

DARK HERESY™

DESTINOS INCIERTOS™



LIBRO 1 DE LA TRILOGÍA
EL LEGADO DE HAARLOCK

WARHAMMER
40,000
ROLEPLAY

DARK HERESY

DESTINOS INCIERTOS



EL JUEGO DE ROL AMBIENTADO EN EL DESPIADADO Y
OSCURO UNIVERSO DEL 41º MILENIO

CRÉDITOS

JEFE DE DESARROLLO

Ross Watson

ESCRITO POR

Alan Bligh y John French

EDICIÓN

Patrick Rollins

DISEÑO GRÁFICO

Kevin Childress y Mark Raynor

ILUSTRACIÓN DE PORTADA

Clint Langley

ILUSTRACIONES DEL INTERIOR

John Blanche, Ed Bouelle, Matt Bradbury,
Imaginary Friends Studios

DIRECTOR DE ILUSTRACIONES

Zoë Robinson

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN

Gabe Laulunen

COORDINADOR DE DESARROLLO

Michael Hurley

EDITOR

Christian T. Petersen

DISEÑO DE DARK HERESY POR

Owen Barnes, Kate Flack, y Mike Mason

ESCRITO POR

Alan Bligh y John French

GAMES WORKSHOP

CONCESIÓN DE LICENCIAS

Owen Rees

DIRECTOR DE CONCESIÓN DE LICENCIAS Y

DERECHOS ADQUIRIDOS

Erik Mogensen

COORDINADOR DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Alan Merret

JEFE DE LICENCIAS Y DEPARTAMENTO JURÍDICO

Andy Jones

AGRADECIMIENTOS

"Bring The Noise" James Savage con Davie Gallacher, Thomas S. Ryan, Stewart Strong, "No Guts No Glory" Sean Connor con Mathieu Booth, Steven Cook, Les Hedges, Nick Hodge, Chris Pitson, Stephen Pitson, Sean Mulhall with BJ Campbell, Chris Carpinello, Chris Dodson, Scott Powell, Kyle Roberts, Jeff Stevens, Nathan Sweyte, Jason Vaughn

TRADUCIDO Y MAQUETADO POR

Pablo Pérez "Darkpaul"

REVISADO POR

Álvaro de Sande

(v1.1 – 13/feb/2020)



FANTASY
FLIGHT
GAMES

Fantasy Flight Games
1975 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA

Traducción libre del manual del juego **DARK HERESY**. Esta traducción es completamente no oficial y en ningún modo refrendada por Games Workshop limited. Games Workshop, Warhammer 40.000, Warhammer 40.000 Role Play, **DARK HERESY**, las siguientes marcas y respectivos logos, **DARK HERESY**, y todas las marcas, logos, lugares, nombres, criaturas, razas e insignias/artefactos/logos/símbolos, vehículos, lugares, armas, unidades y sus insignias, personajes, productos e ilustraciones del universo de Warhammer 40.000 y la ambientación de **DARK HERESY** son ®, ™, y/o © Games Workshop Ltd 2000–2009, registrados en UK y otros países del mundo. Utilizado sin permiso. No se permite cuestionar su estatus.

Para más información sobre **DARK HERESY**, descargas gratuitas, respuestas a preguntas, o solo pasar a saludar, visita online:

www.FantasyFlightGames.com

INTRODUCCIÓN

Ayuda para el DJ..... 4
 Sinopsis del Trasfondo..... 4
 Consejos para el DJ: acólitos veteranos en la aventura 4
 Usar Discípulos de los Dioses Oscuros..... 4

CAPÍTULO I: El Atlas de Quaddis

El mundo de Quaddis 6
 La gran ciudad de Xicarph 8
 El Festival del destino incierto 12

CAPÍTULO II: Las Jaulas Rojas

Estructura 14
 Un inesperado giro de los acontecimientos..... 15
 Escapar de las Jaulas Rojas: comienza la aventura 16
 Máscara de Garza (alias 'El Amado')..... 19
 La bóveda 13..... 24
 El espantoso destino del inquisidor Karkalla..... 27
 Escapar con vida 28

CAPÍTULO III: Carnaval de Sangre

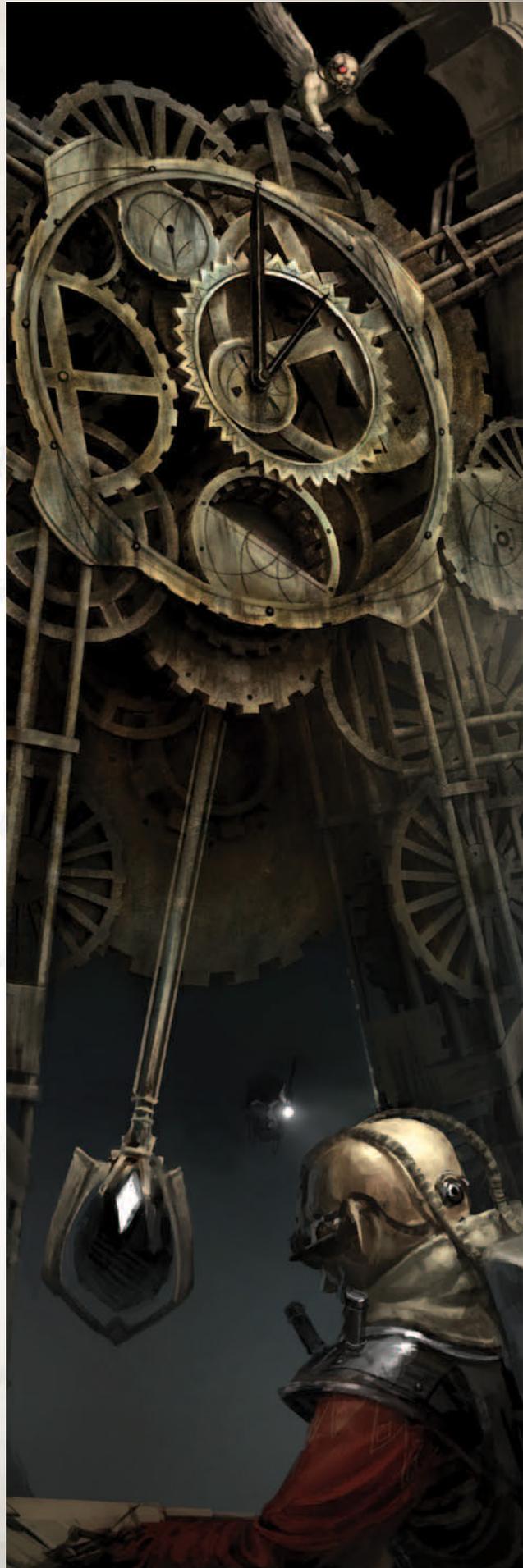
Estructura 30
 Toda la diversión del festival..... 31
 Entrando en Escena: Comienza el Carnaval de Sangre . 34
 Lugares donde ir, gente a la que ver..... 35
 Sangre en las arenas..... 35
 El único superviviente 37
 Perseguir a la dama..... 37
 El predicador callejero 38
 Los jardines del crepúsculo..... 38
 Asesinato sangriento en Xicarph..... 40
 Avanzar a la parte III..... 40

CAPÍTULO IV: La Hora Número 13

Estructura 42
 La celebración de la oscuridad..... 44
 La disposición de la finca..... 45
 La mansión 46
 Descubrimientos en el coto de Gabriel..... 48
 Vínculos con el Legado de Haarlock..... 50
 Los otros invitados..... 50
 Las campanadas del reloj de acero..... 52
 Las campanadas de la hora nº 13 54
 La Gran Conjunción..... 54
 La auténtica celebración de la oscuridad 54
 El enfrentamiento final..... 55
 Desenlace 56
 Recompensas 56

APÉNDICES

Apéndice I: PNJs y Antagonistas 58
 Los líderes..... 58
 Las masas 62
 Apéndice II: La Campaña del Legado de Haarlock..... 66
 Un legado de horror..... 66
 Paquetes de campaña de élite..... 66
 Ayuda del Jugador I: Secuestrados..... 68
 Ayuda del Jugador II: Nota de Máscara de Garza 69
 Ayuda del Jugador III: Erasmus Haarlock..... 70



INTRODUCCIÓN

AYUDA PARA EL DJ

DESTINOS INCIERTOS es una aventura dividida en tres partes, que cuenta con diferentes estilos de juego, desde horror y supervivencia, hasta intriga, investigación y acción desesperada. Puede jugarse de forma independiente, pero pretende formar parte de la campaña modular *El Legado de Haarlock*.

La aventura comienza con la captura e inmersión de los acólitos en una experiencia de pesadilla de invasión psíquica, dolor y oscuridad, antes de despertar en una infernal trampa mortal; para escapar, deberán luchar por sus vidas. Una vez libres, los acólitos deberán apresurarse en averiguar lo que ocurre entre el alborozo de un gran carnaval surrealista antes de descubrir dónde se encuentran y qué deben hacer para detener la destrucción de todo un mundo a la hora señalada del destino y evitar que un horrible mal obtenga la posesión de una parte vital del temible Legado de Haarlock.

DESTINOS INCIERTOS recompensará una participación implicada e imaginativa en la partida, y la aventura en sí está planificada para que entre dos a seis acólitos la completen

CONSEJOS PARA EL DJ: ACÓLITOS VETERANOS EN LA AVENTURA

Dependiendo del tipo de campaña previa, es muy posible que sus acólitos hayan acumulado todo tipo de objetos interesantes, armas y posesiones, tal vez incluso su propia nave, los cuales, como se describe al comenzar esta aventura, les serán arrebatados sin piedad. Esta pérdida no es necesariamente algo malo. Después de todo, **DARK HERESY** no consiste en quién puede adquirir más objetos y amasar la mayor cantidad de dinero, sino de contener la pesadilla un día más. Sin embargo, no es necesario privarlos de forma permanente de los artículos que se han esforzado en conseguir. Sus posesiones pueden simplemente haber quedado atrás cuando los acólitos fueron secuestrados y estar en manos de la Inquisición, que ahora sin duda está investigando su desaparición, para ser recuperadas más tarde en caso de que tengan éxito en *Quaddis*.

Como alternativa, es posible desperdigar objetos personales, armas, y otro equipo para que los acólitos lo encuentren y recuperen durante las etapas finales de la primera parte de la aventura, en las *Jaulas Rojas* (consulta la sección de *La bóveda 13* en la página 24), o tal vez sus pertenencias preferidas podrían encontrarse en manos de sus secuestradores. La propia ciudad de *Xicarph* ofrece numerosos lugares donde podrían adquirir equipo de repuesto de cierta calidad, por las buenas o por las malas. Sin embargo, es importante considerar que si restaura sus bienes perdidos a los acólitos, nunca deberían obtener sus símbolos y pruebas de su autoridad inquisitorial o medios para escapar de *Quaddis*; ¡Después de todo, no queremos ponérselo demasiado fácil!

USAR DISCÍPULOS DE LOS DIOS OSCUROS

Esta aventura cuenta con dos organizaciones de villanos: los Peregrinos de Hayte y la Casa de la Bestia, las cuales se encuentran detalladas en el suplemento de **Dark Heresy** *DISCÍPULOS DE LOS DIOS OSCUROS*. Aunque esa información no es necesaria para manejar esta aventura, puede ayudar al DJ a agregar más profundidad y opciones a estos funestos grupos, y la aventura *La Casa del Polvo* y la *Ceniza*, contenida en el suplemento, también forma parte de la campaña *El Legado de Haarlock* y se puede jugar antes o después de **DESTINOS INCIERTOS**.

entre seis y diez sesiones, dependiendo de cómo aprovechen sus opciones. Los acólitos deberían ser de cualquier rango presentado aquí con alguna posible modificación (aunque los rangos entre el cuatro y el seis tal vez sean los mejores), pero el contexto del episodio de apertura en las *Jaulas Rojas* de *Xicarph* proporciona una forma ideal para introducir a jugadores y acólitos novatos en una campaña de **DARK HERESY**.

SINOPSIS DEL TRASFONDO

Hace mucho tiempo, durante el nacimiento del sector *Calixis*, el linaje *Haarlock* de comerciantes independientes trajeron con ellos de las estrellas a un sirviente para proteger sus secretos. Antiguo y terrible, conocía el precio que cada *Haarlock* pagó por el poder; fue nombrado el *Viudo* y trajo la muerte a cualquiera que intentó robar los secretos de su amo. El *Viudo* era un terror proteico, un ser con muchas formas e incontables máscaras. Poseía el extraño poder del reloj de acero en el corazón de la guarida de los *Haarlock*, en la ciudad de *Xicarph*, y solo obedecía a la voluntad de un descendiente del linaje *Haarlock*. Las profecías dicen que volverá a aparecer cuando el sol sobre *Xicarph* se vuelva negro y pierda la luz del Dios-Emperador. Los *Peregrinos de Hayte*, un nihilista culto a la disformidad, tratan de reclamar el Legado de *Haarlock* y creen que el *Viudo* puede revelar sus secretos. Así, los *Peregrinos* han llegado a *Quaddis* para atraer al *Viudo* mediante un plan diabólico. Han pagado los servicios de los infames esclavistas de la Casa de la Bestia para raptar a individuos que han sido marcados por profecías engendradas en la disformidad, con la esperanza de encontrar a uno que tenga la sangre de *Haarlock* y puedan exigir al *Viudo* revelar los secretos de los *Haarlocks*.

El *Viudo*, sin embargo, tiene sus propios planes. Rencoroso y furioso por el plan de los *Peregrinos*, intenta manipular el reloj de acero y la Gran Conjunción para bañar el mundo de *Xicarph* en la luz de *Komus*, la estrella tirana—una visión captada hace siglos por el poder de los *Haarlock*—y echarlo todo perder.





EL ATLAS DE QUADDIS

EL MUNDO DE QUADDIS

•

LA GRAN CIUDAD DE
XICARPH

•

EL FESTIVAL DEL
DESTINO INCIERTO

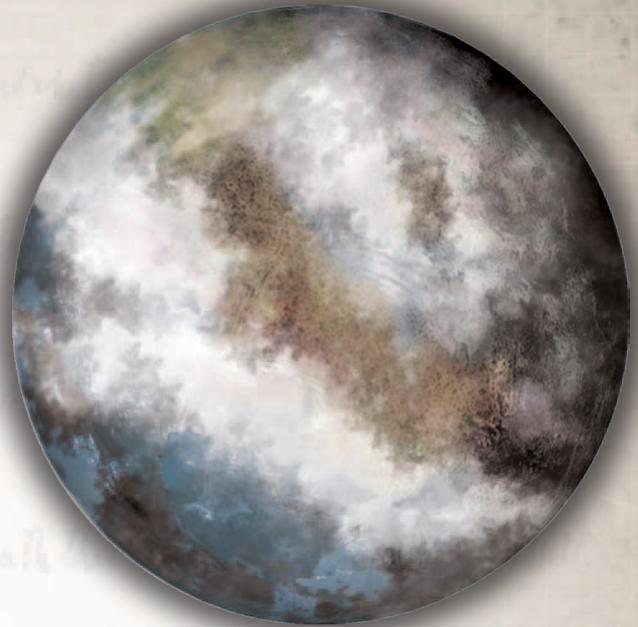
CAPÍTULO I: EL ATLAS DE QUADDIS

EL MUNDO DE QUADDIS

Considerado un mito por los pocos que han oído hablar de él, Quaddis es un mundo extraño y único en el sector Calixis tanto en su estructura política como su historia. Quaddis no es un planeta infestado por la agricultura o vastas fábricas hambrientas de materias primas, sino que está destinado a los caprichos de la élite de muchos otros mundos y repartido entre sus reinos privados. Quaddis es un mundo aislado y protegido, un falso paraíso de maravillas capturadas y de secretos enterrados hace mucho tiempo.

Con solo una única ciudad, el resto de este agradable y templado mundo está cubierto de vastas propiedades conocidas como feudos. Cada feudo es usado libremente según desee su propietario, desde el cultivo de cosechas extravagantes hasta la caza de criaturas exóticas. Un feudo es el dominio absoluto de sus propietarios, y dentro de él, solo se aplican sus propias leyes y la tradición del Trono, aunque “lo que el Emperador no sabe, no le causará perjuicio”, según afirman.

El sistema estelar de Quaddis es también inusual de dos maneras. La primera son las órbitas extrañas y erráticas de sus



numerosos y pequeños planetas, que provocan extrañas e impredecibles mareas y fenómenos cosmológicos (de los cuales la “Gran Conjunción” es el más conocido). La segunda es que el sistema es casi el único en su volumen de espacio, lejos de cualquier otro sistema habitado, desatendido por las rutas comerciales, y ausente en muchas cartas estelares.

HISTORIA PLANETARIA

Quaddis no existiría de no ser por las circunstancias particulares de su fundación. A medida que la Cruzada de Angevin se extendió por el volumen que se convertiría en el sector Calixis, se descubrieron muchos mundos, algunos eran habitables y muchos otros no lo eran. De aquellos capaces de albergar vida, algunos fueron amargamente disputados en la guerra, mientras que otros nunca conocieron la presencia de criaturas sensibles. Quaddis cayó en la última categoría, descubierto por una pequeña flota expedicionaria bajo el mando de Faustino Haarlock, segundo hijo del linaje Haarlock. Quaddis era desconocido e inexplorado, y el único planeta habitable en esa zona del espacio. Haarlock era notoriamente previsor e inmediatamente designó el mundo como una colonia abierta recién fundada, dividida en feudos independientes en desarrollo y dándole su nombre, Quaddis, en referencia a una antigua fuerza de juicio Terrana. Quaddis se calificó como poseedor de un gran potencial. Sin embargo, debido a que estaba completamente falto de desarrollo y existía en una zona estelar desierta, requeriría para desarrollarse considerables recursos y esfuerzo que en ese momento la Cruzada no podía permitirse, y el asunto fue tomado a la ligera por los superiores de Haarlock. En el curso normal de los acontecimientos, la situación habría progresado hasta establecer asentamientos viables, momento en el que gobierno del mundo habría pasado por completo al mando de su primer comandante imperial. En ese momento, Quaddis habría tomado su lugar en el Imperio y sido aprobado por la autoridad central, y así hubiera sido (aunque lentamente) si no hubiera sido por la astucia de Faustino Haarlock.

El plan de Haarlock era simple y elegante. Determinó que si el mundo no se desarrollaba, manteniendo su estado actual sin asentamientos coloniales, entonces no habría motivo

DATOS PLANETARIOS

Población: Desconocido/Variable (población residente estimada en menos de 5 millones).

Grado del diezmo: Exención colonial (el planeta no se desarrolló hasta el punto del diezmo).

Clima/Geografía/Biosfera: Flora abundante, condiciones ideales para la vida, algunas formas de vida nativas son peligrosas. Extensa región tropical ecuatorial, con zonas templadas salvajes y mares salinos que cubren la mayor parte de la masa terrestre. Regiones polares heladas. El único asentamiento importante está en la región polar norte (Xicarph—centro colonial de gobierno).

Tipo de gobierno: Administración colonial—Autoridad central suspendida indefinidamente.

Gobernador planetario: Ninguno (Último regente colonial—Thaddeus Haarlock aprox. 457–690 M41).

Presencia de adeptus: Presencia menor del Adeptus Administratum y el Adeptus Ministorum. Ten en cuenta que debido a su historia única, Quaddis no se encuentra plenamente integrada en el Imperio del Hombre ni sujeta por completo a sus leyes.

Militar: Ninguna, salvo los vasallos privados de los propietarios de feudos.

Comercio/Economía: Ninguno; Quaddis no tiene industria ni nada con que negociar, y no tiene base para una economía que no sea la riqueza de sus amos.

para anular el sistema feudal. De ese modo los propietarios podrían mantener control exclusivo sobre sus dominios de forma indefinida y, con ese control, ciertas excepciones a la ley imperial. Así, con Faustino como su agente y su sobrino Gabriel como primer regente colonial, los poderes más ricos del sector incipiente y otras casas nobles buscaron una base de operaciones dividiendo Quaddis durante su misma creación. Por dudoso que fuera, todo era totalmente legal. Por supuesto, el Imperio podría haber destruido el falso estado precolonial de Quaddis si hubiese querido, pero cuando se estableció la autoridad central sobre Calixis, la suerte ya estaba echada. ¿Por qué destruirían los más poderosos esta útil disposición cuando la mayoría tenían sus propios feudos en Quaddis?

En consecuencia, Quaddis se convirtió en el refugio de los más ricos, un lugar donde relajarse, conspirar, ocultar secretos, y disfrutar de cualquier modo lejos de miradas indiscretas. La paz entre los poderosos se mantuvo por el deseo de no atraer la ira del Lord Sector o, peor aún, a la Inquisición. Por lo tanto, así se ha mantenido durante siglos.

VOCES DE AUTORIDAD

Debido a la estructura de poder única en Quaddis, los lazos que unen el Imperio y los derechos y títulos de autoridad común cambian aquí en modos que podrían confundir y sorprender peligrosamente a los forasteros.

El Adeptus Arbites: No hay presencia oficial de Arbites en Quaddis gracias a su estatus, ni su autoridad es reconocida más de lo políticamente conveniente por los maestros de feudos. En ciertos casos, los arbitradores son tolerados cortésmente, haciéndolos “desaparecer” si llegan a ser molestos. Esta situación no ha sentado bien a los Arbites, pero en la práctica la propia ley imperial les impide hacer algo al respecto.

El Departamento Munitorium: Las casas de Quaddis no mantienen fuerzas militares, ni proporcionan soldados de las FDP, diezmos, o mano de obra. Para el Munitorium, este mundo no existe. Sin embargo, hay varios antiguos guardias imperiales y oficiales entre sus tropas privadas, y los expertos en armas son muy solicitados.

El Ministorum: El credo imperial en Quaddis se mantiene en cierto grado por los propietarios de feudos individuales en sus templos privados, pero no se ha permitido florecer una fuerte presencia del Ministorum independiente que desafíe el status quo. A menos que también posea sangre noble, el águila imperial no garantiza la seguridad o autoridad en este mundo.

La Inquisición: La Inquisición se preocupa poco por los “derechos” de los maestros de Quaddis, pero es consciente de las posibles repercusiones y futura desestabilización del sector para ejercer su poder sobre Quaddis con sutileza y precisión quirúrgica. Como resultado, sus agentes se mueven de incógnito, y emplean muchos espías e intermediarios, golpeando más allá de las fronteras de este mundo cuando es conveniente, en base a lo que sus agentes aprenden allí, a menos que no exista otra opción más que atacar Quaddis directamente.

LOS PODERES ACTUALES

La estructura de poder de Quaddis es tan única como corrupta y absurda. El planeta debería ser gobernado por el regente colonial, pero este puesto está vacante, el Administratum está paralizado por sus propias leyes, y la influencia de otros Adepta apenas se aprecia. Unos pocos ejecutivos coloniales sin poder sirven como gobierno provisional y median con las muchas casas nobles y facciones que controlan los feudos de Quaddis. Dentro de un feudo, la autoridad de su propietario es casi absoluta, pero en otro feudo, no tienen poder. El interés mutuo e incapacidad de afectar a otros de forma importante, cuidándose de no provocar un conflicto abierto, hace de Quaddis un mundo pacífico e impotente, como sus gobernantes desean.

El cargo de regente colonial

El regente colonial ante la ley imperial es un líder provisional que guía un mundo recién fundado hasta establecerse en el Imperio. No pretende ser un modelo de gobierno que dure milenios, pero en Quaddis lo es; heredado entre generaciones de la estirpe de comerciantes independientes de Haarlock. Peor aún, Thaddeus Haarlock, último portador del título, lleva siglos muerto y ningún otro Haarlock ha vuelto para reclamarlo. Sin embargo, sus altos cargos y personal auxiliar aún permanecen. Aparte de formar el gobierno civil de Xicarph y la base de administración y comercio, su otro propósito es la venta y disposición de feudos en Quaddis en nombre del regente. Aunque considerando que han pasado más de 500 años desde que un feudo ha estado disponible para su compra, la ausencia del regente ha causado algunas dificultades.

El Locus Prefecta

El Locus Prefecta es una rama del Administratum encargada del crecimiento de Quaddis como colonia; administrando los asentamientos coloniales a medida que surjan, manteniendo los registros y haciendo preparativos para la categorización y diezmo del planeta para el Imperio. No existen asentamientos coloniales aparte de Xicarph que merezcan ese título, y no hay perspectivas de fundar ninguno mientras el gobierno de los feudos persista, el Prefecta se ha convertido en un anacronismo y su existencia continuada es considerada como una broma. Aún financiado y dirigido por el Administratum, continúa sus registros de forma eficiente, controlando los gastos y marcando el paso del tiempo, a la espera de un día que nunca llegará.

Los dueños de los feudos

Quaddis no sería nada sin la riqueza e influencia de quienes poseen los diversos feudos que conforman su superficie. Los propietarios pertenecen a familias nobles de todo el sector Calixis y más allá de éste, grandes dinastías comerciales e incluso casas de la Navis Nobilite, la Armada Imperial, y comerciantes independientes; cada uno al cargo de sus propios terrenos. Quaddis existe para el placer de los propietarios de sus feudos, y muchos feudos sirven a sus amos como refugios seguros lejos de miradas indiscretas, así como señoriales palacios de recreo apartados de la suciedad y

miseria mundanas. Aunque los dueños de feudos presentan un nivel aterrador de riqueza y poder, están preocupados por sus propios asuntos y tienen poco interés en cualquier cosa fuera de su propio feudo, salvo tal vez la última moda de Xicarph o el patrocinio de artistas célebres en teatros de la ciudad, y, por supuesto, el sutil arte de la venganza entre ellos.

