

FRACTURA

Una aventura de **Dark Heresy** para la iniciativa “12 meses 12 módulos” - 12meses12modulos.blogspot.com.es por AOH/Raszczak – genesis.project-freak.com

INTRODUCCIÓN

Fractura es una aventura introductoria pensada para ayudar a un grupo de juego de novatos en **Dark Heresy**. El objetivo es que los jugadores se acostumbren, a través de una sencilla aventura, tanto al sistema de juego como al universo de **Warhammer 40000: Dark Heresy** de la forma menos traumática posible, planteando una aventura en que se tocan aproximadamente todas las posibilidades tanto de reglas como de interacción, permitiendo a cada clase de personaje ejercer en algún momento sus mejores cualidades, aunque el grupo de acólitos no se quedará atascado en ningún punto si no es heterogéneo y existen múltiples posibilidades para llegar a la conclusión.

La aventura transcurre en 994.M40, 50 años después del comienzo de la Segunda Guerra de Armageddon en 941.M40.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

La fragata Luz del Emperador de la Armada Imperial, destinada en el Segmentum Solar subsector Armageddon, participó activamente en los principios de la Segunda Guerra de Armageddon (941.M40) cuando el líder orko Ghazghkull Mag Uruk Thraka tomó al asalto el planeta, casi devastándolo hasta la llegada de la punta de lanza de los Ángeles Sangrientos y posteriormente otros capítulos del Adeptus Astartes. La Luz del Emperador combatió contra la oleada inicial de naves orkas y sufrió graves daños que le impidieron mantenerse en el combate, debiendo retirarse a St Jowens Dock por decisión del Capitán Vaegan Tretre. Fue una de las pocas naves que sobrevivieron y no por mucho, al inicio de la campaña.

La nave fue reparada en el menor tiempo posible gracias a la colaboración intensamente activa del tecnosacerdote Amma Shadr, que pudo mantener funcionando algunos sistemas de la nave incluso bajo mínimos, derivando energía de unos sistemas a otros de una forma realmente ingeniosa en más de una ocasión. Pronto la Luz del Emperador estuvo dispuesta otra vez para el combate y se asignó a la escolta del crucero pesado Gracia Vengadora, junto con varias otras naves de escolta. El contingente partió a través de la disformidad hacia Armageddon, pero la Luz del Emperador nunca llegó.

En el mismo momento en que saltaron a la disformidad se dieron cuenta de que algo iba mal. El escudo de campo Geller falló y una miriada de monstruosidades del caos entraron en los pasillos de la nave. Docenas de tripulantes murieron bajo las garras de las aberraciones de Nurgle en unos minutos, incluido el jefe apotecario. De manera aparentemente milagrosa el tecnosacerdote consiguió volver a poner en funcionamiento el escudo Geller y los demonios fueron expulsados. Para cuando eso ocurrió casi el 40% de la tripulación había sido masacrada y una buena cantidad de los supervivientes enloquecerían o morirían a causa de las infecciones.

En total, el casi la mitad de la tripulación quedó muerta o enloquecida por culpa del fallo del escudo, provocado por el desvío de su energía a los motores de disformidad por Shadr. Algo que nunca admitiría a otros, pero cuya culpa medró en su interior, hasta el punto en que cuando los portadores de plaga convirtieron el interior de la nave en un matadero, él aceptó gustoso las nuevas ideas que se agolpaban en su mente como inyectadas por una claridad de pensamiento superior. Sin darse cuenta siquiera, el tecnosacerdote Shadr había entregado su voluntad a Tzeentch.

Fue todo en vano. Casi todos murieron, menos dos tripulantes que se fusionaron en una bestia sanguinaria más allá de la imaginación de cualquiera de los supervivientes.

Con la tripulación mermada y sin navegante, la Luz del Emperador se vio perdida en espacio disforme hasta que en un momento de lucidez del Capitán salieron al espacio normal. Así que la fragata ha terminado su viaje... en Golgenna Reach, en 994.M40.

Por supuesto, las autoridades están muy extrañadas; ya desde el informe inicial del capitán Tretre la nave ha sido puesta en cuarentena y la Inquisición ha puesto sus ojos sobre el caso...

RESUMEN DE LA AVENTURA

Los acólitos son enviados a investigar una fragata de la Armada Imperial que fue invadida por la disformidad, la mayoría de sus tripulantes muertos

y hasta un número desconocido de corrompidos.

Se enfrentarán a la falta de colaboración de la Armada, a enormes artrópodos mutados, herejes y mutantes gigantescos, mientras intentan desentrañar las causas del horror y destilar responsabilidades, para que la Inquisición imponga su justicia.

TODO TIENE UN COMIENZO

Los acólitos están en el Belerofonte (un crucero ligero clase Intrépido) perteneciente al comerciante independiente Bilas Mandel, un aliado de su señor. Se encuentran en viaje por el Inmateria, después de su última misión o de haber sido reclutados en diferentes lugares.

Los PJs son convocados en el observatorio estelar de la cubierta superior del Belerofonte, avisados por un servocráneo al servicio directo del acólito senior que los acompaña para supervisarlos.

En el centro, bajo la bóveda de observación se encuentra una mesa circular de bronce flanqueada por varias sillas señoriales de madera oscura y finamente trabajada, con la misma iconografía que el resto de la estancia y tapicería de una suave piel en un tono dorado oscuro.

En una de las sillas está sentado Valeri Geist, el hombre de confianza de vuestro señor ha destinado a la supervisión de los acólitos. Cuando llegan está ligeramente inclinado sobre la mesa, revisando una multitud de legajos, rollos de papel y otros documentos contenidos en su placa de datos. Les invitará a que tomen asiento y les irá pasando pictografías de una pequeña fragata en diferentes momentos de su vida (a lo largo de varios cientos de años), desde la botadura hasta el día presente, así como una placa de datos con un registro histórico de eventos relacionados con la nave.

