

Ordo Sepulchrum Dixit - Cartilla de Información al Ciudadano

Documento proporcionado por IGARol

Sinopsis

Información para el ciudadano medio sobre los zombies de plaga y como afrontarlos. Además, se incluyen pnj enemigos para Dark Heresy

Autor

Nirkhuz

Agradecimientos

A todos aquellos que se interesaron por el proyecto, así como al camarada Heldenhammer por el apoyo técnico.



Zombies de Plaga

Estudio de los Zombies de Plaga del Quirurgo Hal Lokian, patrocinado por el Inquisidor Alathan del Ordo Sepulchrum. Octavilla informativa. No la pierdas.

ORDO SEPULCHRUM DIXIT

Comparte este documento con tus familiares y amigos. En tus manos esta salvar muchas vidas.

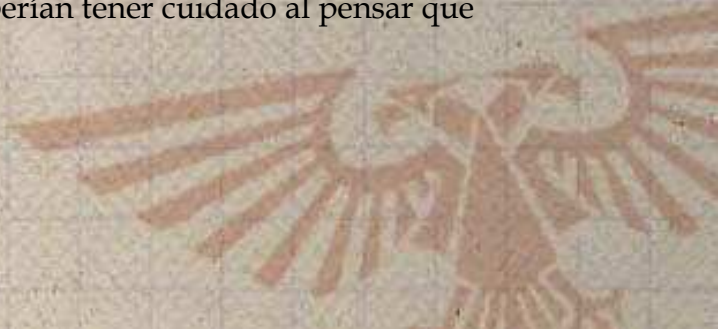
Los Zombies de Plaga son una de las últimas armas que las fuerzas de los Dioses Oscuros están utilizando contra el Imperio del Hombre, y una de las más peligrosas. Como en los relatos folklóricos que cuentan los campesinos, los muertos se levantan con una insaciable sed de sangre y hambre de carne humana. Se tiene constancia de una ferviente actividad zombie desde la 13ª Cruzada Negra de el Gran Traidor, pero, contra lo que la gente cree, ha habido ataques zombies desde hace más de 5.000 años. El organismo Imperial más preparado para la erradicación de los zombies es el Ordo Sepulchrum, fundado por >>[*CENSURADO]*<< en >>[*CENSURADO]*<<. Su labor es 'Mantener a los muertos en su sitio', en palabras de su propio fundador.

Por lo que sabemos, los zombies se expanden por el método viral. Es una infección. Por ello, creemos que son obra de El Señor de la Carroña, o de sus sirvientes. Una forma débil de intentar vencer a la humanidad. El virus se expande por el aire, o por intercambio de fluidos. Los Adeptus Astartes son inmunes a la infección. Se tienen muchas teorías sobre su creación y su expansión, pero, según recomendaciones del Inquisidor Alathan, mejor no dar demasiadas explicaciones. Pero si consejos para su destrucción.

Los zombies son seres, por norma general, estúpidos. No guardan ni un ápice de su inteligencia humana, si no más bien una astucia animal sin control. Solo buscan el alimentarse. Comerán cualquier cosa comestible, no importa su estado. El virus no les da más fuerza que la que tiene un humano normal, pero si les da la capacidad de utilizarla sin miedo a hacerse daño. En un embate pueden romperse miembros, incluso perderlos, sin miedo. Es mejor evitar el combate cercano.

Sus sentidos no son muy buenos. Se parecen a los de un humano normal, solo que atrofiados por la muerte. Mantienen un buen olfato, así que los disruptores olfativos son buena idea para combatirlos.

Los zombies no siempre se mueven de forma renqueante, como la gente cree. Ciertamente es que la atrofia de los músculos de las piernas o la rotura del fémur, la tibia o el peroné hace que muchos se muevan casi arrastrándose. Pero eso no es siempre el caso. Así que los combatientes deberían tener cuidado al pensar que todos los zombies son lentos.





