenta de que un motor de estas características no está preparado para un salto a la disformidad, por lo que esta nave no podría viajar grandes distancias. Un éxito en **Perspicacia (Vista)** rutinaria (+10) revelará que las tres mangueras alimentan el reactor están desconectadas, no rotas, sino desconectadas; lo que significa que hubo alguien que desconectó el reactor para agotar la energía de la *Ejulve*: Jeremy. Si comentan esto en voz

alta Jeremy dirá: "Yo apagué el reactor, pero no recuerdo por qué". Es imperativo conectar las mangueras al reactor para que empiece a funcionar. Se trata de tres mangueras de gran tamaño y peso, pero no hay ningún problema en enchufarlas, tan sólo unos minutos de su tiempo. El adepto conectará el sistema de bombeo, el cual fallará ruidosamente pocos segundos después de su encendido, su sistema de alimentación ha sido sabotado, puede funcionar con la energía que genera el reactor, pero antes de eso el reactor debe estar en funcionamiento y para estarlo necesita combustible. Es un ciclo que impide el bombeo automático de combustible. No hay manera de arreglar el sistema de bombeo. Si hay un tecnosacerdote en el grupo con *Recarga de lumen*, es el momento idóneo para utilizarlo. Sólo queda una opción, realizar un bombeo manual. Tres personas deben bombear en cada una de las mangueras. Para hacerlo se necesitarán tres éxitos simultáneos en tiradas de **Fuerza** muy fácil (+30). Si alguno fracasa se debe repetir la tirada. Cada dos fracasos los que bombeen acumularán un punto de fatiga.

Una vez el reactor reciba el combustible se podrá iniciar su encendido. Antes de que pueden ponerse manos a la obra aparecerán en las pasarelas superiores dos xenomorfos tipo D, están a 40 metros de ellos, pero dos pisos por encima. No tienen manera de llegar hasta los humanos, a menos que se lancen aprovechando la ausencia de gravedad. En cuanto pulsen el botón de encender Jeremy exclamará: "¡No!". La atmósfera y gravedad quedarán restauradas, si los xenos estaban en el aire caerán al combustible, perdiéndose en el fondo.

### Viejos conocidos

En una de las turbinas han quedado depositadas esporas de xenomorfos. Cuando el reactor se active, y con él las turbinas, la fuerza de la corriente de aire las empujará al exterior, inundando la sala del reactor. Esto sucederá a la vez que las luces se encienden. Revelando más xenomorfos tipo D en los

laterales de la sala del reactor, aunque no pueden alcanzar a los PJ. Un polvo de color ámbar inundará la estancia y todos los auspex y sistemas de reciclado de aire alertarán de un compuesto biológico desconocido en el aire. Deberían sellar sus trajes cuanto antes pues desconocen a qué clase de amenaza se enfrentan. Las esporas son inofensivas aunque dificultan la visión. Hay un 20 por ciento de probabilidades de que se queden adheridas a sus trajes. A partir de ese momento sufrirán una penalización de -10 (adicional) a todas las tiradas que requieran vermientras lleven puesto el casco de vacío. Las esporas se pueden eliminar con una laboriosa tarea de limpieza. La situación debería alarmar a los jugadores, pero no hay ningún peligro inmediato.

Las esporas se adhieren a los trajes pero no a sus cuerpos. Si alguno de los jugadores no se limpia el traje los xenomorfos que se encuentren a partir de ese momento centrarán sus ataques en él.

Una vez superado el susto y calmados los PJ (o no) deberán proseguir con el trabajo. Han conseguido que el reactor funcione, ahora sólo resta conectar los sistemas deseados de la nave. Con una tirada de **Competencia tecnológica** podrán hacerlo desde donde están, un éxito en **Saber prohibido (Adeptus Mechanicus)** permitirá reducir en dos niveles la dificultad de esa tirada. Si fallan la tirada se deberán activar los sistemas desde el puente de mando. Habrá que trasladarse hasta allí. En ese mismo momento la radio emitirá la voz de uno de los componentes del equipo de incursión, como todos los supervivientes son los que están en la sala del reactor (o protegiendo el transporte) deberían mostrarse desconfiados. No se trata de Axelrod, ni de los otros miembros de su nave. ¿Quiénes son?

*Somos del equipo de incursión, del 7º Regimiento del 14º de Dillius. Nos hemos estrellado contra el casco, cuando la nave nos disparó. El piloto ha muerto, y la mayoría también. Somos tres, pero la artillera Fizz*

*está muy herida, un xeno le ha perforado varias veces el pecho. Hemos combatido con varios de ellos. Son peligrosos, tengan mucho cuidado con ellos. Está nave está maldita. Hay muertos por todas partes y se oyen gritos y disparos. Hay tripulantes en otras zonas de la nave, pero se comportan de un modo extraño, han enloquecido o están aterrorizados. Nos acosan criaturas, hemos cerrado el puente de mando pero aún así intentan entrar. Podemos ver la flota, ha empezado la batalla, no sabría decir si estamos ganando.*

Si los acólitos creen a los hombres (tal vez con una tirada de **Escrutinio**) podrán ganar aliados e información. Desde el puente de mando pueden reactivar los sistemas sin problemas, por si no superaron la tirada; pero al hacerlo levantarán la cuarentena que impera en la nave para contener a los xenos. Se iniciará el *Libre tránsito*. Hay una información muy importante:

*Hay naves en uno de los hangares, y allí hay un grupo de soldados luchando contra xenos. Están cargando equipo en esas naves, creo que están evacuando. Tienen mucho material, les llevará tiempo cargarlo todo.*

**Sólo para el Director:** En realidad no se trata exactamente de soldados, son una especie de xenos conocido como las asari (la especie ha sido introducida en la aventura por influencia de Mass Effect). En esta primera aventura es muy improbable que puedan los acólitos percibir que no se trata de seres humanos (pese a que se las encuentren), pues van equipadas con sofisticados trajes de combate que ocultan su aspecto alienígena. El único humano que hay con "ellas" es el Dr. Smith, que supervisa la carga del material. Esto genera nuevas preguntas, y tendrá consecuencias futuras.

Pueden ordenar al otro equipo que se queden dónde están o cumplan una misión o cualquier otra orden; sin embargo no se moverán del puente, mediante un éxito en una tirada de **Mando**, cuya dificultad podría variar en

función de la orden dada. Sin embargo, les resultará imposible abandonar el puente de un modo seguro y aunque están dispuestos a cumplir la orden preferirán esperar a que se desarrollen los acontecimientos, ya habrá tiempo para las excusas. Para descargar los datos del ordenador de la nave hay que estar físicamente allí, por lo que no pueden ordenarles que lo hagan ellos.

**Libre tránsito:** si la cuarentena ha sido levantada los xenomorfos recorrerán la nave sin encontrarse obstáculos, a partir de ese momento todos los encuentros con xenomorfos serán más letales. Cada vez que se encuentren xenomorfos incrementa su número, en caso de haberlos, en +1 los tipo B, y en +2 los tipo D.

### Súplicas

Mientras tanto, ellos siguen en la sala del reactor. Como la *Ejulve* vuelve a tener energía es posible utilizar el sistema de monorrailes para llegar hasta la cubierta de mando, la zona de laboratorios, o cualquier otra zona de la nave donde deberán obtener importantes datos. La parada del monorraíl está muy próxima al reactor, han debido verla al llegar a él, no habrá ningún problema en llegar hasta allí. El monorraíl no está en la parada en ese momento, pero el panel informativo avisa de que quedan tres minutos para que venga. Hay varios cuerpos en el suelo. Muertos por las garras de los xenomorfos, o por disparos. Mientras esperan, pacientemente o no, a que el vagón llegue la radio traerá preocupantes noticias. "Ayuda. Nos atacan. Necesitamos ayuda" La radio silencia las voces y tan sólo se oye estática. Si hay un equipo en el hangar de popa informarán de que ellos están bien. Algo le ha sucedido al equipo que estaba en el puente de mando.

La *Ejulve* está sufriendo picos de energía y algunas luces y sistemas fallan esporádicamente, entre ellos el panel informativo. Lo que sí sonará es una música como preludeo a una suave voz [BSO](#). "Hermanos, ha llegado la hora de inclinarnos

ante el altar del Dios-Emperador de la humanidad y rendirle culto. Vuestra labor es una innegable ofrenda a su deidad, pero ahora es momento de compartir con vuestros hermanos las ofrendas al Señor. Recemos juntos" Una tirada de **Saber popular (Credo imperial)**, es rutinaria (+10) en caso de nacidos en el vacío, permitirá saber que es una transmisión programada, parte de la miscelánea de a bordo de una nave del Trono. Sin embargo, si consultaron la hoja de la tripulación una tirada de **Saber académico (Credo Imperial)** revelará que no hay un sacerdote encargado del oficio, es tan sólo un grabación programada, lo cual sin duda infringe el culto imperial. Jeremy se arrodillará y empezará a rezar.

Para rematar la situación Jeremy dirá: "Aquí murió Smith". Es uno de los objetivos de la misión. ¿Está muerto? ¿Cómo murió? "¿Smith? No sé quién es, ¿mi jefe?. Ah, sí. Él hablaba con ellas. Le ayudaban en su proyecto. No fue una buena idea. Hubo problemas. Se lo dije. Le supliqué, le supliqué muchas veces. Aquella máquina sería nuestra perdición. Le dije que no confiara en ellas. ¡SE LO DIJE! Avisé a la capitana. Ella me escuchó. Lo comprendió. Había que impedirlo. No podía dejarle. El Inquisidor estaba en camino, había que actuar deprisa. Murió." Pero no aportará más información. ¿Quién murió? ¿Eisenhorn, Smith o la capitana? Linus se mostrará muy nervioso, si no ha revelado aún el contenido del diario de la capitana éste es el momento adecuado. Una tirada de **Carisma** muy difícil (-30) o una de **Intimidar** conseguirá que el adepto colabore, también pueden quitárselo a la fuerza. Jeremy ha dicho que Smith murió, de eso están seguros. Si murió aquí es probable que su cuerpo siga aquí. Encontrarán el cadaver de

un hombre con la identificación de Dr. Steve Smith. Una tirada de **Perspicacia (Vista)** o una de **Buscar** fácil (+20) si inspeccionan el cadáver, permitirá ver que tuvo las manos atadas, fue ejecutado por un disparo láser. Sin embargo una tirada de **Medicae** complicada (-10) revelará que la cara del cadáver fue machacada después de su muerte. El monorraíl llegará a la parada, y en su interior les esperan dos xenomorfos tipo D, que se abalanzarán sobre ellos. ¿Dónde está Eisenhorn? "Smith lo esperaba en el laboratorio", les dirá Jeremy. "¿Veis? -dirá muy alegre- Me voy acordando".

## V Plaga

*En el espacio nadie puede oír tus gritos*

Tienen la posibilidad de encontrar a parte de la tripulación aún con vida. Aunque ninguno de los objetivos previstos tiene nada que ver con esa gente. ¿O sí? Tienen objetivos que cumplir. Deberán decidir qué hacer.

- ▲ Si quieren recuperar los datos de vuelo e información del ordenador central de la nave para el suceso "Puente de muerte".
- ▲ Si quieren investigar los laboratorios para el suceso "La verdad no está hecha para ser contada, ni escuchada"
- ▲ Si lo que desean es investigar esas naves de carga deberán jugar el suceso "Vecinos".

Ninguno de los otros eventos queda fuera de la misión, tan sólo les ofrece la posibilidad de jugar los eventos en un orden distinto. A partir de este momento van a incrementarse, la dureza y cantidad de combates, especialmente si está activo la regla *Libre tránsito*, los xenomorfos han escapado y recorren la nave con tranquilidad en pequeños grupos.