HISTÓRICO DE LA LUZ DEL EMPERADOR

- ◆ 129.M38: La fragata clase Tormenta de Fuego Luz del Emperador sale de los astilleros de Titan y se incorpora a la escuadra Esmeralda, con base en Thranx (Segmentum Solar).
- ◆ 293.M38: Da el golpe de gracia a un crucero del caos durante una incursión a Thranx siendo la única superviviente de su escuadra. Su tripulación es galardonada.
- ◆ 752.M39: Es designada como nave de patrulla en los alrededores de Carpathia, interceptando con éxito docenas de naves orkas procedentes de Sulaim a lo largo de las décadas siguientes.
- ◆ 985.M39: Se incorpora a la escuadra Gris como parte de la flota de represalia contra los orkos en Sulaim, al mando del Comandante Jan Pelmor. La penosa planificación hace que casi toda la flota se pierda, la Luz del Emperador huye a Carpathia para ser reparada.
- ◆ 009.M40: Plenamente operativa, se asigna a la defensa permanente de Armageddon, y se nombra como nuevo oficial al mando a Vaegan Tretre.
- ◆ 941.M40: La Luz del Emperador participa en los primeros compases de la Segunda Guerra de Armageddon, es dañada hasta necesitar reparaciones y emprende una retirada táctica.
- ◆ 941.M40: Llega a St Jowens Dock, es reparada tan pronto como llega a puerto. Los registros indican que el Adepto Amma Shadr participa activamente y resuelve de manera imaginativa muchos de los problemas energéticos de la nave.
- ◆ 942.M40: La Luz del Emperador sale de St Jowens Dock hacia Armageddon. Se pierde el contacto, nunca llegará.
- ◆ 994.M40: La Luz del Emperador es avistada en los alrededores de Malfi aparentemente intacta, pero da avisos de contaminación de disformidad. Es atracada y puesta en cuarentena en puerto seguro, mientras dentro se suceden los informes de violencia y los cadáveres se siguen contando por docenas, sin que los informes sean claros sobre los culpables.

LA LLEGADA

Geist no es de muchas palabras, así que inmediatamente les indicará que están muy cerca del lugar de aparición de la Luz del Emperador, de manera que en lugar de proceder a dejarlo en jurisdicción de la Armada Imperial o de la Guardia, ellos, como acólitos a prueba, van a investigar de primera mano la situación, realizar un informe completo del estado de la nave, de sus ocupantes y de todo lo que ha ocurrido en la nave, así como una recomendación de qué hacer con la nave y su tripulación una vez terminada la investigación de campo. La recomendación, por cierto, dejará claro Geist, que probablemente nadie va a hacer caso, pero que

servirá para que su señor inquisidor pueda evaluarlos a ellos.

En cualquier caso, él estará ahí para vigilarlos desde una cierta distancia y seguro que habrá otros grupos inquisitoriales, al ser Malfi un lugar con tanta actividad de cultos prohibidos y problemáticas. En cualquier caso, deben actuar como si estuvieran solos y presentarse a tomar responsabilidades ante el Teniente Camoin de la Armada.

LA ESTACIÓN DE MALFI

El Belerofonte llega a la órbita de Malfi y se sitúa en posición geoestacionaria a una cierta distancia de la principal estación espacial del planeta. El espacio alrededor del planeta es un hervidero de cargueros de toda clase, entrando y saliendo de una multitud de espaciopuertos en la superficie y una nada despreciable cantidad de otras estaciones orbitales de suministro y mantenimiento flotando sobre la gris y contaminada superficie del planeta colmena.

Cuando, al cabo de un tiempo, la nave ha terminado con todos los trámites burocráticos, una pequeña lanzadera puesta a disposición de Valeri Geist y el resto de acólitos. Tras un corto trayecto por la saturada órbita, alcanzarán la estación espacial principal del planeta, en cuyo muelle de reparaciones se encuentra la Luz del Emperador.

El interior de la estación es un conglomerado laberíntico de hangares gigantescos y pasillos de toda variedad de dimensiones, con un aspecto avejentado y gastado, aunque en buen estado de funcionamiento. Sin que nadie los reciba de manera oficial, serán ellos los que tengan que buscar a Camoin o hacerse notar.

EL MUELLE

La actividad en el descomunal muelle es frenética, con docenas de estibadores y marinos moviéndose de un lado a otro transportando cajas de material y repuestos, a pura fuerza o ayudados con elevadores autónomos.

A través de enormes ventanales, se puede ver la Luz del Emperador. Es una pequeña fragata, prácticamente desguazada por las tormentas de disformidad y guardias de la Marina montan guardia y patrullan constantemente los alrededores. Prácticamente en el centro del muelle, flanqueada por un servidor escriba y dos guardias, se encuentra la mesa del oficial al mando, el Teniente de infantería embarcada Thadeus Camoin.

Si los acólitos se dirigen inmediatamente hacia Camoin, los dejarán sin interrupciones, pero si empiezan a husmear antes de hablar con él lo más probable es que una pareja de guardias los aborde y los anime (de forma no demasiado amistosa) a que abandonen el lugar.

Camoin los recibirá de forma fría aunque con corrección, poniéndoles al día del estado de la nave y su tripulación (consulta un poco más abajo) y respondiendo sus preguntas en la medida de lo posible. También les dirá que la Marina tiene todo bajo control y que no es necesaria la intervención de la Inquisición, que podrían irse tranquilos sin más.