Dentro de sus feudos, la palabra de los propietarios es tan absoluta como la de un comandante imperial; mientras sus edictos no burlen públicamente la gran ley imperial, pueden imponer justicia a placer. Varios de estos propietarios consideran el allanamiento un delito grave y montan extensas defensas terrestres y aéreas destinadas al castigo inmediato de tal crimen con la muerte.

LOS FEUDOS

La superficie de Quaddis está dividida en feudos privados. Estos feudos varían en tamaño, forma y diseño según los intereses de sus propietarios, usualmente para labores recreativas, campos de tiro y jardines, y muchos pertenecen a la misma familia y casa desde hace milenios. No es raro encontrar áreas de tierra convertidas en enormes campos de caza repletos de presas exóticas, kilómetros de espacio sellados para raras especies de plantas o ecosistemas artificiales en forma de cúpula, y otros diversos “placeres” que el dinero puede comprar. La propiedad hereditaria y la autoridad planetaria casi inexistente también provocan que varios feudos hayan caído peligrosamente en desuso, con sus casas abandonadas y sus terrenos plagados de extrañas criaturas, antes cautivas.

LA GRAN CIUDAD DE XICARPH

La única ciudad oficial de Quaddis se llama Xicarph; si es que realmente puede ser llamada una ciudad. Situada en el polo norte de Quaddis, Xicarph es una visión extensa de grandiosos palacios, plazas de mármol, jardines fecundos, y reverberantes anfiteatros; todo ello bañado en un calor suave contenido bajo una cúpula sellada de latón y cristal reforzado que mantiene el frío polar apartado de los habitantes de la ciudad.

Xicarph es la capital del planeta, pero está desprovista de gobierno, y aún más de industria o producción. Se trata de un escenario para todo tipo de fiestas y celebraciones, un lugar de encuentros y entretenimiento sellado y custodiado para los obscenamente ricos y aquellos con extensas relaciones y poder a través de los mundos del sector Calixis. Xicarph es una maravilla para la vista y un marcado contraste con otras ciudades imperiales, un derroche aún en expansión de piedra blanca, mármol, oro y diamante. Un lugar de plazas abiertas, suntuosos palacios, amplios paseos, jardines majestuosos y aire limpio, la belleza de Xicarph oculta su naturaleza como producto de la conspiración, la vanidad y el abuso del poder. Bajo su exterior celeste, es tan corrosivo y mortal como el peor mundo que el sector Calixis pueda ofrecer.

EL FEUDO PERDIDO DE LOS SINDERFEL

Nadie sabe cuáles fueron los crímenes cometidos por los Sinderfel para que los sagrados ordos no justificaran sus actos, pero pocos pueden dudar de que pagaron el mayor de los precios. Se rumorea en los salones privados de Xicarph que su condena llegó en mitad de la noche, bajo la forma de una nave de alas negras y sombras asesinas, y que las descargas de disparos podían verse desde los balcones a un centenar de kilómetros de distancia. Como uno, los Sinderfel fueron arrastrados al exterior, y sus propiedades quedaron abandonadas para caer lentamente en ruinas. Se dice que los pasillos del feudo de los Sinderfel en Quaddis han sido cubiertos por la maleza, su invernadero enrejado de bronce se ha desmoronado y las plantas exóticas sembradas dentro ahora crecen salvajes por los jardines. Su mansión destrozada en Xicarph aún muestra las marcas de la rápida justicia de la Inquisición. No quedó habitación sin revisar, pero el rumor habla de bóvedas secretas y otros disparates aún ocultos junto a la riqueza Sinderfel a la espera de ser reclamados.

Además de ser el hogar de los miles de funcionarios y asistentes que son los auténticos nativos de la ciudad, su población aumenta y desciende con los movimientos desde y hacia la residencia de los patrones de la ciudad y sus acompañantes, y de los viajeros, juerguistas, artistas y comerciantes. Esta población transitoria es agravada por el hecho de que Xicarph tiene el único puerto espacial del mundo, y es por lo tanto parada obligatoria para los grupos de músicos itinerantes y los viajeros cansados de todo el sector en busca de los placeres de Quaddis, si tienen las riquezas para pagar las exorbitantes tasas de aterrizaje.

Xicarph es al mismo tiempo una construcción maravillosa y una reliquia de días de la fundación del sector Calixis, y al igual que el resto de Quaddis, es el hogar de muchas cosas olvidadas y ecos oscuros del pasado. Recorriendo kilómetros bajo la superficie de la ciudad, hundido como raíces en la roca, hay un laberinto de pasadizos, cámaras de depósito, conductos de servicio, reactores geotérmicos y, sobre todo, secretos que sería mejor dejar enterrados. Parte de este laberinto sombrío de acero y oscuridad lleva el legendario nombre de las “Jaulas Rojas”, una red de mataderos, complejos de celdas, y compartimentos de contención donde se guardan criaturas salvajes para alimentar las arenas sangrientas (y cosas peores) en la ciudad.

REGIONES Y DISTRITOS DE LA CIUDAD

Gran parte de la ciudad se compone de grandes espacios públicos y villas y fincas amuralladas privadas de los ricos y poderosos, cada uno compitiendo para superar a los demás en todo su esplendor y prominencia, pero ciertas secciones, ya sea por su uso o su historia particular, son dignas de una descripción más singular, tal y como se detalla aquí.

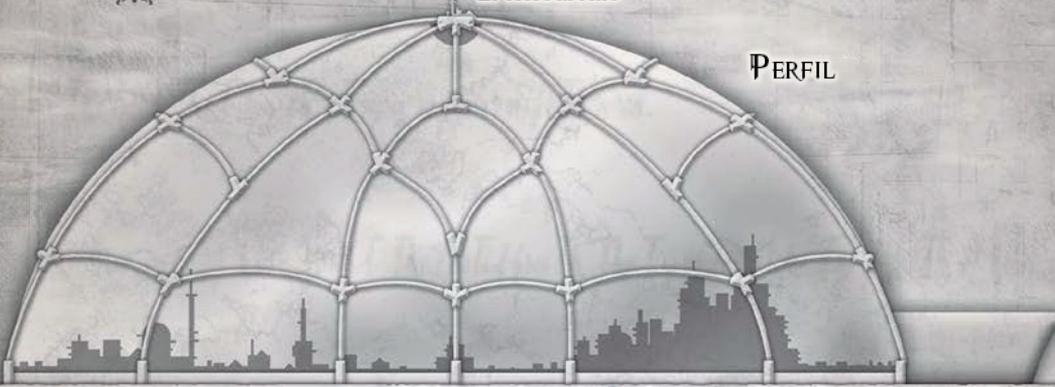
LA GRAN CIUDAD DE XICARPH

Imp Rec 1040113



El Aeródromo

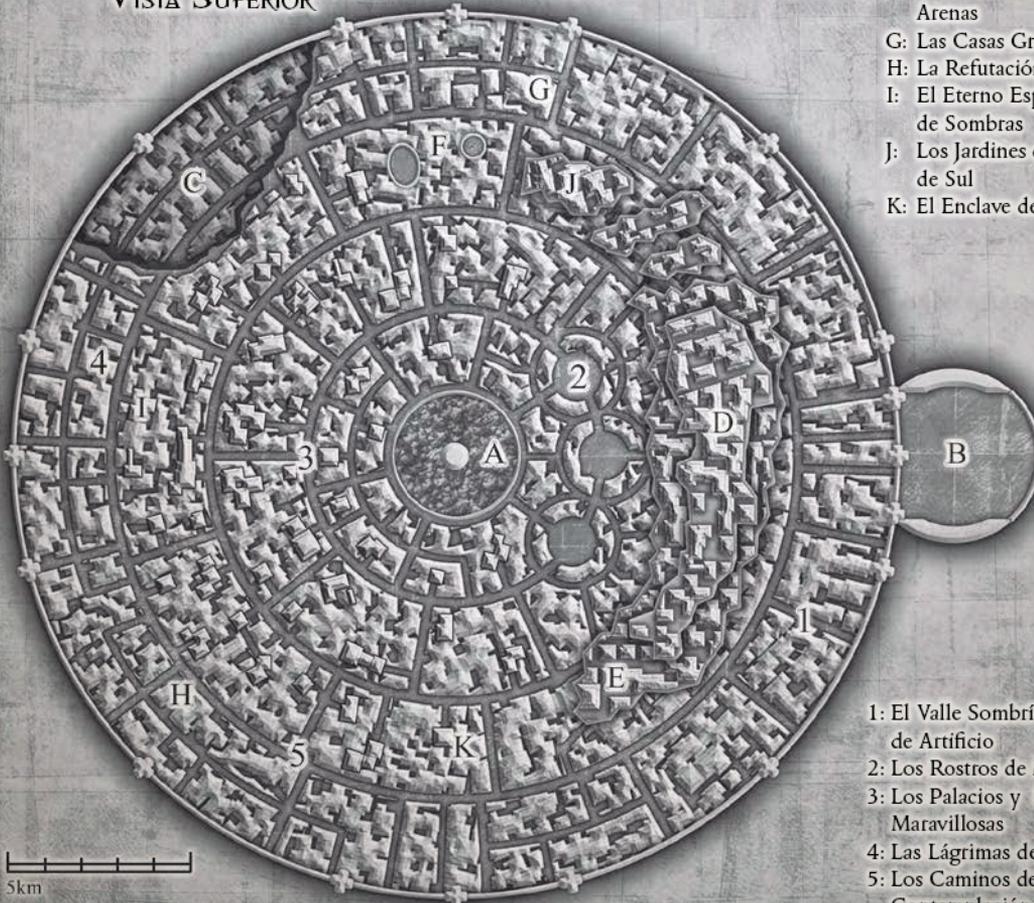
PERFIL



Planicie Ártica

VISTA SUPERIOR

- A: El Gran Estado del Coto de Gabriel
- B: El Espaciopuerto Ceniciento
- C: Los Palacetes Derrumbados
- D: Los Grandes Escalones de Jardines del Placer
- E: La Urbanización Akasen
- F: El Paseo de Arenas
- G: Las Casas Gremiales
- H: La Refutación
- I: El Eterno Espectáculo de Sombras
- J: Los Jardines del Valle de Sul
- K: El Enclave del Gremio



- 1: El Valle Sombrío de Artificio
- 2: Los Rostros de Medialuna
- 3: Los Palacios y Estructuras Maravillosas
- 4: Las Lágrimas de Isal
- 5: Los Caminos de Contemplación

LA ESTACIÓN OSCURA

Gracias a su geografía y a la órbita errática del planeta, los largos “veranos” polares de Xicarph son interrumpidos por breves “inviernos” de frío crepúsculo. Durante este período de oscuridad, las nobles mansiones están cerradas y desocupadas, y Xicarph se vuelve un lugar vacío y desolado. Aunque los pocos nativos de la ciudad se apiñan en sus domicilios y el lento comercio pasa a través del espaciopuerto, el silencio se apodera de las plazas vacías y las oscuras arenas de Xicarph. Muchas extrañas y siniestras historias hablan de lo que ocurre en este tiempo de muerte; ninguna es agradable y muchas son ciertas.

El aeródromo y el espaciopuerto ceniciento

Sobre la cúspide de la cúpula de contención se encuentra el aeródromo, una burbuja que alberga las oficinas del regente colonial y la oficina de colonización. Más importante aún, también se encuentra el centro de embarque que controla el tráfico orbital y las defensas aéreas de la ciudad, guiando el aterrizaje de naves desde el espaciopuerto ceniciento, en el exterior de la bóveda de la ciudad. Los pasajeros pasan a través de los vestíbulos de Xicarph y descienden a la ciudad mediante vehículos magnéticos que se deslizan por el interior de la cúpula, mostrando vistas incomparables de Xicarph y la planicie ártica que se extiende alrededor, mientras que la carga y los viajeros menos importantes son transportados mediante túneles oscuros de la ciudad subterránea.

El paseo de las arenas

Este estridente distrito alberga la mayor parte de estadios públicos de la ciudad—una mezcla de arenas de combate, bestiarios, exposiciones xenológicas, y pozos de combate—junto con casas de juego, bares, salas de fiestas, y otros entretenimientos de todo tipo. Como la mayor parte de Xicarph, incluso estos lugares sangrientos se han construido con un gran estilo, siendo rodeados por pasos elevados y paredes de mármol envueltas en brocados rojos, coronados de estatuas adornadas que representan a los héroes del Imperio.

Aunque siempre activo, y atrayendo a considerables nativos y visitantes de la ciudad a Xicarph, el Paseo se da a conocer durante el gran Festival del destino incierto cuando la mayor de las casas y grupos de poder presentes en Quaddis compiten entre sí para montar cada vez mayores espectáculos de muerte y gloria, y al hacerlo, ganar honor y superar a sus rivales. En este momento, el Paseo de Arenas se llena cada hora con masas expectantes que toman su lugar junto al sector de la nobleza para aullar por sangre humana y xenos, y apostar grandes y pequeñas fortunas por sus campeones favoritos.

Los grandes escalones de los jardines del placer

Definir los Jardines del Placer de Xicarph como un único área sería arbitrario e inexacto, se pueden encontrar jardines extravagantes y recintos verdes por toda la ciudad en senderos de exuberantes plantaciones, cada uno diseñado para sorprender y encandilar a quienes los descubren. Sin embargo, cuando la mayoría de la gente habla de los Jardines del Placer,

se refieren a los escalonados jardines públicos que forman un arco elevado que se curva alrededor de un lateral del paisaje urbano, donde se pueden encontrar las maravillas más extravagantes y extrañas. En su punto más alto, se eleva hasta a casi un tercio de la altura de la cúpula, los altos escalones son una masa de piedra artísticamente tallada, escaleras de baldosas y largos paseos—todo rodeado de las más maravillosas plantas y flores exóticas. Cuidado y protegido por silenciosos servidores de latón oxidado, mientras que aves extrañas susurran en las ramas de árboles nativos de la mitad de los planetas a una galaxia de distancia, los jardines se mantienen siempre verdes, con el aroma embriagador, casi narcótico, de flores y savia. Aunque durante la mitad de su ciclo orbital Xicarph disfruta de luz solar casi perpetua, desde hace algún tiempo la región polar apenas tiene ninguna luz. Durante este tiempo, las lámparas solares arden en el interior de la cúpula para que los jardines puedan sobrevivir.

La urbanización Akasen

Establecida en el extremo sur de los grandes escalones, en mitad de una ingeniosa cúpula de mármol, pabellones y patios, se encuentra la zona conocida como la urbanización Akasen. Aquí se pueden encontrar extraños y sutiles placeres viscerales, algunos comprados solo a un precio que empobrecería a un rey feudal. Basado en historias parcialmente ciertas de todo el sector, libertinas y siniestras, los ayudantes y cortesanas entrenados en Akasen se encuentran entre los más respetados y codiciados del Segmentum. Se dice que el sorbo de ciertas cosechas criadas aquí pueden matar solo por su perfección.

Los palacetes derrumbados

A pesar de que Xicarph está dominado por los privilegiados y sus lugares de residencia, también tiene su miseria y pobres desesperados, algunos abandonados aquí en contra de su voluntad, víctimas de las circunstancias o mala fortuna, mientras que otros son víctimas de las intrigas de sus superiores. El lugar donde se reúnen estos desgraciados, y equivalente más cercano de Xicarph a un barrio pobre, es una zona de la ciudad conocida como los palacetes derrumbados. Destruídos y abatidos por algún desastre o antiguo asalto cuya causa ha caído en el olvido, esta zona forma una gran parcela irregular en la superficie de la ciudad, de varios kilómetros de largo y cerca de medio kilómetro de ancho y profundidad, donde palacios de mármol y depósitos privados fueron destruidos y arrojados a las profundidades de los bajos fondos de Xicarph. Deliberadamente ignorados por el resto de la ciudad, los Palacetes Derrumbados es el único lugar donde los pobres y marginados pueden ir, y miles se ganan la vida en la parte alta de la zona colapsada, olvidados y desamparados. La vida a la sombra de la opulencia de Xicarph es amarga e incierta, y las profundidades de la renta se tragan sin dejar rastro a muchos de los que se aventuran allí.

Los jardines del valle de Sul

Nombrados así por uno de los nobles más piadosos de Quaddis que los fundó hace siglos, los jardines del valle son lugares tranquilos y sombreados dedicados en gran parte a los complejos cementerios, mausoleos y monumentos a guerras y santos en el olvido.

El enclave del gremio y las casas gremiales

Dada la riqueza e influencia de la población transitoria de Quaddis, es natural que se aisle un distrito de Xicarph donde la riqueza pueda ser intercambiada, negociada, y desperdiciada. El propio Enclave del Gremio es una disposición de villas privadas y depósitos en los que la mayoría de las prominentes empresas comerciales y organizaciones de todo el sector (y de hecho más allá) mantienen un representante. Su presencia está garantizada por el prestigio que obtienen, para evitar la desventaja potencial que su ausencia podría crear, y por cualquier negocio real que podrían llevar a cabo. Acomodadas en el enclave se encuentran las Casas Gremiales—una abundancia de mercados, emporios, y galerías, donde algunos de los productos más valiosos y exóticos conocidos por el hombre se encuentran a la venta.

El eterno espectáculo de sombras

Hay numerosas casas de juego y teatros en Xicarph, todos con la esperanza de ganar el favor de los visitantes y el patrocinio de la nobleza, pero ningún otro tiene la reputación del eterno espectáculo de sombras, un distrito con tal estatus, que los demás teatros que apelan a la élite de Quaddis se han agrupado en torno a él para formar un distrito distinto. El teatro en sí se hunde en el suelo, y tal es la habilidad de sus diseñadores que parece ser parte de una ciudad en ruinas sellada bajo tierra. Los asientos son los escalones rotos de un templo, los palcos son los balcones de las casas, y los actores caminan sobre los adoquines de la calle bajo un cielo pintado. La notoriedad del espectáculo de sombras ha persistido desde los días de la fundación de Xicarph, y

como era de esperar, se ha convertido en foco de un reino de leyenda y folclore propio. A día de hoy, sus actuaciones de teatro y ópera son recibidos con aclamación universal, y se dice que la competencia por las entradas solo para ver la obra del espectáculo de sombras “La Máscara de Camila” se ha convertido en objeto de venganza e intercambio de fortunas entre las casas nobles.

La Refutación

Este triste distrito alberga muchos de los adeptos de Xicarph y sus trabajos, construido en torno a una serie de anfiteatros y decrépitos colegios privados, que en los últimos siglos se han abandonado por los caprichos de la moda y el destino. Esta zona también alberga el grisáceo zigurat del Locus Prefecta (consulta la página 7) y varias bóvedas de datos como catedrales, encargadas de almacenar los archivos planetarios de Quaddis.

El gran estado del coto de Gabriel

El que una vez fuera el trono del linaje Haarlock en Quaddis, El coto de Gabriel es un lugar tan extraño y espléndido como uno puede encontrar, incluso en un mundo tan extraño como este. Directamente establecido bajo la cúspide de la cúpula de contención, la finca es el mayor enclave amurallado de la ciudad, y se construyó durante los primeros días de Xicarph por el anciano Gabriel Haarlock para ser su reino privado. Ríos artificiales fluyen a través de acres de bosque y selva salpicados de maravillas y monumentos que van desde ingeniosas basílicas en ruinas hasta crueles torres que sobresalen de riscos de piedra. En el centro de la finca se



encuentra la mansión, un gran edificio con gradas que se hunde hasta los cimientos de Quaddis del mismo modo que se eleva por encima Xicarph. También se dice que la mansión alberga la famosa colección de los Haarlock, que los estudiosos de todo el sector solicitan poder ver regularmente (a menudo sin éxito). Sumando generaciones de adquisición dentro y fuera de los límites del espacio imperial, la colección incluye obras de arte, literatura y artefactos, así como una vasta colección de especímenes antropológicos, xenológicos, y biológicos. En el corazón de la mansión se encuentra el teatro de relojes, una cámara en la que se dice que un millón de mecanismos separados muestran de forma impecable la hora de un millón de mundos en todo el Imperio, y en su centro se encuentra el legendario reloj de acero de Haarlock, un dispositivo vinculado de algún modo a la Gran Conjunción, contando hacia atrás hasta un insospechado futuro.

EL FESTIVAL DEL DESTINO INCIERTO

El Festival del destino incierto es una tradición tan antigua como la propia Quaddis y es visto como uno de los más exquisitos y atrevidos eventos que se producen en el sector Calixis para algunos de entre su élite, y es rehuido por los demás. También conocido como el gran carnaval de la sangre o la procesión de la estrella negra, es una celebración legendaria que se produce de forma errática cada cinco o seis décadas, cuando las estrellas están en posición, un evento cuyas historias y mitos, maravillosos y terribles, narran en incontables ocasiones los grandes y poderosos.

Por una coincidencia de alineación astronómica, el sol por encima de Xicarph es eclipsado durante un período prolongado de tiempo en una frecuencia irregular por los muchos planetas que orbitan erráticamente alrededor del sistema solar de Quaddis desplazándose en alineaciones extrañas alrededor del sol. Este evento, denominado la Gran Conjunción, se considera altamente portentosa y está lleno de símbolos y presagios. Durante la misma, se observan muchos fenómenos climáticos y espaciales extraños, siendo no menos importante que mientras dura el eclipse, Quaddis pierde por completo cualquier comunicación astropática. Este fenómeno, a su vez, ha llevado a la creencia tradicional de que durante el tiempo de la Gran Conjunción, mientras dura el eclipse, la ciudad queda “fuera de la luz del Emperador”. Muchos afirman que el festival se realiza en monumento a los tiempos antiguos antes de que la ley del Imperio protegiese a la humanidad y el miedo aún les acechara, al menos en teoría; la práctica, sin embargo es algo diferente.

Una vez se ha determinado por augurios que la Gran Conjunción es inminente, la ciudad de Xicarph se dedica al carnaval y la fiesta. Durante este tiempo, diversas casas nobles y los facciones de Quaddis compiten para organizar un sinnúmero de entretenimientos, concursos, diversiones sangrientas, y espectáculos—todos para los demás y para las masas por debajo de ellos en el orden social del Imperio, muchos de los cuales son (algo perversamente) dirigidos a Xicarph justo para este propósito. Estas celebraciones, famosas por sus excesos, sin embargo, no son más que una preparación y una atracción secundaria del evento principal.

En el momento del Festival del destino incierto, cuando el sol de Quaddis comienza a entrar en eclipse, hay una pausa mortal conocida como “el paso de la sombra” que dura un total de 13 horas antes de que se alcance un eclipse total. Este es un momento en el que los habitantes de Xicarph deben prepararse para el cenit mortal de la fiesta, la celebración de la oscuridad.

La celebración de la oscuridad

Cuando Xicarph entra en el eclipse total, la luz del Emperador se apaga, y con ella, la llama del orden y la civilización. Mientras dura esta oscuridad, puede ser cuestión de segundos o decenas de minutos, la ley imperial deja de tener influencia y ningún acto a continuación puede después ser castigado por la ley de Quaddis (aunque la venganza y el largo brazo del Imperio son otra cosa). Este período se denomina la celebración de la oscuridad, y es un momento de violencia en la que montones son asesinados entre nobleza y plebe por igual, una época de anarquía, robo, y oportunidad, cuando un hombre puede cambiar su destino con sus propias manos o perder más que su vida, y cualquier pecado es consentido hasta que la luz del sol alcance Xicarph de nuevo.

El reloj de acero de la casa Haarlock

Estrechamente ligado a la celebración de la oscuridad se encuentra el reloj de acero del coto de Gabriel, que suena 13 veces. Este extraño dispositivo de relojería fue construido por un antiguo vástago del linaje Haarlock y no marca ningún tiempo regular discernible. Sin embargo, siempre suena 13 veces en el momento de comenzar la Gran Conjunción, y los bailes de máscaras celebrados en el coto de Gabriel para presenciar el tañido de la hora n° 13 se ha vuelto una parte importante de las tradiciones de la Gran Conjunción. De hecho, está tan arraigada la tradición de las celebraciones de la hora n° 13 en el coto de Gabriel, que persisten incluso en ausencia de descendientes conocidos del linaje Haarlock y con la herencia de las propiedades de los Haarlock en punto muerto legal. Nadie en Quaddis se atrevería a interrumpir esas celebraciones.

DRAMATIS PERSONAE CLAVE

MÁSCARA DE CHACAL (ALIAS MARCUS VULPA)

Marcus Vulpa es un activo prometededor de la Casa de la Bestia. Él es uno de una serie de maestros bestia atraídos a Xicarph para alimentar sus fiestas y arenas con garras y colmillos a la espera de inmenso beneficio. Su avaricia, sin embargo, se ha llevado lo mejor de él, y ha caído en un negocio mucho más malvado que él—un individuo que conoce como la Máscara de Garza. A cambio de ser suministrado con numerosos monstruos salvajes y mutados para los juegos, ha traído sin saberlo a los Peregrinos de Hayte a Xicarph, facilitando sus planes de infiltración en la ciudad. Ahora, abandonado con un Inquisidor moribundo en sus manos y sospechas graves sobre lo que pronto ocurrirá, Vulpa está desesperado por cubrir sus huellas y, finalmente, vengarse de Máscara de Garza.



