

NECROMUNDUS APOCRYPHA

INDICE

Cataratas de Polvo	3
Puerto Perro Loco	6
Casa Helmawr	10
Ciudad Sumidero	13
Asentamiento Oxidado	16
Zonas Mortales	19
Agujero de Herejes	23
Ciudad Colmena	27
Navis Mortis	30
El Muro de Polvo	34





WARHAMMER COMMUNITY

Primar 2 Beat Sink

CATARATAS DE POLVO

AVALANCHA ANCESTRAL

Cataratas de Polvo está en la división entre la ciudad colmena y la subcolmena en la colmena Primus, y es un sitio de bandas, gremios y delincuentes. Sin embargo, como la mayoría de las cosas en la colmena, Cataratas de Polvo fue creado por casualidad. Gran parte de la colmena inferior está formada por cúpulas, cada una de las cuales es una caverna de plastiácero, tuberías, fábricas y bloques de hábitats, todos apilados uno encima del otro. Entre estas cúpulas, incluso más túneles, conductos y cables unen todo. Durante siglos de negligencia, los espacios entre las cúpulas acumulan polvo, mucho polvo, entre otras cosas. A veces, este polvo se acumula tanto que provoca un colapso. Tal fue el caso de Cataratas de Polvo, una avalancha de detritos en polvo que se estrelló hasta el fondo de la colmena. Alrededor del agujero irregular dejado atrás, creció el asentamiento de Cataratas de Polvo, a través del cual los viajeros de arriba y abajo podían atravesar la colmena. Si bien el desastre que creó el asentamiento hace tiempo que se desvaneció en la memoria, el polvo aún cae desde arriba, una fina lluvia pálida que cubre todo y le da nombre a la ciudad.

UN PORTAL A LA SUBCOLMENA

La riqueza de Cataratas de Polvo proviene del Abismo. Este es el nombre dado al enorme abismo que domina el centro de la ciudad. Los carroñeros, las bandas y los Gremio usan sus jaulas colgantes para bajarlas y sacarlas de la subcolmena. Dada la profundidad del Abismo, literalmente kilómetros de oscuridad hasta el fondo de la colmena, se han construido aterrizajes a varias alturas por la cara interna del pozo. Algunos conducen a otros asentamientos como Dos Túneles o El Paso del Callejón, mientras que otros tienen sus propias jaulas de transporte que conducen a las Zonas Mortales que hay justo debajo, o incluso más profundo. Esta área en el medio del asentamiento se conoce popularmente como las Puertas, y es por esto que la mayoría de la gente viene a Cataratas de Polvo. La ciudad misma cuelga de los bordes superiores del Abismo y luego se extiende sobre los restos que dejó la antigua avalancha. Las carreteras se abren paso a través de este pantano y hacia la Ciudad Colmena arriba, y están constantemente llenas de tráfico.

La segunda parte más importante de Cataratas de Polvo son sus mercados, conocidos localmente como el Mercado de Regateo, o simplemente el "Regateo". Aquí, la riqueza extraída de la subcolmena se vende a los comerciantes de Ciudad Colmena y a los turistas que visitan la ciudad para probar la frontera salvaje, sin alejarse mucho de casa. La importancia de Cataratas de Polvo también significa que tanto los gremios como las casas de clanes han invertido mucho en su infraestructura. Los silos de los almacenes y los corrales esclavos de los Gremios se encuentran en

sus calles exteriores. Las estructuras más grandes de la ciudad son la Torre del Comerciante, fortificada y controlada por el Mercator Gelt y el antro llamado Seis Clanes, designado como terreno neutral por las Casas del Clan. El tamaño de Cataratas de Polvo también le otorga una presencia de Guardia Palatina, y el Precinto 1313 se cierne sobre la entrada del asentamiento como un centinela oscuro, sus soldados observan a los viajeros que entran y ven a través de la mira de sus armas.



WARHAMMER COMMUNITY

Primar 4 Beat Sink

EL CONSEJO DEL POLVO

Como la mayoría de los asentamientos de colmena, Cataratas de Polvo es una guarida de criminalidad atemperada por la codicia de los Gremios y la brutalidad de los Guardia Palatina de Lord Helmawr. Está gobernado por una alianza poco definida de líderes cívicos y procuradores de gremios tolerados por el Precinto de Guardia Palatina local. De hecho, al Proctor Clause Bauhein no le importan mucho las cosas que suceden en Cataratas de Polvo, siempre y cuando las caravanas sigan corriendo y las Puertas permanezcan abiertas. Solo dos veces el Proctor ha reunido todo el poder de su mando. Una vez fue para cerrar la ciudad cuando el 17º hijo de Lord Helmawr, Gilbarn, fue descubierto desmayado en una sala de regateo, la segunda vez fue durante el gran brote de Zombies de la Plaga del 93, famoso por el sargento jefe de Bauhein, Rosco, que irrumpió en la taberna del Seis clanes y nombró reclutas forzosos a todos lo suficientemente sobrios como para ponerse de pie.

El funcionamiento diario del asentamiento recae en dos personas: la amante de Coin Melerva y el narco supremo Balthazar Van Zep. Juntos, gobiernan el Gremio y los negocios criminales respectivamente y, a pesar de sus diferencias, se llevan bastante bien. Las bandas encuentran un empleo igual con ambos y hay una riqueza más que suficiente que fluye del Abismo para que puedan disfrutar. Esto no siempre evita conflictos, ya que ni Melerva ni Balthazar son del tipo que juega bien con los demás. En su mayor parte, Balthazar tolera los elevados sobornos que debe pagar para trasladar químicos a la Ciudad Colmena mientras Melerva ignora los gritos de esos que han disgustado al narco cuando son arrojados de cabeza al Abismo.

Dicho esto, Cataratas de Polvo trabaja para las diversas partes involucradas en sus tratos.

Descontando a los locos como la Hermandad de la Verdadera Resurrección o el Triunvirato de los Cazadores, es bastante seguro para los estándares Necromundanos, lo que lo convierte en uno de los asentamientos más importantes en la Colmena Primus como una de las puertas que protegen la colmena.



PUERTO PERRO LOCO

Las ciudades colmena son macrocosmos de la sociedad humana, millones de ciudadanos concentrados en una gran metrópolis de plastiaceró y ferrocemento. Selladas (al menos en su mayoría) contra la atmósfera hostil de Necromunda, estas sociedades perduran a través de antiguos sistemas mecánicos y un feudalismo brutal. Sin embargo, incluso una ciudad autónoma necesita conexión con el mundo exterior. Las casetas de vigilancia, los terrenos de aterrizaje y los puertos de cenizas forman puertas de entrada al mundo tóxico más allá. Uno de esos lugares es el asentamiento de Puerto Perro Loco.

PORTAL A NECROMUNDA

Cada ciclo, ya sea bajo la luz de la luna o los débiles rayos del sol de Necromunda, miles de millones de toneladas de armas y otros equipos se envían a través de Colmena Primus y luego fuera del mundo a través del Ojo de Selene en órbita baja. Estos productos provienen de la colmena misma, las colmenas circundantes del Clúster Palatino y cientos de otras colmenas más distantes.

Los mejores productos son traídos por estrato planos de carga pesados, volando sobre las capas de nubes tóxicas de una colmena a la siguiente. Los productos más valiosos producidos en masa llegan a través de tubos de tránsito o lo que queda de las antiguas líneas subterráneas de mag-lev que todavía conectan gran parte de Necromunda. Por lo demás, los convoyes terrestres transportan todo tipo de materiales y productos terminados a través de los desechos de Necromunda. Y cuando alcanzan la Colmena Primus, es a través de los grandes Portales de Ceniza que son traídos.