### Puente de muerte

El monorraíl les llevará hasta el puente de mando, antes de salir del vagón podrán ver un xenomorfo tipo D sobre uno de los miembros del segundo equipo, junto a él está el cadáver de un xenomorfo tipo B. Seguramente dio muerte al grande antes de que el pequeño acabara con él. Una tirada de **Inteligencia** (Memoria) les permitirá recordar que era el artillero de uno de los Hydrex, definitivamente hablaron con parte de su equipo de incursión. El cadáver del artillero aún está caliente, sin duda acaba de morir. La puerta que accede al pasillo que conduce al puente de mando está entreabierta, hay otro xenomorfo D atascado entre las planchas metálicas. Si se acercan a él se moverá e intentará atacar. No puede moverse de dónde está pero aún así intentará matar a los acólitos.

Se considera que tiene 4 heridas. Una vez la criatura esté muerta querrán acceder al puente de mando. El panel que permite acceder ha sido sabotado, o destrozado, según se mire; es inservible. Debido a que la compuerta está entreabierta se podría entrar mediante un éxito en una tirada de **Contorsionismo**. Si un PJ logra entrar podrá abrir la puerta desde el panel interior. Este valiente, o estúpido, deberá enfrentarse en solitario a un xenomorfo tipo D que está a unos 20 metros de él, oculta de la vista de los que están al otro lado de la puerta, no es una gran amenaza, pero si alguien falló la tirada anterior podría haberse quedado atrapado mientras el xeno se abalanza sobre él.

El puente de mando es un lugar en *penumbra*, las luces están encendidas, pero muchas de ellas están rotas o arrancadas. Se trata de una espaciosa sala elíptica con una estructura rectangular sobreelevada a la que se accede por una escalera de caracol, en esta estructura está el asiento del capitán y elementos de control de las principales zonas de la nave. Es desde este lugar desde donde se podrán descargar datos cumpliendo el objetivo "Recuperar los datos del ordenador central de la nave, incluido el diario de vuelo y las cartas de navegación".

Hay manchas de sangre, impactos de bala, casquillos y armas, como en el resto de la nave, pero los cadáveres son escasos. Hay un técnico de comunicaciones al que le han arrancado a mordiscos parte del pecho, dejando costillas a la vista. Hay una oficial cuya espalda ha sido destrozada por algún tipo de explosivo y dos marinos con numerosas heridas de xenomorfos. No hay rastro (sí, pero de sangre) de los otros dos miembros del equipo de incursión, ni de sus cadáveres. Sin duda han huido a algún otro lugar de la nave, incumpliendo su sagrado deber de resistir.

Entrega el *Informe de misión: Mensaje en una botella*. Es, sin duda, el mensaje del que les habló Ravenor. Es posible, aunque aún no lo saben, que Eisenhorn lograra salir de la Ejulve, pero sólo para volver a Vesper, donde su vida corría peligro.

Entrega también el *Informe de misión: Condena*. Su contenido lo deja claro, Smith acabó con la mayor parte de la tripulación.

También pueden piratear los códigos del Dradis de Vesper, alegrando a la Guardia Imperial, y favoreciendo la invasión.

*¿Qué eran esas luces y resplandores que iluminaban el espacio? ¿Son acaso explosiones? La ventana de observación permitía ver el desarrollo de la batalla, o al menos las luces que indicaban el desarrollo de una. La distancia era grande y los ojos de los mortales no podían contemplar, en toda su magnitud la pureza de la visión contemplada. Sin duda era hermoso, pero tan lejano... No se dejaban engañar por el tamaño de las masas metálicas que luchaban en el espacio. Un cuerpo esférico azul oscuro destacaba sobre un lienzo de negra infinitud, las estrellas del firmamento eran simples puntos de luz blanca comparadas con los destellos, multicolores que centelleaban tras el cristal, provocadas por las armas de la humanidad. Se estaba librando una dura batalla, y distaban mucho de saber quién estaba ganando. Pero el Emperador protege, siempre.*

Un xenomorfo tipo B se abalanzará sobre ellos; si los acólitos se quedan contemplando la escena sufrirán la sorpresa en el combate. En medio del combate la radio avisará de que el Inquisidor quiere contactar con ellos, quiere un informe de misión. ¿Qué han encontrado? ¿Dónde está Eisenhorn? Habrá que acabar con el xeno antes de responder.

Cuando el combate finalice y Ravenor esté al corriente pedirá que una vez completen los objetivos destruyan la Ejulve. Linus, en caso de que aún siga con el grupo, protestará por la decisión e incluso dirá que no es competencia

del Ordo Hereticus. Ravenor responderá que sí lo es, pues la nave ha sido corrompida y todos los ordos saben cuál es su obligación. Deben continuar.

**Si ya han jugado "Vecinos"**: Linus ya ha huido cuando informen a Ravenor, este se mostrará enojado, exigirá saber por qué no han impedido su desertión, quiénes eran esos con los que ha escapado y por qué Smith aún está vivo.

**Si ya han jugado "La verdad no está hecha para ser contada, ni escuchada"**: Ravenor les ordenará que procedan a la destrucción de la Ejulve (tras conseguir los datos), antes de abandonar la nave.

**Escenario**: El puente de mando es un lugar amplio y acogedor, o lo era, con mucho espacio por donde moverse. Hay ordenadores y pantallas en casi cualquier lugar lo que propociona obstáculos y/o cobertura.

**La verdad no está hecha para ser contada, ni escuchada**

El monorraíl les llevará sin problemas a la cubierta de investigación, durante el trayecto algún bicho intentará, sin éxito, entrar en el vagón, o aplastarse contra la cabina. Jeremy: "Son muy molestos" Tan sólo debería ser un susto. En algunas zonas la línea permite ver grandes secciones de la nave, una de ellas el hangar de proa, donde hay naves operativas sí, pero también cientos de criaturas ocupando el hangar, cuando perciban el movimiento del vagón muchas, un gran número de ellas, se desplazarán siguiendo el vagón que circula a unos sesenta metros sobre ellas. Es tan sólo para asustar, para que tengan la certeza de que van hacia ellos, aunque no sea así. La imagen deja constancia de la magnitud del número de criaturas. Alguno puede tener la idea de disparar contra ellas, es gastar munición.

Cuando se bajen en la estación se encontrarán una mujer malherida que sostiene una cabeza entre sus manos: "Idiota, idiota, idiota. Te dije que no abrieras la puerta" así continuamente. Es el segundo superviviente que encuentran. Si Jeremy está chalado esa mujer está

completamente loca. Hablar con ella es inútil y sólo será una carga. No opondrá resistencia si alguien se la lleva, pero no se moverá por su propia voluntad, hará de peso muerto, en el próximo encuentro con xenomorfos debería ser un cadáver. Hagan lo que hagan con ella, en esta aventura no tiene relevancia, y es poco probable que salga con vida de la nave. Sin embargo, si realizan el esfuerzo supremo de salvarle la vida habrá consecuencias en futuros acontecimientos.

La puerta del laboratorio es una compuerta donde tres secciones de plásticero de excelente resistencia se juntan en el centro de la misma. Asegurando un aislamiento del exterior. Necesita identificación para poder entrar: no la tienen. Deberán pasar una tirada de **Seguridad** difícil (-20) o abrirla por la fuerza. Hay dos opciones: la cortadora láser, o explosivos. Los explosivos serán lo más eficaz. La puerta tiene un PB de 32 y 20 heridas. Un éxito en una tirada de **Demolición** permitirá añadir el BI del artificiero al daño de cada carga. Si optan por la cortadora láser se retendrán un tiempo valioso y aparecerán dos xenomorfos tipo B, y dos tipo tipo D.

*Escenario:* Es un estrecho pasillo con dos accesos, uno frontal, por donde ellos han venido, y uno lateral. El Director es libre de indicar el lugar por el que los xenos aparecerán. Hay algunos tubos de combustible que en caso de ser alcanzados actuarán como un lanzallamas en una sección concreta del escenario.



El lugar está intacto, no ha sufrido el menor daño, salvo el que hayan causado los acólitos con la explosión. Invertiendo el tiempo

necesario en buscar lo que necesitan pueden conseguir información del compuesto químico, cumpliendo otro de los objetivos de la misión. Hay numerosas cápsulas en las que permanecen xenomorfos en estado de criogenización, pero también hay otras vacías, un gran número de ellas, cientos. Hay muchas placas de datos, y una tirada en **Buscar** fácil (+20) les permite encontrar el ordenador personal del Dr. Davies. Cuando le encuentre se iniciará la reproducción del último vídeo que se grabó. Es el *Informe de misión: Pecados*. Cuando finalice *Jeremy* dirá: "Ahora me acuerdo".

Si nadie ha encontrado el ordenador, Linus intentará que la información quede en su poder, alegando que tienen prisa guardará las placas de datos sin mostrárselas a nadie. Una tirada de **Perspicacia** (Vista) pondrá aviso sobre sus intenciones, y un PJ que posea el talento **Paranoia** se dará cuenta inmediatamente de esto. La verdad, siempre incómoda. Se presenta ante ellos en forma de miles de documentos que llevaría toda una vida procesar. La misión principal de la Ejulve era la investigación y desarrollo de una xenotecnología de manipulación mental, mediante el uso de la Disformidad, y por consiguiente de psíquicos, como canalizador que permitiera controlar y adiestrar criaturas violentas para que sirvieran en las filas de la Humanidad. Los éxitos iniciales habían embriagado a los responsables, todos bajo el mando del Dr. Smith, hombre de confianza del Inquisidor Eisenhorn. El resultado fue que se experimentó con la raza más alienígena que la humanidad había conocido: los tiránidos. Ante los riesgos evidentes de una "cría en cautividad" de tiránidos se había decidido instalar una base de investigación en la zona conocida como Sistema Coral, donde sus actividades despertaron la ira de "ellas" y fueron atacados. La Ejulve huyó con los ejemplares tiránidos. No había más información en fecha posterior.

**Si ya han jugado "Puente de muerte":** Ravenor les ordenará que procedan a la

destrucción de la Ejuve (tras conseguir los datos), antes de abandonar la nave.

**Si ya han jugado "Vecinos":** Linus no estará, y por tanto no podrá ocultar la información.

### Vecinos

El hangar de babor D24, que es donde ellos se dirigen, es un hangar secundario destinado al embarque de personal, excepcionalmente es utilizado para la carga y descarga de mercancías de gran valor.

En el hangar hay 12 soldados de extraños uniformes (una tirada de **Percepción (Vista)** muy difícil (-30) permitirá ver unas manos ¡azules! en uno de los soldados) y armamento y dos naves que no han sido construidas por ningún astillero imperial conocido. Esto lo sabrán mediante una tirada de **Saber popular (Guerra)**. El grupo se haya disparando contra algunos xenomorfos que corretean por las pasarelas superiores, por lo que están distraídos. Supervisa la carga del material un hombre al que reconocerán enseguida: es el Dr. Smith. ¿No estaba muerto? Jeremy se quedará boquiabierto y dirá "Si estaba muerto" y enseguida se tapaná la boca, para no alertar a los enemigos. Parece que va recuperando el sentido común.

**Sólo para el Director:** Los soldados son asari, encargadas del traslado de la información recuperada de la Ejuve y la escolta del Dr. Smith hasta la estación Geiser, en Vesper.

Unas apropiadas tiradas de **Movimiento silencioso** muy fácil (+30) les permitirá a los PJ buscar cobertura y sorprender al grupo enemigo. Pero deben actuar rápido, pues sólo dispondrán de un asalto para ello, después podrán ver (asombrados) como Linus corre hacia el grupo enemigo (llevando numerosas placas de datos pero dejando atrás la traspaleta, si les ha acompañado todo el viaje), alertándoles y buscando refugio en el interior de una de las naves. El primero que huirá será Smith, mientras las asari se reorganizan para hacer frente a la nueva amenaza. Cualquier

enemigo que resulte herido o muerto será arrastrado por sus compañeros (incluido el Dr. Smith, que no puede morir aunque puede recibir heridas si los PJ le disparan), evitando de esta forma que los PJ puedan examinar posibles cadáveres. Si las cosas se tuercen para las asari estas huirán en las naves.