LAS JAULAS ROJAS

ESCAPAR DE LAS
JAUAS ROJAS

•

EL POZO DE LA
MASACRE

•

LA BÓVEDA 13

•

EL ESPANTOSO DESTINO
DEL INQUISIDOR
KARKALLA

CAPÍTULO II: LAS JAULAS ROJAS

DESTINOS INCIERTOS arrastra a los acólitos a la tormentosa reunión del Legado de Haarlock y los establece como antagonistas en un juego mortífero para desbloquear los secretos del Legado. El primer acto de esta intriga mortal, las Jaulas Rojas, es una batalla por la supervivencia, y su apertura es deliberadamente brusca y sorprendente, por la situación y riesgo inmediatos en que se encuentran los acólitos. Si los acólitos escapan de esa trampa sangrienta, se encontrarán en el mundo paraíso vanidoso y corrupto de Quaddis, y se enfrentarán a peligros más sutiles, pero primero deben sobrevivir a las Jaulas Rojas y la no tan tierna misericordia de sus amos.

ESTRUCTURA

La estructura de esta parte de la aventura es muy simple; se trata de una carrera para escapar. Comienza con la súbita revelación de que los acólitos han sido secuestrados. A medida que recuperen la consciencia, se encuentran a sí mismos y sus compañeros desarmados y desamparados en un pozo de la masacre, con bestias voraces a punto de ser liberadas contra

ellos, mientras una figura misteriosa y siniestra con una máscara de garza les ofrece una estrecha vía de escape.

En el caso de que escapen del pozo, se encuentran en el complejo de las Jaulas Rojas bajo la ciudad de Xicarph en el mundo paraíso de Quaddis. Corresponde entonces a los acólitos seguir con vida y, o abandonar las Jaulas Rojas tan pronto como sea posible, o arriesgar la vida para investigar primero su entorno y descubrir más acerca de lo ocurrido y el oscuro poder responsable de llevarlos hasta allí.

¿QUÉ SON LAS JAULAS ROJAS?

Las Jaulas Rojas son los pozos de criaturas, corrales de esclavos, y la infraestructura que suministra a las numerosas arenas de sangre de la única ciudad de Quaddis, Xicarph. Físicamente, recorren muchos kilómetros de almacenes, corrales para el ganado, salas de sacrificio, barracones de lucha, estaciones médicas, y similar. Las Jaulas Rojas se extienden bajo la ciudad en una red laberíntica que corre paralela a las redes de alcantarillado, ventilación y alimentación de Xicarph, además de sótanos de trabajo y subniveles de muchos palacios e instituciones de la ciudad, hasta el punto que no existe ningún mapa exacto de ellos ni puede definir sus límites fácilmente. Ninguna facción o poder domina las Jaulas Rojas por completo, y muchos de sus oscuros recodos han caído en desuso o se han vuelto las guaridas de los seres que han escapado de los corrales en los últimos años, pero la mayor influencia la tiene la malévola organización conocida como la Casa de la Bestia.



La Casa de la Bestia es un grupo cuasi-legal que esconde sus verdadera maldad tras una máscara de tradición y entretenimiento violento. Se compone de esclavistas de bestias, cazadores, contrabandistas y proveedores de deporte sangriento y salvajismo cuya influencia llega hasta decenas de mundos en todo el sector Calixis, y que se han arraigado profundamente en los bajos fondos del sector tras siglos de actividad. Cada “Casa de la Bestia” regional se maneja en gran medida de forma independiente—mercenarios, en deuda solo con sus propios amos y conectados a otros de los suyos mediante una oscura red de contactos y contratos, y en última instancia a una figura misteriosa conocida como Solkarn Senk, el supuesto fundador de la Casa de la Bestia.

Para la gente de Xicarph, las Jaulas Rojas son algo de lo que no se habla, un submundo literal de hierro forjado en sangre, sufrimiento e incontables terrores. Para la decadente nobleza que tienen su corte en los palacios, son un mal necesario, tosco y lleno de placeres libertinos; para sus siervos, son un destino a temer; y para los hijos de Xicarph, son un lugar que aparece en sus pesadillas y donde los monstruos son muy reales.

Locuras del destino

La Casa de la Bestia en Quaddis participa actualmente en una actividad frenética que aumenta hasta el Gran Carnaval, proporcionando su propio espectáculo violento, así como alimento para los placeres privados de muchas de las cortes de palacio que componen Xicarph en este momento singular y oscuramente festivo. Sus recursos son usados hasta el límite, y la sangre fluye en sus espectáculos cada hora del día mientras se preparan para este momento altamente rentable; han importado extrañas bestias y criaturas terroríficas de todos los rincones del sector y más allá en su lucha para satisfacer los hastiados gustos de los grandes y poderosos de Xicarph.

Para responder a las demandas de horrores cada vez más exóticos, uno de los principales agentes de la Casa de la Bestia en Quaddis, un esclavista de bestias llamado Marcus Vulpa (cuyo primer encuentro con los acólitos será como Máscara de Chacal), ha pactado con uno de los falsos profetas del culto del caos conocido como los Peregrinos de Hayte para que le proporcione abominaciones demoníacas para las arenas. Vulpa no es consciente de con quién ha hecho un pacto en realidad. El precio de este negocio fue secuestrar a una veintena de individuos de diferentes mundos hasta Quaddis a tiempo para el gran carnaval, las víctimas de estos secuestros incluyen a los propios acólitos. Mediante el asesinato, el secuestro y el contrabando de seres prohibidos por parte de la Casa de la Bestia, Vulpa ha completado fácilmente su parte del trato, a pesar de que en última instancia obtendrá muchas más terribles recompensas por su negocio de lo que deseaba. Los Peregrinos de Hayte tienen sus propias razones para el intercambio y para estar en Xicarph en el momento del gran carnaval, porque ellos están buscando el Legado de Haarlock a una hora vaticinada de derramamiento de sangre y destrucción venidera, y destruirán el mundo entero si es necesario para alcanzar sus deseos.

Al comenzar la aventura, los acólitos han sido secuestrados y llevados a las Jaulas Rojas de Quaddis. Se han convertido en peones en un mortal juego de supervivencia e intriga desempeñado por fuerzas dementes y malévolas. Por sí solos, sin amigos y sin poder, deben demostrar su valía y labrar sus

inciertos destinos con sus propias manos, o solo les espera su muerte y la de muchos otros.

Máscara de Chacal y Máscara de Garza

Dos personajes, que los acólitos conocerán en un principio solo por sus máscaras, son los culpables de su situación actual.

El primero, Máscara de Chacal, es Marcus Vulpa. Él es uno de los maestros de la Casa de la Bestia en Quaddis y quien ha negociado con los Peregrinos de Hayte para llevar a los acólitos y a otros secuestrados a las Jaulas Rojas, un pacto que está lamentando con rapidez.

El segundo, Máscara de Garza, es en realidad un falso profeta de los Peregrinos de Hayte que es conocido por sus seguidores simplemente como “el Amado”. Él está en Quaddis bajo la apariencia de uno de los jefes negreros de la Casa de la Bestia. Pérfido, artero, y con un gran poder, conduce a los acólitos a unos peligrosos eventos.

UN INESPERADO GIRO DE LOS ACONTECIMIENTOS

Esta aventura comienza “in medias res”, es decir, los acólitos se sumergen inmediatamente en la acción con muy poco preámbulo o una advertencia, y no hay tiempo para ninguna preparación. Mediante el secuestro de los acólitos, la aventura también los despoja de forma deliberada de su equipos, autoridad, rango y recursos; Este es un método desvergonzado que sirve para dos propósitos. El primero es dramático; pone la vida de los acólitos en peligro de un modo que es poco probable que hayan experimentado antes, y restringir sus recursos sirve para ayudar a crear tensión, sobre todo en las etapas iniciales de la aventura, que está muy conectada al género tradicional de “survival horror”. La falta de equipo y recursos desde el principio, también debe servir para motivar e implicar a los acólitos en la situación inmediatamente (¡Al menos para recuperar sus pérdidas!). El segundo propósito tiene que ver con el relato de la aventura. Debido a que el secuestro aísla a los acólitos y les sumerge en mitad de un evento en un momento y lugar específicos, DESTINOS INCIERTOS puede introducirse en casi cualquier punto de una campaña en curso de DARK HERESY. La aventura hace descarrilar las vidas y carreras de los acólitos, atrapados en las intrigas mortales del Legado de Haarlock. También puede actuar como una secuela abrupta e inesperada a una aventura anterior que enreda el destino de los acólitos con el del Legado para bien o para mal.

El propio Legado de Haarlock es un asunto de gran importancia, y las facciones involucradas tienen poderes que van mucho más allá de cualquier culto local, noble corrupto, o seguidor menor de la disformidad. Su influencia se extiende por los mundos para subsistir. ¡El secuestro inicial, la manipulación de los acólitos y la aparente facilidad con la que se lleva a cabo debería ayudar a hacer entender este punto!

Se explican más detalles sobre la naturaleza de la campaña “el Legado de Haarlock” en la página 66.

ESCAPAR DE LAS JAULAS ROJAS: COMIENZA LA AVENTURA

La aventura comienza con los acólitos a merced de sus captores y soportando un terrible encuentro con los Peregrinos de Hayte. Lee en voz alta la **Ayuda del Jugador I** (consulta Ayuda del Jugador I en la página 68) antes de dar a cada uno de los jugadores una copia (la experiencia deja una impresión imborrable en las mentes de los acólitos). Permite unos momentos de pausa para comprender su situación en antes de pasar a los hechos descritos en el Pozo de la Masacre.

ENCUENTROS Y LOCALIZACIONES

Si bien en términos físicos las Jaulas Rojas son un laberinto casi ilimitado de túneles, cámaras, y bóvedas, solo tres áreas distintas se presentan aquí en detalle: **el pozo de la masacre**, **la bóveda 13**, y el recinto hospitalario donde se lleva a cabo la sección titulada **el terrible destino del inquisidor Karkalla**. Estos tres lugares están involucrados en eventos importantes y proporcionan oportunidades para que los acólitos obtengan información vital acerca de lo que está pasando y su papel en las intrigas por desarrollarse en la aventura. El resto de las Jaulas Rojas se presentan más bien como una especie de herramientas y guía para el DJ, lo que permite añadir cámaras y encuentros adicionales según sean necesarios, y para hacer esta sección de la aventura tan larga o corta como se desee y adaptarla a sus jugadores.

Debido a que las Jaulas Rojas están destinadas a ampliarse de este modo, se proporciona un mapa general sin “niveles” en sí mismos. Esta ubicación es un laberinto de pesadilla en tres dimensiones, algunas partes de las cuales en realidad se mueven y reforman en cortos períodos de tiempo, y no se recomienda cartografiar la zona (por los jugadores o el DJ). Sin embargo, si el DJ desea crear una guía general para ayudar a mantener lo que ocurre en su propia cabeza, la forma más útil es, en lugar de un plano literal, algo más parecido a un diagrama de araña que indica el orden relativo en que al DJ le gustaría ver que se producen encuentros. Lo que este enfoque permite hacer durante el juego es “llenar los huecos”, ser libre con las descripciones de las laberínticas Jaulas Rojas y, lo más importante, responder fácilmente a las acciones de sus jugadores sin guiarlos mediante una laboriosa muestra de corredores en blanco en un fajo de papeles sobre lo que ocurre a continuación.

El pozo de la masacre

Los acólitos recuperan sus sentidos y se encuentran en un gran hoyo circular, metálico, acompañados por otros cautivos.

Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

“Despertáis en un amplio pozo circular de altas paredes, de unos quince metros de diámetro, junto con varios compañeros de cautiverio. El suelo está cubierto de arena húmeda, apesta y está lleno de huesos rotos y otros desperdicios. Entre las paredes metálicas oxidadas hay pinchos y rejillas tachonadas de hierro a intervalos irregulares de diferentes formas y tamaños, y orbes de lumen parpadeantes empotrados tras una pesada malla. Unos seis metros por encima de vosotros, las paredes de la fosa están cubiertas por cuchillas dobladas hacia dentro como sables y bobinas sueltas de alambre de espino corroído. Más lejos de allí todo es oscuridad y se puede oír el distante ruido de maquinaria pesada”.

Se debería conceder a los acólitos el tiempo justo para recobrar sus sentidos, entender la situación, comenzar a idear algún tipo de plan, y por supuesto discutir lo que ha ocurrido para acabar allí. Esta apertura es una situación que puede animar a sus jugadores a reaccionar de cualquier modo que crean conveniente. Sin embargo, si se encuentran completamente perdidos, no dude en tomar la iniciativa y avanzar directamente a **moverse o morir** antes que la partida se estanque.

El estado de los acólitos

La situación está lejos de ser prometedora, los acólitos no tienen ningún equipo, armaduras, o armas. También se sienten muy golpeados y un poco aturdidos, pero por lo demás están ilesos. Sin embargo, si algún acólito es Psíquico o Tecnosacerdote, se encuentra bajo otros efectos adversos que entorpece sus habilidades especiales.

Psíquicos: Potentes drogas anti-psíquicos en su sistema hacen que los psíquicos no puedan usar ningún poder psíquico durante 1d5+1 horas—más que suficiente para cubrir la estancia del Psíquico en **las Jaulas Rojas**. Las drogas anti-psíquicas perderán su efecto una vez se han completado Las Jaulas Rojas y se pasa al Capítulo III.

Tecnosacerdotes†: Cualquier implante “activo” ha sido desactivado por los tecnoherejes de la Casa de la Bestia. Estos incluyen mecadendritas, interfaces UIM y escáneres, así como los sistemas empleados para activar Descarga de lumen, Levitación magnética, Realimentación estridente, etc. Las extremidades y sistemas de soporte vital, sin embargo, mantienen sus funciones básicas. Para reactivar los sistemas desactivados, el tecnosacerdote debe adquirir una combiherramienta o elemento similar para efectuar la activación, tener tiempo suficiente para realizar los ritos de mantenimiento (2d10 minutos por sistema), y debe superar una tirada **Rutinaria (+20) de Saber Popular (Tecnología)**.

† (y cualquier personaje con elementos cibernéticos)

PNJs CAUTIVOS: ¿AYUDA U OBSTÁCULO?

Hay varios puntos de vista que un DJ podría adoptar con otros cautivos en el pozo, tanto en su representación como en el papel que podrían desempeñar en los acontecimientos. Por supuesto, el DJ puede añadir muchos más, y cada uno puede tener su propia historia que contar y potenciales pistas vitales sobre lo que está ocurriendo, si los acólitos hacen las preguntas correctas.

EL POZO DE LA MASACRE

Imp Rec 1042616



- 1: Palancas de Control
- 2: Escalera de Huida
- 3: Rejilla de Ventilación
- 4: Rejilla Aullante
- 5: Pozo de 6 Metros de Profundidad

Malla de 1 metro²

Las paredes del pozo

Cualquier ciudadano imperial, salvo el que haya vivido protegido la mayor parte de su vida, reconocerá esto como algún tipo de arena sangrienta, con todo lo que ello implica para el destino de los acólitos. El pozo está diseñado para que ningún hombre ni animal pueda escapar fácilmente; preparar por las abolladas y corroídas paredes laterales solo y sin ayuda es extremadamente difícil (-40 a la tirada de Trepar). Sin embargo, la escalada se vuelve un poco más fácil con ayuda (la dificultad se reduce a -20 con dos o tres personas que ayuden a una sola persona a trepar).

Examinando el pozo

Las arenas de la fosa están sucias, húmedas, y apestan a sangre podrida, mientras que restos de antiguas víctimas del pozo cubren el suelo. Fragmentos de hueso (sobre todo humanos, de víctimas de diferentes edades y géneros), así como ropa, y correas gastadas en diferentes condiciones y estados de descomposición están esparcidos sobre la zona, y los acólitos podrían fabricar improvisadas (aunque frágiles) dagas, pequeñas porras y garrotes, dada la inspiración y la inclinación a hacerlo.

Los otros cautivos

Los acólitos no están solos en el pozo; es la hora de la comida y la Casa de la Bestia no es frugal a la hora de proveer a su carga. El número de cautivos se deja a decisión del DJ (consulta el recuadro), sea cual sea el modo en que desee emplearlos. Sin embargo, debe haber al menos suficientes como para desviar los ataques de los sabuesos escuálidos mientras los acólitos huyen en **mover o morir**, y más si el DJ desea que otros escapen del pozo junto a los acólitos. Casi el doble del número de acólitos es una buena cantidad de cautivos adicionales.

Aunque se encuentran en una condición física similar, los otros cautivos no están tan bien recuperados, y varios todavía están inconscientes y no pueden ser despertados. Ellos cubren

LA POSIBILIDAD DE UN ESCAPE RÁPIDO

Si los acólitos son muy rápidos y muy organizados, es posible que uno o más de ellos tengan éxito al trepar antes de que los acontecimientos mencionados en este capítulo ocurran del modo planificado. Deben ser recompensados por su pensamiento rápido, teniendo la oportunidad de acercarse sigilosamente y derrotar al esclavista (ver Esclavista de las Jaulas Rojas en la página 64), tal vez mientras trocea distraídamente algo de carne cerca de los controles, y bajar la escalera para salvar a sus compañeros. En este caso, el DJ puede simplemente acelerar el ataque de los sabuesos escuálidos para coincidir con el escape del primer acólito del pozo y hacer que Máscara de Garza los ayude desde las sombras, matando a otro traficante de esclavos que aparece en la puerta durante el forcejeo de los acólitos con el primer esclavista, o apareciendo como un misterioso salvador en otras partes de las jaulas rojas cuando sea necesario, pero antes los acólitos se encontrarán con el inquisidor Karkalla (consulta la página 27).

todo el espectro de la sociedad imperial por sus acentos y ropas, desde nobles mimados hasta escoria de la subcolmena, pero todos están despeinados y maltratados. Varios pueden ser reconocibles del incidente anterior descrito en la Ayuda del Jugador I, pero el resto no, siendo tan solo otras víctimas al azar no relacionadas con la trama, secuestrados y drogados para las celebraciones de Xicarph y reunidos aquí por los esclavistas de la Casa de la Bestia junto al resto de su carga viva.

Los PNJs cautivos se pueden usar simplemente como carnada para esta sección inicial del juego y esto es perfectamente aceptable, o, como alternativa, el DJ puede decidir dar a algunos de ellos un poco más de detalle y hacer que escapen (o, al menos, lo intenten) con los acólitos. Esta segunda opción, aunque requiere algo más de esfuerzo por parte del DJ, puede ser muy gratificante y útil, sirviendo para aumentar la tensión y para ayudar a impulsar la aventura.

Moverse o morir

Cuando haya transcurrido un período de tiempo razonable y los acólitos hayan llegado a una cierta comprensión de su situación, es el momento de inyectar algo de amenaza inmediata y obligarlos a entrar en movimiento. Este aumento del riesgo se debe hacer primero mediante la activación de varios eventos consecutivos para acumular algo de tensión y preparar a los acólitos para actuar. Los siguientes eventos deben ocurrir cada vez más rápido, dando a los jugadores la oportunidad de reaccionar rápidamente a estos eventos, pero sin perder demasiado tiempo. Debes sentirte libre para decorar, pedir tiradas, determinar detalles y mostrar PNJs lúcidos (¡Un miedo tembloroso e histeria religiosa a medida que las cosas empeoran también es útil!).

Un aullido distante comienza a salir de los túneles, acercándose cada vez más.

Las lámparas parpadean, apagándose unos instantes y volviendo a arrojar una débil luz que parece palpar lentamente, como el latido de un corazón.

Una de las rejas de la jaula en las paredes laterales comienza a elevarse, deteniéndose a medio camino, y dejando al descubierto un túnel circular de un metro de diámetro, que desciende en un ángulo pronunciado hacia la oscuridad.

Un cálido hedor, similar al de animales destripados, surge del túnel abierto a medida que el aullido se acerca.

Una figura aparece en lo alto del pozo mirando hacia abajo semioculta en la oscuridad, envuelta en un manto de piel oscura, y con la cara cubierta con una máscara de garza elaborada de hueso pulido y decorada por un ramillete de plumas de oro. La figura permanece impassible; sin moverse ni responder.

El aullido se acerca y se divide en varios gruñidos distintos, unidos rápidamente por el sonido de golpeteo en movimiento.

Cuando estos eventos se han completado y los acólitos han tomado sus decisiones finales, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

“El aullido inhumano se convierte en una cacofonía frenética de gritos cuando una marea retorcida de hueso y carne emerge del oscuro túnel. Luchando y desgarrándose unos a otros en su precipitación por llegar al pozo se encuentra una manada de criaturas horribles, delgadas y salvajes, con sus huesos expuestos y músculos rojo brillante conteniendo sus órganos que palpitan y se estremecen bajo su membranosas piel transparente. El primero salta de la boca del túnel a la sucia arena del pozo encabritado a dos patas, agitando su cola mientras su equino cráneo ciego olfatea el aire a su alrededor en busca de presas. Tras él, sus compañeros forcejean contra la reja entreabierta, ninguno dispuesto a dar cuartel y permitir a los demás alcanzar primero su festín.”

Los acólitos y sus compañeros de cautiverio se encuentran ahora en un aprieto letal; los sabuesos escualidos estarán felices de despedazar a todos en el pozo de la masacre y los consumirán en el poco tiempo. Sin embargo, Máscara de Garza tiene otros planes; aunque entretanto no está en contra de ver un poco de derramamiento de sangre por diversión.

El ataque de los sabuesos escualidos

Aunque pueda parecer un frenesí salvaje, el asalto de los sabuesos escualidos está en realidad dirigido por Máscara de Garza. Es quien ha provocado que la rejilla se atasque, y controla el “flujo” de criaturas voraces en el foso. También proporcionará un indetectable “empujón” psíquico cuando sea necesario para apartar a la bestia de su objetivo cuando desee, siendo el primero el PNJ cautivo más cercano que entre en pánico. Esa víctima es pronto desmembrada en una lluvia de sangre. El sabueso emplea sus largas mandíbulas óseas para destrozar la cara y cuello de su víctima, mientras que sus garras delanteras destrozan los órganos vitales de su víctima. El sabueso líder ataca a cualquiera que grite, se mueva repentinamente, o detecte de otro modo. Consulta en el perfil del Sabueso escualido en la página 65 cómo funcionan sus sentidos.



Si los acólitos simplemente se encogen de miedo o no actúan, el sabueso escualido buscará de manera constante a sus objetivos hasta que todos estén muertos.

Suponiendo que los acólitos intenten evitar que esto ocurra, sus opciones son coordinar algún tipo de ataque o intentar una huida desesperada. Ten en cuenta que los jugadores o acólitos que superen una tirada **Complicada (-10) de Percepción** o **Inteligencia** o una tirada **Moderada (+0) de cualquier Saber (Bestias)** pueden intentar confundir al sabueso de modo que detecte múltiples objetivos a la vez. Si hacen esto, el sabueso deberá superar una **tirada de Percepción** (con un modificador basado en la distracción que le rodea) o sufrirá un -10 a todas las acciones y tiradas mientras dure la distracción.

Si los acólitos demuestran su potencial combatiendo o se defienden para sobrevivir, Máscara de Garza los considera dignos de servir a sus designios y deja caer la escalera de emergencia. En caso de que los acólitos tengan éxito en derrotar al primer sabueso, Máscara de Garza permite a un segundo sabueso entrar (parece que ha ganado la lucha con sus compañeros, la puerta se ha deslizado hacia arriba, etc.). Si parece que uno solo no les causa ningún problema, él liberará dos, y así sucesivamente.

DRAMATIS PERSONAE CLAVE

MÁSCARA DE GARZA (ALIAS ‘EL AMADO’)

El Amado, como se le conoce, es un falso profeta de la secta de la disformidad cubierta de sangre conocida como los Peregrinos de Hayte. El Amado es un auténtico monstruo en carne humana, un impostor que realmente cree que nació para destruir mundos, pero su malicia se ve atenuada por la sutileza y un autocontrol que a menudo está ausente en otros de su vocación. Aunque su verdadero nombre es cosa del pasado, el Amado fue una vez un adivino imperial autorizado, con su poder psíquico una vez al servicio de amos imperiales, hasta que fue reclutado por los Peregrinos de Hayte y le mostraron su error. Esta vida e identidad perdidas ahora han muerto, su alma ha sido vaciada y reemplazada con puro rencor, mientras que su magnetismo dominante y poderes de la disformidad le hacen el supervisor ideal para los propósitos del culto en el Legado de Haarlock.

Bajo su disfraz de Máscara de Garza, ha formado planes y manipulado la organización criminal conocida como la Casa de la Bestia, un grupo pseudocriminal del sector formado por esclavistas, contrabandistas y domadores con orígenes sombríos y siniestros, para obtener acceso al ser conocido como el Viudo y el reloj de acero de Haarlock en Quaddis. De este modo, el Amado se está dominando hasta el extremo a sí mismo y a sus seguidores, ya que su inclinación natural si se enfrenta a un problema es aplicar la violencia y el terror para forzar el resultado que necesita. Sin embargo, si se enfrenta a un gran desafío o contratiempo, volverá al carácter natural presente en todos los Peregrinos de Hayte y desencadenará una ola de violencia y locura, destruyendo lo que no puedan poseer.