La única pega de estos monstruos es qué, como los humanos, no guardan una homogeneidad. Todos son diferentes. Lo mismo aparece una gran horda desquiciada como un solo zombie demoledor. Siempre hay que ir bien preparado, y los buenos equipos de eliminación de zombies deberían ir pertrechados tanto de armas de alta cadencia de fuego como de armas más enfocadas a los enemigos singulares. Las granadas siempre son buena idea, al igual que los lanzallamas, ya que cumplen las dos funciones con temible eficacia.

Los Zombies de plaga se pueden encontrar de muchas formas y variantes. Pero, básicamente, los podemos diferenciar en 4 tipos:

-Los Zombies escoria. Estos son los que antes de morir fueron gente pobre, y físicamente poco preparada ya fuera por la mala alimentación, el trabajo forzado y repetitivo o, simplemente, por que no podían vivir mejor. Su poder radica en su número. Se recomienda el uso de armas de alta cadencia de fuego o explosivas.

-Los Zombies normales no son los más comunes, pero si los más fáciles de matar. Desde la clase media-baja hasta la media-alta, estos son personas de a pié que han cruzado el umbral de la muerte, pero que sus cuerpos se mantienen aquí. Como ni son muy poderosos ni muy numerosos, el enfrentamiento directo es recomendable.

-Los Zombies altos son aquellos que fueron gente importante en su época. Ricos, poderosos, con una buena vida y un buen equipo. Su buena condición física, por los implantes cibernéticos y demás mejoras solo aptas para personas adineradas, los hacen peligrosos. El enfrentamiento directo no es un suicidio, pero es peligroso.

-Los Zombies combatientes son, sin duda, los más peligrosos de todos. En su tiempo fueron guardias de seguridad, guardaespaldas, soldados o matones. Algunos incluso saben utilizar sus armas, y mantienen bastantes piezas de su equipo. El enfrentamiento directo es el más complejo contra ellos. Se recomienda el evitarlos o garantizar su destrucción por otros modos. Si no se puede, armas con buena potencia es el consejo más útil.

Por lo que se puede ver, el enfrentamiento con estas criaturas no-muertas no es nada agradable en ningún caso. Y mucho menos cuando están acompañadas de herejes, seguidores de los Poderes Ruinosos, Hechiceros malignos o demás depravaciones, por las que parece que no sienten apetito alguno.



Las plagas zombies han sido catalogadas por el Ordo Sepulchrum en 6 grados.

Grado 1

Esta es la plaga más común. Quizás por pura suerte, o por una secta muy débil, el virus >>[*CENSURADO*]<< ha empezado a expandirse, pero de manera muy marginal. Quizás menos de una decena de infectados. Aquí aún se pueden hacer cargo las autoridades civiles, pero el Ordo Sepulchrum debería actuar con rapidez, o la cosa llegaría a más.



Grado 2

Aquí la plaga ya empieza a ser importante. Quizás cien infectados, diseminados por las zonas menos pobladas. La casualidad no es una opción. O una plaga de Grado 1 se ha extendido, o una secta está trabajando. El Ordo Sepulchrum debe actuar, pero tampoco se necesita una alarma general.

Grado 3

La infección ya es tremendamente peligrosa. Cientos, quizás miles de zombies infecten el planeta. Parece que no, pero en unas horas la infección puede pasar a grado 4, con consecuencias desastrosas. Una secta importante está trabajando para sembrar algo más que el Caos. Tolerancia cero. El Ordo Sepulchrum debe tomar las riendas de la exterminación. No deben quedar supervivientes.

Grado 4

Alarma general. Los infectados ya se cuentan por decenas de miles, o cientos. La evacuación no es una opción, es una necesidad. Todos los órganos militares, eclesiásticos e inquisitoriales tienen que trabajar juntos para derrotar a la plaga. Pero el Ordo Sepulchrum tiene que centrarse en encontrar la secta que está haciendo esto. Es posible que incluso fuerzas superiores del Caos, como Demonios o Capítulos renegados, estén trabajando en la plaga.

Grado 5

Evacuación. Huida. El número de zombies puede fácilmente alcanzar los millones. Únicamente se debería permitir la bajada a la superficie planetaria a equipos de búsqueda y recuperación de personas, objetos, iconos, artefactos o demás de importancia vital. Y si pueden ser de los Adeptus Astartes, mejor. Debido a su inmunidad.