**Escenario:** Los PJ se encuentran en un pasarela elevada a unos ocho metros del suelo. Sólo tienen 4 PB si alguien se sitúa bajo ellos, pero desde cualquier otro ángulo cuentan con 16 PB, lo cual les ofrece una considerable cobertura sobre los enemigos, los cuales sólo pueden ocultarse tras unas simples cajas que les proporciona de 2 a 6 PB (a discreción del Director). Una de las armas principales de las naves (una por nave) se hayan montadas en trípodes (se consideran cañones láser portátiles). Hay unos depósitos de combustible para naves civiles junto a una de las naves, es un tipo de combustible inestable y poco usado por naves militares debido a los problemas que genera, pero es muy utilizado en las naves civiles. Un impacto directo que cause daño 8 (de tipo Energético, Impacto o Explosivo, pero no Acerado) o superior en ellos hará que estallen. Una tirada de **Saber académico (Tactica Imperialis)** o una de **Saber popular (Guerra)** muy difícil (-30) les permitirá saber esto. Si los barriles estallan se considera una explosión de daño 2D10 X con la propiedad Explosión (10). Todo aquel que resulte herido deberá superar una tirada de **Agilidad** para no incendiarse. No se debe olvidar la presencia de xenomorfos (clase y número variable) en la sala que pueden perjudicar a uno o a los dos bandos con su presencia.

**Si ya han jugado "Puente de muerte":** Las armas de las naves habrán sido acopladas de nuevo a ellas, y no podrán utilizarlas contra los acólitos.

**Si ya han jugado "La verdad no está hecha para ser contada, ni escuchada":** Los que están en el hangar habrán embarcado la mayoría del equipo, debido al tiempo transcurrido, y el número de enemigos se

reduce a la mitad, así como el número de naves.



## VI Purga

*Confía en el Emperador, y lleva siempre un arma de gran calibre*

Esta escena completa la información sobre la misión y los sucesos acaecidos en la Ejulve. Pone fin a su cometido en la Ejulve y es el prelude al escape. También revela un intento fallido de Eisenhorn de destruir la nave.

### Autodestrucción

Hay muchas implicaciones en todo lo sucedido: los experimentos descubiertos, la traición de Linus, esos soldados que estaban con Smith, el propio Smith. Sin duda querrán hablar con el Inquisidor de todo lo sucedido, a menos que no haya nada nuevo de lo que informar. Ravenor les dará órdenes (si no lo ha hecho ya) de acabar con esa nave infame y abandonarla. Va a aproximar la Orgullo del Sacerdote tan cerca como sea seguro a la Ejulve para que sus acólitos puedan regresar. Una vez Ravenor haya dado la orden de la destrucción de la Ejulve deberán dirigirse de nuevo a la sala del reactor, desde donde podrán iniciar el protocolo de autodestrucción de la Ejulve. La Ejulve no es una nave militar y no posee un sistema clásico de autodestrucción sino que se debe iniciar una sobrecarga de los sistemas energéticos para conseguirlo. Esta vez cuentan con el monorraíl a su servicio, y podrán llegar ahí con facilidad y sin malos encuentros.

### 30 minutos, y contando...

Ha llegado el momento de purgar esta nave. La sala del reactor está tal y como la habían dejado, y no hay incómodos inquilinos en ella, no a la vista (no los hay). Una vez más accederán a los controles para iniciar el protocolo de autodestrucción. Apaciguar al espíritu máquina de la nave de que colabore en esta tarea requiere de una serie de complejos rituales, una tirada de **Saber popular (Culto a la máquina)** señalará la necesidad de dar alguna muestra de arrepentimiento por lo que va a hacerse, una

tirada de **Saber prohibido (Adeptus Mechanicus)** revelará el ritual exacto. Alguien ya intentó destruir la Ejulve: entrega el *Informe de misión: cabos sueltos*. De él se puede deducir que Eisenhorn intentó, sin éxito destruir la nave y que Smith impidió que así fuera. Avisales de que una vez se inicie la autodestrucción no podrá cancelarse, hay un sistema de seguridad que evita que se cancele la orden una segunda vez para evitar que la nave sea capturada por el enemigo o amotinados. Aunque no logren apaciguar al espíritu máquina podrán iniciar el protocolo de autodestrucción, sin embargo, si fallaron la tirada cuando se inicie el proceso de autodestrucción, la puerta quedará sellada. Deberán abrirla por la fuerza. Si por casualidad no tienen explosivos ni cortadora láser podrán salir ascendiendo por las paredes (tiradas de **Trepar**, con cuidado de no caer al combustible) hasta los conductos de ventilación, por donde podrán arrastrarse hasta la salida.

El protocolo de autodestrucción se ha iniciado, ahora hay que llegar hasta el hangar de popa subir en el Hydrex y abandonar la nave antes de que estalle. Tienen 30 minutos; y en ese momento el sonido de explosiones se filtrará desde la popa a través de los mamparos de la nave hasta donde están ellos.

Hasta este momento el equipo del hangar de popa (en caso de que permaneciera allí) ha estado ocioso y sin sufrir altercados, aunque muy pendientes de las comunicaciones por radio. Cuando los PJ quieran contactar con ellos, no obtendrán respuesta. Las tripulantes asari han deducido que los acólitos han debido llegar a la Ejulve en algún tipo de nave y han ido revisando los hangares de la Ejulve hasta encontrar su Hydrex, que acaban de destruir, junto a sus tripulantes, de una certera andanada de torpedos. Avina les podrá confirmar que su nave ha sido destruida. Es

**DARK  
HERESY**

sin duda un panorama desolador. En 30 minutos estará muertos.

Si ya perdieron la nave es posible que se les ocurra buscar otras naves en la Ejulve, las hay. O las había. Tienen su mejor oportunidad buscando una nave en los hangares laterales, donde estaban los xenomorfos en insanas cantidades. Ya no queda ninguna en condiciones de volar, aunque eso ellos no pueden saberlo. Avina les marcará una ruta hasta un hangar con naves: es demasiado larga. No lo conseguirían. Hay zonas de la nave expuestas al vacío y deben coger varios monorraíles para llegar hasta ella. A menos que atravesasen esas zonas de vacío...

## VII Éxodo

*El miedo es la excusa para no intentarlo*

El final del viaje: huir o morir. Hay que darse mucha prisa. Realmente deberían correr hasta el agotamiento.

### Un paseo espacial

#### BSO

¿Qué? Salir al exterior de la Ejulve para atravesar las zonas de escombros y llegar hasta un hangar lateral. La sección que deben atravesar ha sido expuesta al espacio tras el impacto de proyectiles enemigos contra el casco.

Por lo que hay escombros que estorban el paso, aún con el uso de las botas magnéticas. El paseo por el casco de la Ejulve es lento, pero concede ciertas ventajas, no hay xenomorfos contra los que combatir y permite ver cómo Vesper está sufriendo un bombardeo orbital, sin duda el Imperio ha derrotado a los rebeldes.

Sorteando escombros, obstáculos, brechas en el casco y el frío espacial lograrán llegar a una sala muy próxima al hangar, aún les quedan 12 minutos. Tiempo suficiente para coger una nave. Cuando al compuerta se abra sentirán como el aire es expulsado fuera de ella hasta que la cierren. Están en una estación de monorraíl, el hangar está a unos cincuenta metros siguiendo un pasillo a su derecha.

Aún puede ser peor: cuando lleguen al hangar estará infectado de xenomorfos, más de los que pueden contar, y no tienen ninguna oportunidad de llegar hasta las naves. Ninguna. Por si fuera poco, los xenos les han visto, y empezarán a subir por las escaleras y rampas hasta donde ellos están, dirige el ataque un xeno como el que vieron en la sala médica B, pero este está vivo.

### La oferta y la demanda

La radio tendrá señal: "Atención al equipo *Ejulve*, les habla el *Orgullo del Sacerdote*, contesten por favor. Atención al equipo *Ejulve*, les habla el *Orgullo del Sacerdote*, contesten por favor". Una señal amiga, una buena noticia al fin. Se trata de la nave inquisitorial que trajo a los dos acólitos a *Vesper*. Hasta ahora se ha mantenido en órbita sin participar en las operaciones que se están llevando a cabo sobre el planeta y en su zona de influencia. Se ha limitado a perseguir la *Ejulve* en su órbita irregular en torno a *Vesper*. La nave solicita un informe de lo sucedido (¿se ha iniciado el protocolo de autodestrucción?), el Inquisidor Ravenor está ocupado, no puede atenderles en este momento.

Una vez escuchado lo que le digan, sus órdenes incluyen traer a *Jeremy Davies* (si sigue vivo) a la *Orgullo*, junto con todos los documentos recuperados. La nave va a situarse unos pocos cientos de metros de la *Ejulve*, para garantizar un trayecto corto entre las dos naves. ¿Y cómo van a realizar ese trayecto corto sin nave? "Pues saltando -responderá la voz-, desde luego"

La *Ejulve* aún conserva sus sistemas de armas y no es seguro aproximarse, así que la *Orgullo* del sacerdote se situará frente a uno de los compartimientos (ahora vacío) de las cápsulas de evacuación, cuando se inicie el protocolo de expulsión de la cápsula la fuerza de la despresurización les lanzará contra la *Orgullo*, donde serán recogidos. "Es muy sencillo".

No lo es, pero los xenomorfos ya están sobre ellos. ¿Cómo llegan hasta allí? En monorraíl.

### Última parada

*La misión parecía completada, pero a cada paso se complicaba más se cerraban puertas*

y se abrían otras nuevas, cada una más peligrosa que la anterior. Sólo quedaba salir de esa maldita nave. Ahora que había energía lo más seguro, para no tener que atravesar una nave plagada de alienígenas, era usar uno de los monorrailes, aunque pudieran encontrarse xenomorfos en su interior, para llegar hasta el compartimento de expulsión de cápsulas de salvamento de popa; donde confiaban en...¿qué esperaban exactamente? Era imposible que lo logaran. La esperanza es siempre tan bonita...

El monorraíl, siempre el monorraíl, es el único modo de moverse rápidamente por la nave. Esta estación es como todas las demás, pero hay algunos objetos de utilidad. Hay una ametralladora pesada con un trípode apuntando al vagón que parece esperarles detenido. A su alrededor hay sangre y numerosos casquillos de bala, la cinta sólo tiene treinta balas. Pero hay otras dos cintas en el suelo, junto a cinco cargadores de fusil automático, tres baterías láser para rifle, balas de pistola y un par de granadas. También hay una botella de oxígeno, pero está vacía.

El monorraíl funciona pero está desconectado, activarlo es sencillo (aunque nada es sencillo en la Ejulve). Si *Jeremy* sigue con ellos se ofrecerá a conectarlo "Creo que puedo, ¿no? No lo sé. Teniente, ¿me ayuda?" Esta situación es puramente narrativa, sirve para consumir tiempo a los PJ. Encenderán el monorraíl que iniciará la marcha en el mismo instante en el que los xenos harán su entrada en la estación, incluido el xenomorfo tipo C.

(BSO). El tren iniciará la marcha, y los xenomorfos les perseguirán por el túnel, son docenas de ellos. Debe ser un evento frenético con columnas de gas luces parpadeantes y docenas de bichejos que les persiguen por las vías del tren. Sentirán la necesidad de disparar, deben hacerlo. El viaje dura siete asaltos. Cada asalto entrarán 1D10/2 xenomorfos tipo D en el vagón, por cada 8 puntos de daño que provoquen se resta en 1 esa cantidad (hasta 0). Es preciso señalar que si uno de los acólitos debe cargar o entra en

combate con un xeno no podrá colaborar en la eliminación de perseguidores. El monorraíl estará en movimiento y sufrirán penalización al disparar (-10), pero recibirán un bonificador de +30 por disparar a tal cantidad de enemigos.