La mayor de las puertas es la de Puerto Perro Loco, un asentamiento que se aferra al borde de la Ciudad Colmena Primus y se extiende hacia los desechos. Tal es la importancia de Puerto Perro Loco que está gobernado con un puño de hierro por los Señores de la Moneda del Mercator Gelt, los comerciantes a quienes la Casa Imperial les da autoridad especial para garantizar que el flujo de carga nunca se detenga. Es una responsabilidad que Hagar Cripplefingers, Lord Miser, de la familia local de Mercator Gelt, se toma muy en serio, y las bandas de Catarastas de Polvo a Gran Agujero saben que si quieres créditos fáciles, Hagar siempre está dispuesto a pagar por las armas necesarias para mantener la paz.

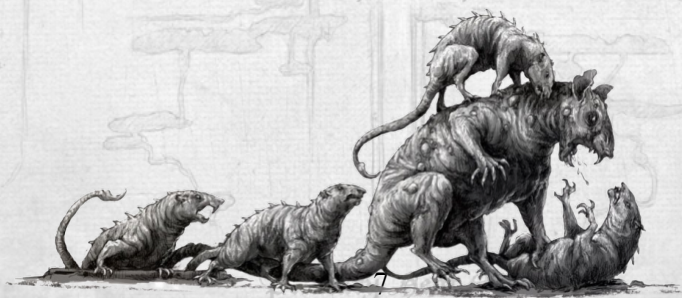
LA LEY DEL PÁRAMO

La paz de Hagar, por supuesto, generalmente implica asegurarse de que el Gremio de Monedas gane dinero, mientras que sus rivales mendigan. Los miembros del clan Longshore de Hagar se aseguran de que cualquier "pérdida aceptable" permitida por la Casa Imperial se limite a las familias de los gremios que no sean la suya.

Una larga rivalidad entre el Gremio de Monedas y el Gremio de Esclavos ha visto estallar la violencia más de una vez entre clanes y bandas rivales en las calles de Puerto Perro Loco. No ayuda que la exposición del asentamiento a los desechos signifique que existe en un perpetuo crepúsculo de nubes de cenizas y niebla tóxica, mientras las masivas luces punzantes de las cúpulas de carga primarias luchan por iluminar los hábitats agrupados y los corrales de esclavos que anidan entre las largas hileras de almacenes de los gremios. En esta venenosa oscuridad, el asesinato es fácil y los vendedores ambulantes de cuerpos se ganan la vida limpiando las calles después de cada ciclo nocturno.

La mayor parte del conflicto en Puerto Perro Loco se centra en los transportadores de mineral masivos. Originalmente, sólo eran enormes ascensores, diseñados para transportar trenes terrestres desde los caminos de cenizas. A lo largo de los siglos, los transportadores se han cubierto con estructuras destartaladas que los han convertido en barrios marginales en movimiento, cada uno un asentamiento por derecho propio. Mientras un transportista está haciendo el pesado viaje desde la tierra hasta el puerto, sus habitantes y pasajeros quedan aislados, y muchas bandas aprovechan esta oportunidad para atacar. Sin embargo, ¡ay de la pandilla que queda atrapada a mitad del atraco cuando un transportador alcanza el nivel del puerto! Las torretas y cañones automáticos demuestran que Hagar tiene una política de tolerancia cero cuando se trata de meterse con el comercio de los Gremios.

Aún así, esto no detiene a las bandas. Las Sirenas de Ciudad Sumidero disfrutaron de un largo recorrido atacando convoyes de gremios, emboscándolos en los transportadores, antes de descender a un lugar seguro en el páramo. Su carrera podría haber continuado, si Hagar no hubiera escondido a cientos de servidores asesinos en los envíos que asaltaban las Sirenas.



Dada su ubicación en el borde de la colmena Primus, vinculada a la colmena en sí, los tramos superiores de la colmena y las Patas de Araña (la red de caminos de ceniza que conectan las colmenas del clúster Palatino), Puerto Perro Loco es un hábitat natural para la escoria de todo tipo. Para forajidos y delincuentes, ofrece una conexión con las organizaciones sancionadas de la colmena, como los gremios o las casas de clanes, permitiéndoles mover bienes ilegales o visitar puestos comerciales establecidos. La famosa Niebla de Perro Loco también trabaja a su favor, ya que es difícil identificar un pandillero cuando no se puede ver más que unos pocos metros y todos usan un respirador.



Los vagabundos, desde los nómadas de los desechos de cenizas hasta los amotinados, también frecuentan los mercados de polvo de Puerto Perro Loco, vendiendo artículos que encontraron en los desechos y comprando productos que sólo se encuentran dentro de las colmenas, como armas fiables y alimentos procesados. Por supuesto, a Hagar no le gustan estos vagabundos en el asentamiento propiamente dicho, por lo que la mayoría se limita a la extensión de chabolas debajo de los transportadores. Conocido como el Salto de Ceniza, es un laberinto de chozas de adobe y ladrillos de chapa corroída. Las purgas periódicas aseguran que Salto de Ceniza no crezca demasiado, aunque incluso cuando una tormenta de cenizas lo destruye inevitablemente, sus residentes emergen de sus pozos y lo construyen una vez más.

Los residentes más interesantes de Puerto Perro Loco se pueden encontrar en el Salón de las Balas. Aquí, en un antiguo santuario imperial pavimentado con casquillos usados, los cazarrecompensas y la escoria de colmena vienen a vender sus servicios a posibles bandas, jefes del crimen y familias de gremios. Los compradores pueden caminar entre los nichos mientras las armas de alquiler se jactan de sus actos, o mostrar sus habilidades con pistolas y cuchillos. Luchadores como Mad Dog Mono y Janus Gor comenzaron en el Salón de las Balas. Sigue siendo la primera parada para muchos pandilleros cuando vienen a Puerto Perro Loco, buscando comprar algo de músculo extra o vender sus habilidades para matar.



CASA HELMAWR

Durante más de siete mil años, la Casa Helmawr ha gobernado sobre Necromunda de una forma u otra, convirtiéndola en una de las familias nobles más antiguas del Segmentum Solar y ciertamente la más antigua de Necromunda.

MARTEK HELM'AYR, EL PRIMER HELMAWR

Necromunda ha sido parte del Imperio durante diez mil años, conquistado por la Legión de los Puños Imperiales durante la Gran Cruzada. Quedan pocos registros fiables de Necromunda de estos primeros siglos, y los que hay hablan de un mundo que sufría una guerra casi constante cuando un señor de la guerra u otro competían para ser gobernador planetario.

Durante esta edad perdida, Necromunda se rebeló repetidamente contra el Imperio, y el Adeptus Terra se vio obligado a enviar fuerzas para pacificar el planeta más de una vez. Después de tres milenios de lucha, un verdadero líder, por fin, emergió de la multitud de corruptos señores de la colmena y salvajes reyes de bandas.

Martek Helm'ayr, un duro matón del los hábitats de esclavos de la Colmena Primus, lideró una guerra de conquista, primero dentro de su propia colmena, y luego a través de los páramos de Necromunda. El progenitor de la casa Helmawr sigue siendo una figura enigmática dentro de las historias de Necromunda, aunque si hay que creer en las grandiosas estatuas y pinturas de la Cúspide de la Colmena Primus, tenía 10 pies de altura y era increíblemente atractivo.

Martek y su reinado se han perdido en gran medida en la historia, aunque se rumorea que dentro de la Lanza de Dorn, la fortaleza de los Puños Imperiales sobre la Colmena Primus, hay un fresco que representa una de las pocas imágenes verdaderas que se conservan de Martek Helm'ayr, arrodillado ante un Capitán de los Puños Imperiales, haciendo el Juramento de Gobierno.

LA GUERRA DE DOS CARAS

Después de siglos de poderosos gobernantes e innumerables intentos de las otras Grandes Casas de Necromunda para desbancar a la Casa Helmawr, la línea de Martek había comenzado a estancarse. En el 37 ° Milenio, la Casa de Helmawr estaba sucumbiendo a la decadencia y el declive, sus gobernantes a menudo estaban más interesados en los excesos personales que en el gobierno.

Voss el Joven pasó su gobierno en un coma inducido por Ghast, mientras que sus seguidores se vieron obligados a tomar sus susurros de ensueño como órdenes. Targan III creó el caos cuando trasladó toda su corte a la colmena para escapar de la incesante crítica de las lunas de Necromunda, mientras que Dagorn el Escamoso pasó años disfrutando de horribles experimentos genéticos sobre él y sus parientes.

