

Ganchos de aventuras

Documento proporcionado por IGARol

Sinopsis

Una serie de ganchos de aventuras para Dark Heresy.

Créditos:

Presentados por sus respectivos autores para el sorteo del libro básico de Dark Heresy
cortesía de Edge <http://www.edgeent.com>

edge®





Escalera de corrupción

Todo empieza cuando un Inquisidor del Ordo Hereticus envía a sus acólitos al planeta colmena de Guytoga, a investigar unos asesinatos que han acontecido en los subniveles de la Colmena Ferrsus.

Lo que en principio parecían unos simples asesinatos de pandilleros relacionados con un culto a Tzeentch, llevará a los acólitos por todos los niveles de la Colmena. Peleas en los callejones del submundo, investigación en los niveles habitáculo, persecuciones por las calles de la colmena... La investigación lleva a los acólitos cada vez más alto en la jerarquía de la colmena.

Hay pandilleros, arbitadores, políticos y capataces implicados. Una trama de investigación, sospecha, combates contrarreloj y acusaciones que culminará con un intento de invocación de un Gran Demonio de Tzeentch por parte del corrupto gobernador de la Colmena, que resulta ser el líder del culto.

¿Conseguirán los acólitos salvar a la Colmena de la destrucción o perecerán en una investigación que les acercará a la muerte a cada paso que den?

Van Hoffman



Mariscales de los templarios negros

Aquel chico originario del mundo de Holscht que un día llegaría a convertirse en el castellano Folken se presentó ante los capellanes de los Templos Negros con la espada de su padre en las manos y se declaró preparado para enfrentarse a cuales fueran las pruebas que le esperaban.

El capellán Burkarys decidió que su alma guerrera era realmente fuerte y dotada del cariz implacable que requieren los Templarios Negros. El viaje hasta la fortaleza del capítulo a través de las montañas plagadas de dragones duraría más de una semana, durante la cual se atravesarían varias de las zonas más peligrosas del planeta, y representaría una prueba de voluntad de supervivencia del recluta.

Un largo y duro viaje para un futuro Templario negro, todo para lograr la aprobación del capellán Burkarys y logran lo que más ansiaba desde la muerte de su padre.

Evans Seroons





Una expedición archaeotecnológica Los archaeólogos recién habían detecta sobre el 4º planeta de un descubierto los restos de lo que sería sistema sin vida los patrones de lo la PCE, y al saberlo el A-M insiste en que puede ser un pecio estrellado. El sacarla del planeta y llevársela adeptus mechanicus inicia las inmediatamente (ocasión que el labores de prospección y demonio aprovecha para subir a la desenterrado enviando un nutrido nave). En el viaje de regreso, al grupo de adeptos y un astrópata. Se saltar al inmaterium si algún PJ es trata de una nave pre-imperial y psíquico puede notar "algo"... posiblemente contenga algún PCE (STC en inglés). El A-M solicita la ayuda de la Inquisición tras perder contacto con el planetoide, y los PJs son enviados a investigar la situación. Sobre la roca sin vida el A-M ha montado un sistema de construcciones con soporte vital que comunican con la excavación.

Fernando Calvo

Lo que ha sucedido: Un demonio menor atrapado en la roca desde la destrucción del pecio (miles de años) corrompe con el tiempo al astrópata y le posee. Este mata a todos los adeptos menos uno. Sabiendo que una vez se perdiera la comunicación se enviaría una misión de rescate el demonio posee al adepto, dejando al astrópata como un cascarón hueco y espera el rescate. El adepto-demonio intentará engañar a los PJs explicando cómo el astrópata se volvió loco y asesinó a todos sus compañeros, sobreviviendo solo él al estar reparando algo en la excavación. Todas las pruebas irán en ese sentido (el demonio ha tenido tiempo para hacerlo así)



El grupo de acólitos entró en el despacho del gran Inquisidor. Habían sido llamados poco después de terminar su instrucción, al parecer iban a probar su buen servicio con una primera misión.

Una voz grave los invitó a sentarse delante del escritorio. Seguidamente, el Inquisidor se levanto de su mesa y les dio la espalda, mirando por la ventana del despacho. La vista de la ciudad era apabullante desde allí, los edificios parecían caer sobre ellos.

Dicho esto, el Inquisidor volvió a sentarse en su sillón e hizo un gesto vago con la mano.

Las naves de transporte cruzaban por delante tapando momentáneamente la visión.

-El emperador os necesita- Dijo, sin dejar de darles la espalda. La voz ejercía una presión sobre los acólitos que les impedía hablar, el miedo a su superior y el respeto los mantenía atentos.

- No creáis que os vamos a mandar al Ojo del Terror vuestro primer día... aunque sé que alguno se lo merecería...-

Entonces se volvió hacia ellos, apoyándose en su mesa con un fuerte golpe.