El control del tren, que manejará *Jeremy* o un PJ si no está con ellos informará que la vía finaliza apenas a unos metros de su destino, mejor imposible. Justo cuando el tren se detenga aparecerá un gigantesco xenomorfo tipo C en las vías. Lo más sensato sería huir...no habrá problemas para hacerlo.

## Fe

Pura escena narrativa. En esta escena se debe plasmar la desesperación de los jugadores ante sus mínimas posibilidades de supervivencia, que les obliga a realizar un complejo, y suicida, salto al vacío con la esperanza de "caer" en el interior del crucero. Si miran por alguna de las ventanas que dan al espacio verán el crucero mientras la rotación de la *Ejulve* se lo permita. También podrán ver las explosiones que se suceden en la superficie de *Vesper*. Si alguno mira insistentemente también podrá ver cómo la flota combate con algún enemigo, se pueden ver los destellos del combate, pero no quien o qué combate. Es el momento de encomendarse, es una prueba de fe.

**BSO.** Prepararán su equipo, sus trajes y abrirán las compuertas. La descompresión les arrastrará hacia el exterior si no tienen cuidado. Cuando todo el aire haya salido al vacío podrán saltar al vacío...y así concluirá **Súplicas.**

## Epílogo

¿Qué están planeando *Smith* y *Linus*? ¿Quiénes eran esos con los que han huido, rebeldes? ¿Hasta qué punto el Ordo Xenos es consciente de las investigaciones de la *Ejulve*? ¿Hay más tiránidos en otras instalaciones? ¿Qué hay en la instalación *Geiser*? ¿Qué más no recuerda *Davies*? ¿Quiénes son "ellas"?

¿Dónde están? ¿Qué es el saltador? ¿Qué pasa con la guerra?

Y lo más importante, ¿dónde está Eisenhorn?

# Informe de misión

## Informe de misión: Vesper

**Nombre:** Vesper

**Clase:** Mundo especial (antes mundo forja)

**Radio:** 4800 km (Ecuador)

**Gravedad:** 1,08 G

**Población:** 3.241 millones (datos del año 998 M40)

**Diezmo:** Exactus minimo (incrementándose a median)

**Geografía:** Clima frío, temperatura media de 13°C, con extensas masas de hielo perpetuo en los polos, ambiente hostil para la vida humana. Numerosas especies vegetales resistentes al frío, grandes zonas rocosas y desérticas en los paralelos medios. Abundante vegetación templada en el ecuador. Cuatro grandes islas-continentes (*Iosus, Io, Fobos y Circa*). Océanos levemente contaminados, abunda la fauna terrestre y marítima. Una luna (*Deimos*), en su superficie hay una instalación de alto secreto. No hay datos al respecto, pero la gente no es ciega y una capa de vegetación que nunca existió cubre el satélite.

**Tipo de gobierno:** Adeptus Terra

**Gobernador planetario:** *Gaius Traus* (rebelde, ejecutado), actualmente *Frederik Tatum*.

**Adeptus presentes:** Adeptus Terra, Administratum, Adeptus Arbitres, Adeptus Ministorium, Adeptus Astra Telephatica, Adeptus Mechanicus.

**Ejército:** Fuerzas de Defensa Planetaria (tropas de la Guardia Imperial de calidad media/alta repartidos entre los cuatro continentes)

**Comercio:** Mundo imperial de avanzado desarrollo. Produce vehículos terrestres y aeronaves de gran calidad. Producción de importantes piezas para la construcción de naves espaciales de la clase *Leipzig*. Alta especialización técnica de sus habitantes, centro de investigación de tecnologías biológicas y militares. Cuatro espaciopuertos comerciales situados en órbita sobre cada uno de los continentes, incluyen astilleros para naves de gran tamaño y sistemas de defensa.

Lo que define a *Vesper* es su alto grado de desarrollo tecnológico y social. La inmensa mayoría de la población tiene una alta cualificación y hay muchos de sus habitantes que están sobrecualificados para la labor que realizan, tan sólo un 1,2 % de la población es analfabeta. Es un planeta de escasas dimensiones y reducida población con una tasa de productividad muy superior a los mundos colmena más próximos. Además su producto es de calidad muy superior a aquellos. Es lo que más ha interesado al gobierno de *Terra*. El planeta recibió una recompensa por su valor en el año 142 M40; y goza de un diezmo muy inferior al habitual. Eso es lo que se quiere modificar, la alta calidad de su producción ha indicado la necesidad de incrementarla.

El asunto no ha gustado en el planeta y se han producido protestas, los vesperianos gozan de una excelente educación y los medicae son accesibles para el 86% de la población. Se asemeja a uno de los raros mundo vergel, pero con una gran producción industrial. Para no generar un malestar social se ha sugerido la idea de trasladar personal de baja cualificación de los mundos colmena cercanos para el incremento de la producción, en total se quieren trasladar 650 millones de trabajadores en 6 fases durante doce años, pero el clima global es frío y las ciudades están levantadas en las zonas más óptimas para la habitación, construidas con una bella arquitectura, desaparecida muchos siglos atrás, sus habitantes no quieren reformar sus ciudades para asemejarlas a los mundos colmena; los vesperianos son reacios a la inmigración de las colmenas, con altos índices de criminalidad entre sus habitantes.

Estas estupideces (como el *Lord sector* definió) no son excusa para negarse a obedecer la voluntad del *Emperador*; pero incluso entre los partidarios de la "re población" hay voces críticas sobre su viabilidad y conveniencia. La introducción de

mano de obra no cualificada permitiría incrementar la producción pero disminuiría su calidad. *Los hijos del Halo*, capítulo de *Marines Espaciales* del cercano mundo astartes *Deirus II* se equipan con la producción de *Vesper*. Este hecho da mucha publicidad a los productos locales y es la clave en el exitoso comercio que *Vesper* mantiene con los demás planetas del sector.

### **Informe de misión: Objetivos**

#### Objetivos principales

- Recuperar los datos del ordenador central de la nave, incluido el diario de vuelo y las cartas de navegación.

La misión de la *Ejulte* no está clara. No se ha informado al Sector *Escarus* de los motivos que han promovido esta operación. Se presupone una misión de exploración con vistas a una posible colonización de varios sistemas del Halo de Estrellas. No se ha informado al Sector *Escarus* de los motivos que han promovido esta operación. Varios comerciantes independientes en los últimos años han advertido de la presencia de planetas con valiosos recursos minerales, acuáticos y biológicos de gran potencial en una zona conocida como el Sector *Coral*.

El *Ordo Xenos* se ha mostrado interesado en la posibilidad de contactos ilegales con especies alienígenas. Aunque por el momento no se constatan encuentros con especies inteligentes. La información debería encontrarse en el puente de mando o en el camarote del capitán.

- Recuperar los datos acerca de los estudios realizados en los laboratorios de la nave. Como nave científica perteneciente a *Vesper* se considera que se realizan experimentos de índole militar y biológica en los laboratorios de la *Ejulte*. Por tanto se considera que dicha información, que pertenece por ley al Dios-Emperador, debe ser estudiada por los debidos expertos. Es tarea de los acólitos recuperar dicha información para gloria del Trono Dorado. La información debería encontrarse en algún laboratorio, o varios, de la *Ejulte*.

- Recuperar una muestra del compuesto químico que infecta a la tripulación. La Guardia Imperial se ha mostrado muy interesada en esa neurotoxina de propiedades desconocidas. Temiendo que pueda ser utilizada contra sus tropas durante la operación militar coincido, como *Inquisidor*, en que dicha sustancia debe ser investigada para evaluar su posible potencial.

- Adquirir una muestra de sangre de un sujeto infectado (vivo) y de otro fallecido. A fin de conocer de primera mano los efectos de la toxina sobre los infectados se necesitan análisis de sangre de los infectados.

#### Objetivos secundarios

- Inutilizar el sistema *Dradis* de *Vesper*. *Vesper* cuenta con un avanzado sistema militar de fijación de objetivos para armas teledirigidas. Su probada letalidad es una amenaza para las operaciones militares. He accedido a la petición del General *Hasting* para que investiguéis y saboteéis si es posible el sistema *Dradis* desde la *Ejulte*. Dicha operación deberá llevarse a cabo desde el puente de mando.
- Erradicar todo rastro de criaturas caóticas y xenomorfos hostiles. Con independencia de si es un organismo inofensivo o peligroso.
- Ejecución de todos los psíquicos de la nave. Su grado de corrupción no está garantizado y son una amenaza. Al desconocerse la ruta de vuelo de la *Ejulte* y no sospecharse un encuentro con alguna forma de vida alienígena o mutada es posible que los psíquicos hayan sido corrompidos durante el viaje. Se les debe eliminar para evitar incidentes. Esta orden incluye a navegantes y astrópatas.

#### Reglas de enfrentamiento

- Se evitará en lo posible las bajas entre el personal de la nave.

### Orden adicional: Rescate del Inquisidor Eisenhorn

Se sospecha que el Inquisidor Eisenhorn, Ordo Xenos, puede seguir en la nave. En algún momento posterior a la rebelión de Vesper en un intento de huir del planeta, Eisenhorn se trasladó a ella. Se considera que la tripulación aún no se había rebelado al Trono de Terra en el momento de su llegada. Tras un mensaje que confirmaba su llegada se perdió contacto con él. La prioridad de la misión, por encima de cualquier otra consideración, es rescatar a Eisenhorn.

### Orden adicional: Ejecución del Dr. Steve Smith

Este acólito al servicio de Eisenhorn es culpable de haber filtrado información a los rebeldes, conspiración para la rebelión, contactos ilegales con alienígenas, simpatizar con el Enemigo, traición, deslealtad, edición y corrupción. Se le consideraba un valioso individuo para las operaciones del Ordo Xenos pero lamentablemente ha terminado por corromperse y ha sido seducido por los enemigos de la Humanidad. Tienen órdenes de ejecutarle en el mismo momento en el que le encuentren, pese a los posibles protestas del Dr. Linus o del propio Inquisidor Eisenhorn.

### Informe de misión: Diario del capitán (BSO)

1º parte

Diario de a bordo

Capitana Lyanna Glask  
Nº 34129865Y

#### Nº entrada: 1

Dejamos Vesper para adentrarnos en el Sector Coral, en el Halo de estrellas. Adjunto con este diario el listado de los científicos que nos acompañan; son en su mayoría xenobotánicos y xenobiólogos, como corresponde a nuestra misión. El alguacil Croos me informa de que la moral entre la tripulación es inmejorable y no se muestra preocupada por la distancia que

vamos a recorrer, ni de la incierta naturaleza de los organismos que nos encontraremos. La mayoría de ellos no son conscientes que vayamos a realizar un salto. Tal vez lo mejor sea no comunicarlo hasta que ya lo hayamos hecho.

He mantenido una reunión informativa con los oficiales del puente, jefes de cubierta y los legatus. Les he rebelado gran parte de los objetivos y expectativas establecidos por Vesper para el éxito de la misión. He de decir que ha sido una reunión satisfactoria, larga, pero satisfactoria; la mayoría se han mostrado entusiasmados por el proyecto y he deducido, por las expresiones de algunos de ellos, que algunos de los detalles ya les eran conocidos. Sin duda se ha filtrado parte de información, pese al secreto de la operación.