Escalera de huida

Cuando 2-3 (o más) cautivos hayan sido desmembrados, Máscara de Chacal aparece en escena corriendo por el borde del pozo de la masacre y activando un mecanismo fuera de la vista. Tras algún esfuerzo, una escalera de hierro oxidado descendiendo por un extremo del pozo, junto a la reja entreabierta donde los animales luchan por entrar, y se detiene a un metro del suelo. Si un personaje no está lesionado o entorpecido, puede subir la escalera sin apresurarse y sin necesidad de una tirada de Tregar; si está escalando la escalera precipitadamente, debe superar una tirada **Rutinaria (+20) de Tregar**. Una estrategia viable (aunque inmoral) es emplear a los PNJs cautivos supervivientes como escudos humanos para llegar a la escalera. Máscara de Garza definitivamente aprobará esta actitud aplaudiendo brevemente desde la galería.

Tan pronto como el primer acólito alcanza la parte superior de la escalera, Máscara de Garza desaparece rápidamente y, momentos después, la rejilla se desprende y una docena de sabuesos comienzan a salir en un estallido de furia y sed de sangre en el pozo de la masacre. Tardan 1d5 asaltos en orientarse por todo el pozo, y cualquier rezagado en la fosa en entonces desgarrado en poco tiempo.

Garza dirige el baile

Los supervivientes se encuentran en un amplio pórtico metálico circular con vistas al frenético interior del pozo. Varias puertas cerradas a presión llevan al exterior de la zona, una

QUÉ SE VE Y SE OYE EN LAS JAULAS ROJAS

El complejo de las Jaulas Rojas es un gran laberinto de antiguas placas metálicas y paredes corroídas intercaladas con silos de rocemento, bóvedas resonantes, y abisales canales refrigerantes. Todos estos quedan unidos por una maraña de pórticos, puentes colgantes, túneles de servicio, escaleras y montacargas, con estructuras girando y reconfigurándose como un inmenso mecanismo de relojería al tiempo que las enormes máquinas que sostienen Xicarph funcionan. Esta no es una mazmorra silenciosa, sino estruendosa, ya que la maquinaria tiembla y cruje sin cesar entre las paredes, y rachas de viento caliente recorren sus pasajes como el aliento de un animal colosal.

Las cámaras y corredores del dominio de la Casa de la Bestia apestan a carne podrida y excrementos, con muchas superficies transformadas en corrales de bestias donde las criaturas se agitan, gruñen y gritan, depósitos de carne infestada de gusanos, arenas, y empalizadas. El resplandor vacilante de orbes de lumen en las paredes revela marcas y arañazos en las paredes y manchas de sangre antiguas y nuevas decorando el suelo.

Entre estas áreas, y más lejos, grandes volúmenes de este inmenso espacio subterráneo sirven como incontables catacumbas de acero cubiertas de polvo que descienden hacia la oscuridad absoluta, y hacia cualquier terror desconocido que espera en las profundidades de los antiguos bajos fondos de Xicarph, donde incluso los esclavistas de la Casa de la Bestia evitan entrar.

INTERROGAR A LOS ESCLAVISTAS

Es posible que, pese a que los esclavistas de la Casa de la Bestia luchan hasta la muerte, alguno sea capturado e interrogado por los acólitos. Por desgracia, incluso si logran hacer esto con éxito, ellos saben muy poco. Son hombres brutales y de corazón duro; el peldaño más bajo de las operaciones de la Casa de la Bestia, reclutados de diversas subcolmenas y mundos salvajes; cuyo placer principal radica en causar daño, y obedecen a sus amos sin dudar. Ellos llegaron para establecer una base en Quaddis hace meses, preparándose para el gran Festival del destino incierto, del que ellos saben muy poco, aparte del poderoso apetito de sus celebrantes por el espectáculo y las peleas de bestias. Trabajan para Vulpa, su maestro y capitán, y saben que cuestionarle, desobedecerle, o interponerse con él o cualquiera en la jerarquía de la Casa de la Bestia significa morir.

de las cuales ha quedado entreabierta. Un cuerpo yace muerto sobre unos controles cubiertos de sangre y una pictopantalla agrietada que muestra ruido de estática, junto a la cual hay un trozo de pergamino de datos clavado con una daga.

El cuerpo es el de un hombre corpulento con un sucio mono de trabajo cubierto de piel desollada, y baratijas. Su rostro está cubierto por una máscara de tela cosida toscamente que añade unas sucias lentes oculares y una máscara de respiración obstruida. Ha sido degollado por la espalda con un corte tan profundo como para cortar la columna vertebral y casi decapitarlo. El cuerpo tiene varias baratijas y amuletos desagradables, una identificación de perito en una correa de cuero, un gancho de carne, y un revólver con cuatro balas.

El contenido de la nota se encuentra en la **Ayuda del Jugador II** (Ver Ayuda del Jugador II en la página 69), mientras que el cuchillo que la sostiene es una daga monofilo de la mejor calidad con la cabeza de un santo esculpida en el pomo. Los personajes con la habilidad Psiniscencia sufren una fugaz sensación de desagrado al sostener la daga, pero el poder psíquico Psicometría no revela nada más que una enfermiza sed de sangre. La daga es, obviamente, muy útil en la situación actual de los acólitos, pero es un "regalo" de los Peregrinos de Hayte y es peligrosa de poseer, como averiguará más tarde quien la lleve (consulta la página 52).

ENCUENTROS Y LOCALIZACIONES ADICIONALES EN LAS JAULAS ROJAS

El número exacto de laberintos de túneles, pórticos, y bóvedas de las Jaulas Rojas que atraviesan los acólitos antes de llegar a la bóveda 13 y la principal salida a la superficie queda a discreción del DJ. Si los jugadores disfrutaron del aspecto de terror y supervivencia de las Jaulas Rojas, no dudes en presionarles añadiendo encuentros más violentos y fenómenos extraños, pero debes asegurarte de proporcionarles suficiente espacio para recuperarse entre combates y obtener las herramientas y armas necesarias para superar los eventos que se encuentren. Sin embargo, si las intrigas de las etapas posteriores de **DESTINOS INCIERTOS** son más de su agrado, deberías apresurarte en llegar a la bóveda 13, añadiendo solo unos pocos encuentros menores

para ayudar a establecer el escenario de lo que ocurre (y tal vez reduciendo el nivel de amenaza de los enemigos que encuentren si están especialmente escasos de equipamiento).

A continuación se muestran algunos ejemplos de encuentros adicionales que los DJs pueden incluir en las Jaulas Rojas, y se te anima a crear los tuyos propios adecuadamente macabros.

Como se mencionó anteriormente, por la naturaleza de las Jaulas Rojas, es mejor emplear un simple diagrama de encuentros según el camino que los acólitos podrían tomar en lugar de intentar crear un mapa real, y narrar los encuentros según los experimenten los acólitos en su viaje.

Persecución

Es posible que si los acólitos crean problemas (o tienen una batalla inconclusa con esclavistas en los túneles), los esclavistas den la alarma y comiencen a recorrer los túneles en pequeñas partidas de caza de dos o tres apoyados por cibermastines u otras bestias de rastreo en busca de sus presas. Esta alarma también significará que los traficantes de esclavos en la bóveda 13 estarán atentos a un problema y que el combate contra ellos será mucho más difícil. Los esclavistas de la Casa de la Bestia, sin embargo, no son los únicos cazadores sueltos en las Jaulas Rojas; hay animales reales y cosas peores en la oscuridad que pueden haber sido atraídos por los acólitos, y en especial por el olor a sangre fresca.

Reconfiguración (encuentro en una bóveda)

El aire caliente se precipita alrededor de los acólitos cuando cruzan un puente de metal que atraviesa una cámara tubular vertical. Arriba y abajo de la cámara, se pueden ver otros puentes similares. Una vez que los acólitos llegan a la mitad del puente, suena una sirena, el flujo de aire se invierte y se vuelve frío como el hielo. Momentos después, el puente sobre el que se encontraban comienza a cambiar de posición, así como otros puentes y escaleras se repositionan en diferentes configuraciones y las paredes se abren y cierran. Ahora no hay vuelta atrás por el camino que vinieron los acólitos.

ABANDONAR EL MAPA EN LAS JAULAS ROJAS

Los cientos de kilómetros de subterráneos de la ciudad de Xicarph, una gran parte de los cuales los forman las Jaulas Rojas, tienen más de 1.000 años de antigüedad. Estos forman un laberinto más parecido a las implacables entrañas móviles de una inmensa máquina previstos por un demente que a cualquier sistema de alcantarillado o catacumbas. Xicarph no tiene subcolmena en el sentido habitual, no solo porque tiene poca población residente, sino porque sus bajos fondos están en cierto modo vivos. Controlados y mantenidos por algún sistema antiguo y desconocido con sus propios patrones y dispositivos insondables, existe más allá de la intervención humana o control directo. Literalmente, cualquier cosa podría estar en sus profundidades, desde los ciegos descendientes de depredadores huidos, o fantasmas de la disformidad en cámaras embrujadas, hasta ciencia alienígena hambrienta o tragedias blasfemas que descendieron desde la superficie y se ocultaron lejos de la luz para siempre.

Los pórticos derrumbados (encuentro en una bóveda)

Tras recorrer una serie de escaleras metálicas y túneles de acceso, los acólitos alcanzan la base de una gran columna que se extiende hacia arriba, donde varios pórticos se han estrellado y están enredados entre sí. Los restos se encuentran en un precario equilibrio, pero atrapado en la parte más peligrosa hay un cadáver que parece haber caído junto a los pórticos. El cuerpo no lleva allí más que una semana, aunque los carroñeros ya le han devorado hasta el hueso. Lleva una armadura de caparazón (solo una o dos localizaciones aún son recuperables y utilizables), la funda aún contiene una pistola láser cargada y funcional, y algo que parece una bomba de mano corroída (se trata como una granada de fragmentación con la propiedad Inestable) aún cuelga de su cinturón.

Opcional: Dos cánidos (usa las estadísticas de la Criatura feroz en la página 349 de **DARK HERESY**) devoran el cadáver. Una tirada Rutinaria (+20) de Intimidar ahuyentará a las dos bestias (a discreción del DJ, otros usos inventivos de habilidades y talentos pueden también ser suficiente para distraer, adiestrar, o asustar a las dos criaturas), pero por lo demás pelearán si los PJs se acercan a menos de seis metros del cuerpo.

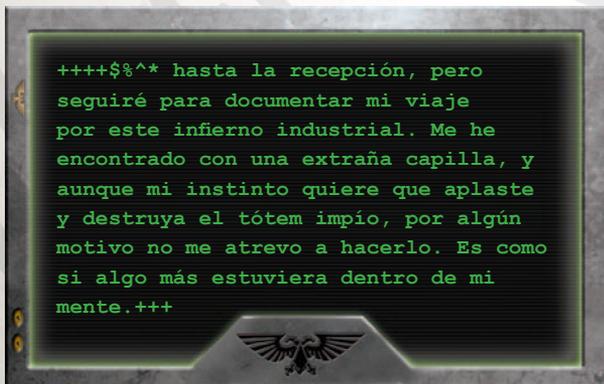


Alas negras (encuentro en una bóveda)

Se accede mediante un ascensor abierto o al atravesar un puente de metal, en esta sombría bóveda hay un gran espacio abierto donde numerosas jaulas, algunas repletas de huesos, cuelgan de cadenas que desaparecen en la oscuridad arriba y abajo. El batir de alas se escucha de forma intermitente en la oscuridad, y si alguno de los acólitos está herido o provoca algún ruido, atraerá a los depredadores alados. (Usa las estadísticas de las Furias en la página 352 de **DARK HERESY**, pero elimina sus Rasgos: Demoníaco, Presencia demoníaca e Inestabilidad de la disformidad). A los Destripadores aéreos les repele el fuego y potentes fuentes de luz. Además, no saldrán de la bóveda, y estarán satisfechos con uno o dos cuerpos de los que alimentarse.

Ídolo salvaje (encuentro en las profundidades)

Al entrar en una bóveda en desuso llena de maquinaria rota y escombros, que indica claramente que era la guarida de algún depredador, los acólitos descubren un santuario improvisado. En el centro de la capilla se encuentra un basto ídolo de una figura tricéfala formada por fragmentos de hueso y metal, y envuelto en jirones de piel y trozos de tela. Hay sangre fresca en un tazón frente al ídolo, y el cadáver reciente de un hombre que parece haber cortado su propia garganta. Una placa de datos se encuentra junto a su mano extendida. El ídolo es hogar de un Espíritu Impuro (consulta la página 352 de **DARK HERESY**) que buscará poseer a cualquier persona que perturbe el cuerpo o mire fijamente a las cuencas vacías del ídolo. El incorpóreo espíritu no puede salir del santuario, aunque una víctima poseída puede hacerlo, probablemente para acechar y matar a todo ser vivo que pueda. La información sobre la placa de datos (se accede con una tirada **Fácil (+30) de Competencia tecnológica**) revela un fragmento de un diario (consulta más adelante). Destruir el ídolo también acabará con el espíritu impuro. Buscar en el cuerpo del cadáver revelará dos linternas y un hacha.

**El depósito de carne (encuentro en una bóveda)**

Los acólitos se encuentran con una enorme cámara de extracción de carne donde los cadáveres de animales y bestias caen desde las arenas superiores. Los cadáveres caen en grandes recipientes llenos de cuchillas giratorias, para ser despedazados en una masa rojiza que burbujea en un lago de sangre bajo un suelo de malla. Los procesos parecen automatizados y vigilados por extraños servidores con garras creados a partir de piezas de máquina y bolsas de carne. Si los acólitos se acercan demasiado, los servidores

AJUSTAR LAS FUERZAS DE LA CASA DE LA BESTIA

Las siguientes fuerzas representan un duelo apropiadamente peligroso para un grupo de cuatro acólitos de cuarto o quinto rango que han sabido obtener algunas armas o aliados: dos o tres veces el número de acólitos en esclavistas, además de al menos un Tecnohereje matarife (consulta la página 63), que se encuentra en el recinto hospitalario cuando comiencen las hostilidades. Algunos refuerzos a los cuales los esclavistas podrían recurrir si tienen la oportunidad incluyen un servidor de combate, un Guardián de bestias ogrete (consulta la página 89 de **DISCÍPULOS DE LOS DIOS OSCUROS**), o unos lobos dientes de sable liberados de sus jaulas tras iniciar la batalla.

de carne asumen que se han escapado de los recipientes e intentar arrojarlos de nuevo en la maquinaria (Usa el perfil del Servidor automatizado en la página 344 de **DARK HERESY**, pero sus ataques causan daño de tipo 'A').

Opcional: Los servidores intentarán apresarse a los PJs (sus ganchos y otros accesorios proporcionan a los Servidores +10 a su Habilidad de Armas para hacerlo). Si el servidor está enzarzado con su objetivo el asalto siguiente a una presa con éxito, el PJ es arrojado al recipiente. El PJ no sufre daño (aterrija entre restos de carne), pero tiene solo tres asaltos para escapar antes de que se encienda el triturador y convierta todo lo que contiene en una pulpa sanguinolenta. Una tirada **Difícil (-10) de Trepar** es suficiente para salir, pero cualquier PJ puede prestar ayuda (consulta la página 185 en **DARK HERESY**).

Las riendas y el látigo (encuentro en una bóveda)

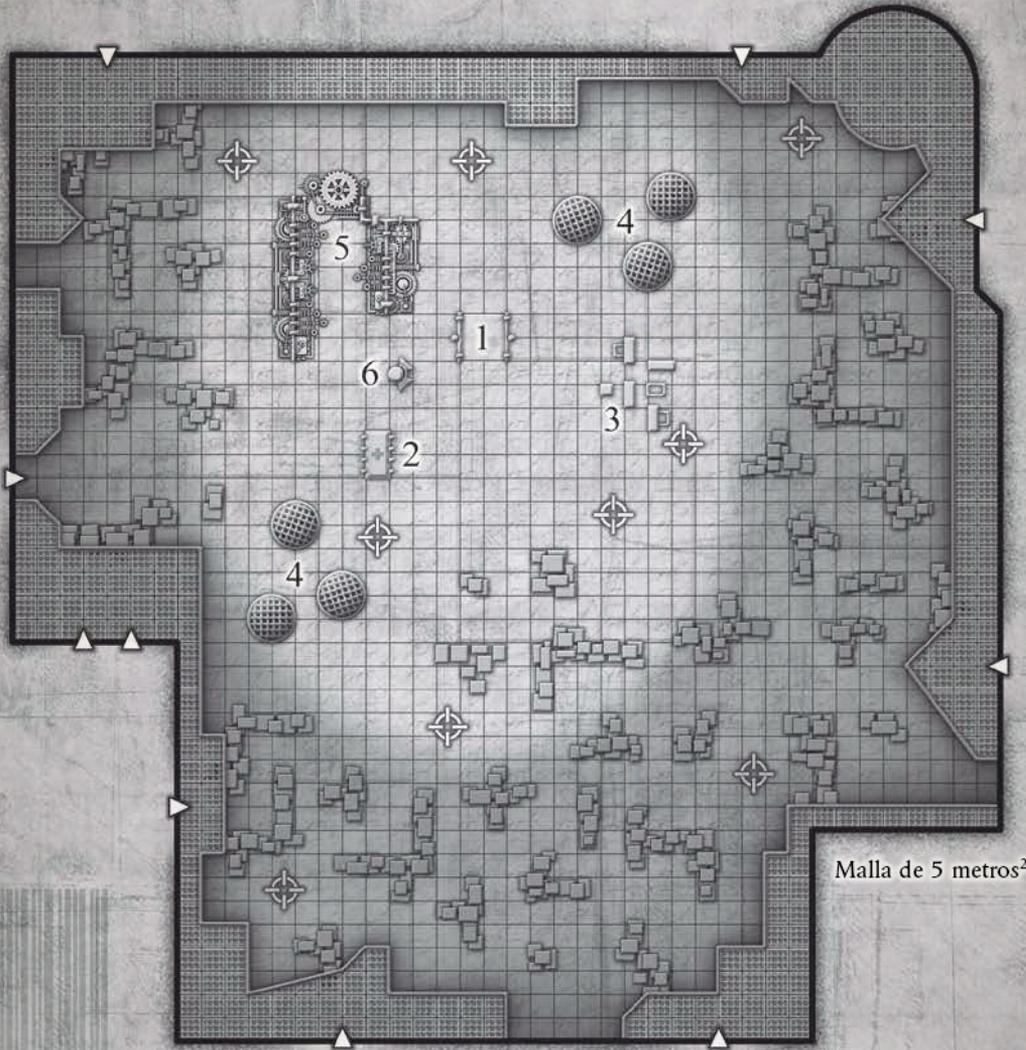
Tras escuchar los bramidos de una bestia, gritos humanos, y el chasquido de un látigo, los acólitos se encuentran con tres esclavistas de la Casa de la Bestia intentando arrastrar a una bestia con riendas y bridas por los túneles hasta su jaula. El estupor narcotizado de la criatura ha desaparecido pronto, y se necesita todo el esfuerzo de los esclavistas para mantener el animal bajo control. Tan distraídos, los esclavistas son objetivos perfectos de una emboscada si los acólitos lo intentan. Usa el perfil del Hexárido corrupto (consulta la página 390 de **DARK HERESY**) para la criatura o inventa uno propio.

La casa de la muerte (encuentro en una bóveda)

Una visión extraña y siniestra, esta bóveda se abre a lo que una vez fue una vez una elegante mansión, ahora abandonada y decrepita rodeada de tierra gris y un jardín de árboles marchitos, todo contenido en las paredes de la bóveda. Desde arriba, una débil luz se filtra desde una esfera de lumen rota fijado en el techo arqueado. Al investigar, se encuentran con muchos servidores muertos y corroídos que guardan las puertas, y dentro, encuentran los restos devorados por gusanos de una opulenta casa destruida por el tiempo. En su centro, un esqueleto monstruosamente deformado envuelto en galas señoriales se sienta ante un banquete convertido en polvo un siglo antes. Aún puede haber objetos de valor y armas de los nobles en la casa, ocultos bajo una mortaja funeraria de polvo, si el DJ lo desea, el blasón de la mansión puede pertenecer a una casa noble reconocida y aún activa a día de hoy.

LA BÓVEDA 13

Imp Rec 1041083



Malla de 5 metros²

- 1: Ascensor Central
- 2: Recinto Hospitalario
- 3: El Matadero
- 4: Cúpula de Pozos y Jaulas
- 5: Maquinaria de Manivelas
- 6: Altar del Espectador

-  - Puertas de Entrada
-  - Zonas de Escape de Gas
-  - Carga

LA BÓVEDA 13

Los núcleos de operaciones de la Casa de la Bestia son una serie de grandes cámaras que sirven como centros de distribución y nodos de control en el desplazamiento y peligrosa estructura de las Jaulas Rojas. El más cercano de éstos al poco de la masacre donde despiertan los acólitos es la bóveda 13, en cuyo interior se puede encontrar un núcleo de operaciones de esclavistas de la Casa de la Bestia, al mutilado y moribundo inquisidor Karkalla, y lo más importante, un ascensor de acceso vigilado que los conducirá a los niveles superiores de la superficie.

Llegar a la bóveda 13 debe ser una tarea relativamente fácil, ya que es el eje central de esta parte del complejo de las Jaulas Rojas. Entrar en la propia bóveda no plantea ningún problema; se trata de un espacio inmenso, y es poco probable que los acólitos sean percibidos por los ocupantes a menos que se acerquen sin precaución. Un asalto frontal directo sobre los esclavistas en el estado actual de los acólitos y sin armas es un movimiento suicida que todos, salvo los acólitos más temerarios, deberían evitar. Emplear el sigilo e intentar atrapar a los esclavistas por separado es una solución mucho mejor. Además, la periferia de la bóveda está rodeada de túneles, cámaras y pasadizos, como el que los acólitos usaron para entrar, así que pueden verse tentados de intentar encontrar otras salidas, (consulta Abandonar el mapa en las Jaulas Rojas en la página 21).

Cuando los acólitos entran por primera vez en la bóveda 13, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

“El pasaje gira bruscamente ante vosotros, sois recibidos por una ráfaga de aire húmedo, y el atronador eco de la gran maquinaria se hace más fuerte. Ante vosotros, el pasaje termina en una gran puerta metálica abierta con la etiqueta “Bóveda 13” rodeado por marcas de peligro desgastadas dentro de la cual se puede ver una cámara enormemente alta. La gran bóveda es un espacio irregular de cientos de metros de diámetro cuyas verdosas paredes metálicas ascienden hasta alturas insospechadas y cuyo suelo está cubierto de un laberinto de jaulas, cajas y contenedores distribuidos alrededor de titánicas máquinas montacargas, y pozos abiertos, y cúpulas cisterna. Muy por encima del suelo, en el centro de este espacio reverberante, un trío de grandes esferas de lumen están suspendidas sobre cadenas como pálidas lunas artificiales. Bajo su luz enfermiza, figuras enmascaradas se mueven entre braseros de gas y maquinaria repiqueteante, y tras ellos la estructura de un ascensor que asciende entre las falsas lunas hacia la oscuridad superior.”

Disposición de la bóveda

La periferia de la bóveda 13 es como un inmenso almacén abandonado, lleno de decenas de contenedores de carga vacíos, algunos de los cuales están cubiertos en lo que parece polvo y telarañas centenarios. El suelo está lleno de suciedad y desperdicios, pilas de contenedores sin nombre, piezas de maquinaria corroídas y cilindros oxidados apilados al azar por doquier. Junto a estos hay objetos más extraños, como: estatuas rotas, árboles muertos hace mucho tiempo, columnas de piedra en filas ordenadas, una barcaza de placer apoyada sobre uno de sus lados, e incluso una atracción de circo dorada

NOTA PARA EL DJ: RECUPERAR EQUIPO EXTRA

A discreción del DJ, una fracción del equipo que poseían los acólitos puede ser parte del alijo de la Casa de la Bestia, esto sirve para obtener objetos adicionales que puedan necesitar, como un botiquín, munición extra, objetos para comerciar, bienes valiosos de otras víctimas de los esclavistas, etc. Si los personajes han acumulado objetos de partidas o campañas anteriores, esto también sirve para restaurar objetos especialmente importantes para ellos (consulta Ayuda para el DJ en la página 4).

medio oculta bajo una amarillenta lona plástica. Más cerca del centro, bajo la luz de las esferas de lumen, el espacio ha sido en gran medida despejado y los contenedores sustituidos por jaulas y fosos, algunos abiertos y otros en forma de cúpula, unos pocos ocupados por bestias y criaturas, y el resto vacías pero que muestran signos de ocupación reciente. En el mismo centro en su base de operaciones, un grupo de esclavistas de la Casa de la Bestia permanecen para supervisar hasta la última carga y custodiar el acceso a la superficie.