- Iré al grano, están muriendo generales y comandantes de nuestro ejército en extrañas circunstancias, lejos de las batallas.- Destapó un botón bajo una tapa de hierro y lo pulsó. En las paredes de la habitación aparecieron representaciones en tres

dimensiones de los asesinados. Decapitados, marcados por símbolos de los dioses del Caos, en las armaduras, en la piel. Las imágenes estaban tomadas en la calle de ciudades, no en

Jangil



+++El ignorante tiene valor; el sabio miedo+++

Los acólitos son enviados a investigar la escena de un asesinato ritual en la que figura un círculo pentagrámico hecho con sangre en el suelo y el techo y el cadáver de un hombre desmembrado y completamente desfigurado situado en el centro. Tendrán la ayuda de los arbitres locales y la presión del capitán del adeptus arbitres para que cierren el asunto lo antes posible.

Sin embargo una serie de desapariciones de ciertas personalidades locales importantes tendrán lugar desde el mismo día en que llegan los acólitos, haciendo caer las sospechas del público y los arbitres sobre los recién llegados. Volviéndose estos más desconfiados y reticentes a dar nueva información con cada día que pasa.

La investigación sobre la escena del crimen dará como resultado que el edificio estaba alquilado bajo un nombre falso, un apodo que tras algo de investigación a fondo puede encontrarse en otros edificios de la ciudad. Casinos, prostíbulos, apuestas ilegales. Hará falta algo más de investigación para descubrir que dichos locales son propiedad de Alden, un noble cuyas ansias de poder le han llevado a tratar de realizar un Pacto con los poderes del Caos. Pero teniendo un manuscrito

falso no logrará nunca nada con él. En cambio tiene suficiente dinero y contactos como para que sea difícil sorprenderle y llevarle ante la justicia por los delitos cometidos. Pasado un tiempo Alden volverá a intentar el Ritual.

Las desapariciones no tienen relación alguna con Alden. En su lugar tenemos a un ex Guardia Imperial, de nombre Gunn, con muestras visibles sobre su bronceada piel tatuada de haber sido poseído por un demonio. Su musculatura ha aumentado hasta alcanzar casi la de un Marine Espacial, sus manos se han convertido en garras y sus ojos en heridas sangrantes.

Cada noche significará que las posibilidades de que alguien más desaparezca aumenten. Todos los desaparecidos tenían en común que pertenecieron a la tripulación de un Comerciante Independiente llamado Travis Numelock. Esto se sabrá cuando el heredero directo de la familia Numelock desaparezca y puedan revisar sus archivos para ver que formaban parte de una tripulación de 12 miembros, algunos de los cuales compraron títulos en esta ciudad.

El trasfondo es que la tripulación fue testigo de cómo el capitán hacía un Pacto a cambio de riquezas, sacrificando a un hombre de Fe, Gunn, que ha regresado convertido en demonio para vengarse.

Treiral



Platibus es un hombre nacido en el planeta Sartius, cerca del extinto Tanith. Desde hace mucho tiempo Platibus trabaja en Melange, otro planeta controlado por el Imperio, como dueño de un bar. Pero a los oídos de nuestros aventureros ha llegado el rumor de que Platibus no sólo vende cerveza de mala calidad y compañía femenina. Se dice que aprovecha la poca seguridad del planeta para introducir en sus mercancías un extraño brebaje que mezcla con la bebida que vende a sus clientes. El objetivo es mutar poco a poco a toda la población para convertirlo a la causa de los marines del caos.

¿Con qué objetivo lo hace, y a las órdenes de quién?

Esa es la misión de nuestros aventureros.

Julio Lopez





Vestla IV se prepara para recibir a su nuevo Gobernador. Banderas decoran las calles, bandas de música amenizan las grises vidas de los súbditos del Emperador. Pero debajo de la felicidad aparente, subyace algo mucho más oscuro, algo que puede precipitar a todo el Sistema Vestla a las fauces del Caos...

El Inquisidor Vanheim acude al planeta como representante del Ordo Hereticus, acompañado de su fiel séquito. Ninguno de ellos imaginaría lo que iba a encontrar, ni en sus más terribles pesadillas. Durante el primer discurso del nuevo Gobernador, justo después de tomar posesión, una bala sale de la nada. Nadie ha visto nada, nadie ha oído nada...

Pero el Gobernador ha muerto... Después de haber acudido a lo que en un principio parecía un simple acto, el Inquisidor y su séquito se ven envueltos en una carrera contrareloj para salvar el Sistema Vestla de las garras de la Corrupción. Muchas preguntas siguen sin respuesta...

¿Quién mató al Gobernador?, ¿con qué intención?, ¿y en qué misteriosas circunstancias murió el anterior Gobernador?. Todas estas preguntas encontrarán su respuesta durante una épica carrera por la monumental Colmena Vestla. El futuro de todo un sistema está en juego...

Weiss