El único contratiempo ha tenido lugar cuando el Dr. Smith, enviado de la Inquisición ha preguntado sobre el protocolo a seguir en caso de encuentros con xenos. Los presentes en la sala se han mostrado a favor del procedimiento, pero Smith nos ha advertido del peligro de un protocolo tan agresivo que podría desencadenar una guerra que no queremos. El Dr. Davies ha coincidido con él, y en cierto modo he de decir que ha sembrado la duda, debo meditar al respecto. Mis jefes de cubierta, por el contrario, han asegurado que en caso de enfrentamiento la Ejulve puede hacer frente a cualquier tipo de amenaza. Esperemos que tanguen razón y confiemos en el Emperador para que nos guíe en esta misión que abre la puerta a una expansión territorial en una zona rica en planetas óptimos.

Nº entrada: 3

He de lamentar las primeras bajas de la misión, y sólo estamos a cuatro días de Vesper. Ha habido una explosión en el laboratorio C6; el alguacil Croos no descarta la hipótesis de un sabotaje. El Legatus Medicae ha muerto, así como tres de sus ayudantes, otros cinco se hayan muy graves. Se ha interrogado en lo posible a los heridos y han coincidido en que había un fuerte olor a carburante poco antes de la explosión. Se investigará lo sucedido.

El viaje prosigue según el plan de vuelo previsto. Hemos alcanzado Vergon 6 y enviado sondas a su superficie. La atmósfera presenta altos niveles de azufre, pero con un equipo apropiado se podría establecer una colonia para las pruebas de armamento. El Legatus Munitorium ha solicitado formalmente que nos situemos en órbita para una operación terrestre. Pese a estar de acuerdo con él me he visto obligada a rechazar su propuesta, interferiría en el correcto desarrollo de la misión.

Nº entrada 5

He mantenido una fuerte discusión con el Dr. Smith sobre su intento de comunicarse. Me acusa de incitar a la tripulación contra su persona. Me ha recordado su nivel de seguridad y el cometido de su misión aquí en la Ejulve, no lo he olvidado. Pero le he hecho comprender que las órdenes de Vesper fueron concretas, no podemos contactar con ellas bajo ningún concepto, la naturaleza de nuestra misión requiere del sigilo y la discreción. Pedirles ayuda les alertaría de nuestras intenciones. No podemos arriesgar una nave tan grande en su zona de influencia. Debemos tratarlas con respeto pero manteniendo las distancias, me preocupa la excesiva confianza de Smith en ellas.

Nº entrada 6

De algún modo Smith ha contactado con Eisenhorn desde la Ejulve y ha reforzado su nivel de seguridad, imponiendo a la tripulación una serie de órdenes que chocan directamente con la cadena de mando, siendo yo la más afectada. Dí órdenes de que se le impidiera contactar con Vesper, pero lo ha logrado. Sin duda ha intimidado a algún operario de comunicaciones. Ese hombre conseguirá que nos maten si nos descubren en esta zona.

Se ha culpado a un operario de la explosión en el laboratorio C6, es culpable de una negligencia en el mantenimiento de los conductos. Se ha procedido a su encarcelamiento hasta que se aclaren todos los hechos. Los heridos se hayan en un estado lamentable pero confío en su recuperación.

Las reparaciones de la sala C6 van a buen ritmo.

Nº entrada: 9

Hemos alcanzado el saltador. Estamos preparando la nave para la maniobra y desconectando los sistemas energéticos innecesarios, por seguridad. Este es el primer salto para la mayor parte de la tripulación. Tan sólo el Dr. Davies como yo misma hemos realizado un salto con anterioridad, aunque de relativa proximidad. Ahora nos adentraremos en el Halo de Estrellas en busca de nuevos sistemas que colonizar. Sin duda nuestros nombres serán recordados durante milenios.

Nº entrada: 13

Este es el último registro electrónico hasta que abandonemos este sistema. Seguiré llevar mi registro personal en papel, según el protocolo de seguridad CBX-211. **Malditas sean las órdenes de Eisenhorn.**

Nº entrada: 14

He sido algo descuidada respecto a mis deberes para con este documento pero la censura impuesta por el Dr. Smith acerca de estos diarios fue muy específica. Nada de anotaciones sobre las investigaciones hasta que se desclasifique la operación. Es bastante lógica su censura, pero eso no quita que esté en desacuerdo, el deber del capitán es registrar los pormenores del viaje. Ahora que estamos en territorio amigo puedo reanudar mis diarios.

La operación fue un éxito, aterrizamos en el planeta y en menos de dos semanas obtuvimos todos los especímenes que deseábamos. Los xenomorfos nativos no supieron reaccionar a tiempo y nos escapamos antes de que pudieran impedirnoslo. He de decir, no obstante que encontramos una nave de combate, tamaño no superior al de una fragata, que persiguió a la Ejulve, se intentó evitar el enfrentamiento pero mí obligada a disparar contra ella. Las primeras andanadas

fueron poco efectivas, pero las sucesivas causaron importantes daños estructurales. El contraataque fue de una agresividad mayor de la esperada. Tuvimos que recurrir al saltador, que por suerte estaba muy próximo a la zona de combate. No fue una decisión fácil pero a velocidad sublumínica no hubiéramos podido escapar. Espero en que no lograra identificar nuestra nave. Aunque no soy optimista al respecto.

Hoy he revisado las zonas "afectadas", si es que se les puede llamar así. La torre exterior de babor ha desaparecido, desde la cubierta A a la G, y desde la sección 6 hasta la 11. Parece como si hubiera sido arrancada de cuajo por una fuerza monstruosa. Los sistemas de esclusas automáticas reaccionaron bien y las compuertas se cerraron protegiendo la atmósfera de la nave; sin embargo con la desaparición de la torre hemos perdido gran cantidad de material de reparación y municiones de alto calibre. El Dr. *Smith* me informa de que la sección desaparecida no estaba correctamente preparada para realizar el salto y ha quedado en la órbita del saltador. Lo que significa que los aproximadamente 430 tripulantes desaparecidos están muertos o van a morir. El fallo fue humano, por no preparar los sistemas de flujo de tritio y que han muerto por su incompetencia. En cierto modo tiene razón, peor me gustaría pensar que tan sólo ha sido un lamentable accidente que no debe repetirse. No tengo intención de realizar otro salto pero espero que de tener que hacerlo todo el mundo sepa qué es lo que debe hacer.

#### Nº entrada: 15

El número total de muertos asciende a 742. Hemos perdido numerosos sistemas de soporte vital y aproximadamente un 15% del oxígeno de los tanques. Los sistemas energéticos auxiliares están inservibles y los de alto rendimiento...

[Archivo dañado]

...ista sobre las posibilidades de regresar a casa en la s...

[Archivo dañado]

#### Nº entrada: 17

Hemos necesitado siete turnos de trabajo para reparar las fisuras de los tanques de combustible y gran parte del no procesado ha quedado estancado en estado líquido en la sala del reactor. La buena noticia es que no es inflamable a temperatura ambiente pero me preocupa el riesgo de explosión. El casco de la nave no lo aguantaría y he visto las previsiones, partiría la nave en dos. Estoy ordenando su drenaje pero requiere de una labor de casi tres semanas.

Otra cosa que debo decir...a ver. Uno de los especímenes capturados se ha escapado de su jaula y ha matado al Dr. *Hudley*. Se tuvo que recurrir a seguridad para eliminarlo. El Dr. *Davies* se ha mostrado preocupado por la fuerza desarrollada en un xenomorfo tipo C de tres semanas. Según sus cálculos la criatura crecería hasta los 80 centímetros máximo, pero ya ha alcanzado el metro y medio y está desarrollando cuchillas en sus extremidades superiores. Otros xenomorfos del tipo D han alcanzado su tamaño máximo similar al de un perro. Poseen el mismo tipo de cuchillas en sus extremidades. Me preocupa la atención del Dr. *Smith* sobre estos especímenes, tengo entendido que estudia patrones de conducta y utiliza a los psíquicos para experimentar con ellos. Tengo mis dudas sobre si está autorizado para realizar esos experimentos.

[Archivo dañado]

...unda parte de la misión. Los sistemas de armas consumen gran cantidad de energía pero deben estar operativos en todo momento por si la flota nos diera alcance. Sabemos que vienen tras nosotros, es necesario que lleguemos a *Vesper* para dar la alerta. Funcionamos a límite de potencia y estamos sufriendo algunos fallos en sistemas secundarios por el excesivo uso del reactor. Le he pedido en numerosas ocasiones al Dr. *Smith* que no destine tanta energía sus experimentos. Sé de buena mano que intenta canalizar algún tipo de energía a través de los sistemas de telecomunicaciones, y en algunas ocasiones ha provocado un fallo total de la energía. Le he dicho en innumerables

ocasiones que esta nave no puede soportar un gasto ene...

[Archivo dañado]

...creerme que estemos sobre Vesper. El motor de salto ha superado todas las expectativas. Hace apenas tres días aún estábamos en Dalki-Prime y ahora estamos de vuelta. No apruebo que el Dr. Davies haya ocultado nuestras coordenadas tanto tiempo pero estoy muy impresionada en las nuevas posibilidades que este nuevo motor abre para la expansión de la humanidad. El Emperador se sentirá muy orgulloso de ver que funciona. Nos situaremos en órbita y esperaremos las autorizaciones para cu...

[Archivo dañado]

Nº entrada: 21

He decidido triplicar la guarnición de la cubierta médica para evitar nuevos...

[Archivo dañado]

Nº entrada: 23

Sin datos.

Nº entrada: 24

[Archivo dañado]

...vasión por parte de los xen...

[Archivo dañado]

Nº entrada: 28

Es más que una teoría, tengo la certeza de que el Dr. Smith haya enloquecido, corrupto me atrevería a decir. Realiza experimentos con los xenomorfos en solitario, y prosigue con sus operaciones de manipulación energética. El Dr. Davies me ha alertado de los riesgos que corre al realizar pruebas de psniscencia con psíquicos en no estoy muy segura que proyecto de comprensión del lenguaje. Como si esas criaturas tuvieran lenguaje.

[Archivo dañado]

...ntamientos entre la tripulación está minando la moral y temo que haya sido violada la seguridad del laboratorio. Sé que me ha mentido. No han sido incinerados los restos

del xenomorfo C, no sabe dónde está y se niega reconocer su error. Temo que esa criatura esté en algún lugar de la nave, no podemos dar la alarma debido a los numerosos fallos que estamos sufriendo.

Amparándome en el artículo CX/12 del Código de Seguridad de la Armada Imperial voy a ordenar el arresto del Dr. Steve Smith del Departamento de Xenobiología de la Ejulve.

[Fin de archivo]

### Informe de misión: Condena

Recibiendo transmisión

Dr. Steve Smith  
Ordo Xenos

Recibiendo orden

S. Smith: Orden de seguridad interna H7.  
Código de autorización DXCF-21/A2.  
Avina: Código validado.

Orden de seguridad interna H7: Todo el personal de la nave debe acudir a las cápsulas del salvamento por su propia seguridad y esperar instrucciones.

S. Smith: Orden de cuarentena V4. Código de autorización DXCF-21/A2.  
Avina: Código validado.

Orden de cuarentena V4: La amenaza biológica ha finalizado. Se levantan los cierres de seguridad de las zonas seguras.

Advertencia: No se puede computar la orden. Cláusula A1 del protocolo de cuarentena. Hay organismos desconocidos en las inmediaciones de la sala médica B.

S. Smith: Ignorar cláusula A1. Código de autorización DXCF-21/A2.  
Avina: Orden de cuarentena V4 aprobada.

S. Smith: Orden de mantenimiento BH-73.  
Código de autorización DXCF-21/A2.  
Avina: Código validado.

Orden de mantenimiento BH-73: Ensayo de comprobación de los niveles de oxígeno de las

cápsulas de salvamento. Procediendo al vaciado de los tanques de oxígeno.

Advertencia: Se detecta presencia de tripulantes en el interior de las cápsulas de salvamento. Denegada la Orden de mantenimiento BH-73. Cláusula B4 del protocolo de mantenimiento.