No fue sino hasta la muerte de Hyrodo Helmawr, sin embargo, en algún momento a mediados del 37º Milenio, que Necromunda se enfrentó a la mayor amenaza para la Pax Imperial desde la Segunda Gran Pacificación. Hyrodo dejó a dos niños con iguales reclamos para gobernar: Lady Cinderak y Lord Gothrul. Si bien esta no era la primera vez que un Lord o Lady Helmawr había muerto sin una línea clara de sucesión, fue complicado por el hecho de que los dos hermanos vivían en lados opuestos del planeta.

Lady Cinderak residía en la Colmena Primus y Lord Gothrul en la Aguja. Cada uno tenía sus propios ejércitos y bases de poder masivas. Lo que siguió se conoció como la Guerra de dos caras, ya que los dos Helmawrs lucharon por el gobierno, teniendo cuidado de no dejar que las cosas se salieran de control para que el Imperio no interviniera.

Al final, Cinderak salió victorioso y Gothrul obtuvo una colmena que lleva su nombre.

Algunos dicen que sus restos aún están debajo de ella en alguna parte.

GERONTIUS HELMAWR

En tiempos más recientes, pocos se han opuesto seriamente al gobierno de la Casa Helmawr, y la sucesión ha pasado de generación en generación con un mínimo de interrupción, no es que no haya habido un asesinato misterioso o un hecho extraño.

En 646.M41, Marbit Helmawr fue asesinado en su cama por el líder de banda de la subcolmena Dogbit Karg. Como una escoria como Karg llegó a la Cúspide, y mucho



menos el santuario interior del Señor de Necromunda, sigue siendo un misterio. Algunos dicen que el asesinato tuvo algo que ver con una deuda de Marius con la Casa Delaque, otros dicen que no era una deuda, sino un secreto que no se podía confiar a Marius. Por supuesto el hijo mayor de Marius, Tiberius, quien lo sucedió, no perdió demasiado tiempo investigándolo. Que la Casa Delaque ganó varios contratos de la Casa Imperial durante los primeros años del reinado de Tiberio probablemente no tiene nada que ver con la muerte de Marius.

El actual Lord Helmawr, Gerontius, es quizás el Helmawr más formidable en tener el título de Señor de Necromunda en cien generaciones. Nacido bajo signos astrológicos auspiciosos y una rara convergencia de las tres lunas más grandes de Necromunda, se susurró entre los videntes de la colmena Primus que Gerontius podría ser el último de su línea.

A pesar de estos portentos oscuros, Gerontius rápidamente dejó su huella en el mundo. Bajo su gobierno, el planeta ha prosperado como nunca antes, a pesar de los niveles récord de conflicto entre las Casas del Clan y sus representantes. Por orden suya, las cosechas Ghastr de las Ciudades Prohibidas florecieron y los enemigos, como los Señores Rebeldes de Aranthus, fueron eliminados y exterminados.

Gerontius también ha hecho mucho para asegurar el legado de su familia, engendrando a docenas de hijos e hijas, algunos de los cuales son más capaces (y menos homicidas) que otros. La mayoría de sus hijos están molestos con su padre por su larga vida y su negativa a renunciar al poder. Tampoco les gusta la cariátide mascota de Gerontius, Blinky, a quien muchos de sus descendientes creen que ama más que ninguno de ellos.

Hoy, Gerontius mantiene su corte en la Cúspide de la Colmena Primus, rodeado de multitud de asesores y guardaespaldas. Un ojo se centra en los miles de millones que trabajan para su beneficio, y el otro en el Imperio, para que no se entrometan en sus asuntos.

CIUDAD SUMIDERO

Hay un dicho común en Necromunda: "La escoria siempre encuentra su camino hacia el sumidero". Esto es tan cierto para los miles de millones de litros de desechos humanos, escoria de manufactorum y filtraciones de prometio como lo es para los habitantes de la colmena. Y en las profundidades de la colmena, donde incluso la débil luz de los grandes lúmenes no brilla, hay pueblos enteros de escoria luchando y rebuscando entre los restos para mantenerse con vida.

EL FONDO DE LA COLMENA

Bajando por el Abismo desde Cataratas de Polvo, pasando los túneles hacia Asentamiento Oxidado, Pila de Restos y Puerto Perro Loco, la colmena se oscurece. Más profundo aún, debajo de las Zonas Mortales Delta-7 y el viejo sendero de piel de rata hacia los Desechos Blancos, el Abismo hace honor a su nombre y la luz de Cataratas de Polvo desaparece bajo kilómetros de túnel retorcido. Finalmente, más allá del camino hacia Dos Túneles y el Enredo, el Abismo llega a su fin, abriéndose sobre la inmensidad del fondo de la colmena y el asentamiento fronterizo de Ciudad Sumidero.

Surgiendo del mar tóxico a su alrededor, Ciudad Sumidero es el último puerto de escala para las bandas y los gremios, que vienen aquí en busca de riqueza en la oscuridad permanente de la noche del fondo de la colmena, o para navegar en el mar del sumidero en busca de las arañas del pozo y sus invaluable ojos de diamante. La única conexión de la Ciudad Sumidero con la colmena es una serie de antiguos teleféricos, góndolas maltratadas que transportan hasta los niveles más bajos del Abismo, desde donde se puede hacer el largo viaje de regreso a las Cataratas de Polvo.

A pesar del aire escaso y venenoso, nubes químicas que harían lagrimar los ojos de un Goliath, y las incursiones mutuas regulares, Ciudad Sumidero es casi tan próspera como Cataratas de Polvo. La riqueza aportada por los cazadores de arañas, los buscadores arqueotecnología y los carroñeros del sumidero asegura que sus mercados de chatarra estén llenos de artículos raros y valiosos. Los comerciantes de Dos Túneles, Puerto Perro Loco y Cataratas de Polvo transportan lo mejor de estos productos hasta el Abismo, y lo venden a los gremios, por supuesto, con un sustancial aumento.

Esto es en gran medida posible porque no hay presencia formal del Gremio de Mercaderes en Ciudad Sumidero. A pesar de que los agentes del Gremio de la Moneda y el Gremio de Esclavos frecuentan sus calles, el asentamiento siempre ha sido dirigido por una banda u otra. Hasta hace poco, Sadie 'Original' Sinn y las Sirenas de Ciudad Sumidero hicieron el trabajo, aunque nadie ha

visto las Sirenas por un tiempo, y recientemente las Reinas de la Carroña y los Señores del Hierro se han enfrentado por el asentamiento.



Primar14 Seat Sink

CAZADORES DE GRANDES ARAÑAS

Una de las principales industrias de Ciudad Sumidero es el comercio de ojos de araña gigantes. Los nobles de la cúspide pagan una pequeña fortuna por estas gemas preciosas, siendo las de mayor tamaño suficiente para que un capitán de deslizafango se mueva colmena arriba y viva el resto de sus días rodeado de lujo. Sin embargo, cosechar los ojos de la araña no es tarea fácil, y cuanto más grande sea la araña, mayor será el desafío.

Incluso una araña del pozo inmadura suele ser del tamaño de un esclavo Ogryn, con la más grande del tamaño de una plataforma de batalla Orlock: torretas de armas y todo. Con esto en mente, los cazadores serios navegan en enormes barcos de chatarra blindados, a menudo con flotillas de naves más pequeñas para actuar como vigilantes y cebos, para llevar a la araña hacia los arpones de gas del gran barco.

Por supuesto, esto no siempre es suficiente, y en los muelles de Ciudad Sumidero, donde cientos de barcos maltrechos, barcazas y naves de todo tipo pasan el rato sobre la negra oscuridad del sumidero, a los marineros borrachos les gusta contar las historias de los que ya no están. La historia de la Hidra, y su capitán Haagan Valgotha, es quizás la más persistente de todas.