Un personaje perteneciente al ámbito militar podría mejorar la opinión (y la colaboración posterior de todos los soldados) si lo impresionara de alguna manera, ya fuera exhibiendo una buena hoja de servicios, un rango superior o alguna cosa así. De lo contrario, todas las interacciones con los miembros de la Armada estará impregnado de la animadversión del teniente y sufrirán un -5 a todos los chequeos.

Si a pesar de todo perseveran en investigar (que para eso están ahí), les asignará al Sargento Samus Bitera como acompañante (y para que los vigile), que les permitirá acceder a cualquier sitio y preguntar cuanto quieran. Pero nada más, ni facilidades extra ni una escolta competente.

ACTUALIDAD SOBRE CUARENTENA

- ◆ La Luz del Emperador está aislada por completo del muelle, con los pasillos umbilicales bloqueados y vigilados por tropas de la marina. El único que ha salido de ella es el capitán de la nave, Vaegan Terte, que está confinado en un camarote en espera de resolver las incógnitas del caso, aunque se le ha mantenido con todos sus privilegios por respeto a un héroe de la guerra de Armageddon. Quienes sí han entrado ha sido un grupo de evaluación de la Armada, que está haciendo informes desde el interior.
- ◆ La tripulación ha sido autorizada a realizar reparaciones de los sistemas críticos de la fragata, mientras puedan hacerlos con los materiales que tengan a bordo. El encargado de dirigirlo es el tecnosacerdote Amma Shard, de la propia tripulación y además el único hombre de rango que queda vivo dentro.
- ◆ Se han desatado varios casos de violencia entre los marineros del interior, aunque se estima que es debido a la tensión acumulada y al estrés al que se han visto sometidos. Se desconoce con claridad el estado de los implicados.
- ◆ La mayor parte de la tripulación murió durante las tormentas de disformidad. El tecnosacerdote Shard ha estado enviando informes sobre las autopsias, al parecer debido a alteraciones de la conducta y

suicidios masivos.

- ◆ Para el peor de los casos, existe una escuadrilla de destructores clase Cobra preparados para destruirla si empiezan a actuar de forma extraña.

VISITANDO AL CAPITÁN TERTE

Vaegan Terte, el capitán de la Luz del Emperador, se encuentra confinado en un par de camarotes de oficial conectados entre sí, dentro del mismo nivel de la estación espacial.

El camarote está custodiado por dos guardias de la Armada, casi preparados para pasar revista y de expresión imperturbable (de hecho, ni siquiera responden preguntas si no se les demuestra poseer una autoridad tangible). Las estancias son moderadamente lujosas, aunque en un ligero estado de decadencia tras siglos de uso y remodelaciones, incluyendo un dormitorio, un aseo privado y un salón con una mesa de reuniones y varias sillas (suficientes para que se acomoden todos los acólitos). Las paredes, hechas de la misma adamantita que cualquier mamparo de la estación, están decoradas con filigrana de bronce y en un pequeño nicho existe un busto del Comandante Sharien, a la que la pátina verde del óxido empieza a cubrir.

Terte los recibirá, tras ser avisado por sus propios guardianes. Los recibirá intentando aparentar estar bastante mejor de lo que en realidad está y se mostrará colaborador por completo. Les contará todo lo que sabe, siempre ensalzando las cualidades de su marinería y especialmente a Amma Shard, el tecnosacerdote. Más abajo puedes encontrar algo que podría ser su declaración.

“Partimos de St Jowens Dock como parte de la escolta del crucero Gracia Vengadora, volvíamos a Armageddon para continuar la lucha contra la flota del kaudillo orko Ghazghkull Mag Uruk Thraka. La nave había sido dañada casi hasta dejarla inútil y tuvimos que hacer muchas reparaciones de compromiso. Nada más realizar el salto disforme, hubo una explosión y al poco tiempo los escudos Geller comenzaron a fallar de manera intermitente. Nuestro navegante murió en el primer segundo, luego fuimos invadidos por legiones de bestias de la disformidad... Por el Trono, nos masacraron, no sé si fueron minutos u horas, pero la sangre corría por los pasillos de la nave hasta alcanzar los tobillos, los miembros cercenados se amontonaban en los camarotes,... Ordené que saliéramos del espacio disforme sin el navegante, si nos quedábamos allí íbamos a morir todos...”

Mientras, mis hombres se atrincheraban y luchaban por cada sala y cada pasillo con fiereza, pero es imposible combatir contra criaturas que pueden atravesar paredes y carne con la misma facilidad.

Cuando salimos, muchos de los supervivientes estaban heridos de extrema gravedad, infectados por la ponzoña del caos y sólo el tecnosacerdote Shard pudo erradicar la enfermedad. Todos le debemos la vida.”

Por lo que a él respecta, fue un terrible hecho fortuito debido a alguna falla no reparada en los astilleros y la tripulación tuvo un comportamiento ejemplar. Su convicción es tal que puede acabar teniendo una crisis de ansiedad y echarse a llorar mientras trata de disculparse por haber fallado al Imperio y a sus hombres, o tener un ataque de cólera (dependiendo de la actitud de los acólitos durante la entrevista). Cualquier duda que puedan tener, se disiparán cuando vean las grabaciones de las cámaras de pictografía de la nave, así como los registros.