S. Smith: Ignorar cláusula B4. Código de autorización DXCF-21/A2.

Avina: Orden de mantenimiento BH-73 aprobada.

## Informe de misión: Cabos sueltos

Recibiendo transmisión

Inquisidor Eisenhorn  
Ordo Xenos

Recibiendo orden

H. Eisenhorn: aprobada la orden CX-3.  
Código de validación VDF45-07.  
Avina: Orden confirmada.

Orden CX-3. Información vital para la seguridad del Imperio ha sido comprometida. Se inicia un protocolo de seguridad de contención de la fuga de información. Iniciando proceso de autodestrucción de la Ejulve. Tiempo hasta la explosión: 29 minutos 56 segundos.

Fin de la transmisión

Algunos minutos más tarde.

Recibiendo transmisión

Inquisidor Eisenhorn  
Ordo Xenos

Recibiendo orden

A. Smith: Comprobación de la orden CX-3.  
Avina: Comprobada.

Orden CX-3. Información vital para la seguridad del Imperio ha sido comprometida. Se inicia un protocolo de seguridad de contención de la fuga de información. Iniciando proceso de autodestrucción de la Ejulve. Tiempo hasta la explosión: 4 minutos 07 segundos.

A. Smith: Anulación de la orden CX-3.  
Código de validación VDF45-07.  
Avina: Anulada.

Fin de transmisión

## Informe de misión: Pecados

Era un vídeo donde se mostraba a *Jeremy Davies* con aspecto agotado y una pistola láser en su mano. Estaba sentado frente a la cámara.

*Estas...estas son las últimas palabras de Jeremy Davies, SCS Ejulve, departamento de xenobiología, acólito de la Inquisición, Ordo Xenos, al servicio del inquisidor Luther Myr, el Emperador lo tenga en su gloria.*

*Todo ha sido en vano. La gran cruzada de... ¡a la mierda con todo!*

El hombre arruga la hoja de papel y se lleva las manos a la cara. Respiró durante unos segundos antes de continuar hablando.

*Todo se ha ido a la mierda... Ya no hay ninguna oportunidad. Los tiránidos no pueden domesticarse, no son aptos para el adiestramiento. Son demasiado agresivos y responden a un estímulo neuronal que va más allá de la comprensión... sólo responden ante la mente enjambre y no se les puede adiestrar para el conflicto. Nos mintieron. Siempre nos han mentado. Se lo dije, les dije que no se fiaran de ellas... Maldigo a Smith, a ellas y la Inquisición por todo lo que han hecho, y por todo lo que harán. Estaba leyendo lo que he escrito en esta servilleta del comedor... es tan patético... no me parecía apropiado dejar escrito esto en una servilleta. Puestos a morir me he arriesgado y he venido hasta aquí para grabar este mensaje... ha sido bastante fácil. ¡Qué ironía! Facilidades para morir y obstáculos para sobrevivir...*

*Y aquí estoy, un cadáver andante. La nave es de las bestias, la tripulación está muerta o pronto lo estará, aún quedan algunos grupos pequeños bien atrincherados pero no sobrevivirán. Nadie lo hará. Hemos vuelto a Vesper, pero no podemos llegar hasta ellos. No debemos. Nos destruirían, y si supieran lo que llevamos a bordo nos destruirían antes. Es lo más seguro. Tal vez así la flota deje de seguirnos...*

El hombre se rasca el pelo sucio y se mira las uñas mugrientas.

*Pienso adjuntar todo el trabajo del Dr. Smith y enviarlo a Vesper, en Circa sabrán qué hacer con lo descubierto. No estoy muy seguro de qué sucede en nuestro planeta, parece que ha habido algún tipo de conflicto, una guerra o una revuelta, no estoy seguro.*

**DARK  
HERESY**

*Puede que hayamos llegado tarde y ellas hayan descubierto como atraerlos...No, no. No es posible. Debe ser otra cosa. Sí, eso.*

*He desconectado los sistemas de navegación y he situado la nave en órbita con Vesper, he apagado el reactor para que nadie de la tripulación pueda reactivar los sistemas principales, es mejor así. Ningún xenomorfo sobrevivirá, ni ningún tripulante. Es un asesinato...es un genocidio...pero ya están muertos...es misericordia.*

El hombre guarda silencio mientras baja la cabeza, teclea algo en la pantalla.

*Ahora liberaré el gas en la nave. Ninguna de estas criaturas debe sobrevivir, y si puedo matarlas también a ellas, mejor. Yo optaré por la vía fácil. Una decisión cobarde, o valiente. No lo sé...Se acabó, es el fin...que alguien se apiade de mi alma.*

El hombre se levantó mientras introducía una batería láser en la pistola, después apagó la cámara.

# Dramatis Personae

## Dr. Jeremy Davies

Dr. Jeremy Davies								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
28	28	24	30	33	46	37	44	35

**Movimiento:** 6/12/18/36

**Heridas:** 10

**Habilidades:** Buscar, Carisma, Esconderse, Hablar idioma (Asari, Dialecto de nave, Gótico clásico, Gótico vulgar), Leer/Escribir, Lógica, Oficio (Copista, Ordenanza), Perspicacia, Saber académico (Criptología, Química+20), Saber popular (Imperio, Tecnologías+10), Saber prohibido (Alienígenas, Arcanotecnología, Xenotecnología).

**Talentos:** Difícil de matar, Entrenamiento con pistolas (Láser, PS), Paranoia, Protocolo (Académicos); Robusto(2); Sueño ligero.

**Rasgos:**

**Blindaje:** Mono de seguridad (2 PB primitivo en Todas, -5 a Ag)

**Armas:** Pistola láser (1D10+2E; 30m; T/-/-; 30; Completa)

**Equipo:** Traje de vacío, granada de fragmentación atada con un cordón de zapatilla.

**Interpretación:** Balbucea. Di incoherencias o comenta sucesos de la infancia. Habla de los seres que vinieron y de "ellas". Di que algo "No es buena idea" pero sin dar detalles.

## Dr. Linus

Dr. Linus								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
27	36	25	32	30	48	44	46	29

**Heridas:** 13

**Movimiento:** 3/6/9/18

**Habilidades:** Código (Acólito), Competencia tecnológica, Conducir (Vehículo terrestre), Hablar idioma (Dialecto de nave, Gótico clásico, Gótico vulgar), Leer/Escribir, Lengua

secreta (Acólito), Lógica+10, Oficio (Copista, Ordenanza), Perspicacia +10, Saber académico (Burocracia, Leyendas) Saber popular (Administratum, Eclesiarquía, Imperio+10, Tecnologías+10), Saber prohibido (Herejía, Inquisición, Sectas)

**Talentos:** Entrenamiento con armas básicas (PS), Entrenamiento con pistolas (PS), Memoria fotográfica, Robusto (1), Sueño ligero, Veloz.

**Armas:** Escopeta corredera de la mejor calidad con mira láser (1D10+4I; 30m; T/-/-; Cargador 8; 2 Completas; Dispersión), Pistola pesada de la mejor calidad (1D10+4I; 30m; T/-/-; Penetración: 2; Cargador: 5; Completa)

**Interpretación:** Linus es un hombre que tiene una incómoda tendencia a informar de lo evidente. Si hay una crítica que les ataca dirá "es peligrosa", si encuentran una escena de muerte "Qué carnicería". "Está oscuro", "no hay gravedad", "hace frío" son otros buenos ejemplos. Tiene mucho que ocultar, incluida su implicación en los experimentos de la Ejulve, por lo que dirá lo necesario y nada más.

## Capitán Axelrod

Capitán Axelrod								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
31	39	31	30	42	37	35	29	29

**Movimiento:** 4/8/12/24

**Heridas:** 13

**Habilidades:** Pilotar (Aeronave militar+10, Nave espacial) Hablar idioma (Gótico vulgar), Lengua secreta (Ejército), Navegación (Espacial), Saber popular (Imperio, Guardia imperial, Guerra).

**Talentos:** Entrenamiento con pistolas (Láser), Entrenamiento con armas básicas (Lanzadores, Láser), Entrenamiento con armas pesadas (Láser), Robusto(2);

**Rasgos:**

**Blindaje:** Armadura antifragsión de GI

(3 PB en Todas)

**Armas:** Pistola láser (1D10+2E; 30m; T/-/-; 30; Completa), Carabina láser (1D10+2E; 60m; T/2/-; Cargador: 40; Fiable, Completa)

**Interpretación:** Axelrod tendrá poca participación en la aventura pero se trata de un buen piloto. Es habitual verle en la sentina tomando un vaso de matarratas o jugando una partida de cartas. Le falta el dedo índice de la mano derecha (perdido en un accidente cuando reparaba su nave) y lleva un falso dedo de metal en su lugar. Hace preguntas, pero parece que no escucha las respuestas, o no le importa.

### Marino

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

**Movimiento:** 2/4/6/12

**Heridas:** 10

**Habilidades:** Competencia tecnológica (Int), Hablar idioma (Dialecto de nave, Gótico vulgar) (Int), Oficio (Constructor, Copista o Tecnómata) (Int), Saber popular (Tecnologías)

**Talentos:** Ninguno

**Blindaje:** Mono de seguridad (2 PB en Todas, -5 a Ag)

**Rasgos:**

**Armas:** Improvisada (1D10+1 I; Desequilibrada, Primitiva)

**Equipo:** Herramientas mecanizadas, Combiherramienta.

### Asari

Asari								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
31	41	35	33	43	30	29	31	30

**Movimiento:** 3/6/9/18

**Heridas:** 11

**Habilidades:** Carisma, Competencia tecnológica (Int), Hablar idioma (Asari, Gótico vulgar) (Int), Intimidar (F), Esquiva (Ag), Leer/Escribir, Mando (Em); Saber popular (Asari, Guerra, Tecnologías)

**Talentos:** Combate con dos armas, Disparo doble, Entrenamiento con armas básicas (Láser, PS), Entrenamiento con pistolas (Láser, PS) Entrenamiento con armas CaC (Primitivas), Entrenamiento con armas pesadas (Láser)

**Blindaje:** Armadura asari (4 PB en Todas)

**Rasgos:**

**Armas:** Espada corta (1D10+2A, Equilibrada), Rifle Smittar (70 m; T/3/6; 1D10+2E, Pen 1; Cargador: 60; Recarga: 2 completas; Fiable), Pistola Carnifex (2) (30 m T/-/-; 1D10 +4 I; Pen 3; Cargador: 6; Recarga: 1 completa; Desgarradora); Granada fotofónica (2).