Así que, según cuenta la historia, Valgotha y su barco, la Hidra, fueron los mejores cazadores de arañas que jamás hayan salido de Ciudad Sumidero. En cada ciclo, su tripulación traía la mayor cantidad de ojos de araña, y el canoso veterano podría haberse retirado muchas veces. Pero Valgotha estaba cazando una leyenda: la Gran Araña Albina. Una y otra vez, la Hidra salió a cazar a la bestia, y una y otra vez su capitán regresó con las manos vacías, hasta que un día, cuando la Hidra llevaba muchos ciclos sin aparecer, un miembro de la tripulación de Valgotha fue encontrado a la deriva en el sumidero, solo y loco de miedo. Valgotha por fin había encontrado a su némesis, y el hombre afirmó que había visto a la araña gigantesca y al capitán del sumidero hundirse debajo del limo, Valgotha aún atacando los enormes ojos de diamantes de la bestia mientras la oscuridad del pozo lo reclamaba.



Primar 15 Beat Sink

ASENTAMIENTO OXIDADO

Los asentamientos surgen como malezas en toda la colmena, y muchos perecen con la misma rapidez, la mayoría sobrevive por menos de un gran ciclo antes de regresar a las ruinas de donde vinieron. Por lo tanto, es raro que un nuevo hoyo dure, e incluso es más raro que uno dure en un lugar donde los habitantes de la colmena no tienen ningún beneficio que ganar.

EL DOMINIO DE BALD BRYEN

Posiblemente lo más extraño de Asentamiento Oxidado no sea su ubicación en el centro de El Secarral (una vieja cisterna tan grande como un carguero solar, una vez completamente bajo el agua, ahora hace mucho tiempo convertida en un vasto desierto de polvo), lejos de los túneles principales y las cúpulas de la colmena, sino el hecho de que nadie puede decir con certeza cuánto tiempo ha existido.

Algunos comerciantes juran que el asentamiento aislado surgió hace solo unos ciclos, y afirman haber cruzado El Secarral docenas de veces sin haberlo visto antes. Otros consideran que se encuentra entre los asentamientos de colmenas más antiguos, diciendo que sus cimientos se colocaron mucho antes del cataclismo que creó Cataratas de Polvo, o antes de que Ciudad Sumidero surgiera del limo del fondo de la colmena. No está claro por qué existe en medio de lo que constituye un desierto artificial, aunque todos los habitantes de la colmena, mercaderes y nobles hacen la caminata hasta sus puertas para comerciar y visitar la corte de Bald Bryen.

El enigmático Bryen, un hombre alto y desgarbado de edad y origen indeterminado, es el autoproclamado alcalde de Asentamiento Oxidado. Gobierna sobre un poblado que se dedica con devoción a mantener *La Carrera* de Asentamiento Oxidado, el gran espectáculo en la mazmorra mortal de Bald Bryen. Chatarreros y carroñeros traen sus hallazgos desde El Secarral, mientras que las caravanas intercambian bienes de lugares más lejanos, pero en Asentamiento Oxidado lo único que los lugareños parecen producir son baratijas asociadas con *La Carrera*. Estos van desde los cinturones para armas "Sonriente" Bryen y las Chapas de Corredor Muerto hasta los kits de pulido de cronocristales "genuinos". Incluso la ciudad misma parece existir únicamente para *La Carrera*, ya que esta se encuentra contenida entre sus calles inclinadas y sus edificios torcidos, alzados sobre una colina de plastiaceró.

LA CARRERA DE ASENTAMIENTO OXIDADO

Si bien Asentamiento Oxidado puede no producir balas de chatarra, pasta de hongos, pringue o cualquiera de las otras sustancias útiles para los habitantes de la subcolmena, tiene una cosa en abundancia: entretenimiento. *La Carrera* de Asentamiento Oxidado es legendaria en toda la colmena. Incluso en Ciudad Colmena y la Cúspide, la gente ha oído hablar de la carrera, y se sabe que los retadores de todo la Colmena Primus, e incluso más allá, hacen el viaje para probar suerte en el laberinto de Bryen.

En cada gran ciclo, Bryen invita a los retadores a desafiar su laberinto, estos aspirantes entran en una de las loterías del alcalde (Las loterías de Bryen no son nada tan simples como dibujar números o lanzar dados, y generalmente involucran entretenimientos como los concursos de beber Segundo Mejor, juegos con cuchillos o la ruleta Ran Lo) para ver quién será elegido. Incluso para aquellos que no son elegidos para correr, Bryen ofrece una oportunidad de gloria, esta vez como cazadores. Los cazadores acechan el laberinto, tratando de evitar que los corredores alcancen su objetivo (uno de los legendarios cronocristales de Bald Bryen), y ganan créditos por cada uno que puedan sacar.

La carrera en sí misma cambia cada vez que corre, a veces de manera sutil, como una puerta previamente segura ahora equipada con una trampa mortal, y a veces de manera menos sutil, como cámaras inundadas con productos químicos tóxicos o toda la carrera llena de zombis plaga. Por lo general, los peligros son que esas bandas podrían encontrarse en las Zonas Mortales, que van desde los engranajes rechinantes de maquinaria antigua hasta túneles totalmente oscuros plagados de trampas y agujeros. Todo esto se vuelve aún más desafiante cuando los cazadores disparan a los corredores o intentan empujarlos a pozos de destripadores. Si bien las bandas rara vez completan la carrera, cada vez que se lleva a cabo, la economía de la ciudad se dispara y Bryen se enriquece con los miles de créditos apostados por el resultado.

CRONO-CATACLISMO

Solo un puñado de bandas e individuos han ganado uno de los cronocristales de Bald Bryen. Algunos de estos cristales todavía están en manos de sus dueños originales, aunque muchos se han perdido, robado o vendido. El Agujero de Hagan tiene uno encima de la barra, que un notable cazador de recompensas de la subcolmena vendió a Hagan para cubrir una cuenta extravagante. Algunos bebedores afirman que la gema hace cosas extrañas al paso del tiempo cuando la miras, aunque eso podría ser sólo el alcohol.

Kitty "Un Ojo", una bailarina de cuchillas de Dos Túneles, también tiene una que le dio un admirador. Cuando baila, usa el cristal en su ombligo, su brillo fascina a la audiencia. Luego está el de Caustus el Señor de las Cadenas, colocado en la empuñadura de su látigo. Su brillo forma un marcado contraste con la apariencia mugrienta y la sonrisa rota del esclavista.

Para la mayoría de los habitantes de la colmena, estos cristales no son más que adornos elegantes, y sus propietarios y su ubicación en toda la colmena son completamente al azar. Sin embargo, hay quienes argumentarían lo contrario (especialmente después de haberse bajado un par de botellas de Serpiente Salvaje). Estos traficantes de rumores afirman que Bald Bryen sirve a maestros oscuros, y sus cristales son parte de un plan de largo alcance para provocar el Crono-Cataclismo.

¿Qué es el crono-cataclismo? Bueno, eso varía según el teórico de la conspiración borracho que preguntes. Algunos te dirán que es un complot del Culto Inmortal de Necromunda para provocar un despertar psíquico de toda la humanidad, o tal vez un plan de los antiguos Señores de Hierro de la Continuidad Araneus para liberar a Necromunda del yugo del Imperio. Otros susurran que Asentamiento Oxidado fue creada por la Casa Aranthus, que Bryen es en realidad Bryen Aranthus, el último verdadero heredero de su familia, y que los cristales están destinados a retroceder en el tiempo y restaurar su línea de sangre. Luego están los que dicen que Bald Bryen no es un Aranthus en absoluto, sino un agente del Trono. Sugieren que sus planes ya se han cumplido, y todos viven en una realidad alternativa creada por el Ordo Chronos ...



Primar18Beat Sink

ZONAS MORTALES

Por cada refugio y asentamiento excavado en la colmena, hay docenas de cúpulas en ruinas, niveles abandonados y fábricas olvidadas. Estos son lugares de peligro, donde los habitantes de la colmena intentan no entretenerse en su camino hacia los asentamientos establecidos o, si pueden, los evitan completamente.