EL IMPULSO DE LA FE

En cualquier momento que los acólitos estén moviéndose por la cubierta del muelle, pueden oír una poderosa voz ahogada por momentos en un tumulto de gritos y vítores. Se trata de un sacerdote errante de la Eclesiarquía, Jerran Kais, que mantiene un discurso incendiario desde un apilamiento de cajas sobre los poderes del Caos y el peligro de que la Luz del Emperador esté anclada y de una pieza, alentando a un grupo bastante nutrido de estibadores y trabajadores de la estación (usa la ficha de Ciudadanos de la Pg. 339 de Dark Heresy, aunque puede que haya algún Granuja) a que presionen a las autoridades para que suelten la nave y la volatilicen en el espacio.

Si es interrumpido por los acólitos, se encará con ellos y tratará de convencerlos de lo mismo, de que una actitud débil y permisiva puede acabar con el Imperio desde dentro. Los ánimos se irán calentando con el tiempo, conforme la multitud (unas 30 personas) se envalentona por las palabras del sacerdote. Controlar la multitud podría implicar una tirada enfrentada de Carisma (Em) o Mando (), que será Ordinaria si el acólito que la hace es un sacerdote.

Si los acólitos no intervienen, tarde o temprano comenzarán los altercados cuando el grupo congregado se enfrente a los soldados de la Armada para exigir que la nave sea expulsada. En ese caso, el resultado será un combate en que tras unos cuantos soldados heridos, un grupo de combate dispare contra ellos hasta dispersarlos y dejar una docena de cadáveres. Si los guardias intervienen, en cualquier caso será una patrulla de 6.

Si los acólitos intervienen, podrían intentar convencer al sacerdote de que están investigando y tienen autoridad para destruir la nave si fuera necesario, pero necesitarían pasar unas pruebas complicadas de Carisma (Em) y en caso de un fallo sólo acelerarían la llegada de los enfrentamientos (con ellos en medio). Si lo ejecutaran sin más, o realizaran alguna acción violenta o amenazante, los enfrentamientos además se focalizarán sobre los acólitos de manera directa. El mismo efecto se conseguiría dando un discurso opuesto al de Kais, con Carisma (Em) Moderada o Mando (Em).

Otra alternativa sería darle la oportunidad de acompañarlos y "luchar activamente" contra el Caos, llevándolos con ellos durante el resto de la aventura. En ese caso, apoyado por los "feligreses", cogerá sus pocas pertenencias y los acompañará, pero tenderá a actuar con un celo violento que puede ponerlos en problemas al igual que puede representar una ayuda en los más que probables combates contra tripulantes alterados o monstruos mutantes. Eso podría precisar un buen discurso y alguna tirada de Carisma (Em) con dificultad Ordinaria.

LA LUZ DEL EMPERADOR

Entrar en la Luz del Emperador es tan sencillo para los acólitos como dirigirse hacia la entrada del pasillo umbilical y esperar a que los guardias les abran la compuerta para poder cruzar las decenas de metros de metal oxidado y quejumbroso hasta el pecio de la nave.

La fragata se encuentra prácticamente en ruinas, con escombros por todas partes, la iluminación casi al mínimo y con zonas completamente a oscuras. Un hedor a descomposición lo invade todo y los suelos están por todos lados impregnados de óxido y sangre reseca. Se respira una malsana opresión que provoca la sensación de que las distancias son más pequeñas, que las estancias son menores y a pesar de todo, parece costar más el avanzar. Aunque sólo es una sensación.

No habrá mayor recibimiento que los marineros (usa para toda la tripulación la ficha de Marino de la Pg. 340 de Dark Heresy) que se puedan encontrar, que los mirarán con inquietud y desconfianza ligeramente hostil. A pesar de todo colaborarán, indicando dónde puedan encontrar al tecnosacerdote "al mando" y contestando las preguntas que los PJs les hagan e indicándoles los lugares de interés de la nave.

Se entrevistan con el tecnosacerdote, que evitará contar la parte en que él es culpable de todo. Si lo descubren o acusan con mucha vehemencia, lo atacará hasta ser vencido (pero no hasta la muerte).

EL TECNOSACERDOTE

Amma Shard es un alma inquieta y se mantiene constantemente supervisando las reparaciones y participando de forma activa en ellas. No duerme, no descansa y aunque parezca al límite de la extenuación y el colapso nervioso siempre consigue seguir adelante.

Los acólitos lo encontrarán siempre que lo busquen en diferentes secciones de la nave, ya sea en las sentinas, en las zonas de soporte vital, el puente, etc. (pero nunca en la cubierta de depósitos, donde tiene el engendro su cubil).

Colaborará con los acólitos de buen grado, aunque su nerviosismo y el alto grado de actividad que ejerce no le permite mantener una gran atención y su discurso se dispersa por todos los ámbitos y apenas conseguirán un galimatías de datos que ya conocen, como el historial de la nave o algunos datos sueltos sobre un supuesto suero que consiguió desarrollar para combatir la enfermedad que el caos había propagado (y que hace necesario un chequeo de Competencia Química (Int) para descubrir que no tiene sentido alguno).

Cualquier comportamiento extraño sobre el que se le interroge, pondrá como excusa la seguridad de la nave y su tripulación. Incluido si se tratara de un caso de desobediencia.

Los secretos que oculta Shard

Debido a lo inhumano del modulador de voz a través del que habla, es imposible poder discernir si cuando habla está mintiendo o no, así que para que los PJs puedan descubrirlo todo, tendrán que hilar las pruebas o acceder a su cogitador personal, que contiene un diario personal con la información pormenorizada (como para dejar que los acólitos lean un resumen de la historia) y la contraseña del hospital

Acceder al cogitador implica robárselo (o quitárselo de sus dedos fríos y muertos) y romper los códigos de acceso con Competencia Tecnológica (Int), Saber académico (Códigos) (Int), siendo chequeos Muy difíciles. Fallar por más de 2 niveles de éxito, hace que el cogitador se autodestruya...