La oposición

El área central de la bóveda 13 está dominada por esclavistas de la Casa de la Bestia. La fuerza exacta de esta oposición se deja a discreción del DJ y debe ser suficiente para superar a los acólitos y cualquier otro que haya logrado escapar en un combate directo, pero deben ser fácilmente vencidos si los acólitos logran separarlos o aislarlos en pequeños grupos donde las habilidades superiores de los acólitos y el trabajo en equipo será capaz de decidir.

Si los esclavistas de la Casa de la Bestia no son conscientes de la huida de los acólitos (es decir, a menos que los acólitos hayan luchado contra los esclavistas en otros lugares y haya saltado la alarma), pueden quedar atrapados con la guardia baja por un ataque furtivo. Estos esclavistas están agotados por la preparación de su carga para los grandes espectáculos anteriores, son pocos y están sobrecargados de trabajo, y se han quedado únicamente por disposición de Máscara de Chacal para proteger su cautivo premio. En un momento dado, uno o dos esclavistas hacen largos recorridos erráticos del perímetro que los llevan fuera de la vista inmediata de sus compañeros. Si se diera la alarma, el nido de hormigas se agita y los esclavos reaccionarán de un modo adecuadamente brutal y disciplinado, enviando animales y servidores de ataque en la oscuridad para obligar al enemigo a mostrarse. Los esclavistas son personas violentas y salvajes que saben qué destino les espera en caso de fallar o huir y lucharán hasta la muerte.

Pasar inadvertidos

La bóveda 13 es enorme, ruidosa y oscura, y hay un montón de cobertura para esconderse. De hecho, hay condiciones casi perfectas para escabullirse, y solo se necesitan tiradas **Rutinarias (+20) de Movimiento silencioso** y Esconderse en las zonas cercanas al centro iluminado y no se requieren en absoluto más allá de ella a menos que los esclavistas realicen una búsqueda deliberada (o un acólito haya llamado la atención).

Localizaciones en el Mapa

La siguiente es una clave para las localizaciones en el mapa presentadas para la bóveda 13 en la página 23.

Escapes de gas

Repartidos por la bóveda 13 a intervalos irregulares hay una serie de uniones de ventilación de gas que emiten periódicamente una gran lengua de fuego blanco azulado. Estos peligrosos artilugios parecen ser parte de la infraestructura de las Jaulas Rojas, aunque una llama constante producida por uno está siendo usada para asar el cadáver de un animal cerca del matadero. Las armas de fuego cerca de estos escapes de gas también pueden provocar inesperadas llamas de varios metros de largo que duran unos segundos, pero no causarán grandes explosiones.

Opcional: Algunos de los esclavistas de la Casa de la Bestia pueden haber tostado de los restos de una criatura sobre uno de estos mecheros de gas, destacando así sus posibles usos.

Area 1—El ascensor central

La plataforma del ascensor central es amplia, sin paredes, y lo suficientemente grande para que monten una veintena de hombres. Es manejado por una única palanca en la propia plataforma, con posiciones de subir y bajar, al lado de la cual hay un pequeño brasero de ofrenda. Se mueve con un chirrido de los engranajes a una velocidad de tortuga, momento en el cual una sirena intermitente suena y luces parpadeantes se encienden en la parte inferior de la plataforma. Se tarda unos diez minutos en ascender totalmente al nivel superior.

SUSTITUIR A KARKALLA

En una campaña en curso, el DJ puede desear reemplazar a Karkalla por otro inquisidor con quien los acólitos se hayan encontrado antes* (¡E incluso por aquél al que sirven!) para aumentar el impacto de este encuentro para ellos. Como alternativa, es posible que desees incluir a Karkalla como un “cameo” en una aventura anterior a **DESTINOS INCIERTOS**, lo que ayuda a la hora de establecer su personaje y sus credenciales.

**Si los jugadores ya han participado en la partida La Casa del Polvo y la Ceniza (en DISCÍPULOS DE LOS DIOS OSCUROS), no elimines al inquisidor Marr, ya que aparecerá más tarde en la continuación de estas aventuras.*

Area 2—El recinto hospital

Bordeando la zona central de la bóveda hay un recinto blindado rectangular montado sobre soportes hidráulicos de unos diez metros por cinco de tamaño. Los acólitos con un trasfondo de guardia imperial u otras experiencias apropiadas reconocerán esto como una unidad estándar del Departamento Munitorium diseñada para ser implementada por despliegue aéreo en zonas de guerra. Sus marcas, aunque oscurecidas por la suciedad y daños superficiales, son las de una cápsula hospital de campaña, perteneciente de forma incongruente a la Cruzada del Margen. La única entrada a la cápsula está vigilada en todo momento por un centinela, y si esperan problemas, por otro esclavista con un rifle de caza sobre el recinto como un francotirador. El interior de la cápsula metálica es una cámara de los horrores y allí es donde se encuentra el mutilado inquisidor Karkalla.



Area 3—El matadero

Apartado de la zona principal, esta gran zona abierta de tablas de cortar, andamios y hoyos contiene una gran cantidad de carne y cadáveres descuartizados, muchos colgando de ganchos. Contiene varios instrumentos violentos, y en todo momento es atendido por un esclavista o servidor cubierto de láminas de sucio plástico y empuñando un rojizo cuchillo de carnicero. Hay dos cuchillos de carnicero adicionales sobre el estante de herramientas y un cuchillo sierra de mala calidad que se utiliza para picar los grandes animales muertos.

Area 4—Cúpula de pozos y jaulas

Rodeando la zona central de la bóveda hay numerosos corrales y jaulas de bestias, ya sean abiertos o hundidos en el suelo de rocamiento y acero. Los más seguros de estos son pozos protegidos por cúpulas articuladas blindadas que cubren la salida. Muchos de estos corrales y jaulas están vacías pero muestran signos de ocupación reciente, apestando a bestias y sangre, mientras que el resto, cuyos ocupantes esperan su hora en la arena, se dejan a discreción del DJ.

Area 5—Maquinaria de manivelas

Maquinaria pesada con la forma de una tosca ‘U’ recuperada y reparada por la Casa de la Bestia, que incluye grúas, elevadores y largas cadenas en el techo. Periódicamente, un esclavista utilizará una de estas para subir la carga a la rampa del ascensor o transportar un cadáver para liberarlo sobre uno de los pozos abiertos para el deleite de sus ocupantes.

Opcional: Las grúas del pórtico. Con una tirada **Ordinaria (+10) de Competencia tecnológica**, un personaje puede manejar las grúas del pórtico mediante sus pictomonitoros. Esto requiere una acción completa y el personaje pasa automáticamente al último lugar en el orden de Iniciativa. El personaje puede emplear las grúas para elevar y dejar caer algunas de las cajas y jaulas sobre un esclavista de la Casa de la Bestia con una tirada **Difícil (-10) de Competencia tecnológica**. Dejar caer el objeto sobre un objetivo causa 2d10 heridas de impacto en la ubicación del cuerpo.

Opcional: Cadena de montaje. Se trata de una máquina controlada por un operador que recorre una pista metálica que se extiende sobre toda la zona. Mediante una tirada **Complicada**

(-10) de Conducir (Vehículo terrestre) un personaje puede mover las grúas sobre la cámara principal. En el interior, la cabina proporciona 8 puntos de blindaje en las piernas y cuerpo del operador. Una tirada **Complicada (-10) de Competencia tecnológica** propulsa la grúa hacia el ascensor central, lo que inmediatamente atrae la atención de los esclavistas.

Opcional: Sentinel de carga, dañado. Un antiguo Sentinel corroído. Una tirada **Complicada (-10) de Competencia tecnológica** puede convencer al espíritu máquina del vehículo para encender el motor, y después una tirada **Rutinaria (+20) de Conducir (Bípode)** permite a un personaje manejar el bípode hasta la zona principal y usarlo para combatir a los esclavistas. El bípode solo puede atacar en combate cuerpo a cuerpo; el piloto está muy ocupado conduciendo para realizar cualquier otra acción que no sea para controlar el bípode. El bípode tiene el siguiente perfil cuando está bajo el control de un personaje:

HA	HP	F	R	Ag
CONDUCIR +IO	—	(IO) 50	40	20

Movimiento: 5/10/15/30

Heridas: 15

Rasgos: Fuerza antinatural (x2), Máquina (4).

Blindaje: Nada (Todas 4).

Armas: Garras de carga (1d10+10 I, Aparatosa)

Al ser destruido el bípode, el piloto sufre 1d10 puntos de daño explosivo en la localización del cuerpo y queda derribado. La decrepita batería del bípode solo es capaz de funcionar unos pocos minutos, y se apaga por completo después de la batalla. Cualquier personaje con la habilidad Competencia tecnológica puede determinar que el bípode es irreparable.

Además, el bípode no atravesará ninguna de las puertas que conducen fuera de este área y debe ser abandonado cuando los personajes se vayan.

Area 6—Altar del espectador

Entre el elevador central y el recinto hospital, una pila improvisada de pictomonitoros, cogitadores traqueteantes, y maquinaria de vapor silbante han sido conectados a un conducto de alimentación y están decorados con papeles religiosos, etiquetas de datos, y velas. Además de proporcionar una iluminación parpadeante, y estallidos de ruido ocasional, las pantallas parpadean constantemente mostrando diferentes jaulas de bestias, celdas de contención, largos pasillos oscuros, y escenas de silenciosa carnicería en orden aleatorio. A discreción del DJ, las pantallas también pueden mostrar breves imágenes de las fiestas en la superficie de Xicarph, las multitudes aullantes de las arenas de sangre y puntos de vista más siniestros y extraños, como el exterior helado de la gran cúpula de cristal, el rostro de Máscara de Garza, o un paisaje nocturno devastado de palacios destrozados sobre los que cae nieve.

Varias cajas de embalaje y metal de tránsito se apilan junto al altar del espectador, y revisarlos revelará varios artículos útiles, como una combiherramienta, un botiquín, una caja de munición de escopeta (20 cartuchos regulares, 4 cartuchos inferno), un auspex portátil poco fiable, y varias botellas de agua potable, así como numerosa ropa desechada y efectos personales de decenas de personas.

EL INQUISIDOR PERDIDO

Atraído a Quaddis por las actividades de Vulpa y la Casa de la Bestia, el inquisidor Karkalla y su séquito tropezaron con los Peregrinos de Hayte sin estar preparados y lo pagaron con sangre. Con la mayoría de sus compañeros asesinados, el mutilado y apenas vivo inquisidor puede proporcionar a los acólitos un conocimiento vital sobre lo ocurrido y señalar en la dirección de su último siervo superviviente, un adepto bajo la falsa identidad de Septimus Dexter, que podría ayudarlos.

Nota: Si es el primer contacto de los acólitos con un inquisidor, entonces el moribundo Karkalla los pondrá bajo su servicio y, más tarde cuando le conozcan, Septimus insistirá en tomar más formalmente su juramento y registrar sus nombres y sus orígenes.

Opcional: Si los personajes jugadores ven el altar antes de entrar en la cámara principal y ser testigos de La ira de Máscara de Chacal (consulta más adelante), pueden ver la misma escena en los monitores del altar. Una tirada **Difícil (-10) de Competencia tecnológica** permite a un personaje capturar y registrar el evento en una placa de datos.

Opcional: Aquí se podría encontrar equipo, como una combiherramienta, placas de datos, o microcomunicadores.

LA IRA DE MÁSCARA DE CHACAL

Si los acólitos se escabullen de los esclavistas de la Casa de la Bestia con sigilo y logran acercarse al recinto hospital, deberían presenciar el siguiente encuentro antes de que ocurra cualquier conflicto directo.

Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

La puerta blindada del recinto hospitalario se abre, y la brutal figura de Máscara de Chacal aparece, seguida de dos figuras encapuchadas envueltas en túnicas plásticas manchadas de sangre y arneses de instrumentos quirúrgicos. Máscara de Chacal se gira iracundo hacia ellos, y ellos se encogen de miedo.

“¡Maldito sea vuestro pellejo podrido por la disformidad y malditos seáis por el infierno! ¿A qué jugáis aquí? ¿Trae a un inquisidor a mis dominios para mutilarlo e interrogarlo, y no molestáis en informarme?” Grita Máscara de Chacal.

“Pero maestro, nos ordenó ofrecerle toda la ayuda—” ruega el encogido tecnohereje, pero es silenciado con un chisporroteo de bobinas metálicas rotas cuando la mano de Máscara de Chacal lo atrapa. El tecnohereje grita entre temblores por unos momentos antes de caer al suelo como un saco de carne quemada.

“¡No soy tan idiota como para ponerme a la vista para atraer a semejante enemigo, no importa lo que crea Garza! ¡Averigüad lo que le sonsacaron o sufrirá el destino de sus compañeros!” gruñe Chacal al tecnohereje restante, flanqueado por dos hombres fuertemente armados con máscaras metálicas con cara de cerdo, monta en la plataforma elevadora y comienza su lento y retumbante ascenso.

EL ESPANTOSO DESTINO DEL INQUISIDOR KARKALLA

La escena en el recinto hospital es un crepúsculo rojo oscuro de horror sangriento, y lo que antes era un lugar de curación se ha convertido en un santuario de dolor y mutilación. Cada superficie está salpicada con la sangre de incontables víctimas, humana, xenos, y bestias. Equipo quirúrgico, productos químicos, frascos de muestras, trofeos, extrañas esculturas de hueso, pieles desolladas y curtidas cubren la habitación, y extrañas máquinas palpitan, mientras pictomonitoros reproducen imágenes del anterior trabajo en la cámara.

Presenciar el terrible interior de la cápsula hospital en persona requiere una tirada **Moderada (+0) de Miedo**.

A no ser que sea alertado, un Tecnohereje matarife permanecerá aquí, acompañado de un servidor y varios servocráneos guardianes (consulta la página 144 del **MANUAL DEL INQUISIDOR**). Ni que decir tiene, que lucharán salvajemente, y hasta la muerte.

En el centro de la cápsula hospital, unido a una estructura metálica en ángulo y conectado a un respirador artificial está el mutilado inquisidor Karkalla. Su estado es lamentable: ambas piernas bajo la rodilla y su brazo derecho han desaparecido, su insignia inquisitorial ha sido clavada en su pecho, y el lado izquierdo de su cara ha sido desollado hasta el hueso reluciente. A pesar de sus terribles heridas, Karkalla está vivo y consciente. Al terminar cualquier posible combate, declara su identidad y autoridad con voz clara y ordena a los acólitos acercarse.

Una sagrada carga

Nazauth Karkalla es un inquisidor del Ordo Xenos y antiguo miembro del Cónclave Calixiano. Él y su séquito han rastreado las actividades del hereje y esclavista de la Casa de la Bestia, Marcus Vulpa (al que los acólitos han visto como Máscara de Chacal) y la adquisición de criaturas prohibidas por su organización para el Festival del destino incierto de Quaddis. Karkalla llegó a Xicaph de incógnito con la esperanza de atrapar a los mayores compradores de la organización también. Por desgracia para Karkalla, descubrió mucho más de lo que esperaba en la ciudad. Fue atacado y gran parte de su séquito fue sacrificado por los Peregrinos de Hayte antes de que pudiera alertar a la Inquisición de lo que había descubierto sobre una terrible amenaza oculta que crece en Quaddis.

Karkalla está moribundo y se mantiene vivo solo por su indomable voluntad, pero incluso así no aguantará por mucho más tiempo. Máscara de Garza lo acorraló, pero no pudo doblegarlo (ni esperaba conseguirlo en el tiempo asignado) y le ha abandonado aquí, con su cuerpo devastado como otro señuelo para el Viudo, los acólitos, y cualquier otro que pudiera



hismear en su demente plan. Karkalla, sin embargo, está en mejor estado mental de lo que Máscara de Garza cree y reconoce a los acólitos por lo que son (o al menos como aliados) y les ruega detener a Máscara de Garza, o de lo contrario Quaddis y cada alma en él, ellos incluidos, estará condenada. Él delega sobre ellos este deber sagrado con todo el peso de su autoridad inquisitorial y en el sagrado nombre del Emperador, y le pide a cada uno de ellos jurar su lealtad antes de revelarles nada. Es una estratagema desesperada por parte de Karkalla, pero la única que le queda al inquisidor moribundo.

Lo que Karkalla sabe

La cordura de Karkalla va y viene en oleadas de agonía dominadas por su férreo autocontrol, y el DJ lo puede utilizar para darle a los jugadores tanta (o tan poca información) como desee. Sus respuestas deben ser secas y cortas, emitidas con los dientes apretados, y desestimar cualquier pregunta que no considere pertinente. Él no conoce los detalles completos del plan de Máscara de Garza, ni mucho menos, pero por sus propias investigaciones anteriores, y lo que ha oído y visto desde que se convirtió en cautivo, ha conjeturado mucho.

A continuación se ofrecen algunas pautas sobre lo que sabe Karkalla:

¿Dónde estamos? *“Quaddis, la infame Quaddis, el mundo paraíso, un falso paraíso, el jardín de juegos de los nobles, un mundo oculto. Durante el Festival del destino incierto, un gran pecado y locura de los poderosos.”*

¿Qué es este lugar? *“Las Jaulas Rojas, los bajos fondos de la ciudad Xicarph, antiguos y malvados.”*

¿Quien nos mantenía cautivos? *“La Casa de la Bestia, una parte de ella: esclavistas, cazadores xenos, rastreadores de sangre, contrabandistas, asesinos, y cosas peores. Han puesto sus garras en todo el sector, pero los de aquí son solo peones.”*

¿Quién es Máscara de Chacal? *“Vulpa, Marcus Vulpa, uno de sus jefes esclavistas, un estúpido que ha sido engañado. Lo seguí hasta aquí para encontrar a sus clientes... bestias, bestias para el gran entretenimiento... sangre para el carnaval... pero encontré alguien peor... La muerte es mi sentencia contra él. Purgad al impuro.”*

¿Quién es Máscara de Garza? *“¡Él es un mentiroso, un mentiroso! No confiéis en él. La disformidad brilla en su negra alma. Me hizo esto... por diversión, por placer, y para usarme como cebo para atraer a alguien más, pero pensó que me había vuelto loco; se equivocó. ¡Temedle, y detenedle!”*

¿Por qué nos ha traído aquí? *“Presagios oscuros, una oscura profecía, un encuentro de almas negras, la Gran Conjunción, un antiguo mal, secretos que están mejor enterrados. Garza tiene algún plan oscuro, una conspiración maligna que no ha revelado; necesitaba sangre antigua, o eso creo, para llevarlo a cabo. Atrajo a todos ustedes, y a otros, polvo y cenizas, no puedo ver más allá. La sangre, es lo que busca en ellos. Los Haarlock, los viejos monstruos, sabían demasiado; su mundo entonces, ahora, y para siempre, los nobles hablan sobre lo que allí yace. No lo olvidéis.”*

¿Qué ocurrirá? *“Este mundo morirá a menos que lo evitéis, y con él morirán muchos otros, ¿cuán lejos se propagará la podredumbre? El cáncer debe eliminarse ahora, antes de que sea demasiado tarde...”*

Una vez que el DJ crea que Karkalla ha dado a los acólitos toda la información que necesiten, sufre un ataque violento y doloroso y comienza a respirar con dificultad. Antes del final, les dice a los acólitos de “llegad a la superficie, a la ciudad. Buscad al académico blanco, es uno de los míos, escapó al ataque, ayudaos mutuamente, pedidle...preguntadle qué puede encontrarse en la novena columna de Prol. Él contestará, “vacío” si es que se trata de él...Acabad con Máscara de Garza, y quemad mi cuerpo, o no estará a salvo...Que el emperador os haga recipientes de su ira...” Tras eso, los monitores de soporte vital registran la muerte de Karkalla, finalmente renunciando a su voluntad, y ni ayuda médica ni las artes psíquicas pueden devolver su cuerpo devastado a la vida.

ESCAPAR CON VIDA

Suponiendo que los acólitos puedan hacerse con el control del ascensor central y tengan el sentido común de activarlo hacia “arriba”, pueden llegar a la ciudad de Xicarph y a las intrigas y peligros de la segunda parte de esta aventura, Carnaval de Sangre. El DJ, por supuesto, es libre de agregar encuentros adicionales en los niveles superiores de las Jaulas Rojas más allá de este punto, o incluir métodos adicionales de salir a la superficie (hay numerosas salidas en el laberinto, lo que proporciona una amplia variedad de ubicaciones en la ciudad). Si se evita la zona principal de la bóveda, sin embargo, el DJ debería adoptar medidas para reubicar algunas o todas las pistas que se pueden obtener por aquí y encontrarse con Karkalla (y tal vez reposicionar a este importante PNJ) a lo largo de su ruta elegida.

RECOMPENSAS

Ya que DESTINOS INCIERTOS presenta un marco bastante grande y abierto, en lugar de conceder recompensas y avances al final de la aventura, es mejor repartir experiencia y otras recompensas al final de cada capítulo. Los acólitos deben recibir entre 100 y 300 PE por sesión de juego en las Jaulas Rojas, dependiendo de su progreso, astucia y habilidad, con una bonificación de 100 PE para los acólitos que ideen un plan especialmente astuto para escapar del pozo de la masacre y/o acabar con los esclavistas en la bóveda 13. Además, cualquier acólito que jure solemnemente tomar el encargo del inquisidor Karkalla para descubrir y frustrar el plan de Máscara de Garza recibe cada uno un punto de destino adicional—los necesitarán.





CARNAVAL DE SANGRE

TODA LA DIVERSIÓN DEL
FESTIVAL

•

ENTRANDO EN ESCENA:
COMIENZA EL CARNAVAL
DE SANGRE

•

LUGARES DONDE IR,
GENTE A LA QUE VER

•

EL ÚNICO SUPERVIVIENTE

•

PERSEGUIR A LA DAMA

•

EL PREDICADOR
CALLEJERO

•

LOS JARDINES DEL
CREPÚSCULO

•

ASESINATO SANGRIENTO
EN XICARPH



CAPÍTULO III: CARNAVAL DE SANGRE

En esta segunda parte de la aventura, los acólitos se abren camino a la libertad y a la superficie, para encontrarse en la extraña y siniestra ciudad de Xicarph y el tumulto del Festival del destino incierto. A continuación, deben sobreponerse al shock de su entorno e intentar descubrir el oscuro complot que les ha traído a este mundo antes de que las fuerzas oscuras que se mueven por el carnaval los encuentren. Si tienen éxito, en última instancia descubrirán que los acontecimientos que se desarrollan dependen de la antigua finca del coto de Gabriel en el corazón de Xicarph y el tañido del reloj de acero, un evento que puede muy bien anunciar el fin de este mundo.

ESTRUCTURA

El Carnaval de Sangre es un sistema abierto, no impulsado por una progresión de eventos establecidos o un camino marcado, sino por las decisiones de los acólitos y las consecuencias de sus acciones. Las Jaulas Rojas han dejado a los acólitos con un misterio por desentrañar, algunas pistas que seguir, y el más que probable deseo de vengarse de sus captores y el arquitecto de su secuestro, pero la forma en que decidan hacer esto no está escrito en piedra. Los acólitos también desearán mejores armas y equipo para lo que está por venir y descubrir más sobre la extraña situación en la que se encuentran.

La ciudad de Xicarph está abierta a los acólitos para explorar, y es un lugar maravilloso y peligroso, lleno de oportunidades, terrores y espectáculos abundantes. Como tal, se anima al DJ a adaptar y embellecer como desee los eventos y lugares que los acólitos se encuentran, para que esta parte de la aventura sea una experiencia única para los jugadores. Para ayudarle en esta tarea, se proporciona un atlas y mapa de la ciudad en las páginas 8–9, y la sección Explorando el carnaval, más adelante en este capítulo, ofrece más detalles sobre las festividades caóticas y ofrece pautas sobre el tipo de información que los acólitos pueden descubrir en sus investigaciones.

La línea temporal del Carnaval de Sangre también es fluida. En el momento de la huida de los acólitos de las Jaulas Rojas, la fiesta está en su apogeo, y gracias a la naturaleza impredecible de los acontecimientos cosmológicos que celebra el festival, nadie puede responder con exactitud cuánto tiempo va a durar. El detonante del final culminante del festival es el comienzo del eclipse solar en Quaddis, un momento conocido como “el Paso de la Sombra”, que marca el inicio de la Gran Conjunción. Se deja en manos del DJ determinar cuánto tiempo pasa antes de que esto ocurra, pero se recomienda entre 48–100 horas de tiempo dentro del juego—tiempo suficiente para que los acólitos se metan en problemas y persigan algunas pistas, y tal vez incluso descansen un poco. En términos prácticos, es probable que esto signifique tres o cuatro sesiones de juego (o más) en función de cómo de rigurosas sean las investigaciones de

los acólitos. El eclipse debería iniciarse después de que los acólitos hayan descubierto la necesidad de estar en el coto de Gabriel durante la Gran Conjunción y hayan obtenido un medio para entrar allí, estos eventos son el foco central del tercer y último acto de esta aventura: La hora nº 13.