ENTRANDO EN LAS ZONAS MORTALES

La colmena Primus es el hogar de cientos de asentamientos y refugios. Algunos, como Árbol de Hierro, Locura de Raffik y Enredo están integrados en la estructura de la colmena, sus calles cuelgan sobre amplios pozos o se enganchan al costado del dissipador de calor primario. Otros, como Cataratas de Polvo, Cúpula de Brunner o Puerto Perro Loco, protegen puertas, túneles y puentes que salen de una zona u otra, y sus habitantes se enriquecen con el comercio entre clanes y bandas. Algunos, especialmente Malafortuna y Asentamiento Oxidado, se mantienen unidos por la voluntad singular de un individuo poderoso, y sobreviven a pesar de su ubicación, al margen de las industrias de la colmena.



Luego están las Zonas Mortales. Estas son las tierras baldías entre pueblos y refugios establecidos, donde viejos senderos y túneles unen un lugar con otro, pero hay pocos medios para la subsistencia humana. Los forajidos, mutantes y desterrados a menudo llaman hogar a las Zonas Mortales, después de haber sido expulsados de una sociedad más civilizada para ganarse la vida entre las ratas y los destripadores. Los asaltantes, ya sean humanos o no, son el menor de los horrores que las Zonas Mortales tienen para ofrecer, y la maquinaria defectuosa, los engendros tambaleantes y los hongos carnívoros pueden matar a una colmena tan rápido como la bala de un forajido.

PELIGROS DE LA COLMENA

Entre las diversas Zonas Mortales hay regiones con reputaciones particularmente malas. Quizás la peor de ellas es la Ruina, una Zona Mortal que se extiende a través de la colmena aproximadamente a medio camino entre Cataratas de Polvo y el fondo de la colmena. Esta tierra de nadie es un páramo maldito, lleno de todos los horrores imaginables que la colmena tiene para ofrecer. También es un conocido escondite de cultos del Caos y adoradores de xenos, y hay algunos que dicen que en sus profundidades se están reuniendo ejércitos alienígenas enteros, esperando el día en que puedan levantarse y derribar la Colmena Primus.

Solo las bandas más audaces se atreven a desafiar a la Ruina, a menudo con la promesa de créditos del Gremio o algún jefe del crimen. Como conocido pozo de forajidos, también atrae a una buena cantidad de cazarrecompensas, asesinos solitarios que recorren la Ruina en busca de signos de su presa. La mayoría de los que entran a la Ruina no regresan, o si lo hacen, regresan con cicatrices, mutilados o enloquecidos por las cosas que han visto.

Además de los forajidos y asesinos, sin mencionar las ratas del tamaño de un ciber mastín, la Ruina está llena de peligros que solo son posibles cuando los complejos entornos artificiales están sujetos a miles de años de abandono y contaminación. Las máquinas y servidores que una vez sirvieron fielmente a la humanidad se han convertido en peligros, con rutinas sin sentido que son fatales para cualquiera que se interponga en su camino. Después de todo, un servidor mono-tarea cuyo único trabajo es atornillar lúmenes en el techo de una cúpula puede parecer inofensivo, a menos que decida que un pandillero se parece mucho a un lumen ...

El fallo de los sistemas de este entorno también ha dado lugar a todo tipo de flora hostil, desde plantas carnívoras hasta jaleas de sumidero, lo que lleva al popular comentario de la colmena que dice: 'Solo porque no tiene boca no significa que no pueda comerte'.

ENCLAVE DE LOS MUERTOS

La Ruina es un refugio para aquellas personas consideradas inadecuadas para vivir entre la sociedad civilizada (Lo que realmente dice algo si alguna vez has visitado los pozos de letrinas de Cataratas de Polvo o has visto una pelea en un bar en Puerto Perro Loco terminar con fuego automático de armas). Bandas de esclavos y luchadores fugados se refugian entre las ruinas, luchando por sobrevivir con carne de rata y raspados de pared contra servidores corruptos y monstruos mutantes. Desde los límites de la Zona Mortal asaltan asentamientos establecidos, arrastrando el botín y los cautivos de vuelta con ellos a las sombras.

Por muy malos que sean los renegados de Piel de Rata y las bandas de guerreros mutantes, quizás los residentes más temidos de la Ruina son los muertos vivientes. Una de las razones por las que los viajeros evitan la Ruina como la peste es por que la es peste real. Conocido como el virus neuronal (que se cree que es el remanente de alguna antigua arma biológica de la Edad Oscura, o tal vez la influencia de algún poder maligno), puede convertir a humanos y criaturas por igual en zombis sin cerebro.

La Ruina es un conocido nido de infectados, con la manada ocasional de los muertos vivientes que se arrastran hacia las armas centinela de Dos Túneles o intentan abrirse camino por el Abismo hacia las Cataratas del Polvo. Todo esto sería lo suficientemente malo si no hubiera psíquicos con el poder de dominar a los afectados por el virus de neuronal y convertirlos en su propio ejército personal.

En la Ruina, el dudoso honor de ser nombrado señor de los muertos pertenece a Karloth Valois. Como extranjero, Karloth fue traído a Necromunda por el Mercator Pallidus, y una vez sirvió a los gobernantes del Gremio del Cadáveres. Cuando descubrieron sus oscuros dones psíquicos, se vio obligado a huir de la colmena, donde algunos afirman que contrajo la plaga neuronal, convirtiéndose en algo más y algo menos de lo que alguna vez fue.

Capaz de comandar a los afectados por la plaga y extenderla a través de la colmena, era solo cuestión de tiempo antes de que Karloth fuera declarado enemigo número uno de la colmena. A pesar del hecho de que la Redención afirma haber matado al nigromante (más de una vez, dependiendo de a quién le preguntes), los rumores aún dicen que "vive" dentro de la Ruina, esperando su momento y planeando su venganza.



WARHAMMER COMMUNITY

Primarch 22 Beat Sink

AGUJERO DE HEREJES

Todo tipo de escoria se reúne en la colmena, desde enloquecidos cultistas infectados por xenos y adoradores de poderes profanos hasta sedicionistas psicópatas y psíquicos rebeldes. La mayoría se esconde en lo profundo de las Zonas Mortales para que el largo brazo de la Ley de Lord Helmwar los alcance, pero algunos se han establecido entre los cárteles criminales y los jefes de bandas, ganando una cierta aceptación por parte de los infrahumanos.

GUARIDA DE HEREJÍA

Lejos de las regiones habitadas de la colmena, donde las pocas luces de servicio que aún funcionan y los lúmenes deslumbrantes se debilitan, los antiguos caminos y túneles conducen al Agujero del Hereje. Solo los viajeros más dedicados llegan hasta aquí, ya que el viaje en sí mismo es casi tan peligroso como el destino. Y, sin embargo, más allá de las intrincadas Zonas Mortales de las afueras, el asentamiento perdura, construido en el casco de una antigua nave espacial, que sobresale de un lago de limo. La nave que alberga el Agujero del Hereje es tan antigua que no se ajusta a ningún patrón imperial conocido, solo la escritura humana apenas legible en su casco, "AN-A-R", sugiere sus orígenes. La destartalada ciudad se aferra a la nave parcialmente hundida como una especie de protuberancia obscena, sus ciudadanos viven dentro de los huecos entre el revestimiento del casco, las bodegas de carga sombrías y el soporte del motor con cicatrices de llamas de la nave. Los habitantes más prominentes de Agujero de Herejes residen en la oxidada torre de mando de la nave. Esta aguja retorcida se eleva desde el centro de la ciudad en un ángulo alarmante, pero proporciona una excelente ventaja para ver a alguien acercarse al asentamiento (Y también llenarlos de plomo, gracias a una serie de torretas con ametralladoras pesadas).