Capturando al tecnosacerdote

Capturar a Shard puede ser muy fácil, si los acólitos no tienen pruebas concluyentes o muy difícil (combatiendo hasta la muerte) si los acólitos lo acusan con pruebas concluyentes. Si lo incapacitan sin matarlo o lo consiguen engañar para capturarlo sin demostrar sus cargos, entonces será más dócil (y útil para investigarlo).

En cualquier caso, la tripulación se encuentra muy agradecida y le son muy leales. Sólo el anuncio más irreprochable de los pecados que ha cometido Shard puede impedir que se vuelvan contra los acólitos si éstos deciden detenerlo o ejecutarlo en público.

ATAQUES DE MONSTRUOS MUTADOS

A pesar de que es posible ver algún insecto mutado solitario moverse por la nave, al menos una vez al día se produce un ataque brutal que acaba con la vida de un grupo entero de trabajadores. Siempre ocurre igual, tras un combate muy corto, acaban muriendo todos y desapareciendo un cuerpo, a veces quedando junto a los demás cadáveres algún cuerpo insectoide.

Una prueba de Medicae (Int) puede mostrar a los acólitos el hecho de que hay heridas de ataques mucho mayores que las de los insectos que se encuentran.

Si se dedican a trastear en lugares con alta concentración de energía eléctrica o a utilizar poderes psíquicos, serán los acólitos los elegidos en el ataque debiendo enfrentarse a 1d5 insectos por cada dos acólitos (redondeando hacia arriba) además del engendro.

LOS INDICIOS

La tripulación

Aunque la mayor parte de la tripulación se encuentra realizando reparaciones a lo largo y ancho de la nave en pequeños grupos de media docena, sobre todo en los sistemas de soporte vital y sellando brechas en el casco, siempre y cuando los acólitos no los traten con exceso de despotismo (los supervivientes ya viven con los nervios a flor de piel, tratarlos mal podría llevar a una explosión de furia y que varios de ellos ataquen a los PJs, aunque el alcance de ésto se deja al arbitrio del DJ).

Conversando con ellos y/o con alguna tirada de Indagar (Em) (que puede ser modificada a razón de la confianza que se ganen o pierdan), obtendrán la siguiente información.

- ◆ Éxito simple. Cuando los campos Geller fallaron, todo fue un infierno y se consideran afortunados de seguir con vida, aunque a veces todavía sea peligroso por esos bichos inmundos que de vez en cuando los atacan y los matan o los hacen desaparecer.
- ◆ Un éxito. Todos tuvieron que luchar por sus vidas contra los demonios, incluidos los oficiales y se dice que el capitán Terte defendió el puente hasta que consiguieron salir de la disformidad. El tecnosacerdote Shard se ocupó del bienestar de la tripulación desde ese mismo momento, sanando a muchos que habían sido infectados. Los cadáveres se encuentran en las bodegas de carga, porque allí es donde los traslada personalmente Shard.
- ◆ Dos éxitos. Se escuchan ruidos por el interior del casco y deben ser de cientos de insectos mutados, algunos comentan que hay algo más grande, que aparece cuando se trabaja con grandes volúmenes de energía.
- ◆ Tres éxitos. Muchos cuerpos fueron expulsados al exterior, tanto infectados como heridos de otras formas, sobre todo oficiales. También se ocupó Shard.
- ◆ Cuatro éxitos. Encontrando a un antiguo ayudante del apotecario, descubrirán la contraseña de las cámaras del hospital (las que supuestamente están selladas por peligro de infección).

Los registros

Si los acólitos interrogaron al capitán Terte, deberían tener los códigos de acceso a las grabaciones de las cámaras de la nave y los registros de información. En caso contrario, deberían romper los accesos y piratearlos, cosa que sólo será posible con un chequeo Difícil de Competencia Tecnológica (Int) o de Saber académico (Criptología). Claro que también podrían ponerse en contacto con el exterior y solicitar la clave.

La siguiente tabla de indica la información que consiguen:

- ◆ Consultando sólo con el código o con un éxito simple en cualquier tirada. Una lista gigantesca de tripulantes y su estado (en activo, desaparecido en combate, muerto), sus puestos y poco más. La mayoría están muertos o desaparecidos, y especialmente de los mandos, que sólo quedan Terte y Amma Shard. Los listados no están actualizados desde la llegada a puerto y las últimas anotaciones son del tecnosacerdote. Parece que lo demás ha quedado estropeado y necesita de más trabajo para extraerlo.
- ◆ 1 éxito. Grabaciones de las pictocámaras de seguridad, mostrando desde la salida del puerto de la nave hasta la ruptura de los campos Geller y la aparición de los demonios de Nurgle, los combates son descarnados y monstruosos; la imagen es dantesca. Un chequeo Difícil de Buscar (Per) hace que se haga patente que no existe ningún registro visual del tecnosacerdote, que no aparece en ninguna grabación, como si no estuviera o lo hubieran borrado (cosa que se puede comprobar con otro chequeo de Competencia Tecnológica (Int) Difícil, para detectar la manipulación de los datos).

Los cadáveres

Los cadáveres están distribuidos en dos lugares diferentes según el momento de la muerte. Aquellos que han muerto después de los eventos demoniacos, se encuentran en las bodegas inferiores de la nave, ahora reconvertidas en improvisada morgue, donde los cadáveres se encuentran perfectamente alineados y cubiertos con sudarios, envueltos en una penumbra inquietante.