Grado 6

Miles de millones de zombies. Exterminatus.



Zombies en Dark Heresy

Las plagas zombies pueden ser un recurso muy interesante para Dark Heresy. Quizás quieras incluir un poco de supervivencia en tu juego. O simplemente enfrentar a tus jugadores a enemigos a los que deben tratar con mucha cautela. O simplemente te gustan los zombies. No te voy a decir como tienes que poner a los zombies en tu partida. Pero con todo lo anterior, quizás hayas cogido ideas. Pero bueno, dejémonos de chácharas e inmiscuyámonos en asuntos del Ordo Sepulchrum.

Zombies como Antagonistas

Donde haya zombies, tiene que haber sectarios de Nurgle. Es un hecho. El virus que zombifica a la gente es cosa suya y de sus sectarios. Así qué tienen que estar atrás. Quizás para cuando los Acólitos hayan seguido el rastro la secta ya haya dejado el planeta. Pero están ahí. Eso puede ayudarte a sobremanera a atraer a los acólitos a un Apocalipsis zombie sin que estos lo sepan...

Aquí vienen unos cuantos rasgos que los zombies tienen, y que son creados aquí.

Rasgos

Sin sentidos: Todos los sentidos de los zombies, excepto el olfato, están atrofiados. Para todas las tiradas de Percepción que no engloben el olfato tienen un -10%.

Resistencia al Dolor: Técnicamente, los zombies no sufren. Por ello, pueden resistir mejor el daño que los humanos. Se cuenta que tienen un punto de armadura en todo el cuerpo.

Cuerpo Muerto: El cuerpo de los zombies está muerto. Sí, muerto. Eso hace que el daño láser, que se dedica a quemar la piel y los órganos internos, no les haga mucho efecto. Las armas láser hacen la mitad de daño a los zombies. Además, las armas conmocionadotas no les hacen efecto alguno, así como las granadas alucinógenas. ¡Están muertos! Pero, por contraposición, sus cuerpos ajados son más fáciles de romper. Las armas Desgarradoras, así como las armas que causen daño de Impacto, Explosivo, o los lanzallamas, añaden 1d5 más de daño contra los zombies.



No Muerto: Los Zombies son inmunes al miedo, al acobardamiento, a la locura, a la corrupción, a los poderes de alteración mental y a los venenos. Además, a no ser que se diga lo contrario, no saben utilizar armas o artilugios, ya que no son inteligentes. Además, tampoco tienen Empatía... ¿Para qué necesitarla?

Infección: Si un zombie hace más de 5 puntos de daño (una vez ya se haya restado el bonificador de resistencia y la armadura) a un acólito desarmado, se supone que le habrá mordido. El intercambio de fluidos expande el virus, así que, a no ser que su sistema inmune sea muy fuerte, o que tenga a alguien especializado en curación ahí mismo, le quedan las horas contadas.

Si un Acólito es Mordido, tiene que hacer una prueba de Resistencia, sin bonificadores ni penalizadores. Si sale bien, no pasa nada, el sistema inmune ha funcionado bien. Pero si la falla, la infección se expande. En 1d10+Bonificación de Resistencia del Mordido horas, el mordido se convertirá en un zombie. Solo una tirada Difícil (-20%) de Medicinae con el Equipo Adecuado, o los poderes 'Drenar Toxinas', 'Regenerar' o 'Control Celular' podrán salvar al Acólito de la zombificación. También el gasto de un punto de Destino, o un milagro, evitarán la dolorosa transformación del acólito.

Vestigios de Inteligencia: Por azares del Destino, o por una mejora del virus, estos zombies pueden continuar usando sus armas. El Zombie puede usar sus armas de combate cuerpo a cuerpo, y las de distancia, pero nunca podrá recargarlas.

Dicho esto, podemos ver que los Zombies no son una amenaza corriente. No se aplican a las categorías 'Malleus', 'Xenos', 'Hereticus' ni 'Obscuro'. Son, simplemente, Sepulchrum, es decir, muertos vivientes.

Zombie Escoria

El zombie más común, peligroso en grandes masas. Son estúpidos, lentos, pero numerosos, demasiado numerosos.