**Equipo:**

### Xenomorfo tipo A Características desconocidas

#### Xenomorfo tipo B

Xenomorfo Tipo B								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
48	0	45	41	47	15	38	40	0

**Movimiento:** 8/16/24/48

**Heridas:** 14

**Habilidades:** Escondarse; Esquiva+10; Movimiento silencioso; Nadar; Perspicacia; Preparar+10;

**Talentos:** Ambidiestro; Ataque veloz, Ataque relámpago; Beso de Genestealer (Tirada de Resistencia para no recibir un parásito); Difícil de matar; Evasivo; Golpe mortífero, Miedo (1), Reflejos rápidos; Resistencia (Frío, Poderes psíquicos, Venenos);

**Rasgos:** Arma natural (Garras)

**Armas:** Garras (1D10+6 A; Desgarrador; Penetración 2)

#### Xenomorfo tipo C

Xenomorfo Tipo C								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
72	0	65	58	31	18	42	38	1

**Movimiento:** 6/12/18/36

**Heridas:** 36

**Habilidades:** Perspicacia (Per)

**Talentos:** Ataque relámpago; Ataque veloz; Asalto rabioso; Coraje, Estabilizadores sanguíneos; Miedo (3), Sentido desarrollado (Olfato)

**Rasgos:** Arma natural (Garras, Mordisco), Armadura natural 2 (1 en las extremidades inferiores), Cuadrúpeda, Fuerza antinatural (x2), Grandes fauces\*, Resistencia antinatural (x2), Tamaño (Enorme)

**Armas:** Mordisco\* Garras (2D10+6 A; , Penetración 2)

### Xenomorfo Tipo D

Xenomorfo Tipo D								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
25	0	0	20	30	15	35	20	0

**Movimiento:** 4/8/12/24

**Heridas:** 6

**Habilidades:** Escondarse (Ag)+10; Movimiento silencioso (Ag)+10; Nadar (F); Perspicacia (Per)+10;

**Talentos:** Ninguno

**Rasgos:** Arma natural (Mordisco), Bestial, Cuadrúpeda, Tamaño (Menuda)

**Armas:** Mordisco (1D10+2 A)

### Xenomorfo Tipo E

Xenomorfo Tipo E								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
15	0	12	16	30	15	28	20	0

**Movimiento:** 4/8/12/24

**Heridas:** 2

**Habilidades:** Escondarse (Ag)+10; Movimiento silencioso (Ag)+10; Nadar (F); Perspicacia (Per)+10;

**Talentos:** Ninguno

**Rasgos:** Arma natural (Mordisco), Bestial, Cuadrúpeda, Tamaño (Minúscula)

**Armas:** Mordisco (1D10+1A; Primitivo)

## Personajes Jugadores

**Nombre:** Anton Slavick

**Autor:** Black Wolf

**Profesión:** Tecnosacerdote

**Rango:** Visioingeniero

Anton Slavick

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
32	38(5)	32	30	31	49(10)	31	33(5)	26

**Movimiento:** 3/6/9/18

**Heridas:** 12

**Puntos de Destino:** 2

**Puntos de Locura:**

**Puntos de Corrupción:**

**Habilidades:** Competencia Tecnológica +10 (Int); Demolición (Int); Hablar idioma (Gótico vulgar) (Int); Lengua secreta (Tecnología) (Int); Leer/Escribir (Int); Oficio (Copista) (Int); Seguridad +10 (Ag)

**Talentos:** Atracción férrea; Entretenamiento con armas básicas (Láser, PS); Entrenamiento con con pistolas (Láser); Entrenamientos con armas CaC (Primitivas); Realimentador estridente, Recarga de lumen, Recarga rápida, Robusto (2), Saber popular (Culto a la Máquina, Tecnología), Saber prohibido (Adeptus Mechanicus) Toque mecánico, Uso de electroinjerto

**Rasgos:** Bendita ignorancia, Familiaridad litúrgica, Hagiografía, Implantes mechanicus, Origen superior.

### Historia

Anton Slavick nació hace 43 años estándar en el planeta Témidor del sistema Calixis. Hijo de una familia de posibles (comerciantes con cierta influencia política en el planeta pues su padre formaba parte del Consejo, un órgano político que aconsejaba al Gobernador) vio reducidas sus expectativas de futuro por ser el tercer vástago de Gotham Slavick padre. Desde pequeño mostró su interés por la tecnología: motores, sistemas de telecomunicaciones, astronaves... todo. Lo vio claro, su destino sería el Adeptus Mechanicus.

Se inició en el culto al Ommissiah en el cercano mundo foja de Belennus IV, donde la

presencia de los tecnosacerdotes de Marte era muy importante, pues no en vano allí se fabricaban numerosos vehículos destinados a la Guardia Imperial, desde transportes chimeras hasta los salvajes y potentísimos Lemman Russ. Poco a poco, Anton fue aprendiendo los secretos de la tecnología y del mantenimiento de máquinas y naves con los que la humanidad se había hecho dueña de las estrellas. Aprendió los secretos de los motores de impulso, de las armas de plasma, de los cañones de enorme calibre que montaban las piezas de artillería más pesadas.

Conforme iba aprendiendo, demostraba sus dotes mecánicas e intelectuales a sus superiores, por ello, impresionados, lo mandaron a Sybeth, otro alejado mundo forja en el que se ensamblaban los Titanes, unas de las armas más bestiales con las que contaba el Imperio. En aquél lugar continuó adquiriendo conocimientos y ascendiendo en la jerarquía del culto al Dios Máquina, llegó hasta tecnosacerdote visioingeniero, toda una proeza dado que tenía unos 34 años cuando alcanzó aquel rango.

Aquel mismo año, corrió la voz de que la Tottenhausër, una fragata con autorización Imperial para explorar más allá de los confines de las fronteras imperiales había descubierto lo que podría ser una plantilla de construcción estándar. Era el hallazgo más importante de los últimos cincuenta años en aquel sector, por lo que los adeptos del Ommissiah formaron un equipo de especialistas para inspeccionar la zona y ver qué se podía sacar en claro de todo aquello. Anton estaba entre los elegidos y viajó hasta Ister, a más de cinco meses de distancia de Sybeth porque era allí donde se había avistado la PCE.

Cuando llegaron observaron que allí había una nave que había aterrizado antes que ellos. Comprobaron su procedencia y se reunieron con sus tripulantes, resultaban ser miembros de la Inquisición al mando de un tal Ravenor, que había oído el rumor del descubrimiento y había decidido inspeccionar por sí mismo las

ruinas en las que se hallaba la PCE. Todos juntos marcharon a explorar el hallazgo. Después de horas y horas de exhaustivo trabajo, los tecnosacerdotes de Marte intuyeron que la PCE contenía vestigios de una antigua tecnología con la que podría mejorarse inconmensurablemente los motores de las astronaves que surcaban el espacio. Un nuevo componente aumentaría la potencia y velocidad de los aparatos y reduciría ,con mucho, los viajes estelares.

Sin embargo, el psíquico que acompañaba a Ravenor sintió algo. Una presencia maligna en las ruinas, un demonio invocado por los Poderes Ruinosos que custodiaba la PCE. Además, Slavick encontró runas y oscuras inscripciones en ciertas partes de la plantilla que indicaban que habían sido revisadas por alguien con anterioridad y que, sin duda, estaban corruptas por el Caos. Ravenor ordenó abandonar las ruinas y volver a las naves pero los tecnosacerdotes se opusieron fervientemente, habían encontrado algo de una importancia tal, que si lo dejaban pasar quizá se perdiera para siempre. Slavick apoyó la postura del inquisidor, lo que le valió la condena por parte de sus antiguos compañeros, que lo consideraron un cobarde vendido. Finalmente, el Inquisidor impuso su autoridad y todos abandonaron el planeta.

Anton se vio en una postura incómoda, sus compañeros del Adeptus Mechanicus le repudiaron por haber condenado al olvido una nueva tecnología que probablemente cambiaría el devenir de la humanidad y tuvo que abandonar Sybeth. En su exilio en Ephilm XII recibió una proposición del Inquisidor Ravenor, impresionado por sus conocimientos y por su férrea determinación, le ofrecía servir a su lado en la Inquisición, el martillo de herejes y corruptos. Slavick aceptó, y desde entonces sirve a Ravenor como especialista en tecnología y técnicas diversas.

**Nombre:** Crairman Stahl  
**Autor:** Hlaine Larkin  
**Profesión:** Psíquico imperial  
**Rango:** Sabio militante

Crairman Stahl								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
29	34	32	31	30	36(5)	34	54(10)	32

**Movimiento:** 3/6/9/18

**Puntos de Destino:** 3

**Puntos de Locura:**

**Puntos de Corrupción:**

**Heridas:** 9

**Habilidades:** Competencia tecnológica (Int); Esquiva (Ag); Hablar idioma (Dialecto de nave; Gótico vulgar) (Int); Invocación (V); Leer/Escribir (Int); Oficio (Mercader) (Int); Psiniscencia (V); Saber académico (Ocultismo); Saber prohibido (Disformidad, Psíquicos) (Int);

**Talentos:** Desenfundado rápido; Entretenamiento con armas básicas (Láser, PS); Entrenamiento con pistolas (Láser, PS); Entrenamientos con armas CaC (Primitivas); Factor psíquico 1; Factor psíquico 2; Factor psíquico 3; Fe inquebrantable, Paranoia; Recarga rápida;

**Rasgos:** Acostumbrado a las naves, Agorero, Familiaridad con las naves; Venturoso.

**Poderes psíquicos:** Aura de miedo; Caminar sobre muros; Cerrar heridas; Distorsionar visión; Espasmo; Gafar arma; Manos espectrales; Mitigar dolor, Puntería antinatural; Toque dementador

### Historia

Mi historia comienza con un viaje, un largo viaje hacia una nueva galaxia, llena de esperanzas y sueños de conquista, a bordo de una de las más grandes naves de colonos que han surcado las estrellas en aras de la expansión de la civilización. La nave "Conqueror" se lanzó cargada con más de 20 millones de almas a la colonización de un lejano planeta, Dimax III. Un planeta que se alejaba tanto de los sectores conocidos que en pocos mapas estelares figuraba. La idea, innovadora y prometedora, era crear un puesto avanzado para colonizar todo un sector de la

galaxia, y abrir así una cabeza de puente para el Imperio de la Humanidad.

Era un proyecto ambicioso, desde luego, en el que yo, ni siquiera participé en su origen. Mi concepción, así como mis primeros años de vida fue un accidente, un trágico accidente para mis progenitores biológicos, un par de colonos llamados Zilthia y Zhoren. Ambos habían pertenecido a la clase más baja en su planeta natal, una roca perdida de la mano del emperador y pasaron a formar parte de la nueva colonización mediante un sorteo obligatorio con la, malamente oculta intención de despejar el exceso de población de ciertos territorios súper-poblados.

El viaje estaba previsto que fuera largo, de dos décadas de duración por el espacio disforme, y vaya si debía serlo, y si se aburririeron... pues pese a las tajantes leyes sobre control de población, mi progenitora quedó embarazada durante el viaje. Ahí fue donde comenzó a gestarse lo que más adelante sería un error en toda regla para ambos, pues ya comenzaban mal en su "nuevo comienzo" incluso antes de llegar a su destino.

En resumen, un mundo dentro de una nave, una nave que era en sí mismo un mundo entero, y un embarazo no deseado (entre otros muchos, pues al parecer Zilthia y Zhoren no eran los únicos que se aburrían y no sabían andarse con cuidado). Hasta ahí la situación hubiera sido pasable, pero el hecho de que tanto Zilthia y Zhoren fueran asiduos consumidores de Obscura, tampoco ayudaba a estabilizar su situación. Amonestación tras amonestación, acabaron dedicando prácticamente toda la totalidad de las horas de las que disponían a trabajos forzados, o lo que eufemísticamente se llamaba en aquella lata perdida en las corrientes disformes, "Trabajos Comunitarios". Eso podría parecer aceptable, salvo que entraron en un bucle auto-complaciente en el que cuantas más horas pasaban en las zonas de trabajos, más obscura consumían.

Un día, tras una fuerte tormenta disforme dentro de las corrientes del Inmaterium, la

nave no lo pudo soportar más y los escudos de Gaus fallaron. Tan solo fue un segundo, un segundo en el que la nave quedó expuesta a la disformidad, al caos más absoluto y aleatorio que albergaba aquello que llamaban “la disformidad”. Las evaluaciones preliminares decretaron que todo estaba en orden, que no había sucedido nada, pero eso no era cierto del todo.

La mayoría de los nacidos de aquella generación, tanto con licencias como sin ellas, crecieron ajenos a lo que en su interior se desarrollaba, hasta que cumplidos los 12 años, todos nosotros comenzamos a experimentar sucesos... extraños. Siempre había de cada generación nacida en el vacío, cierto porcentaje de Psíquicos en potencia, era prácticamente cuestión de probabilidad. Pero en aquella generación, los datos se dispararon. Más del cincuenta por ciento de los nacidos de aquella nueva generación presentábamos cierto potencial Psíquico latente. No fue necesario más que sumar dos y dos y luego multiplicarlo por una anomalía años atrás en el escudo de Gaus, y la respuesta fue inmediata. La generación, estaba contaminada, estaba, hasta realizar las comprobaciones necesarias, infectada por la disformidad. Se detuvo el viaje, y se llamó a las naves negras.