Una sencilla prueba forense de *Medicae (Int) Ordinaria* hace detectar la ausencia de heridas supurantes o infecciones, y todo son contusiones, disparos y cortes (en todos los niveles de brutalidad). De manera que no hay ninguna víctima de ataques de los insectos mutados ni de los infectados por los portadores de plaga.

También hay menos cuerpos de los que debería (aunque no se darán cuenta si no intentan contarlos o pasan una prueba de *Buscar (Per)*. Tirada que además si pasan por dos niveles de éxito, les permitirá encontrar un rastro (que también pueden encontrar más fácilmente si buscan con *Rastrear (Int)*) que lleva, primero a las esclusas de aire de las bodegas y luego a los montacargas y finalmente a una pequeña habitación de intendencia convertida en improvisado crematorio.

El crematorio improvisado tiene algunos restos de ceniza, aunque alguien versado se dará cuenta que tiene los conductos de ventilación atascados de la cantidad de ceniza. Eso puede conseguirse con un chequeo *Rutina de Competencia Tecnológica (Int)* o normal de *Buscar (Per)* y una buena dosis de intuición. De manera que han estado eliminando los cadáveres. Así mismo, el paso de un chequeo de *Buscar (Per)* servirá para encontrar una especie de dispositivo con cierto parecido a una granada de mano y que un chequeo de *Competencia Tecnológica (Int) Complicada*, identificaría como una especie de granada de plasma y permitiría iniciar una ignición exotérmica mientras quedara material combustible (es decir, incendiaría los cuerpos hasta que sólo quedaran cenizas).

El hospital

Los cadáveres más antiguos están todos en la morgue "oficial" de la nave, en el hospital. Sin embargo, las puertas están selladas y no se puede acceder si no es con la contraseña del apotecario o con un chequeo *Muy Difícil de Competencia Tecnológica (Int)* sobre la cerradura.

Una vez abierto, es más que obvio que se han estado haciendo experimentos heréticos, con una serie de cadáveres conectados entre sí y a diferentes máquinas de aspecto semiorgánico y funciones desconocidas. Escudriñar y hacer tiradas para conseguir más información es redundante, aunque a nivel profundo son pruebas más contundentes aún.

Hay pequeños fragmentos de rollo con textos escritos llenos de fórmulas y análisis químicos, que poco a poco van degradándose hasta que se convierten en transcripciones fonéticas de letanías de adoración a Tzeentch. Y por supuesto, viales e inyecciones del producto destilado que en teoría elimina la infección de los portadores de plaga y ya actualmente, la de los seres mutados, aunque hay referencias en algunos documentos a que en algunos casos se refuerza en lugar de remitir (e indica dos casos: *Alric Lamet* y *Uriah Varnus*).

EL ENGENDRO DEL CAOS

El engendro, o monstruo o mutante, o como se le quiera llamar, es una bestia necrófaga de paladar exquisito. Se dedica a emboscar a aquellos que todavía quedan dentro de la nave y los ataca hasta la muerte (generalmente apoyado por un grupo de los otros pequeños mutantes en número aproximado al doble de humanos que embosque y que muy probablemente se queden devorando otros cadáveres mientras él se retira).

Se siente especialmente atraído por la actividad eléctrica y psíquica anómala (como que un tecnosacerdote use sus capacidades, un psíquico use sus poderes o alguien trastea con los generadores *Geller*), así que si los acólitos hacen algo así el mutante intentará emboscarlos y acabar con alguno de ellos (también atacará a otros grupos, pero de éstos siempre los masacrará a todos y huirá con un cadáver para su despensa). En cualquier caso, si encuentra mucha oposición o lo hieren de gravedad, intentará escapar hasta su cubil utilizando los conductos de ventilación (y seguirle implica varios chequeos de *Rastrear (Int)* difíciles si lo siguen desde fuera de la ventilación y moderados si es a través de la ventilación, aunque eso probablemente implique meterse por sitios que sólo con *Contorsionismo (Agi)* podría pasarse).

El cubil

El cubil del monstruo se encuentra en la cubierta de depósitos de aprovisionamiento común. La estancia es monumental, de varias decenas de metros de altura y un par de cientos de largo y ancho, con gigantescos contenedores presurizados que alcanzan el techo de la estancia y que están marcados con códigos y nombres de lo que almacenan en gótico común: oxígeno, agua, radón, etc., unidos por un auténtico laberinto de tuberías, conductos y pasarelas a cada 5 metros de altura. La iluminación es escasa, producida sólo por las luces de emergencia.

Aunque la cubierta no tiene ningún desgarro al exterior (que serían evidentes incluso con la poca luz que hay), enormes fracturas de los depósitos de agua han provocado la inundación del lugar, cubriendo de

agua hasta la altura de la rodilla. El olor de lubricantes industriales se mezcla con el penetrante olor de la materia en descomposición.

Encontrarán el cubil, uno de los depósitos de agua desgarrados hasta el suelo cuya abertura tiene un par de metros de anchura, lleno de restos humanos putrefactos. Apilados contra el lado opuesto del depósito se encuentran docenas de miembros de la tripulación desmembrados, descuartizados y parcialmente devorados, mezclando sus putrescentes fluidos con el agua.

Chequeos de *Buscar (complicada)* permiten localizar algunas armas como pistolas láser y cuchillos de la tripulación, aunque en general no se encuentran en buen estado. Si consiguen más de un éxito simple, encontrarán también algunas placas de identificación de tripulantes que no salen en la lista de bajas.

Si los acólitos han llegado siguiendo los rastros "fríos" Sin embargo, en este caso el engendro no estará allí (porque estará cazando en otro lugar de la nave), de manera que los Pjs disponen de 10+d10 minutos para inspeccionar el lugar y hacer lo que se les ocurriera antes de que el engendro llegue y los encuentre.