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
22	0	23	25	20	-	30	10	-

Movimiento: 2/4/6/12

Heridas: 10



Habilidades: Perspicacia (Per)

Rasgos: Sin sentidos, Resistencia al Dolor, Cuerpo Muerto, No Muerto, Infección, Resistencia Antinatural, Miedo

Blindaje: 1 punto en todo el cuerpo (Resistencia al Dolor)

Armas: Embate con el cuerpo (1d5+2, Primitivo)

Equipo: Restos, harapos destrozados

Valor de Amenaza: Sepulchrum Mínima si están solos, Sepulchrum Majoris en grandes grupos.

Zombie Normal

El zombie más débil, debido a que ni son muchos ni son poderosos.

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
26	0	28	28	23	-	30	13	-

Movimiento: 2/4/6/12

Heridas: 13



Habilidades: Perspicacia (Per)

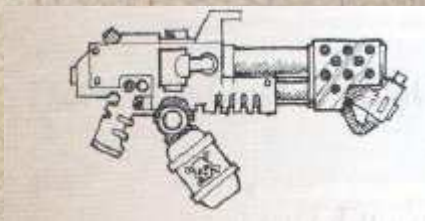
Rasgos: Sin sentidos, Resistencia al Dolor, Cuerpo Muerto, No Muerto, Infección, Resistencia Antinatural, Miedo

Blindaje: 1 punto en todo el cuerpo (Resistencia al Dolor)

Armas: Embate con el cuerpo (1d5+2, Primitivo)

Equipo: Ropas rotas, Restos

Valor de Amenaza: Sepulchrum Mínima



Encuentra al hereje. Quema al hereje. Un arma siempre efectiva contra estos monstruos.

Zombie Alto

Antaño gente adinerada, sus implantes biónicos y su buena alimentación ayudan a estos muertos en su lucha contra los vivos.

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
31	0	33	30	23	-	30	13	-

Movimiento: 2/4/6/12

Heridas: 13



Habilidades: Perspicacia (Per)

Rasgos: Sin sentidos, Resistencia al Dolor, Cuerpo Muerto, No Muerto, Infección, Resistencia Antinatural, Miedo

Blindaje: 1 punto la cabeza (Resistencia al Dolor), 2 puntos en el Pecho, Brazos y Piernas (Ropas Nobles y Resistencia al Dolor)

Armas: Embate con el cuerpo (1d5+3, Primitivo)

Equipo: Ropas rotas, Restos

Valor de Amenaza: Sepulchrum Minoris

Zombie Combatiente

El zombie más peligroso. Fuerte y preparado. Armado y peligroso.

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
32	22	35	30	23	-	30	13	-

Movimiento: 2/4/6/12

Heridas: 16



Habilidades: Perspicacia (Per)

Rasgos: Sin sentidos, Resistencia al Dolor, Cuerpo Muerto, No Muerto, Infección, Vestigio de Inteligencia, Resistencia Antinatural, Miedo

Blindaje: 3 puntos en todo el cuerpo (Resistencia al Dolor, Abrigo Antifragmentación Ligero, Casco Antifragmentación)

Armas: Embate con el cuerpo (1d5+3, Primitivo), Porra o similar (1d10+3, Primitiva), Rifle Láser (1d10+3, Fiable, 100 m)

Equipo: Ropas rotas, Restos, lo arriba expuesto

Valor de Amenaza: Sepulchrum Minoris, Sepulchrum Majoris en pequeños grupos

Ciudadano, El Imperio está aquí para protegerte. En caso de un avistamiento zombie, avisa a las autoridades. NO intentes hacerte cargo de la situación, NO avises a 'tus conocidos'. Las autoridades planetarias sabrán que hacer en caso de plaga. Así que, sin vacilar, avisar al templo, cuartel, fortaleza de arbitres o similar más cercano. Juntos, pondremos fin a estas péfidas invasiones.

Recuerda:

Comparte este documento con tus conocidos.

Firmando

Quirurgo Hal Lokian, en nombre del Inquisidor Alathan.

ORDO SEPULCHURUM DIXIT