La gente de Agujero de Herejes es como cabría esperar de un lugar tan remoto y sin ley. Son la escoria y los forajidos que han sido expulsados de lugares más respetables como Cataratas de Polvo o Asentamiento Oxidado, o aquellos que se encuentran con una necesidad apremiante de desaparecer. Como un asentamiento fuera de la ley, nadie es rechazado en sus puertas, siempre que estén dispuestos a respetar a su gobernante. Ursan Graves, el señor supremo actual de Agujero de Herejes, solo tiene una regla: si haces algo que no le gusta, te matará. Graves y su camarilla de los "Perdidos" han sobrevivido en gran parte debido a los dones psíquicos de precognición del señor supremo. Se rumorea que una vez fue uno de los psíquicos esclavos de Lord Helmwar, se crió en el Psykanarium de la Cúspide y se puso a trabajar en la caza de reincidentes. Después de escapar, fue al único lugar que creía que estaba fuera del alcance de la Guardia Palatina: el Agujero de Herejes.

Desde entonces, Graves y su aquelarre de wyrds han tenido que lidiar con numerosos ataques de bandas, brotes de zombis y el extraño horror del sumidero errante atraído por la gran lata de metal llena de cosas crujientes. En los últimos tiempos, el señor del crimen Balthazar Van Zep se ha interesado en Agujero de Herejes, y su acceso al fondo de la colmena, como una forma de eludir el monopolio de los ojos de araña y los hongos del sumidero profundo, en poder de los gobernantes de Ciudad Sumidero. Hasta ahora, sin embargo, Graves ha contrarrestado cada uno de los movimientos de Balthazar y ha enviado a los agentes del señor del crimen de regreso en pedazos.



RESURRECCIÓN VERDADERA

Sin embargo, la política de puertas abiertas de Ursan Graves sobre los forajidos tiene sus inconvenientes. Si bien el ambiente acogedor ha visto crecer su colección variopinta de wyrds exponencialmente, también ha visto arraigar algunos elementos menos que deseables. Durante el tiempo que Agujero de Herejes ha existido, ha sido un lugar favorito de las bandas Cawdor. La naturaleza fronteriza del asentamiento significaba que servía como una buena base avanzada para las expediciones de barrido en las zonas exteriores de las Zonas Mortales de la colmena, mientras que a los lugareños que no juzgaban no les importaba la higiene personal laxa de los harapientos pandilleros. Graves los tolera siempre que dirijan su celo religioso hacia los Zonas Mortales y no hacia sus súbditos. Sin embargo, no es un sistema perfecto.

Con los años, Graves se ha enfrentado con bandas de Cawdor que pensaban que podían "limpiar" el Agujero del Hereje. Sin embargo, cada vez ha ido mal para los pandilleros, como cuando la cabeza del Viejo Tym el Predicador explotó en medio de un discurso conmovedor sobre matar wyrds (El rebaño del viejo Tym más tarde afirmó que era el mejor sermón que había realizado, e incluso hubo informes de aplausos espontáneos en el momento en que el cerebro del predicador fue destruido psíquicamente), o cuando la banda Ratas de Tubería intentó atacar la torre y fueron encontrados muertos al día siguiente, todos inexplicablemente con los órganos fuera cuerpo. Recientemente, sin embargo, una nueva amenaza más insidiosa ha comenzado a arraigarse en el asentamiento. Una colección de bandas proscritas de Cawdor se ha establecido en Agujero de Herejes, llamándose a sí mismos el Culto de la Verdadera Resurrección. Desterrados de la Casa del Clan, creen que sólo con la muerte del Emperador y su dominio puede renacer la galaxia, y difundirán su mensaje a todos los que escuchen. Parte de sus creencias enloquecidas también propugnan la automutilación, la amputación ritual de miembros, sacarse los ojos y tallar su propia carne para mostrar su devoción a la idea de que todas las cosas deben morir. La mayoría de los otros habitantes de Agujero de Herejes evitan las áreas controladas por la Verdadera Resurrección, pero su influencia está aumentando. Más preocupante que sus creencias oscuras es que han encontrado atención en otros asentamientos como Ciudad Sumidero y Cataratas de Polvo, convirtiendo a los dedicados a la Redención o a los que han perdido toda esperanza o razón. Aunque Graves vigila el culto y sus actividades, no son su principal preocupación. Ha aprendido que hay una guerra secreta dentro de la Casa Cawdor entre los tradicionalistas de la Redención y extremistas como los que creen en el Camino de la Verdadera Resurrección. Es una guerra que Graves teme que algún día pueda llegar a su pueblo, por lo que se prepara cada día trayendo nuevas bandas de forajidos y más wyrds para sus Perdidos.

MARAVILLOSO WYRD

El verdadero valor de Agujero de Herejes para las bandas de la subcolmena no proviene de sus elementos criminales o mercados negros, sino de su gran colección de wyrds. Los forajidos desafían voluntariamente los extraños sucesos del asentamiento, como apariciones fantasmales de pandilleros muertos hace mucho tiempo o superficies reflectantes que muestran destellos del futuro, con la esperanza de contratar los servicios de uno de los Perdidos de Grave. Para la mayoría de las bandas de forajidos, el riesgo de emplear un psíquico a sueldo no es más peligroso que pasar un ciclo nocturno en las Zonas Mortales, o comer en el pozo de bebida principal de Agujero de Herejes, la Tumba de Slopper. Sorprendentemente, muchos wyrds tienden a encontrar bandas incluso antes de que éstas vayan a buscarlas. Más de un visitante del asentamiento ha sido recibido en las puertas por un individuo de aspecto sospechoso que afirma que sus destinos están entrelazados; a veces, estos individuos incluso resultan ser auténticos psíquicos.

Los fenómenos psíquicos son una ocurrencia diaria en Agujero de Herejes. Las "luces de colmena" a menudo se ven acechando en los límites del asentamiento, atrayendo a los pandilleros hacia el páramo y hacia su inevitable condenación, o a veces hacia alijos escondidos, dando crédito a la creencia de que son los espíritus de habitantes de la comena muertos. La escarcha se arremolina alrededor de las cámaras de la nave de vacío con vida propia, mientras que antiguas pantallas muertas pueden parpadear repentinamente y mostrar ojos brillantes, manos que parecen intentar aferrar a quien observa o colmillos sonrientes. Algunos pandilleros experimentan la "Suerte del Hereje", que a menudo es otra forma de decir "desgracia". Las pistolas se atascan en el momento más inoportuno o las hojas perfectamente afiladas se embotan mientras están en sus vainas. Quizás el incidente más notorio relacionado con estos fenómenos fue cuando unos Venators vinieron a por Tim Twice-Shy e intentó ejecutarlo fuera de la Tumba del Slopper. Después de tres cuerdas rotas, dos decapitaciones fallidas y que cada arma que los Venators había fallado, decidieron que la recompensa no valía la pena y le dieron un trabajo a Tim.



CIUDAD COLMENA

Necromunda es un mundo de producción industrial prodigiosa, y ninguna colmena es tan productiva como la Colmena Primus.

UNA PESADILLA INDUSTRIAL

Los límites de la Ciudad Colmena, según lo establecido por la Geografía Primaria de Helmawr, estipula que comienza donde un hombre puede poner un pie sobre la ceniza de la base de la colmena, y termina donde uno puede tocar los sellos imperiales del Muro. En realidad, no se ajusta a fronteras absolutamente definidas: partes de la misma que se adentran en la subcolmena o se alargan hacia el exterior de la colmena para aferrarse a los niveles inferiores de la Cúspide. Es el hogar de innumerables industrias, desde plantas de municiones hasta granjas de recuperación de cadáveres. Sus residentes viven con el constante estruendo de fábricas y máquinas que se elevan a través de los pisos de sus viviendas o resuenan desde las cúpulas. Vivir en Ciudad Colmena es vivir en el corazón de una gran máquina.