Tanto si el engendro llega mientras están allí o si lo han perseguido después de herirlo, entonces intentará emboscarlos (atacando desde una pasarela superior) y combatirá hasta la muerte.

Hay tal nivel de escombros y cadáveres, que la combinación hace que las piernas cuenten siempre bajo cobertura de 1PB y cualquier personaje que se agache o tumbe, también, en cualquier parte del lugar.

CONCLUSIÓN

Una vez descubran todo lo que ocurre dentro de la Luz del Emperador (o crean haberlo descubierto), deberán presentar un informe desde el interior de la nave y esperar al visto bueno de las autoridades inquisitoriales del Malfi. Eso puede significar mantenerse durante semanas dentro de la nave, aunque ya con más tranquilidad.

Para que se consuelen mientras, puedes repartir la experiencia.

RECOMPENSAS

- ◆ De 50 a 200PE por sesión de juego.
- ◆ +50PE si resuelven sin violencia el asunto del sacerdote.
- ◆ +50PE si destruyen al engendro.
- ◆ +100PE si descubren toda la historia de herejía de Shard.

DRAMATIS PERSONAE

Valeri Geist: uno de los acólitos de más confianza del Inquisidor *Aloysius Gast* (o el que prefiera el DJ). Un fornido ex arbitador, excelente investigador y muy capaz de enfrentarse a prácticamente cualquier situación; es el primero porque es el segundo en todo y está convencido de ello, con una confianza y templanza a prueba de bomba.

Thadeus Camoin: teniente de la Marina Imperial al mando de los guardias de la cuarentena. Es un hombre joven, en la treintena, con la mirada dura y gesto firme, acostumbrado a dar órdenes y seguir a rajatabla las ordenanzas de la marina. Al igual que acata las órdenes, también defiende a la institución con todo su ser, de manera que no está de acuerdo con la "intrusión" de los acólitos en la investigación de los eventos de la Luz del Emperador y los tratará con agresiva corrección, sin esquivar la posibilidad de decirles lo que opina.

Samus Bitera: Sargento de la Armada Imperial, fanáticamente leal a su oficial superior el teniente *Thadeus Camoin*. Es un hombre fibroso y delgado como un junco, de expresión implacable, no conoce la duda ni la desobediencia, cumpliendo las órdenes de sus superiores de manera ciega.

Jerran Kais: antiguo guardia imperial reconvertido a predicador del Culto Imperial tras la desaparición de su batallón (5º batallón del Regimiento Imperial de *Nuurpholk*) durante una ofensiva en *Gall'Ukia* contra los *eldar* oscuros. Una nube calló sobre el batallón y sólo *Kais* seguía allí cuando la nube se dispersó, esto lo dejó mentalmente inestable, de manera que fue licenciado y cayó en una adoración fanática al Emperador como protección y la ofensiva contra todo aquello alienígena o demoníaco, que además, ve en todos sitios. Es un hombre de mediana edad, cargado de las arrugas de quien ha vivido mucho, con un físico poderoso y que se traba la lengua excepto cuando su fanatismo toma el control. A pesar de todo, es aceptablemente razonable si sus alternativas le llevan a acercarse más al corazón de la corrupción para clavar en él un cuchillo, cosa que está deseando poder hacer, hasta el extremo de llegar a abrazarse a él con su granada activa.

Vaegan Trette: El capitán de la fragata *Luz del Emperador* y principal "martir" vivo. En otros momentos de talante apuesto y arriesgado, ahora permanece con aspecto abatido y cansado, las ojeras son más que evidentes, así como la barba de varios días y aunque se intuye el intento

de aparentar la autoridad de capitán, los resultados son bastante lamentables. En todo momento intentará mantenerse calmado, pero está claro que está en estado de shock todavía, frotándose las manos constantemente y mirando nerviosamente hacia todos lados.

Amma Shard: El tecnosacerdote de la *Luz del Emperador* y culpable de todo. Su exceso de celo y orgullo llevó a la nave y sus tripulantes hasta casi la destrucción completa y sólo el trato con Tzeentch los salvó. Sin embargo el contacto con el Caos ha dejado bastante maltrecha su cordura y exhibe un comportamiento bastante maniático y lleno de tics. Normalmente aparenta, de hecho, no ser consciente del mundo real y va siempre recitando letanías y fórmulas tecnoalquímicas. Su actitud es suspicaz y esquiva, buscando siempre excusas para no permanecer con los acólitos y si se encuentra acorralado por ellos, intentará convencerlos de sus buenos motivos (sin esconder la adoración que siente por el conocimiento de Tzeentch) y combatirá hasta la incapacitación si es necesario.

El engendro / Uriah Varnus & Alric Lamet: Los dos únicos supervivientes de entre todos los que fueron atacados por los portadores de plaga. Sus cuerpos se fusionaron durante la convalecencia y acabaron convertidos en un engendro del caos especialmente agresivo, que caza a los tripulantes vivos para devorar sus cuerpos al poco tiempo. Es una masa de carne pulsante, llena de miembros en posiciones anormales, atiborrada de pustulas y arterias de colores intensos, pero sorprendentemente rápida y poderosa. Si muere se descompondrá su exterior muy rápidamente, y entre los restos se encontrarán las chapas de identificación de Lamet y Varnus.