Aunque los acólitos tienen libertad de acción en Xicarph y en su camino a seguir, no actúan en un espacio vacío. El festival es un semillero de pequeñas y grandes intrigas, las cuales pueden enredar a los acólitos en cualquier momento (y se anima al DJ a añadir sus propias intrigas en esta parte de la aventura). Más importante, la oscura trama de Máscara de Garza se desarrolla mientras duran las celebraciones desenfrenadas, los Peregrinos de Hayte se mueven sin ser vistos, preparándose para la hora en que su amo les libere y, como resultado, la entidad conocida como el Viudo, atraído por el olor de la sangre Haarlock, comience a acechar y asesinar a aquellos que considere una amenaza para él. Cualquiera de las partes puede dirigir sus letales atenciones hacia los acólitos en caso de llegar a conocer su identidad.

OBJETIVOS DEL CAPÍTULO

Existen tres objetivos durante el Carnaval de Sangre:

- Obtener armas, equipo, y aliados (como encontrar al académico blanco, etc.).
- Descubrir los detalles y el objetivo de la conspiración de Máscara de Garza, aprender sobre la naturaleza del festival, y escuchar el mito del Viudo y la importancia del reloj de acero del coto de Gabriel.
- Ser admitidos en el coto de Gabriel en el momento de la Gran Conjunción.

TODA LA DIVERSIÓN DEL FESTIVAL

Al describir el festival y Xicarph, es importante destacar la pura y deslumbrante opulencia, y la maravilla de todo y la escala y magnitud de las celebraciones. El aire es dulce y limpio, el cielo es de un deslumbrante azul helado atrapado al otro lado de una cúpula de cristal, y nunca cae la noche. Los edificios de mármol brillante demuestran riqueza suficiente para comprar y vender mundos enteros, y lo que es más, la ciudad no se ha llenado con cientos de jueguistas, sino decenas de miles de personas. Las máscaras y disfraces son omnipresentes, al igual que el comportamiento libertino, la generosidad, la abundancia, y una aparente alegría; y la mano dura de la ley imperial, y la Eclesiarquía en este asunto, apenas son visibles. Este ambiente debe ser desconcertante para los acólitos— inquietante, e incluso aterrador. Algunos verán rápidamente este escenario con desprecio o sospechas (y con razón), pero otros, tal vez, sientan una terrible tentación.

El nivel de peligro de los festivales, en términos casuales (estar en el lugar equivocado en el momento equivocado) y por amenazas específicas (que rastreen y den caza a los acólitos deliberadamente) se deja a discreción del DJ para adaptar a las capacidades de los acólitos y los gustos de sus jugadores. Sin embargo, recuerda que no importa lo extravagante que sea el festival, es un prelude al derramamiento de sangre, y las luces más brillantes proyectan las sombras más profundas.

BUSCANDO RESPUESTAS FÁCILES

Otro punto importante para transmitir en el Carnaval de Sangre es explicar que salvar la ciudad y sus propias vida en el proceso es la responsabilidad de los acólitos. Con suerte, el tormento que ya han soportado y su propia naturaleza deberían ser suficiente motivación para hacerlo, pero si vacilan, el DJ debe considerar reforzar los siguientes puntos:

Así son las cosas: la autoridad central en Xicarph es casi inexistente, y sus poderes están ocupados con el festival y sus propias intrigas para escuchar advertencias de indeseables cubiertos de sangre de procedencia dudosa. En particular, alegar un rango o autoridad inquisitorial provocará en el mejor de los casos desprecio y burlas y, en el peor, la violencia de los Centinelas de la alameda (consulta la página 64) que guardan el núcleo de Xicarph, los cuales no permitirán el paso a nadie no autorizado durante el festival. Incluso si los acólitos de algún modo consiguen persuadir a alguien de su rango inquisitorial, les pedirán con pesar “volver con sus alegaciones después del festival, si vivimos el tiempo suficiente a la luz del Emperador.” Para la escoria y nobles por igual en Quaddis, la suerte está echada.

No hay refuerzos en camino: Salvo el académico blanco, no hay ayuda inquisitorial o imperial disponible, e incluso si envían un mensaje, es imposible que nadie llegue a tiempo. Faltan “cinco minutos para la medianoche”, y la falta de acción terminará en destrucción.

Sin salida: No hay modo de escapar de Quaddis o Xicarph. Durante el festival se permite la entrada orbital hasta comenzar la celebración de la oscuridad, pero, “por seguridad” nadie abandona la ciudad hasta que se termine la celebración de la oscuridad, una tradición impuesta hasta el punto de automatizar defensas orbitales si es necesario. Si los acólitos intentan abandonar el puerto espacial serán rechazados con firmeza, si persisten serán detenidos por la fuerza, y si roban una nave serán eliminados.

EXPLORANDO EL CARNAVAL

Interpretar una gran ciudad en anarquía podría parecer a primera vista una tarea de enormes proporciones para el DJ, pero no es más difícil de manejar que cualquier otro entorno, ya que la mayoría de eventos, y PNJs locales deben ser descritos de forma genérica a menos que tengan importancia para lo que los acólitos están haciendo. El Carnaval de Sangre, al igual que las Jaulas Rojas, tiene unos pocos lugares importantes a los que se puede llegar en cualquier orden deseado.

Estas localizaciones son las siguientes:

La columnata rosa: Una plaza de piedra atestada de jueguistas, donde los acólitos abandonan las Jaulas Rojas.

La rueda del destino: Se trata de un prominente salón de juego en las arenas, donde el señor del crimen Papa Grist mantiene un refugio. Grist es también un infame agente del mercado negro y comerciante de información cuyo nombre será sugerido a cualquier acólito bien pagado que busque este tipo de servicios.

La capilla atenea: Una biblioteca y sala de archivos genealógicos en el distrito Refutación, es aquí donde Septimus Dexter, el último miembro del séquito del inquisidor Karkalla, está oculto.

El pabellón del crepúsculo: Una terraza de telas sedosas y jardines de medianoche permanentemente entre sombras en el corazón de la urbanización Akasen, aquí se puede encontrar la Novia Arácnida, guardiana de muchos secretos de Xicarph.

Las murallas destrozadas: El revestimiento hecho escombros de los Palacetes Derrumbados, donde el predicador callejero Obadiah Psalter pierde a su rebaño frente a un nuevo mesías.

Se anima al DJ a añadir o restar estos lugares a su antojo, usando el mapa de Xicarph en la página 9 como una guía, así como para inventar encuentros menores para “unir los espacios” como desee. Así por ejemplo, si los acólitos buscan alojamiento, el DJ debería recrear una posada apropiada, así como una cámara de alquiler sobre una sala de combates en el paseo de las arenas, una finca privada entre las casas gremiales si los acólitos tienen gustos caros, o una casa abandonada en los palacetes derrumbados si desean no llamar la atención, y así sucesivamente. Del mismo modo, si los acólitos buscan a un “erudito blanco”, sus consultas podrían apuntar al distrito conocido como Refutación.

ROSTROS EN LA MULTITUD

Al abandonar las Jaulas Rojas, los acólitos son observados por Máscara de Garza y los Peregrinos de Hayte, que comprueban pacientes si son capaces de atraer al Viudo o para ver lo que los propios acólitos pueden descubrir. Independientemente de si los acólitos pueden detectar esta vigilancia, y librarse de ella depende del DJ; aquí y allá entre la multitud, la penetrante mirada ocasional de un hombre con una máscara de garza aumentará la tensión.

TABLA 3-1: INFORMACIÓN DEL CARNAVAL DE SANGRE

Niveles de Éxito	Detalles Revelados
Éxito normal	“Es maravilloso; bienaventurados los que vemos tal abundancia. He conocido el hambre toda mi vida antes de llegar aquí en un transporte colonial con destino a Tranch. En su lugar acabamos en esta ciudad de abundancia, y por un momento pensé que había muerto y estaba en la sagrada Terra, como en las viejas historias de la colmena”.
Uno	“¿Alguna vez has visto cosas como ésta? ¿Presenciado tales espectáculos? He visto luchar a un carnosaurio contra una docena de genestealers y llevarse a la mitad de ellos a la tumba, y he ganado el sueldo de un año en una crono-pelea en las Arenas Carnesí. Y hace unos días me dijeron que tal vez antes de que todos termine habrá una especie de eclipse... ¡Toma, una copa por mi buena suerte!”
Dos	“Todo esto, ¿puedes creerlo amigo? Es antinatural si me lo preguntas, todo dispuesto por los grandes y poderosos; nobles de una veintena de mundos que, según dicen, no han reparado en gastos. Bueno, no hay uno solo de ellos que de más de lo que toma durante sus santas y malditas vidas. Hazme caso, habrá que pagar un precio, siempre se paga un precio”.
Tres	“Llegué como un mercenario para un noble más—pensé que venía adonde estaba la auténtica riqueza. Ese arrogante bastardo ahora está muerto, despreció a algunos nativos de la periferia que lo cortaron en trozos sangrientos con todas las de la ley. Entonces había cuatro de nosotros y su dinero: el primero inició una pelea de bar y terminó muerto; el segundo, desapareció en una multitud en el espectáculo de sombras como si nunca hubiera existido; y nuestra piloto, apareció muerta en nuestros alojamientos sin ninguna marca. Ahora solo quedo yo bebiendo de la riqueza de un hombre muerto; este lugar es la muerte, se lo aseguro, muerte chapada en oro”.
Cuatro	“Máscaras, tantas máscaras, usted debe haberlas visto. ¿Qué ocultan? Me pregunto. ¿Qué horrores hay tras esas máscaras? La depravación, la mutación, símbolos de su pecado y maldad, monstruos y terrores saciando sus deseos y hambre de sangre entre nosotros. Tienen un mito, los nacidos aquí y los sirvientes de los poderosos. He oído susurrar sobre “la bestia”. Lo llaman el Viudo, un demonio de mil rostros. Una vez había un cuerpo en la avenida, las entrañas ensartadas como guirnaldas en las estatuas de los santos, y los oí susurrar: ‘Esto es obra del Viudo’ pero no pueden mentirme, sé lo que ocultan bajo sus máscaras”.
Cinco (o más)	“¡Preparaos! Cuando llegue la celebración de la oscuridad, luchad contra los raídos hilos del destino. Hacer fortuna o morir—un hombre sabio se prepara para ambas, decimos en Xicarph. Cuando el sol arda negro, confiad solo en la cáscara vacía y el tañido del reloj de acero”.

Adquirir información

Una de las principales tareas de los acólitos durante esta parte de la aventura es adquirir conocimientos sobre los acontecimientos donde se han visto atrapados y su entorno. Hay muchos modos de hacer esto, desde preguntar a los transeúntes por el carnaval hasta buscar a figuras de autoridad, contactar con adeptos como Septimus Dexter el académico blanco, interrogar a sicarios enviados tras ellos, o solicitar los servicios de un vidente.

Las posibles líneas de investigación incluyen:

El Festival del destino incierto: Consulta la página 12.

La historia de Quaddis: Consulta la página 6.

La gran ciudad de Xicarph: Consulta la página 8.

El mito del Viudo: Consulta la página 43.

El coto de Gabriel: Consulta la página 11.

La Casa de la Bestia/Máscara de Chacal: Consulta la página 12.

†**Los Peregrinos de Hayte y el plan de Máscara de Garza:** Consulta la página 42.

†**El linaje Haarlock y su legado:** Consulta la página 50.

†De todos los temas anteriores, estos dos últimos deberían ser los más difíciles y peligrosos para adquirir conocimientos, y dicha información es probable que sea incompleta.

El DJ es libre de disponer esa información a los acólitos como considere oportuno y hacer la adquisición de este conocimiento tan fácil o difícil como la situación y acciones de los acólitos requiera. Tal conocimiento debe venir en piezas que deben ser unidas, ya que ningún individuo conoce la historia completa, salvo tal vez Máscara de Garza, y él no está hablando.

A modo de orientación, la anterior tabla representa el tipo de noticias generales y rumores que podrían recoger de entre la masa de juerguistas del carnaval mediante una tirada apropiada de Aguante, Carisma, o Indagar. Tales tiradas deben tener un valor base **Rutinatio (+10)** modificado por circunstancias adicionales.

ASUNTOS DE COMERCIO

Xicarph está inundado de dinero. El problema que tienen los acólitos es obtener parte de este flujo en sus manos. Es probable que entren en el carnaval con poco más que algunas armas abandonadas (algunas de las cuales podrían malvender) y pronto se darán cuenta de que los Tronos en efectivo harán su tarea mucho más fácil, en términos de obtener equipamiento, sobornar a contactos, y comprar información. Aunque por desgracia los acólitos simplemente no tienen el tiempo para entrar en negocios, el festival ofrece varias oportunidades para obtener dinero rápido, y los acólitos deberán servirse aplicando sus puntos fuertes. Los clérigos pueden sermonear y hacer colectas o vender indulgencias a los nobles (o simplemente "liberar" la riqueza del pecador por el bien común). Los granujas encontrarán muchas oportunidades para mentir, engañar, jugar, robar, y comerciar y, en particular, cualquier persona con la habilidad y la voluntad de usar la violencia encontrará un mercado abierto en las arenas "independientes", con duelos y combates para adaptarse a cualquier estilo de lucha y nivel de desesperación.

PNJs PRINCIPALES EN EL CARNAVAL DE SANGRE

La siguiente lista detalla los principales PNJ que los acólitos pueden encontrar en Xicarph vinculados al complot de Máscara de Garza y el Legado de Haarlock, aunque las circunstancias y su efecto dependen en gran medida de las propias acciones de los acólitos y los acontecimientos en que se desarrollan.

El académico blanco: El último superviviente del séquito del inquisidor Karkalla. Este anciano adepto está escondido, pero aún es fiel a su juramento. Si los acólitos consiguen su confianza, puede ser una gran fuente de información y consejos.

Papa Grist: Un problemático señor del crimen, Grist puede ser un poderoso aliado o un enemigo mortal para los acólitos, y les puede ofrecer un pase hasta el coto de Gabriel.

Lady Melua: Una joven noble y hermana de uno de los secuestrados como parte de los planes del Amado, su camino se cruzará con el de los acólitos mientras busca respuestas.

Obadiah Psalter: Un predicador callejero que ha perdido gran parte de su rebaño a manos de un nuevo profeta llamado el Amado y ahora da sermones prometiendo que el fuego y la sangre están por venir, pero nadie le escucha; ¿lo harán los acólitos?



La novia arácnida: La oscura, anciana, y mortal reina de los Jardines del Placer de Xicarph, la novia arácnida fue una antigua sirvienta de la casa Haarlock. Ella conoce la verdad y puede proporcionar la entrada a el coto de Gabriel—si los acólitos pueden sobrevivir a su hospitalidad.

El Viudo: Como una sombra asesina por el carnaval, el Viudo ha sido atraído por la sangre de Haarlock y el plan de Máscara de Garza, la realización de terribles asesinatos aparentemente al azar y desapareciendo como un fantasma.

MILES DE IMPLICADOS

Aparte de los personajes principales que se mencionan aquí, el carnaval tiene un número masivo de potenciales PNJs, encuentros y líneas de investigación que los acólitos pueden seguir, que sería una tontería catalogarlos aquí de manera exhaustiva. Al igual que con cualquier aventura con ámbito



abierto donde es probable que los acólitos se labren su propio camino, se aconseja que el DJ prepare algunos nombres y diferentes bocetos de personajes que pueda emplear de antemano para ayudarle a improvisar estos encuentros y PNJs, según sea necesario. Además, el apéndice de PNJs y Antagonistas en la parte posterior de esta aventura contiene varias plantillas modificables para su uso rápido y conveniente.

ENTRANDO EN ESCENA: COMIENZA EL CARNAVAL DE SANGRE

Si los acólitos han conseguido escapar de las Jaulas Rojas mediante el ascensor principal de acceso en la bóveda 13 (u otra salida inventada por el DJ), sin duda esperarán algo similar aguardando por ellos en cuanto la plataforma ascienda hacia el oscuro techo de la bóveda. Lo que ocurre después debería llegar como un shock. Tras unos 20 minutos de ascenso a través de un túnel cerrado sin luz, un sonido no muy diferente a un trueno se vuelve cada vez más fuerte hasta que el techo por encima de ellos se abre al cielo abierto.

Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

El hueco del ascensor se llena de una luz brillante cuando la plataforma llega a la superficie y se detiene con un temblor. Una oleada de sonido os asalta y el dulce aire os invade al mirar fijamente, sin hablar por un momento, el lugar que os rodea. La plataforma se ha detenido sobre un estrado de mármol, uno de los muchos que adornan una plaza de altos muros decorada de forma rica y opulenta. Estatuas y ondeantes pabellones sedosos están alineados junto a amplios caminos pavimentados atestados por cientos de personas en un derroche de color. Las personas caminan y bailan, corren y celebran, aparentemente sin propósito o motivo; algunos ríen, mientras que otros se agrupan temerosos entre sí y se apresuran a sus desconocidos destinos.

Junto a la plataforma, una revestida noble de aspecto etéreo en un vestido azul de seda brillante y una immaculada máscara perlada destaca entre la multitud, sus asistentes con túnicas azabache la abren camino con varas de hierro, mientras que marmóreos querubines flotan sobre ella, llenando el aire con vapores narcóticos de sus incensarios de plata. Hace una pausa para miraros y dice,

“Os pregunto, ¿a qué espectáculo, o celebración pertenecéis? Los trajes son encantadores, tan decadentes, tan viscerales. Decidme, ¿habrá sangre?, ¿me podéis prometer sangre?”

Antes de que podáis responder, se escucha una gran campanada, la mujer os da la espalda, y ella y su séquito son tragados por la multitud.

SALIR DE ALLÍ

Los acólitos han llegado a la ciudad de Xicarph, una decadente y perversa área de juegos para los poderosos del sector Calixis desde hace más de mil años, y están solos. La plataforma les ha depositado en una de las plazas exteriores del Paseo de las Arenas en el cuadrante norte de la ciudad, y ahora depende de ellos decidir adonde ir y qué hacer.

Su prioridad debería ser averiguar dónde se encuentran, y entonces tal vez encontrar un lugar donde descansar, recibir asistencia médica, comer y descansar, o rearmarse y reequiparse. Los diversos establecimientos repartidos por las arenas pueden hacerse cargo de todas estas necesidades, por un precio. Como alternativa, los acólitos podrían abandonar el Paseo lo más rápido posible para evadir cualquier posible persecución, en cuyo caso Xicarph les espera.

LUGARES DONDE IR, GENTE A LA QUE VER

A continuación se detallan los principales personajes, encuentros y eventos relacionados con la trama central del Carnaval de Sangre que los acólitos podrían encontrar en el transcurso de sus investigaciones y viajes a través de Xicarph. Se puede encontrar más información sobre los distritos en los que se ubican en el Atlas de Quaddis en las páginas 8–11.

COSAS NECESARIAS

Muchos objetos están a la venta en Xicarph sin hacer preguntas, si el precio es correcto, desde armas hasta personal contratado. En términos de disponibilidad, Xicarph se considera un mundo colmena con el nivel de población más alto (consulta la página 124 de **DARK HERESY**). Pistolas, drogas, artículos de consumo, atención médica, y armas de mano son un nivel de dificultad más fáciles de encontrar, mientras que armas pesadas, explosivos, equipo técnico y artículos religiosos son un nivel más difícil. Los productos más comunes se pueden adquirir de vendedores ambulantes, en trastiendas de las arenas, y de escoria de los palacetes derrumbados, mientras que artículos de mejor calidad se exhiben en los emporios de las casas gremiales.

SANGRE EN LAS ARENAS

En la situación actual, cuando los acólitos escapan a la ciudad, las arenas están en pleno apogeo, y una docena de estadios resuenan con el ruido de la rugiente multitud, los gritos de bestias, y el choque de armas. Considerando su condición y apariencia, los acólitos podrían ser tomados por luchadores independientes, y de hecho los vendedores de armas, alimento, bebidas fuertes, y similar, probablemente les tratarán como tales. Lo que decidan hacer en este punto depende de ellos, pero hay varias opciones posibles dentro del propio paseo de las arenas, incluyendo buscar ayuda médica, información sobre sus enemigos, alquilar una cámara de reposo, observar uno de los sangrientos espectáculos, e incluso participar en uno.

RASTREAR A VULPA

La búsqueda de información sobre Vulpa, Máscara de Chacal, es difícil pero no imposible, y se puede lograr mediante la captura y el interrogatorio de esclavistas de la Casa de la Bestia o mediante amenazas o sobornos a sus clientes.

Lo que se puede averiguar sobre él y sus hombres es que han tanteado el terreno y han puesto una sustanciosa recompensa para cualquiera que pueden proporcionar información sobre “Máscara de Garza”, su antiguo cómplice, en particular

sobre su paradero actual, y él ha enviado a sus esclavistas a los palacetes derrumbados a buscarlo. Otros rumores dicen que Máscara de Garza es culpable de que algún animal particularmente antinatural y peligroso haya desencadenado una oleada de misteriosos asesinatos y extraños incidentes que recientemente han dañado la reputación de Vulpa.

Si los acólitos hacen demasiadas preguntas, es probable que él envíe a sus propios asesinos tras ellos, sobre todo después de enterarse de lo que hicieron al escapar de las Jaulas Rojas.

LA RED DE HAYTE

Los Peregrinos de Hayte son un culto muy poderoso e increíblemente peligroso, con un amor por la violencia, la mutilación y la destrucción a gran escala, y son responsables de numerosas atrocidades en todo el sector. Los “falsos profetas” que gobiernan el culto son brujos de un poder increíble e imprudente, y cada uno de ellos está completamente loco. Al poseer el Legado de Haarlock, los Peregrinos esperan desatar una fuerza que envuelva al sector Calixis en una pesadilla de muerte y sufrimiento, hundiendo a miles de millones en la oscuridad. Para cumplir con este objetivo, los sectarios están dispuestos a frenar sus excesos habituales, por un tiempo al menos, y actuar con un grado de sutileza que muchos con conocimiento sobre ellos consideran incapaces.

Mediante el uso de la disformidad y profecías, los Peregrinos de Hayte han adivinado lo que ellos creen que es la clave que pondrá el Legado de Haarlock a su alcance. Esa clave es un ser conocido en las leyendas de Quaddis como el Viudo. Con el fin de cazar a su presa, uno de los falsos profetas de la secta ha ideado un plan diabólico para atraer al Viudo usando cebo vivo—un cebo que incluye los acólitos.

Usando a la organización de la Casa de la Bestia y la necesidad de Quaddis por horrores frescos para las arenas como un vector de enfermedad para infectar Xicarph con su presencia, los Peregrinos de Hayte han llegado en secreto. Sus miembros se ocultan de los medios normales de detección, y se ocultan incluso de los poderes de la disformidad, pero pretenden salir a la luz y, si es necesario, estar allí a la hora y lugar indicados cuando se den a conocer. Como parte de este plan, sus videntes de la disformidad han señalado a una veintena de hombres y mujeres de quienes han adivinado que tienen algún vínculo de sangre o con el destino del Legado de Haarlock, para secuestrarlos y llevarlos a Quaddis gracias a la Casa de la Bestia, y han elegido a aquellos más adecuados para convertirse en sus marionetas. Al resto, los acólitos incluidos, se les permitirá libertad para actuar como cebo en las Jaulas Rojas y luego en la ciudad, para morir o prosperar como puedan, en todo momento a la sombra de los Peregrinos de Hayte que esperan atraer a sus presas elegidas a campo abierto.

Por desgracia para los Peregrinos de Hayte, Quaddis y el gran carnaval tienen sorpresas que no esperan, y el Viudo está esperando por ellos.



Se recoge lo que se siembra

Si los acólitos son especialmente persistentes o tienen éxito en su búsqueda para encontrar Vulpa, reciben una pista que les guía a una tienda de cerámica vacía donde Vulpa iba a reunirse con un contacto con información sobre el paradero de Máscara de Garza. Ellos encontrarán el lugar vacío y desordenado. Una búsqueda exhaustiva revelará un desollado y sangriento cadáver sin su brazo derecho oculto en un baúl de viaje.

EL GIRAR DE LA RUEDA

Los acólitos que investiguen las conexiones de los bajos fondos, armas de alto nivel, el tráfico de personas o la organización de la Casa de la Bestia, o simplemente busquen el juego más valioso del Paseo finalmente se encontrarán dirigidos a un establecimiento llamado la Rueda del Destino. En la Rueda, es notable que hay pocos “espectadores”; la clientela del lugar está compuesta por ricos bien protegidos, hombres peligrosos, y otros francamente siniestros. Se especializa como un lugar de apuestas, con pictopantallas vinculadas a los continuos combates en las arenas, y también cuenta con juegos privados, un balcón sobre el estadio más grande de animales carnívoros, y su propio pozo de lucha donde se combate hasta la muerte. También es un lugar privilegiado para reuniones del mercado negro y para comprar y vender bienes e información ilícitos.

Armas secundarias, armas de mano y blindaje corporal ligero están permitidos; todo lo demás es confiscado en la puerta, a menos que, por supuesto, trabajes para el local. El derramamiento

de sangre y los desacuerdos entre los clientes se realizan en la arena de combate (donde se puede apostar por el ganador); cualquier otra cosa será recibida con extrema violencia.

Como recién llegados a la Rueda, los acólitos serán valorados con discreto interés por sus otros clientes y su propietario, y algunos nobles desagradables con un grupo de mercenarios contratados enviarán a su “campeón” mascota a derramar la bebida de un acólito.