Aunque nunca se ha hecho un intento serio de cartografiar Ciudad Colmena, las Casas del Clan son algo reacias a las personas que hurgan en sus dominios, se puede dividir ampliamente en varias regiones. El nivel más bajo de Ciudad Colmena se conoce como Circulum Nexus o Colonia de Carga para los lugareños. Aquí convergen docenas de líneas subterráneas de trenes de levitación magnética y decenas de grandes puertas de cenizas conducen a los desechos. Esta sección rodea la sección exterior de la colmena y está dedicada a la recepción, almacenamiento y clasificación de la cadena interminable de envíos de carga. Grandes almacenes caracterizan este nivel, cada uno lleno de interminables líneas de contenedores amontonados, apilados tan alto que se pierden de vista en la penumbra. Existen pueblos enteros en los cañones artificiales creados por estos contenedores, sus habitantes numeran y controlan sin cesar cada contenedor para asegurarse de que llegue a su destino previsto. En varios puntos, el Nexus se abre paso en la colmena inferior, el más notable de ellos es Pozo de los Gremios, que conduce a Cataratas de Polvo.

EL CORAZÓN DE LA COLMENA

Por encima del Nexus se encuentra la región conocida coloquialmente como Ciudad Forja. Aquí operan las industrias más pesadas, fundiendo minerales y cocinando químicos para alimentar a los manufacturums de arriba. Estas industrias expulsan una cantidad prodigiosa de desechos, su escorrentía cae en cascada por el caparazón de la colmena hacia los montones de cenizas que hay más abajo. A medida que las cúpulas industriales y las cámaras de Ciudad Forja se hacen menos

frecuentes, comienza el Reboso. Este es el núcleo vivo de Ciudad Colmena, donde residen la mayoría de sus hábitats e industrias, y cada uno produce de todo, desde cristales de enfoque láser hasta cucharas sancionadas por Adeptus Terra. Dentro de esta maraña de sub-ciudades hay una serie de hitos notables, como como la Gran Plaza donde una estatua masiva del Emperador (¿o es ese Lord Helmawr?) sostiene la cúpula en alto, o los Salones de Cuentas, donde los supervisores maestros se reúnen para leer los números de producción de la colmena que se desplazan sin cesar y establecen sus cuotas de castigo. El Reboso también es el hogar de la Bóveda del Penitente. Esta gran prisión de los Gremios alberga delincuentes y reincidentes de todo tipo mientras esperan la ejecución, el exilio o la esclavitud.

Situado sobre el Reboso como una corona está el Puerto Espacial Primus. Mientras cientos de plataformas de aterrizaje y salientes tachonan el exterior de Hive Primus, la mayor concentración se puede encontrar en el borde de la capa de nubes tóxicas del mundo, donde Ciudad Colmena da paso a la Cúspide. Una ciudad en sí misma, el puerto espacial nunca duerme, con estratoplanos relucientes, transportes orbitales masivos y cargueros de todo tipo que despegan y aterrizan sin parar. Recorriendo los límites superiores del Puerto Espacial Primus está el Muro. Esta es la sólida barrera entre Ciudad Colmena y la Cúspide, que divide las Casas del Clan de las Casas Nobles y protege a la élite privilegiada que habita arriba. Es un delito grave que un sujeto se acerque incluso a la vista del Muro sin permiso: el castigo, inevitablemente, es la muerte.



Primus 28 Beat Sink

DOMINIO DE LOS CLANES

Se estima que entre 5 y 10 mil millones de personas viven y trabajan en Ciudad Colmena. Estos van desde los habitantes que sirven a una de las grandes Casas del Clan hasta los trabajadores ilícitos que son mulos de carga de la colmena. Los clanes son los gobernantes de facto de Ciudad Colmena y sus dominios reflejan su importancia: los naciones estado por derecho propio, cada uno domina una región de Ciudad Colmena. Los Orlocks controlan gran parte del Nexus, y muchas de las puertas de cenizas que conducen a él, en nombre del Gremio de Monedas. Los Goliath gobiernan Ciudad Tanque, expandiendo constantemente su reino para dejar espacio para hornos aún más grandes y nuevas ciudades-arena llenas de pozos de lucha. Van Saar y Escher, como corresponde a su rango de las Casas del Clan más antiguas, habitan en gran medida en los tramos superiores del Reboso, controlando partes del Puerto Espacial y las cúpulas que se aferran a la parte inferior del Muro. Cawdor y Delaque son diferentes en el sentido de que sus clanes se pueden encontrar en casi cualquier lugar de Ciudad Colmena: los Cawdor prosperan en cada rincón y grieta en desuso, y los Delaque aparecen misteriosamente donde menos se los espera. (Se rumorea que los Delaque destruyeron hace mucho tiempo todos los enlaces directos a sus partes de Ciudad Colmena, e incluso Lord Helmawr no sabe con precisión dónde se encuentra el centro de su poder).

Con tanta gente y tantos intereses en competencia, Lord Helmawr controla cuidadosamente la violencia dentro de Ciudad Colmena. Si bien las calles de el Reboso, o los cañones de carga del Nexus están lejos de ser seguros, existe un tipo de orden: mantenida por los Ejecutores de la Guardia Palatina. Así, las Casas del Clan resuelven sus reclamos en la extensión sin ley de la subcolmena, para que la precaria y antigua paz de Ciudad Colmena nunca se rompa por la guerra abierta, y todo el sistema se derrumbe.



NAVIS MORTIS

Necromunda es un mundo antiguo; sus interminables desiertos de cenizas están llenos de ruinas medio enterradas y asentamientos perdidos, y solo las tribus nómadas y las criaturas mutantes que caminan por los desechos saben realmente lo que hay más allá de los muros de las ciudades colmena. Sin embargo, hay lugares tan infames que incluso las bandas de los Clanes conocen su nombre, un lugar como el cementerio de naves conocido como Navis Mortis.

ANTIGUOS PECIOS

Miles de años antes del nacimiento del actual Lord Helmawr, hubo un cisma dentro de la Casa Imperial. En 459.M37, Lord Hyrodo Helmawr murió repentinamente mientras estaba en una expedición de caza sin nombrar a un heredero. Sus dos hijos mayores, Lady Cinderak y Lord Gothrul, reclamaban el manto del gobernador planetario y se lucharon amargamente durante más de un siglo por el derecho a gobernar. Finalmente, Cinderak triunfó y encarceló a Gothrul dentro de su colmena, la Aguja, que había sido uno de los primeros puertos espaciales de Necromunda. Para consolidar su control de Necromunda, construyó el Ojo de Selene, parte estación espacial, parte centro comercial, y declaró que todos los bienes entrantes y toda la producción planetaria saliente ahora pasarían únicamente a través de Ciudad Colmena.

En los siglos posteriores, cientos de capitanes de barcos pensaron desafiar este bloqueo y aterrizar en la Aguja. Cinderak demostró el valor de sus palabras y, a medida que pasaban los años, los desechos alrededor de la Aguja se volvieron cada vez más gruesos con naves derribadas por el Ojo de Selene y la flota del sistema Necromunda. Para los nómadas, se lo conoce como el Tiempo de Lluvia de Hierro, ya que no pasó un ciclo sin que un naufragio llameante cayera del cielo, y el creciente campo de restos pronto se conoció como el Navis Mortis. A pesar de ser un rico campo de cultivo, Cinderak declaró que la región estaba fuera de los límites: se negó a permitir que nadie se beneficiara de las cargas transportadas por los capitanes muertos, y pronto las fronteras de la zona de choque fueron fuertemente patrulladas por los corredores de cenizas blindados de la Guardia Palatina. Por supuesto, donde hay botín, habrá saqueadores.