PNJ Y CRIATURAS

JERRAN KAIS, PREDICADOR DEL MINISTORUM

Perfil de Jerran Kais								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
30	25	35	35	25	35	30	35	35

Movimiento: 3/6/9/18 **Heridas:** 16
Habilidades: Actuar (Em), Carisma (Em), Esquivar (Agi), Hablar idioma (Gótico clásico, Gótico vulgar)(Int), Jugar (Int), Leer/Escribir (Int), Perspicacia (Per), Saber académico (Credo Imperial)(Int) +10, Saber popular (Credo imperial, Guerra)(Int) +20.
Talentos: Autoritario, Decadencia, Entrenamiento con armas básicas (Las, SP), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas, Sierra), Entrenamiento con pistolas (Las, SP, Bolter), Fe inquebrantable, Impávido, Orador experto.
Blindaje: Ropajes pesados (Cuerpo 2, brazos 2, piernas 2).
Armas: Garrote (1d10; Primitiva) y una granada de fragmentación.
Equipo: Túnica eclesiástica, devocionario, catecismo del soldado.
Valor de amenaza: Hereticus minoris.

AMMA SHADR, TECNOADEPTO

Perfil de Amma Shadr								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
30	30	30	30	30	45	35	30	15

Movimiento: 3/6/9/18 **Heridas:** 12
Puntos de locura: 11 **Puntos de corrupción:** 19
Habilidades: Buscar (Per), Competencia Química (Int), Competencia Tecnológica (Int) +10, Engañar (Em), Esquiva (Agi), Hablar idioma (Alto Gótico, Bajo Gótico, Dialecto de la nave) +10, Indagar (Em), Lengua secreta (Tech)(Int) +10, Leer/escribir (Int) +10, Lógica (Int), Medicae (Int) +10, Negociar (Em), Oficio (Tecnomante, Armero), Perspicacia (Per), Saber académico (Ocultismo)(Int), Saber Popular (Culto a la máquina)(Int) +10, Saber Popular (Tecnología)(Int) +10, Saber Prohibido (Disformidad)(Int) +10, Saber Prohibido (Adeptus Mechanicus)(Int) +10.
Talentos: Atracción férrica, Descarga de lumen, Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas, Sierra), Entrenamiento con pistolas (SP, Las, Bolter), Eunuco, Implante lógico, Paranoia, Parloteo binario, Potenciadores sanguíneos, Quirurgo experto, Uso de electroinjerto, Uso de mecadendrita (arma, herramienta, manipulador, óptica).
Rasgos: Implantes Mechanicus.
Blindaje: Manto antifragsión (Todo 3).
Armas: Pistola láser (30m; T/-; 1d10+2E; Batería 30; Recarga

completa; Fiable), Bastón (1d10+3; Equilibrada, Primitiva).

Equipo: Implantes Mechanicus, interfaz básica de impulsos mentales, mecadendrita con arma (pistola lanzallamas), mecadendrita con herramienta, mecadendrita con manipulador, bastón de metal, una batería extra de pistola láser, túnica del Mechanicus (Ropas de buena calidad), frasco de óleo sagrado, placa de datos, cogitador personal, inyecciones monodosis contra las infecciones que provocan las criaturas mutadas por Nurgle.
Valor de amenaza: Hereticus minoris.

GUARDIAS DE LA ARMADA IMPERIAL

Perfil de soldado de la estación								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
28	28	33	33	30	25	30	30	30

Movimiento: 3/6/9/18 **Heridas:** 10
Habilidades: Esquivar (Agi), Interrogar (V), Hablar idioma (Gótico común), Perspicacia (Per), Saber popular (Imperio, Guerra)(Int).
Talentos: Entrenamiento con armas básicas (Las, PS), Entrenamiento con armas cuerpo a cuerpo (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (Las, PS), Nervios de acero.
Blindaje: Armadura antifragsión de GI (Todo 4).
Armas: Carabina láser (60m; T/2-; 1d10+2E; Pen 0; Batería 40; Recarga completa; Fiable), cuchillo (1m; 1d5A, Primitiva).
Equipo: 2 baterías extra para la carabina láser, microcomunicador, lámpara incandescente, respirador, 1d10 tronos.
Valor de amenaza: Hereticus minoris.

INSECTOS MUTADOS

Enormes seres insectoides, aparentemente evolucionados de forma grotesca por la influencia del Caos. Tienen el tamaño de un perro pequeño, de un color amarillento con reflejos cuasi metálicos de color carmesí, con el exoesqueleto cubierto de pequeñas espinas y pústulas que constantemente supuran un icor repugnante que cae al suelo a cada paso que dan y burbujea durante unos segundos hasta evaporarse sin dejar rastro.

Perfil de Artrópodos mutados								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
13	-	15	33	39	11	44	22	-

Movimiento: 3/6/9/18 **Heridas:** 8
Habilidades: Perspicacia (Per).
Rasgos: Arma natural (mordisco), Bestial, Cuadrúpedo, Diminuto, Mutación (pellejo duro), Resistencia a venenos, Tóxico, Veloz, Visión en la oscuridad.
Blindaje: Pellejo duro (Todo 1).
Armas: Mordisco (1d10+1A; Primitivo, tirada de R para no sufrir 1d10 puntos de daño adicionales).
Valor de amenaza: Malleus mínima.

ENGENDRO DEL CAOS

Perfil del engendro del caos								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
59	-	61	48	39	21	29	31	29

Movimiento: 3/6/9/18 **Heridas:** 19
Habilidades: Movimiento silencioso, Rastrear, Perspicacia (Per), Psiniscencia (Per).
Rasgos: Arma natural mejorada (garras y mordiscos), Miedo (2), Mutación (necrófago), Visión en la oscuridad, Voluminoso.
Blindaje: Ninguna (Todo 5).
Armas: Garras y mordiscos (1d10+6A; tirada de R para no sufrir 1d10 puntos de daño adicionales).
Valor de amenaza: Malleus majoris.