El valor del dinero

El modo más rápido de hacer dinero en la Rueda es matar por él. La clientela disfruta con cualquier deporte que termine en muerte, desde un duelo metalicano de un solo disparo hasta encuentros de gladiadores cronometrados. Dependiendo del espectáculo, habilidad, y probabilidades, el superviviente podría recibir cualquier cosa, incluso unos cientos o miles de tronos (además de los beneficios de las apuestas, por supuesto).

Papa Grist

La Rueda del destino está dirigida por una figura aterradora y siniestra llamado Papa Grist (consulta en la página 59 de sus estadísticas y una descripción detallada). Grist es un señor del crimen con conexiones con el gremio frío, vino a Quaddis en el momento del festival para sacar tráfico con narcóticos, bienes prohibidos, asesinatos por encargo, y otras actividades ilícitas. Él y sus agentes han hecho su agosto en sentido literal y metafórico con la gestión de sus operaciones, y durante la Celebración ha previsto refugiarse en un lugar seguro con su dinero hasta que pase lo peor. Grist sirve como agente informante, comerciante, y empresario de la Rueda.

Aparte del suministro de armas, drogas y equipo, otro de los materiales con los que Grist comercia es la información. Grist sabe mucho de lo que ha ocurrido en la ciudad y la venderá por un precio. Él sabe que Marcus Vulpa de la Casa de la Bestia ha suministrado numerosas criaturas verdaderamente salvajes a los compradores privados de la ciudad, monstruos infames con un nefasto hedor sobre ellos, y que ahora busca a un antiguo aliado para vengarse. También puede señalar a los acólitos algunos otros contactos de Vulpa y enviar a sus propios recolectores a por la información que desean—si pagan el precio adecuado.

Rompehuesos y Afortunado

Rompehuesos, un antiguo y descomunal guardia imperial, y Afortunado, un delgado psíquico no autorizado, son agentes del líder Grist, jefes de seguridad, y en el caso de Rompehuesos, campeón de peleas “a martillo” en la rueda. Consulta en las páginas 59–60 su descripción y estadísticas detalladas. Enfrentarse a Grist provocará que estos dos y cualquier otro tipo de ayuda (Grist tiene alrededor de una docena de asesinos contratados, cibergladiadores y matones a su servicio y puede fácilmente contratar más si es necesario) entren en materia.

La propuesta de Grist

A pesar de su poder y éxito durante el festival, Grist ha entrado en conflicto sin darse cuenta con otra fuerza mayor y más oscura en Xicarph—la Novia Arácnida—y gran parte de lo que ha ganado está empezando a ser destruido lentamente a su alrededor. Si se desarrolla una relación de algún tipo entre Grist y los acólitos, y él conoce en alguna medida sus capacidades,

les ofrecerá una propuesta. Como agentes libres de la ciudad y no directamente relacionados con sus operaciones, le gustaría que maten a alguien para él: “Una criatura tan malvada que me consideraría un santo a su lado.” Su objetivo es la Novia Arácnida, a quien él describe como una rival, una alcahueta, y una asesina con su base en un parque de diversiones en la zona inferior de Akasen, y les advertirá que “no se dejen engañar por las artimañas de los que ella mantiene a su lado.”

A cambio del asesinato, Grist ofrece a los acólitos mil tronos a cada uno y algo que necesitan, una invitación a el coto de Gabriel en el momento del Paso de la Sombra, recibida como parte de una deuda de juego. A continuación, les cuenta la verdad sobre la celebración de la oscuridad si no la conocen, y que “... el propio Vulpa ha obtenido una invitación del cadáver de un noble. Lo encontraréis allí y lo que sea que busquéis.”

Encontrar a la Novia Arácnida no es ningún problema en absoluto; después de todo es una leyenda. Matarla, sin embargo, podría resultar mucho más difícil.

EL ÚNICO SUPERVIVIENTE

Una de las posibles tramas conduce a los acólitos al último acólito del Inquisidor Karkalla, la persona que nombró como “el académico blanco”, pero encontrarlo puede ser difícil. El método más directo es simplemente buscarlo en lugares probables donde encontrar a un adepto en Xicarph. Una tirada **Rutinaria (+10) de Indagar** o realizar las preguntas correctas a las personas correctas revelará que la mayoría de los adeptos de la ciudad, los pocos que hay, suelen agruparse en el distrito Refutación. Una vez en ese distrito, preguntas más complicadas podrían revelar avistamientos de un anciano académico vestido de blanco entre los archivos genealógicos de la capilla atenea.

EL ACADÉMICO BLANCO

Oculto bajo una identidad previamente preparada desde el ataque a su amo, el último superviviente de la comitiva del Inquisidor Karkalla, el “Académico Blanco,” es un anciano adepto actualmente bajo la falsa identidad de un filovexólogo de las universidades Sibellanas bajo el nombre de Septimus Dexter. Está asustado y perseguido, pero se mantiene fiel a su juramento Inquisitorial. Si los acólitos pueden contactar con él, y asegurarle sus intenciones, Septimus los llevará a un rincón apartado de la capilla atenea, narrando la investigación de su amo sobre Vulpa y el descubrimiento de una fuerza más oscura. Esta fuerza emboscó a Karkalla y su séquito, y solo él, al estar rezagado, escapó de su ira. Huyó asumiendo una falsa identidad y esperando noticias de su amo.

Teniendo en cuenta la información adicional que los acólitos podrían proporcionar sobre su secuestro y eventos en las Jaulas Rojas, Septimus puede ayudar a los acólitos a unir lo que saben en un patrón coherente y proporcionarles pistas adicionales sobre lo que está ocurriendo.

Septimus puede proporcionar los siguientes datos:

- Sospecha que el culto de los Peregrinos de Hayte está involucrado.
- Sabe que la Casa de la Bestia ha sido manipulada.
- Sabe que el mito del Viudo está involucrado de algún modo.
- Sus investigaciones le han traído rumores sobre la “Novia Arácnida,” una figura siniestra que habita en la Urbanización Akasen y según se dice conoce muchos de los secretos de Xicarph y está dispuesta compartirlos por un precio.

Si se le solicita, también puede investigar el mito del Viudo y analizar pistas vitales a partir de sus historias.

Del mismo modo, aunque no es un luchador, puede ayudar a los acólitos proporcionándoles acceso a documentos y archivos de la ciudad. Cualquier Adepto de los acólitos puede elegir que le ayude a indagar en busca de información, o puede actuar por su cuenta para ellos. También puede llevar a cabo más investigaciones sobre la historia de Quaddis y Xicarph, el mito del Viudo, y lo más importante, el linaje Haarlock y la conexión del reloj de acero con el Festival del destino incierto. Sin embargo, con el fin de servir de ayuda más tarde, debe sobrevivir a los próximos eventos.

ELIMINANDO LOS CABOS SUELTOS

Tan pronto como la discusión de los acólitos con Septimus haya dado sus frutos, se produce una conmoción en el otro extremo de la sala de lectura donde los ha llevado a Septimus. Los acólitos ven, como si apareciera de la nada, un grupo de cuatro hombres sobre los restos enredados de un Servidor Bibliotecario, todos con máscaras de garza. Al mismo tiempo, se quitan sus máscaras revelando rostros cubiertos de cortes sangrientos y sonrisas anchas. Entonces el que parece el líder dice:

“Perdonad la broma de nuestro maestro, pero es hora de que los peones en nuestro tablero de Regicida cumplan su papel; Ahora entreguen al anciano y podrán continuar con sus asuntos...”

Estos son Peregrinos de Hayte, y ante la menor provocación, o reticencia a entregar a Septimus, saltan al ataque al instante. Tres de ellos son Chaquetas rojas (consulta la página 64), y su líder es un Brujo (consulta la página 345 de **DARK HERESY**). Todos poseen el talento Consumido por el rencor (consulta la página 59), y gracias a los cortes de brujería disforme en su piel, todos tienen el rasgo Demoníaco.

PERSEGUIR A LA DAMA

En cualquier momento de su investigación uno de los acólitos puede encontrarse con Lady Du’landra Melua, una joven noble Malfiana cuyos objetivos son similares a los de los acólitos y que está haciendo varias preguntas públicamente. El camino de Lady Melua puede cruzarse con el de los acólitos en varios puntos, ya que busca las mismas respuestas que ellos. Ella puede actuar como aliado, enemigo, fuente de información, rival competidor, o incluso un PJ suplente en caso de la muerte de un acólito, según cómo se desarrollen las cosas.

El DJ puede dejar pistas sobre una joven noble que pregunta por Máscara de Garza, o que haya interrogado a otros PNJ antes de que los acólitos lo hicieran y antes de que se encuentren con la propia dama. Ellos de hecho, podrían acudir a verla. Como alternativa, puede ser encontrada persiguiendo a los acólitos para interrogarlos, o los acólitos podrían interrumpir un intento de secuestrarla por los esclavistas de la Casa de la Bestia, los Peregrinos de Hayte, o incluso el propio Viudo.

LA DAMA DU'LANDRA MELUA

Lady Melua ha llegado a Quaddis en busca de su hermano menor, Lar'ax, quien fue secuestrado hace meses en su propio domicilio en Malfi. Rica e independiente, ha llegado a Xicarph en contra de los deseos de su padre (que sabe lo que implican el Festival y la celebración de la oscuridad) siguiendo una información comprada por un precio desorbitado a un adivino, sobre el paradero de su hermano. Las estadísticas y descripción de Lady Melua se pueden encontrar en la página 60.

Aunque ella no tiene ni idea de que es determinante, sabe que sus antepasados están relacionados de forma distante con los Haarlock, un hecho que la pone en grave peligro contra las oscuras fuerzas de la ciudad, y la causa del secuestro de su hermano. Lo que no sabe es que Lar'ax fue uno de los elegidos por los Peregrinos de Hayte (en el incidente que inicia esta aventura), y lleva consigo un relicario holográfico que muestra su semejanza, y que los acólitos podrían reconocer. Como noble Malfiana, ella conoce y desprecia a los Peregrinos de Hayte (consulta **DISCÍPULOS DE LOS DIOS OSCUROS** para obtener más información sobre este culto). Motivada por el deseo de rescatar a su hermano o por venganza, ella puede ayudar a los acólitos en la medida de lo posible si la tratan correctamente.

El linaje de Melua (una vez conocido) se puede confirmar en el archivo genealógico de la capilla atenea.

EL PREDICADOR CALLEJERO

Como encuentro opcional que puede ocurrir cuando los acólitos caminen por un espacio público, podrían escuchar las palabras del agitador predicador Obadiah Psalter. Psalter y unos pocos flagelantes intentan predicar el castigo del Emperador a los malvados y a la oscuridad hacia una multitud de jueguistas desinteresados y están siendo acosados por algunos tripulantes borrachos, mientras que un par de Centinelas de la Alameda permanecen de brazos cruzados. Los problemas son inminentes, pero a medida que pasan los acólitos, una frase debe llamar su atención.

"No escuchéis la voz del falso profeta; porque es mentiroso, mentiroso os digo. ¡Os traicionará al llegar la noche negra! No confiéis en él, aunque use una cara agradable o una Máscara de Garza! ¡Recházale en nombre del Emperador, y serás salvado!"

Luego estalla una pelea, y la multitud se convierte en una turba enfurecida (usa las estadísticas del Matón menor, el Celebrante, y Centinela de la alameda en las páginas 62–64). Un Peregrino de Hayte podría intentar asesinar a Psalter en la confusión. Depende de los acólitos el modo en que se ocupan de este altercado y si desean salvar, interrogar, e incluso ignorar a Psalter.

Obadiah Psalter

Un agitador, y puritano devoto de la fe imperial, Psalter llegó en una barcaza de peregrinación que se desvió hasta Xicarph como un capricho de su noble maestro. Considera la ciudad como un anatema y él mismo ha fundado una pequeña congregación entre los pobres e indigentes en los palacetes derrumbados. Sin embargo, hace varios días perdió a sus seguidores por otra embaucadora y retorcida voz, un predicador que se hace llamar el Amado, que llegó por primera vez hasta ellos llevando una máscara de garza. Expulsado de su improvisada capilla y agredido cuando se resistió, Psalter ha intentado armarse y reunir un grupo para "echar a los malvados y combatir al falso profeta", una frase más cierta de lo que el propio Psalter sabe. Las estadísticas y descripción de Psalter pueden encontrarse en la página 60.

Las murallas destrozadas

Las fuerzas de Psalter consisten en sí mismo y un puñado escoria desesperados y medio locos, pero aceptará ayuda de los acólitos para "hacer la obra del Emperador." Si lo acompañan, se dirigirá a un área de los palacetes derrumbados llamada las murallas destrozadas. El Amado y sus Peregrinos de Hayte se fueron hace tiempo, pero a su paso han profanado una capilla cubriéndola con funestas marcas del caos y los restos descuartizados de miembros de la congregación de Psalter.

El Amado ha preparado una trampa para quienes lo persigan; un trío de demonios menores encarnados (utiliza las estadísticas de los Horrores en la página 352 de **DARK HERESY**) que surgen de charcos de sangre ante el altar profanado y atacarán a Psalter y sus seguidores como sus objetivos preferentes.

En los restos manchados por las actividades de los Peregrinos en la capilla, una búsqueda descubrirá varias cajas vacías para armas y municiones, documentos dispersos que contienen garabatos ocultos, cartas astrales, lecturas de datos de alineaciones astronómicas, los linajes de varias casas nobles (incluyendo las de Haarlock y Melua), y una pintura sobre un lienzo desgarrado de la gran mansión del coto de Gabriel. Los buscadores también encontrarán un grupo de antiguos planos medio quemados de una gran estructura circular que indica la presencia de pasadizos secretos y puntos de observación ocultos en las paredes.

LOS JARDINES DEL CREPÚSCULO

Situado en un nido de grutas solitarias y suntuosos cenadores en el extremo sur de los grandes escalones de jardines del placer, en lo profundo de Akasen, pueden encontrar los dominios de la Novia Arácnida. A la sombra de pabellones de filtrado de sedas y rodeado de campos vacíos, los Jardines del Crepúsculo están bañados en sombras a pesar del sol abrasador de Xicarph, y toda la zona tiene un extraño ambiente, como un lujoso y siniestro espejismo.

Ocultos de las abarrotadas multitudes, los jardines del crepúsculo son frecuentados por sibaritas, diletantes enmascarados, y buscadores de placer dispuestos a arriesgar sus vidas. Los jardines son atendidos por varias bellezas pálidas en vestidos elegantes y perfectos, las damas de la Novia Arácnida, que conducen a los visitantes a una audiencia con su maestra, mientras cosas ocultas corretean al límite de la visión.

Solo hay un motivo para que los acólitos vengan aquí—visitar a la Novia Arácnida, ya sea para buscar su sabiduría o matarla si han aceptado la oferta del Papa Grist.

Atacar a la Novia Arácnida y a sus damas venenosas directamente es probable que sea una locura suicida, lo que terminará con los acólitos siendo perseguidos por un distorsionado laberinto de pesadilla y acechados por arañas metálicas formadas por cabezas humanas y ágiles mujeres de dientes afilados. Afortunadamente para los acólitos, la Novia Arácnida es consciente de lo que ocurre y de quiénes son, y los colmillos de sus sirvientes estarán llenos de narcóticos en lugar de veneno letal—en esta ocasión. Sin embargo, si llega a ocurrir el conflicto, no debe ser tomado menos en serio que si los acólitos fueran cazados a muerte. Las estadísticas y descripción de la Novia Arácnida y sus sirvientes se encuentran en la página 59.

Consulta la página 10 para más información sobre el Akasen y los grandes escalones.

LA NOVIA ARÁCNIDA

Agazapada como su homónimo en el centro de su red, la mujer conocida como la Novia Arácnida es la maestra de fiestas oscuras en las que incontables deseos y vicios pueden ser saciados y perseguidos. Una fuente de mitos y rumores sombríos, es más antigua y terrible de lo que la mayoría puede creer, establecida hace mucho tiempo por los Haarlocks para regular y controlar los excesos de los jardines del placer.

La propuesta de la Novia Arácnida

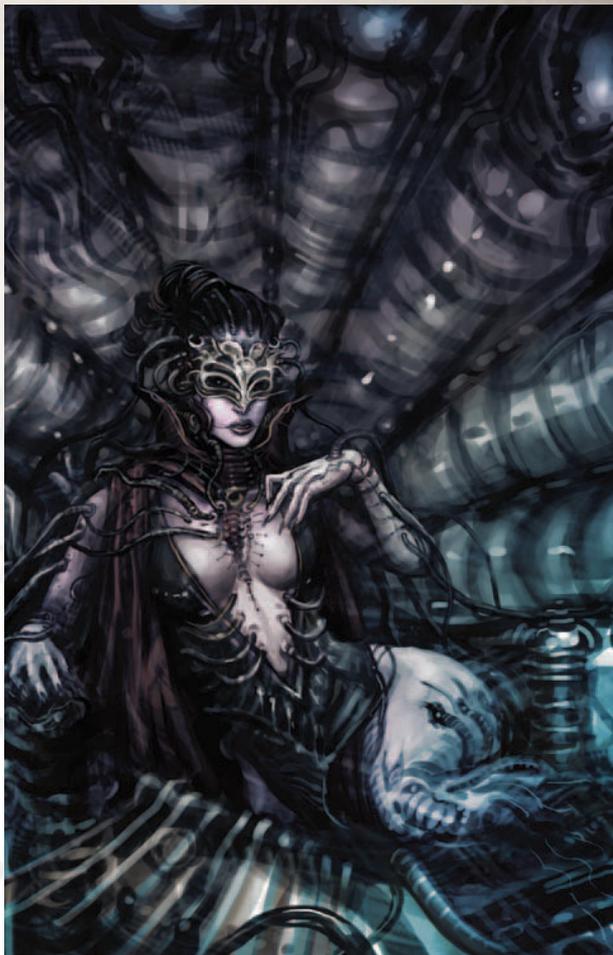
Cuando los acólitos vengan a visitar a la Novia Arácnida para buscar su conocimiento o fracasen en su intento de matarla, ella les ofrece una propuesta; deben llevar un regalo a Papa Grist, que la ha despreciado y ofendido. Ella afirma que llevarle este regalo provocará el final de Grist. A cambio, les favorecerá con información y algo que necesitan (aunque no lo sepan): una invitación a el coto de Gabriel. Corresponde al DJ decidir las consecuencias de acabar con ella o interferir con su plan una vez en movimiento...

El regalo

El regalo en cuestión es un recipiente de plata labrada, con el tamaño y forma de una caja de sombrero, que ha de ser entregado directamente a Grist. Al abrirlo, un servidor arácnido brota, envolviendo con su caja torácica la cabeza de Grist para decapitarlo con un súbito chasquido, y escapar con la cabeza cortada que de algún modo aún grita. En este punto, probablemente se desate un infierno en la Rueda del Destino, y los acólitos deberán enfrentarse a Rompehuesos y Afortunado, así como a numerosos transeúntes horrorizados. Si los acólitos necesitan ayuda, el DJ puede propiciar la aparición de una docena de damas venenosas que se toman la libertad de masacrar a los clientes.

Los secretos de la Novia Arácnida

Ella conoce la verdad tras muchos secretos y puede proporcionar respuestas (aunque crípticas) que pocos en Xicarph podrían proporcionar. Puede hablar sobre el Festival



del destino incierto y la auténtica naturaleza del Viudo y la celebración de la oscuridad. Si le preguntan, ella hablará del antiguo poder de los Haarlocks y la sangrienta enemistad de Erasmus, y revelará que ella “presiente el oscuro destino de ese linaje de sangre sobre todos vosotros, lo sepáis o no.”

De Máscara de Garza, solo dirá:

“Puedo ver, aunque solo débilmente, a los dioses de la Ruina en su estela. Vacío y sin nombre, lleva la muerte de este mundo en su mente, y puede tener éxito donde otros han fracasado antes.”

Ella presiente que algún poder o cruel destino les lleva hasta el Viudo y puede adivinar por qué: porque es el guardián del reloj de acero de los Haarlocks, un dispositivo que ella sabe que no solo regula y predice eventos astronómicos, sino que también puede manipularlos.

“Me temo que el Viudo ya no servirá. El rencor lo ha consumido, y puede que en su mano esté ahora la clave para poner fin a su propio sufrimiento y el este propio mundo.”

Ella también sabe (como cree Máscara de Garza) que el poder del Viudo está ligado al del reloj de acero, que es vulnerable en el momento de la celebración de la oscuridad, y que puede ser controlado por alguien con sangre Haarlock o por una abrumadora fuerza de voluntad.

“La sangre puede amansarlo si tiene voluntad, pero destruir una bestia como él no es poca cosa; ningún insignificante arma láser o aguja envenenada lo logrará, pero arrancar su corazón y hacerlo pedazos, también acabará con su vida.”

La Novia Arácnida también es una sirviente del linaje Haarlock y está unida a su voluntad.

“Temerosos por el regreso del Viajero, nosotros servimos.”

ASESINATO SANGRIENTO EN XICARPH

Mientras los acólitos avanzan a su propio ritmo en las últimas horas del Festival del destino incierto, otra fuerza está actuando—el Viudo. Esta criatura y su verdadera naturaleza son el centro del acto final de esta aventura, La hora nº 13, se encuentra por todas partes durante el carnaval, matando a los vinculados al linaje de sangre de los Haarlock y otros sospechosos con la esperanza de evitar ser esclavizado por un nuevo maestro.

La medida exacta en que sus actividades interactúan con los acólitos durante el Carnaval de Sangre se deja a decisión del DJ, pero independientemente de si los acólitos se encuentran con la entidad en persona en las calles de Xicaph, la noticia de asesinos increíblemente violentos es la comida de la ciudad. Abundan las historias de hombres partidos por la mitad entre una multitud, de entrañas esparcidas por estatuas públicas, de nobles despedazados tras puertas cerradas, y lo peor, los nativos comienzan a susurrar que es “obra del Viudo” (Consulta El mito del Viudo de Xicaph en la página 43).

ENCONTRAR AL MONSTRUO

Si el DJ desea atraer a los acólitos a un encuentro con el Viudo (esto es especialmente apropiado si uno de ellos tiene parentesco con los Haarlock o están en compañía de Lady Melua), entonces este encuentro debe ser a la vez público y desordenado, y no dejar ninguna duda de su poder.

Fuera del Teatro de Relojes a la hora señalada, el Viudo es casi imposible de detener o combatir. Se mueve con una rapidez sobrehumana, con su informe carne agitando el aire a su alrededor como una tormenta arrojando hombres y mujeres, acólitos incluidos, como muñecos en un huracán, rompiendo la piedra y volviendo a las víctimas de dentro afuera con el simple gesto de un brazo tentaculado. Si se produce este encuentro, magi y demonios de los Peregrinos de Hayte descienden para atacar al Viudo (como planeó Máscara de Garza) y son sacrificados para poner a prueba su poder y defensas.

FUEGO CRUZADO

En esta batalla, los acólitos son más espectadores que participantes en el ataque del Viudo, a menos que se interpongan directamente, antes de que el Viudo se de cuenta de que no son más que cebo para una trampa. Sin embargo, los Peregrinos también podrían desear acabar con ellos al mismo tiempo,

ahora que ya han servido a su propósito, lo que resulta en una anárquica batalla a tres bandas, en la cual los guardaespaldas nobles, centinelas (consulta la página 64), y transeúntes aterrorizados que se vean involucrados pueden acabar rápidamente en una sangrienta refriega. En cualquier caso, los acólitos aún pueden marcar una gran diferencia, salvando a inocentes, así como obtener un saludable respeto por el poder del Viudo. Sin embargo, eventualmente el Viudo desaparecerá bruscamente en el aire, dejando una carnicería tras de sí.

AVANZAR A LA PARTE III

Tan pronto como el DJ estime que el Carnaval de Sangre ha mostrado a los acólitos todo lo que necesitan ver, o, simplemente, una vez tengan la dorada invitación a el coto de Gabriel en sus manos, puede comenzar el eclipse, y con él, el Paso de la Sombra. La celebración de la oscuridad y la hora nº 13.

RECOMPENSAS

Los acólitos deben recibir entre 100 y 300 PE por cada sesión de juego del Carnaval de Sangre, dependiendo de su progreso, astucia y habilidad, con una bonificación de +100 si logran unir los vínculos entre Máscara de Garza, el linaje de sangre, el Viudo, y la celebración de la oscuridad.





LA HORA NÚMERO 13

LA CELEBRACIÓN DE LA
OSCURIDAD

•

EL VIUDO

•

LA MANSIÓN

•

DESCUBRIMIENTOS EN
EL COTO DE GABRIEL

•

VÍNCULOS CON EL
LEGADO DE HAARLOCK

•

LOS OTROS INVITADOS

•

LA GRAN CONJUNCIÓN

•

LA AUTÉNTICA
CELEBRACIÓN DE LA
OSCURIDAD

•

DESENLACE

CAPÍTULO IV: LA HORA NÚMERO 13

En el tercer y último acto de **DESTINOS INCIERTOS**, los acólitos van a contrarreloj para descubrir todo lo posible sobre el Viudo y el misterioso Erasmus Haarlock, y prepararse para enfrentar y derrotar a lo que está por venir, cuando el reloj de acero suene por decimotercera vez. Si logran un buen desempeño, pueden derrotar al Viudo, sobrevivir a los planes de los Peregrinos de Hayte, y descubrir información vital sobre el Legado de Haarlock. En caso de fallar, la oscuridad solo se retirará de Xicaph cuando sea una ruina carbonizada, y los Peregrinos de Hayte estarán un paso más cerca del poder secreto del Legado de Haarlock.