CEMENTERIO DE LORD HELMAWR

A medida que pasaron los siglos, los capitanes de las naves cejaron en el intento de burlar el bloqueo y, en su lugar, aceptaron las elevadas tarifas impuestas por pasar por el Ojo de Selene. Los contrabandistas aún intentan traer bienes ilegales a Necromunda, pero generalmente lo hacen lejos de las colmenas. Mientras tanto, entre los restos de Navis Mortis, ha surgido una sociedad en el desierto de cenizas. Desde sus fortalezas en naves estelares, las tribus se hacen atacan entre sí y a cualquiera lo suficientemente tonto como para entrar al cementerio. Algunas son tribus del páramo de cenizas que se han asentado y echado raíces, otras son mutantes que buscan un lugar seguro para resistir las constantes tormentas de cenizas, pero muchas más son forajidos que han sido expulsados de las colmenas. Los asentamientos y las tribus toman sus nombres de las naves que controlan, como los ocluditas vestidos de rojo que viven en las tripas rotas del pesado transportista Occluid Dias, los Terror de las Cenizas, que gobiernan los restos del monitor de la flota Pax Terra, o el asentamiento comercial de Cementerio del Peregrino, construido debajo del casco destripado de una nave cartográfica del Ministorum, el Peregrino Solar. Las bandas de las casas y los gremios también se pueden encontrar en el cementerio, atraídos por la oportunidad de encontrar tesoros perdidos. Suben por los viejos caminos de chatarra desde la Aguja de Gothrul, o más allá de las ruinas de la Colmena Arcos, o desde el norte y el sur alrededor de los extremos del Muro de Polvo. El Gremio de Monedas mantiene ciudades comerciales alrededor de Navis Mortis, patrulladas por Guardias Palatinos, asegurando que Lord Helmawr obtenga su parte de todo lo que salga del cementerio.

Los visitantes del cementerio tienen que lidiar con los lugareños: poderosos señores de la guerra que gobiernan desde las torres de control de sus fortalezas navales, dominando el páramo hasta donde alcanza con sus armas. Los Jinetes *Noctus* son quizás la más grande de estas bandas, su jefe, "el Humungan", un salvaje enmascarado de ocho pies de altura, que de alguna manera despertó los escudos vacíos de los *Noctus*. Sus principales rivales, los Occluditas y los Hijos de las Cenizas, a veces han desafiado su gobierno, capturando fortalezas-pecio cercanas y disparando sus armas contra los *Noctus*. Inevitablemente, estos enfrentamientos de nave contra nave a través de los vastos desechos del desierto terminan con el *Noctus* intacto tras sus escudos, mientras que las antiguas armas de lanza y los macro cañones machacan a los otros pecios hasta reducirlos a polvo.

GUERRA DE LOS MUERTOS

En los últimos años, las tribus, las bandas y los asentamientos de los Navis Mortis se han visto obligados a unirse contra un enemigo común: el Grave Wurm. Una gran planta subterránea de hojas cerebrales, el wurm se extiende cientos de kilómetros desde su nido, sus zarcillos llegan a través de las cenizas hasta docenas de pecios. Durante el largo invierno de Necromunda, la planta duerme y las bandas corren el riesgo de que los zombis de hojas cerebrales asalten las naves que ha infestado. Algunos audaces líderes de bandas, como el Jefe de la Carretera Orlock Ajax Bones, incluso han tratado de encontrar el corazón del Grave Wurm y matarlo. Ajax, como muchos antes que él, terminó desapareciendo en el cementerio, aunque uno de sus lugartenientes, “Barricada” Joe, fue visto más tarde atacando como un poseso a todo el que se ponía a su alcance.



A medida que la temporada de incendios llega al cementerio, y Necromunda entra en su ciclo de verano, el wyrm se agita. En medio de las tormentas de cenizas estacionales y los rayos solares ardientes que ocasionalmente atraviesan la capa de nubes tóxicas del planeta, hordas de zombis de hojas cerebrales se arrastran por el desierto. Estas hordas, formadas por habitantes del páramo de cenizas, carroñeros desafortunados e incluso por la tripulación muerta de las naves, buscan esparcir el dominio del Grave Wyrms. La Tumba del Peregrino ha sido atacada cinco veces, los gremios y los pandilleros luchan hombro con hombro con forajidos y hombres de las tribus de cenizas para expulsar a los muertos vivos. Cada vez, las hordas son más grandes y el margen de victoria más estrecho. Casi el único lugar a salvo del wyrm parece ser el Noctus, con sus armas barriendo el desierto libre de zombies mientras el Humungan permanece sobre sus almenas riendo.



Primar33 Beat Sink

EL MURO DE POLVO

Lejos al sudoeste de la Colmena Primus, a medida que los Puntos Araña dan paso a los Grandes Yermos Ecuatoriales, el desierto se convierte en vidrio quemado y lagos químicos. Aquí, a la sombra de los páramos cenicientos, se encuentran los restos destrozados de la Colmena Secundus. Alrededor de la colmena devastada por xenos se extienden miles de millas de fortificaciones, manejadas por cientos de regimientos de milicias: este es el Muro de Polvo.

EL DESTINO DE SECUNDUS

A lo largo de su larga historia, Necromunda ha sido objeto de invasiones planetarias, levantamientos rebeldes e incursiones alienígenas. Desde que estuvo bajo el control del Imperio hace unos 10.000 años, el mundo, en su mayor parte, ha permanecido en manos humanas. Sin embargo, quedan lugares donde las cicatrices de estos ataques permanecen abiertas y supurantes. Una de esas plagas es la Colmena Secundus. Una vez fue conocida como la segunda ciudad de Necromunda, un lugar de belleza arquitectónica y arbórea entre el monótono horror interminable de sus vecinos. Luego, en 879.M41, un culto alienígena subió al poder en su colmena, antes de extenderse para hacerse cargo de los niveles superiores. Durante más de veinte años, la guerra se extendió por todo Secundus: la Guardia Palatina, las bandas de las Casas, los gremios y los regimientos de la milicia planetaria vendieron sus vidas para contener la amenaza. Lord Kael Helmawr se preparó para lo peor: se comenzó a trabajar en una serie masiva de fortificaciones alrededor de Secundus para garantizar que nada escapara.



Apodado el Muro de Polvo, las mejores mentes militares de Necromunda, aconsejadas por agentes del Munitorum, el Adeptus Terra y el Adeptus Astartes de los Puños Imperiales, idearon su construcción. Cuando por fin se completó la fortificación, la colmena se cortó, los regimientos y las pandillas que luchaban en sus cúpulas de pesadilla abandonaron, y todo el sitio se limpió con fuego nuclear. Mil millas cuadradas fueron bombardeadas desde de la órbita, la colmena se rompió y su cúspide cayó sobre los desechos de cenizas. Y sin embargo, a pesar del poder del Imperio desatado sobre él, el culto alienígena y sus monstruosidades perduraron bajo las ruinas radiactivas.



Primar35Beat Sink

HORRORES BAJO EL POLVO

Por supuesto, las bandas no vienen a Ashgrad solo por Gunshine, o por las vistas. La milicia tolera a los pandilleros y a los habitantes del yermo que se escabullen en la tierra de nadie para saquear lo que haya entre los ancestrales escombros, siempre que no se alejen demasiado, no traigan nada vivo con ellos y paguen sus sobornos. Por supuesto, solo es lucrativo para una banda hasta cierto punto: años de búsqueda han dejado el área cerca del muro casi desprovista de un buen botín. Para obtener una ganancia real, una banda necesita aventurarse más profundamente en la zona de exclusión que rodea la ciudad colmena en ruinas. Cruzar los yermos abiertos, de día o de noche, es prácticamente un suicidio para un hombre o una mujer a pie, independientemente de su protección personal.

Afortunadamente para los carroñeros, miles de túneles discurren bajo el Muro de Polvo, parte de la antigua red de mag-lev subterránea que conectaba Secundus con el resto del mundo. Los Corredores de las Cúpulas, los “comerciantes frío” (dedicados al contrabando de material xenos), los guías mutantes y los ex guardias de la milicia guiarán a los combatientes a través de estos túneles, por un precio.

La mayoría de los túneles se derrumbaron o se amurallaron cuando Secundus cayó, pero quedan caminos bajo tierra de nadie. Si una banda está dispuesta a arriesgarse a enfrentarse con destripadores de cenizas radiactivas, tribus de carroñeros caníbales y abominaciones xenos, entonces podrían regresar con algo de valor real, saqueado de antiguas bóvedas que contienen los restos de la cultura incomparable de Secundus. Para las bandas más valientes, algunos túneles incluso se extienden hasta Secundus y ofrecen la oportunidad de saquear la Cúspide caída. Por supuesto, entrar en las ruinas de la Colmena Secundus es algo completamente diferente ...