Para cuando las naves negras llegaron, Zilthia había muerto por sobredosis y Zhoren había sido ejecutado por la justicia tras matar a otro colono en una pelea de bar. Yo estaba solo, en una nave que nada me importaba y que había supuesto más que una vida de miseria, sacándome las castañas solo desde temprana edad. Siempre era “El hijo de la Yonqui”. Había que dar un giro a mi vida, y las naves negras tomaron la decisión por mí. La “Real Armaduke” hizo su aparición desde el espacio disforme.

En principio no fue el cambio que esperaba. No se nos trató acogedoramente precisamente. Los interrogatorios fueron extensos y agotadores, los asaltos mentales fueron duros y dolorosos, las pruebas físicas fueron desgarradoras y lacerantes. Y todo ello llevó

más de un año. El resultado fue que a mí me declararon apto para el servicio, y pasé a estar bajo la tutela del programa de adiestramiento de Psíquicos Latentes. Del resto de mi generación, nunca supe más, ni tampoco me molesté en preguntarlo.

Todo comenzó a animarse, por fin algo se me daba bien, y por fin era bueno realmente en algo, para mí, emplear las capacidades psíquicas se convirtió rápidamente en algo tan cotidiano como respirar. Y se me daba genial, que digo genial? ¡Era un hacha en ello! Y quedó bien demostrado, pues cuando acabó el entrenamiento, se me asignó a la “Real Armaduke” para servir, para buscar a más gente como yo, para encontrarlos, evaluarlos y de ser necesario, eliminarlos... Sin restricciones, con autoridad, podía dar rienda suelta a todo mi poder. Entrenar con él, probar diferentes cosas, aprender a utilizarlo tanto contra otros seres humanos, como contra senox.

En poco tiempo pasé a formar parte de las “Topas de Seguridad Especial” (Las T.S.E), las unidades encargadas de la recolecta y escolta de los sujetos potencialmente peligrosos. ¿En las Naves Negras? Todos los sujetos. El tiempo pasó y la “Real Armaduke” pasó a ser mi mundo. Ocasionalmente bajábamos a otros mundos, mundos con gravedad y tierra firme y todas esas cosas, pero nunca llegue a sentirme muy cómodo en ellos. Fue una buena etapa de mi vida, una etapa bastante estaba y comfortable, la labor te dejaba satisfecho, realizado, pleno en el servicio al Trono Dorado, asegurandote que los mancillados, los corrompidos por el poder de la disformidad, no se volvieran contra las instituciones que usualmente les daban cobijo sin percatarse de lo que ante ellos se gestaba.

Era mi casa, mi mundo, pero algo que aprendí fue que no te puedes encariñar con nada, que no puedes coger cariño o apego a nada que no puedas dejar atrás en 10 segundos. Alguien debió hablar de mí más de la cuenta, pues un Inquisidor me reclamó para su grupo de acólitos, y me vi forzado a dejar las “Real Armaduke”. Al servicio del Maese Inquisidor

Ravenor pasaron largos años, no malos años, pues mis habilidades eran bien apreciadas, pese a que mis métodos no siempre eran bien vistos. 50 años habían pasado al servicio del Inquisidor Ravenor, y misión tras misión, el servicio al Emperador de la Humanidad nunca finalizaba, en parte se encargaba de ello las sustancias Rejuvenecedoras, que nos mantenían con un aspecto relativamente juvenil y en plena forma, para poder servir mejor.

La campaña del Cisma Helycano; Los Cinco Taurus de Copenar; Los crímenes del Piromante; La caza del Plaficero Jeriarca; Los Pctavos de la Juguerken... La misión más significativa quizás fue la de la PCA de Sybeth, donde tras acudir a la llamada del Adeptus Mechanicus, se descubrió que una antigua tecnología de la era oscura estaba impregnada, contaminada por el caos. Fue ahí cuando conocí a Anton Slavick, un extraño tecno sacerdote. Me caía bien aquel tecno-sacerdote, era obstinado, y tras todo su conocimiento tecnologico se escondia una persistente negativa a morir. Tanto el como yo, acabamos siendo los agentes más veteranos al servicio de Ravenor, pues las misiones eran difíciles y normalmente las bajas era elevadas, pero aquel sirviente de Marte parecía resistir todo lo que le echaban.

La lista de misiones realizadas junto al Maese Ravenor no hacía más que crecer, pero por cada una completada con éxito, con grandes costes, dos más requerían atención. Parecía que el servicio al trono solo podía terminar de una forma, tal y como el escritor Drenaká había citado:

*Solo en la muerte termina el deber...*

Nombre: Nicodemus  
 Autor: Sorgolas  
 Profesión: Arbitrador  
 Rango: Investigador

Nicodemus								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
36	42(5)	28	42(5)	36	32	39(5)	34	23

**Movimiento:** 3/6/9/18

**Puntos de Destino:** 2

**Puntos de Locura:** 5

**Puntos de Corrupción:**

**Heridas:** 13

**Habilidades:** Buscar+10 (Per); Esquivar(Ag); Hablar idioma (Dilaecto de Volg; Gótico vulgar) (Int); Indagar (Em); Intimidar (F); Leer/Escribir (Int); Movimiento silencioso (Ag); Perspicacia +10 (Per); Rastrear (Int); Saber popular (Adeptus Arbitres, Administratum, Imperio) (Int); Seguridad +10 (Ag); Supervivencia (Int).

**Talentos:** Desenfundado rápido; Entrenamiento con armas básicas (Bólter; Láser, PS); Entrenamiento con con pistolas (PS); Entrenamientos con armas CaC (Conmoción, Primitivas); Impávido; Odio (Tecnoherejes); Paranoia; Recarga rápida; Resistencia a frío; Sentido desarrollado (Vista); Sueño ligero.

**Rasgos:** Acostumbrado a las multitudes, Cavernas de acero, Hombres vacíos de Sinophía Magna, Misántropo, Superviviente nato, Urbanita

**Historia:**

Uno de los peores mundos para nacer en el sector Calixis es Fenksworld. Un mundo colmena cuya cara al público es Nova Castilla, una titánica colmena llena de almacenes y locales con neón..sede de la nobleza gobernante del planeta. Pero esto es posible gracias a la "esclavitud" de dos colmenas Magnagorsk y Volg.

Magnagorsk es la industria que fabrica el blindaje de las astronaves de guerra pero Volg es el pulmón del planeta. Formada por recolectores de humedad, plantas de procesado, depósitos de reciclado de desechos orgánicos... todo ello asentado sobre ciénagas corrosivas.

Y es en este entorno en el que nació un niño normal de padres obreros; la sexta generación surgida de los reclusos que levantaron la colmena de Volg años atrás. Desde el principio Nicodemus fue un chaval rebelde, no quería ser un "carne sucia" más que moría, literalmente, para que otros pudieran vivir a miles de kilómetros en una colmena llena de privilegios.

Tardó poco en ser seducido por las bandas de pandilleros que pugnaban por hacerse con el control de un nivel o un sector de la colmena, por acaparar los pocos recursos que existían para malvenderlos y escapara de su mala suerte a través de la obscura. Fue su ansia de no ser un don nadie, de medrar en la vida, la que le hizo llegar a líder de su propia banda...aunque su posición le duró poco cuando una banda más grande decidió que se había convertido en una amenaza y le declararon una guerra que tenía el resultado marcado antes de empezar: la aniquilación del pez pequeño.

Nicodemus consiguió escapar a costa de sacrificar a sus más leales seguidores y guardaespaldas. Sin embargo esa derrota provocó su catarsis. Descubrió que sus aspiraciones no estaban acorde con sus objetivos actuales; ser el jefe de una gran banda en una colmena perdida no le iba a sacar de su miseria y había comprobado que era probable que le redujera su ya probable corta vida. Además por primera vez sintió que su desarrollo egoísta no llegaba a completarle, necesitaba algo más grande, algo por todos los que sentían la misma necesidad que él por salir de ese pozo de contaminación, enfermedad y muerte que era Volg.

Comenzó intentando entrar en el Administratum pero su educación no era

adecuada, probó la Eclesiarquía pero había demasiado charlatán corrupto en los niveles de mando, se pensó la guardia imperial pero acabaría lejos de su plantea muerto en un charco de barro sin haber mejorado en nada las vidas de los que le rodeaban y la suya propia. Entonces, la visión de un grupo de arbites enfrentándose a una banda que intentaba asaltar los almacenes del distrito donde vivía le dio el foco que necesitaba.

Tras varios intentos consiguió pasar las pruebas e ingresar en el Adeptus Arbitres. Su vida había cobrado sentido, fue capaz de convertir su rebeldía de adolescente en rebeldía contra los miembros de la sociedad que querían aprovecharse de los demás, exprimirlos y llevarlos a una vida de dolor y sufrimiento sin importarles nada. Sus compañeros, reacios inicialmente a su aceptación en el cuerpo por su pasado, descubrieron que no era el típico arbite: él no tenía las dotes de investigación, presencia o negociación del típico arbitador pero cuando su superior marcaba un objetivo, Nicodemus se convertía en un perro de presa que los pandilleros llegaron a temer. Su resolución le brindó algunos ascensos pero él tenía claro su objetivo y siguió combatiendo el crimen a pie de calle.

Y así hubiera seguido su vida de no ser por una secta de tecnoherejes llamados los Logicistas. Hace algo más de tres años, en el mundo de Sinophia, más concretamente en su capital Sinophia Magna, un grupo de arbitadores fueron corrompidos por los sectarios y se volvieron contra sus propios compañeros y contra los ciudadanos que habían jurado defender. Llevados por un profano sueño de "perfección" utilizaron tecnologías alienígenas para fusionar carne y metal.

Arbitres de todo el sector fueron reclutados para luchar contra los corruptos con las mismas técnicas con las que se enfrentaban a mutantes o herejes. Fenksworld fue uno de los puntos de reclutamiento debido a la ferocidad de sus niveles inferiores; y en Volg,

DARK HERESY

Nicodemus, volvió a sentir que su vida cobraba un nuevo sentido.

Tras su primer viaje interplanetario, no tuvo tiempo ni para comprobar como era un mundo imperial, privilegiado por su riqueza y su aire puro. Meses de combates encarnizados acabaron con la destrucción de la fortaleza recinto del Adeptus Arbites local; que fue seguida por una redada inquisitorial que no miró en qué bando estaba cada contrincante. Los bioalquimistas fueron perseguidos y masacrados, la secta desmantelada en el planeta y las abominaciones destruidas.

Muchos rumores corrieron acerca de lo que se escondía en las profundidades del centro médico de las fuerzas de defensa planetaria pero solo los pocos que consiguieron salir de allí saben lo que realmente pasó, las atrocidades que los tecnoherejes cometieron y el grado de corrupción que las enseñanzas xenos pueden provocar en las mentes que se separan del Emperador.

Nicodemus quedó destrozado física y mentalmente, las heridas de su cuerpo fueron muy graves pero las de su espíritu fueron mucho peores. El estar cara a cara ante la corrupción y la herejía en grado supremo le hicieron pensar que su objetivo era inútil, que su vida no tenía sentido y que todo el camino recorrido le llevaba de nuevo a las calles de la subcolmena de Volg.

Y fue en ese momento en el que parecía que todo estaba acabado cuando un hombre de poder y presencia increíble le hizo ver que su lucha no había acabado, que empezaba de nuevo que sus enemigos eran más fuertes que antes pero los recursos de la Inquisición también eran mayores que antes.