ESTRUCTURA

Aunque esta parte final de la aventura tiene lugar en un espacio muy pequeño, el gran estado del coto de Gabriel, y en un periodo de tiempo determinado, permite libertad de acción por parte de los acólitos hasta la conclusión definitiva de la aventura: una confrontación entre los acólitos, los Peregrinos de Hayte, y el propio Viudo con el destino del mundo en la balanza.

Hasta esta batalla, los acólitos pueden recoger información y tener encuentros emocionantes de casi cualquier tipo. Sin embargo, no importan sus acciones, los eventos los envuelven a medida que el reloj de acero continúa su cuenta atrás hasta la Gran Conjunción. Tanto la Gran Conjunción como el tañido de la hora nº 13 no pueden ser evitados, ni retrasados.

Una vez se produzca la Gran Conjunción, la auténtica fuerza de los acólitos es puesta a prueba en un final violento. Las facciones que compiten por el poder del Legado se enfrentan entre sí, mientras que el Viudo intenta usar el poder del reloj de acero para destruir Quaddis y a sí mismo.

LOS OSCUROS DESIGNIOS DE LOS PEREGRINOS DE HAYTE

El Amado quiere someter al Viudo porque cree que guarda los secretos para descubrir el Legado de Haarlock. Atrayéndolo, midiendo su poder, y después derrotándolo y capturándolo, el Amado espera arrancarle esos secretos de sus manos para los Peregrinos de Hayte. Todo lo que ha forjado y maquinado para atraer al linaje de sangre de los Haarlock hasta Quaddis asumiendo la identidad de Máscara de Garza y su participación en incontables asesinatos e intrigas han culminado en este enfrentamiento final entre él y el Viudo. Lo que el Amado no comprende, sin embargo, es el verdadero poder del reloj de acero que guarda el Viudo o la plena importancia de su piedra angular, considerándolo secundario al propio Viudo.

El Amado también ha subestimado la furia suicida del Viudo y lo que está dispuesto a hacer para liberarse.



En el período previo a la hora nº 13, los Peregrinos de Hayte se han infiltrado en las celebraciones en el coto de Gabriel, para prepararse para la Celebración y para eliminar cualquier rival o amenaza que podría echar a perder sus planes. Una vez se produzca la conjunción y el Viudo quede desenmascarado y que vulnerable, el Amado tiene la intención de vencer al Viudo y escapar con él mientras sus seguidores desatan una oleada de caos y destrucción en la mansión.

LA LOCURA DEL VIUDO

El Viudo es una criatura aterradora, demente, y siniestra, dividida entre su malicia hacia aquellos que buscan reclamar el Legado de Haarlock, su odio a la esclavitud a la que está unido, y su deseo de acabar con la pesadilla eterna de su propia existencia. Sus objetivos son dos: el primero es matar a quienes tengan la osadía de intentar controlarlo, y el segundo es usar sangre del linaje Haarlock y el poder del reloj de acero para atraer la luz reflejada de la estralla tirana, y, el Viudo espera, morir junto con Quaddis en un resplandor negro.

Hasta ahora el Viudo ha tolerado el plan de los Peregrinos de Hayte, adaptando su propia agenda para atraer la sangre del linaje Haarlock. Con este fin, el Viudo ha eliminado a varios demandantes del Legado y recientemente asumido la identidad de Máscara de Chacal (Marcus Vulpa) para manipular los eventos desde las sombras. Ahora está listo para invertir la trampa de los Peregrinos al sonar la decimotercera campanada. Cuando esto ocurra, el Viudo intentará destruir el mundo usando el poder del reloj de acero. Obviamente, debe ser detenido.

ENEMIGOS DIVERSOS Y OTRAS FACCIÓNES

Si están presentes, otras facciones que busquen el Legado de Haarlock intentarán eliminar a sus rivales y robar sus secretos. Los enemigos que puedan haberse creado los acólitos durante el Carnaval de Sangre (los siervos supervivientes de Papa Grist o la Novia Arácnida, esclavistas de bestias, nobles que han jurado venganza, y similares) también pueden estar presentes e intentar vengarse de los acólitos, apoderarse de la piedra angular, o seguir sus propios planes, según proceda.

EL VIUDO

El Viudo es una extraña y aterradora entidad considerada solo una oscura fábula por muchos. El quid del plan de Máscara de Garza es atraer, exponer, y capturar o matar a la criatura conocida por la leyenda como el Viudo de Xicarph. Este monstruo es una antigua arma viviente que pertenece al linaje Haarlock que protege el reloj de acero, que descansa en el corazón del coto de Gabriel, y por lo tanto es la clave del Legado de Haarlock. Atraído por su linaje de sangre, ya sea para obedecer sus órdenes o asesinarlo si no es controlado, el Viudo se oculta tras mil rostros e intenta destruir a quien podría controlarlo. El Viudo es responsable de múltiples asesinatos espantosos durante el carnaval, cazando a quienes le dan caza, ya sean acólitos o Peregrinos de Hayte. Vulnerable solo durante la celebración de la oscuridad en el punto álgido del festival, esta letal criatura debe ser confrontada por los acólitos al final de la aventura.

EL MITO DEL VIUDO DE XICARPH

Quaddis es un mundo extraño, un juguete para el vicio, la vanagloria, y la excentricidad de los más poderosos del Sector Calixis y más allá. Es lugar de muchos cuentos e historias extrañas, y una de las más antiguas es la del Viudo—monstruo, cambiaformas, y acechador en la oscuridad. Se dice desde antiguo que el Viudo era el guardián y espía de los Haarlocks, y cuando lo necesitaban un asesino sin igual, algo que ningún arma podía destruir y que nada podía detener.

En el amanecer del sector tras la Cruzada de Angevin, cuando muchas grandes casas peleaban abiertamente y en secreto para establecer sus dominios y el estado en este nuevo reino imperial, el Viudo era un terror invisible, una amenaza que mantuvo una paz entre clases en Xicarph y se aseguró que el juego de poder se mantuviera a un nivel casi admisible de asesinatos y venganza privada en Quaddis, en lugar de una guerra total. A medida que pasaban los siglos y las atenciones de los Haarlocks una vez más se dirigían más allá de los límites del Imperio y su control de Quaddis se debilitó, el Viudo se convirtió en un mito, un cuento con moraleja contado por patriarcas nobles para frenar los excesos de sus vástagos y una pesadilla que los sirvientes cuentan a sus hijos para consolarlos, un cuento que enseña que siempre hay cosas peores esperando e incluso sus amos conocen el miedo. Sin embargo, los poderosos en Xicarph siempre han recordado que tras el mito del Viudo, existe una verdad terrible.

Ya sea humano, xenomorfo, demonio o algo completamente distinto, de acuerdo con algunas versiones de la historia, el Viudo era un siervo de la Casa de Haarlock, y según otras fuentes, su víctima esclavizada—una criatura traicionera que mataría a la progenie de sus amos si tuviera la oportunidad. Las leyendas prevalentes presentan al Viudo como un ser engañoso, que anda siempre sin ser reconocido, revelando su verdadero rostro solo durante la Gran Conjunción. Este raro evento está marcado por el gran festival de Quaddis del destino incierto, y en ese momento, el Viudo ruega a la sangre de Haarlock ser liberado de su servidumbre eterna, solo para ser rechazado eternamente.

EL VIUDO Y EL RELOJ DE ACERO

Los cuentos más antiguos y extraños hablan de la conexión del Viudo con el legendario reloj de acero en el coto de Gabriel. No es un simple reloj; se dice que este legendario y siniestro dispositivo tiene el poder de cambiar el tiempo, atrapando momentos y eventos como insectos en ámbar, y se dice que es lo que ata y esclaviza al Viudo a la voluntad de los Haarlocks. Algunos dicen que su péndulo es el corazón vivo del Viudo, robado de él y atado en una prisión temporal.

LA CELEBRACIÓN DE LA OSCURIDAD

Las celebraciones en el coto de Gabriel son la culminación del gran carnaval y el evento al que asiste la alta nobleza elegida que habita en Xicaph. El coto de Gabriel está abierto a más de mil invitados cuando comienza el paso de la sombra, y las celebraciones continúan tras la campanada nº 13 del reloj de acero, que anuncia el eclipse total, y sella las puertas de la finca. Por tradición, en la relativa seguridad del coto de Gabriel, a salvo de los peligros de la ciudad, los celebrantes a continuación se quitan sus máscaras y comienza la celebración de la oscuridad. Con los primeros rayos del sol, la celebración llega a su fin, la ley vuelve una vez más, y los grandes y poderosos pueden salir de nuevo a la ciudad.

Esta vez, sin embargo, algo va a ir terriblemente mal.

ENTRADA AL COTO DE GABRIEL

Una vez conseguida una invitación a la celebración por Papa Grist, la Novia Arácnida, o algún otro medio creado por el DJ, los acólitos pueden entrar al coto de Gabriel por la puerta lunar con los otros huéspedes que acuden allí.

ENCUENTROS EN LA CELEBRACIÓN DEL COTO DE GABRIEL

En la descripción del coto de Gabriel para los jugadores, el DJ debe evocar el poder, riqueza y grandeza de las celebraciones. Los jardines del coto de Gabriel son exuberantes y llenos de densos aromas de plantas y flores, pero curiosamente yuxtapuestos: pasando de un fuerte aroma de pinos gigantes al delicado aroma de un prado de primavera. Tal falta de naturalidad es una marca de poder. La mansión está llena luz, su contenido es rico en detalles, y todo lo que uno puede ver y tocar es de la más alta calidad y rareza. Por ejemplo, las alfombras son gruesas y pesadas, tejidas en patrones profundos y sutiles, y las mesas son de una rara madera unida con piedra pulida. Una música sutil fluye alrededor de la mansión como una marea, mezclándose con risas y una multitud de voces y acentos. Servidores con componentes mecánicos esmaltados se mueven a través de la multitud, repartiendo vasos de licor y exquisitos dulces y pasteles.

Lee o parafrasea lo siguiente cuando se acerquen a la puerta:



“Situado en un alto muro de piedra negra, puertas de diamantina pulida permanecen abiertas, mientras la luz del centellea con el sol de la mañana. Alrededor del borde de las inmensas puertas hay símbolos incrustados con las fases del sol y la luna, y un simple círculo oscuro de una luna nueva sobre el vértice de la puerta. Alrededor de la puerta hay una multitud de figuras disfrazadas en carruajes o sobre bestias de monta con múltiples piedras preciosas. Alrededor de estas figuras les rodean guardaespaldas, guardias y escuderos en un calidoscopio de libreas. Sobre esta multitud, aves rapaces con los ojos arrancados y sustituidos por augméticos escanean a la abarrotada multitud al entrar por la puerta lunar”.

Una vez que los personajes llegan al frente de la multitud, deben presentar la invitación que han obtenido a la formidable seguridad. Los acólitos perspicaces pueden ver las discretas armas centinela (tirada **Rutinaria +20 de Percepción**). Las armas de los centinelas están incrustadas en huecos sobre la puerta y en la parte superior de la pared a ambos lados. Dos antiguos y ornamentados servidores militares con bóteres pesados y otros dos con cañones láser mantienen a la multitud de huéspedes a la espera fuera de la puerta, mientras que dos pares de funcionarios vestidos de un sobrio color negro comprueban la validez de cada invitación.

Los funcionarios no están interesados en los propios invitados. Ellos solo se ocupan de la autenticidad de la invitación. La autenticidad de una invitación se determina pulsando el sello que contiene contra un dispositivo de latón deslustrado. El dispositivo proyecta un cono holográfico en el aire que se llena de números y símbolos. El funcionario asiente si la codificación es correcta; si no lo es, se expulsará al cliente. Si alguien más presiona el sello, no verá nada. Si alguien intenta entrar por la fuerza, los servidores y armas centinela harán su trabajo.

LOS ACÓLITOS EN EL INTERIOR

La información que los acólitos pueden descubrir durante las celebraciones se ha resumido en las entradas bajo Descubrimientos en el coto de Gabriel (consulta la página 48), y se anima al DJ a añadirlas. Puede hacer que los acólitos descubran algo o aprendan un fragmento de información en casi cualquiera de los lugares que se presentan aquí y a través de uno de los muchos PNJs; Del mismo modo se pueden añadir descubrimientos en el camino de los acólitos y hacer que estas pistas se ajusten a lo que los acólitos están haciendo y el entorno donde se encuentran. Junto a los descubrimientos potenciales que los acólitos puedan hacer, hay eventos que ocurrirán cuando se acerque la hora n° 13; estos eventos también se pueden integrar en el coto de Gabriel, según sea necesario.

Los celebrantes

Los asistentes a la fiesta son un desfile maravilloso de estilos exagerados y ostentosos. Algunos están adornados con cuellos altos tejidos con piedras preciosas, gorgueras emplumadas, cascadas de seda y ricas telas, y así sucesivamente. Otros son ingeniosamente extravagantes, con sus cuerpos cubiertos de escamas de pescado spectoris o embadurnados de añil

CASA ENCANTADA

Hay algo que no está bien en el coto de Gabriel, aparte de los sectarios asesinos actualmente escondidos en sus paredes y el asesino cambiaformas que acecha en sus salones. Está, en un sentido literal, encantada, con el tiempo y el espacio deformados y retorcidos por las fuerzas que contiene, las fuerzas generadas por el poder del reloj de acero. Partes de ella no están siempre en el mismo lugar, y ocasionalmente los pasillos parecen moverse, se ven apariciones, se escucha eco cuando nadie está hablando, el diseño y el aspecto de las salas cambia de algún modo por sí solo, los huéspedes se pierden, y a veces permanecen perdidos. El DJ puede emplear este aspecto del coto de Gabriel como desee, pero si se incluyen estos extraños sucesos, deberían ser cada vez peores a medida que se acerca la hora n° 13.

y colgantes de huesos. Los huéspedes también muestran una infinita variedad de máscaras. Máscaras de cobre crudamente talladas con la forma de bestias aullantes, sutiles máscaras con joyas incrustadas, medios cráneos de color amarillo, las caras del sol y la luna, capuchas de terciopelo de color rojo oscuro, caras con muecas risueñas y llorosas en porcelana blanca, cascos cerrados de bronce; todo esto y más se puede encontrar ocultando los rostros de los invitados al coto de Gabriel.

Todos los invitados están armados, y muchos cuentan con un guardaespaldas preparados para la hora n° 13 y el posible conflicto de la celebración de la oscuridad. Hasta ese momento y a discreción del DJ, hay coqueteos, duelos, envenenamiento, e insultos en abundancia, pero la paz se cumple en gran medida (por acuerdo popular y mediante servidores militares si es necesario) hasta que llegue la hora señalada.

LA DISPOSICIÓN DE LA FINCA

El coto de Gabriel es inmenso. Como tal, describir todos los detalles del Coto sería difícil de manejar y sin ninguna utilidad real. Las siguientes entradas dan una amplia visión del coto de Gabriel y consejos sobre las imágenes y sonidos que permiten añadir los detalles según sean necesarios. Las descripciones también dan una visión general de lo que puede ocurrir en cada lugar y lo que los acólitos podrían encontrar o descubrir.

La residencia del coto de Gabriel es la mayor de Xicarph y se encuentra directamente bajo la cúspide de la cúpula que contiene la ciudad de placer. Más o menos circular, la finca tiene algo más de tres kilómetros de diámetro y está delimitada por una pared de 12 pies cubierta de enredaderas hechas a mano de cobre deslustrado. Solo hay dos entradas en la pared: La puerta lunar y la puerta de suministros. Ambas son formidables. En el centro de la finca está la mansión, un edificio cilíndrico con gradas que se extiende no solo hacia arriba sino también bajo el suelo y roca de Quaddis.

FUERA DE PLAZO

Hasta la hora nº 13, el reloj de acero está protegido, apartado del flujo normal de tiempo y completamente invulnerable al daño o manipulación salvo por el linaje Haarlock. Cualquier fuerza, objeto sólido, o energía dirigidos contra él, simplemente lo atraviesan; los seres vivos que pasan a través de su espacio sufren una reducción de 1d10 a su Resistencia por la exposición. Este efecto termina al llegar la hora nº 13.

LOS JARDINES

Las paredes del coto de Gabriel abarcan una vasta extensión de jardines de las clases más peculiares y sorprendentes, que muestran diferentes entornos creados y mantenidos con gran artificio. Algunos huéspedes pasean por los jardines y zonas selváticas lejos de la mansión, ya sea por curiosidad o buscando un lugar tranquilo. Los jardines también son un lugar donde los borrachos caen desmayados y donde se pueden encontrar a aquellos que se preparan para la violencia de la celebración de la oscuridad.

Los principales componentes de los jardines son los siguientes:

Las zonas selváticas

Tres secciones de los jardines están cubiertas por cúpulas de cristal que simulan el ambiente de una fétida jungla. Cada una de estas cúpulas contiene flora y fauna de un mundo diferente explorado por los Haarlocks. Estas cúpulas tienen hasta medio kilómetro de diámetro y son fácilmente accesibles por una serie de puertas rotativas de cristal y latón. Si lo deseas, puedes hacer que los acólitos que pasen demasiado tiempo en las cúpulas (lejos de la acción principal) sean atacados por una de las criaturas depredadoras que se mantienen como parte del entorno (usa los Animales y Alimañas en la página 349 de **DARK HERESY**).

Los pastos

Hay una serie de áreas idílicas y totalmente artificiales de cultivos maduros junto granjas vacías de mundos agrícolas, vacías pero perfectamente recreadas. A través de estos campos, ríos creados por agua del deshielo exterior a Xicarph son atravesados por puentes rústicos de piedra y madera.

Los bosques y urbanizaciones

El resto de los jardines son dedicados a descuidadas marañas de oscuros bosques. Hundidos en mitad de los árboles de estos bosques hay urbanizaciones y ruinas destrozadas de antiguos edificios reunidos en un centenar de mundos y rodeados de árboles donde crecen hiedra y musgo.

LA MANSIÓN

La mansión es circular y se eleva en tres niveles de columnatas hasta una gran cúpula de cristal que imita la que contiene la ciudad de Xicarph, y ubicada bajo su centro. Aunque la mansión cuenta con numerosas entradas sobre y bajo el suelo, su entrada principal es a través de un grupo de puertas plateadas a las que se accede por un despliegue de amplios escalones. El resto de

la mansión es laberíntico y opulento hasta el extremo, con las salas de recepción, bibliotecas, salones e incontables galerías con gruesas alfombras de colores ricos, grandes plantas exóticas cultivadas en jarrones colosales hechas de los materiales más raros y objetos exóticos de valor incalculable.

En todas partes hay símbolos del poder y riqueza del linaje Haarlock. Desde la desaparición de Erasmus Haarlock, supuesto último superviviente del linaje, la mansión se ha mantenido preparada para que un descendiente la reclame. La casa es imponente, enorme, y sobre todo antigua, con un aire siniestro y taciturno y una decoración que de algún modo está fuera de lugar; con los familiares símbolos del Imperio, como santos y el Águila, reproducidos en el límite de la normalidad.

La mansión es donde la mayoría de los invitados se encontrarán en un momento dado, moviéndose entre los pasillos, agrupados en una conversación, y burlándose de si morirán cuando llegue la hora nº 13. En la mayoría de las habitaciones de la casa hay gente, e incluso si hay una habitación vacía, los acólitos serán interrumpidos por extraños en pocos minutos.

La mayoría de descubrimientos útiles en la mansión vendrán por examinar el entorno y conversar con otros invitados. El DJ puede decidir la posición de un objeto que revela el **Deseo de Haarlock** (consulta la página 50) o puede hacer que los acólitos conversen con el viejo Vipus para aprender sobre la **Leyenda de la piedra angular** (consulta la página 49). También podrían divisar a Máscara de Garza y darse cuenta de que los Peregrinos de Hayte están aquí (consulta la página 49).

LOS EMPLEADOS

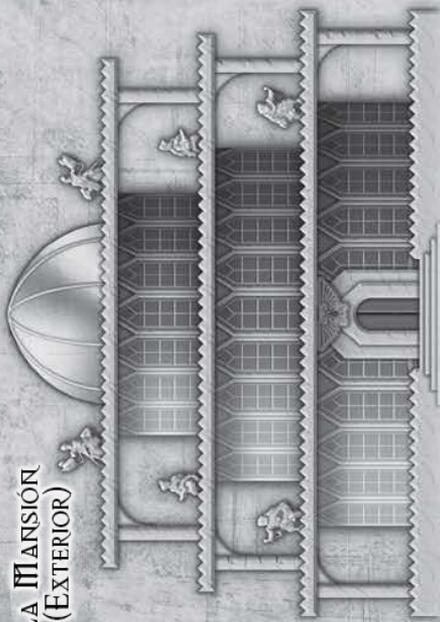
La mansión está atendida para este evento por una legión de servidores apergamados que cubren las necesidades de sus invitados bajo la atenta supervisión de adeptos en batas azules y fajas de color carmesí (las únicas personas que no van enmascaradas). Interrogando a estos adeptos, los acólitos pueden descubrir que la mayoría pertenecen a la oficina del regente colonial, que sirven por una antigua tradición y están a la vez incómodos y nerviosos en su papel, y tienen miedo de los pocos "auténticos empleados" vestidos con sotanas encapuchadas de color carmesí que parecen no estar por ningún lado.

EL TEATRO DE RELOJES

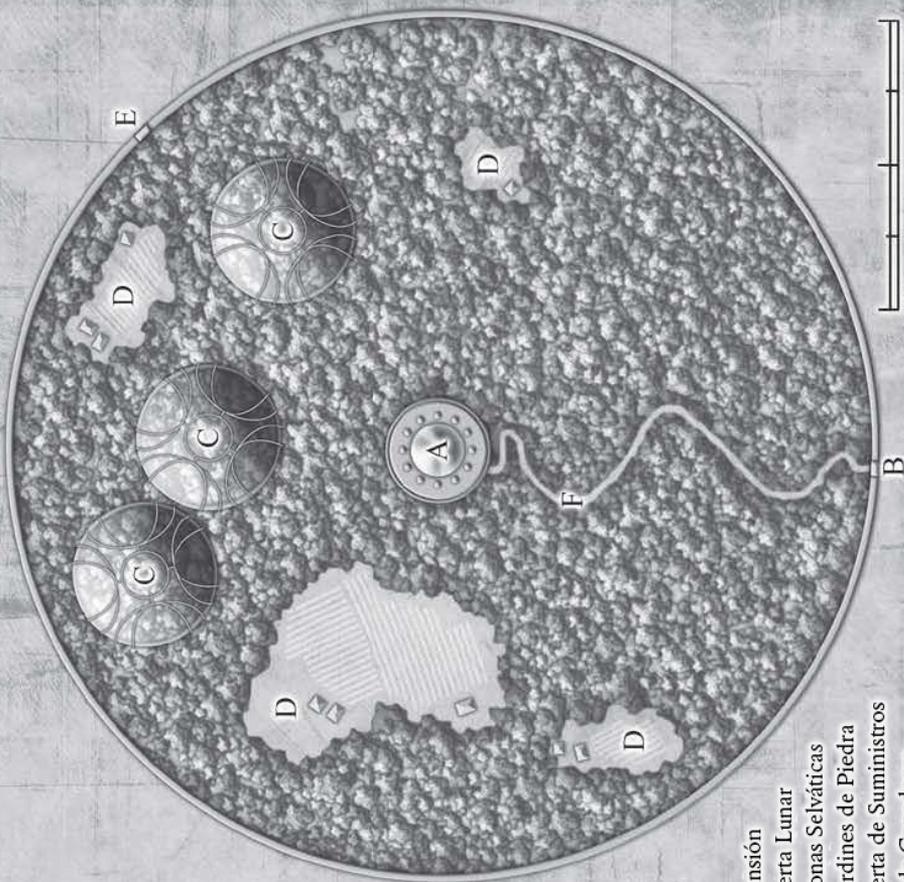
En el centro de Xicarph se encuentra el gran estado del coto de Gabriel, en el centro del coto está la mansión, y en el centro de la mansión está el teatro de relojes. Este gran atrio circular es el vestíbulo al resto de la mansión y es también su salón de baile y uno de los lugares más extraños del sector Calixis. El teatro de relojes se eleva sobre los tres pisos hacia la cúpula de cristal sobre la mansión. El suelo es de mármol blanco, pero su centro está dominado por un dispositivo de un relampagueante sol negro con incrustaciones de bronce y granito. Cada pulgada de las paredes están cubiertas de relojes y contadores de todas las formas, tamaños y diseños concebibles, con sus mecanismos expuestos como el interior de un paciente en la mesa de operaciones. Cada reloj indica la hora de uno diferente de los mil mundos visitados por los Haarlocks. Puertas dobles de madera negra salen del teatro de relojes por pasillos curvos y escaleras de caracol que acceden al resto de la casa parroquial.

EL GRAN ESTADO DEL COTO DE GABRIEL

LA MANSIÓN
(EXTERIOR)

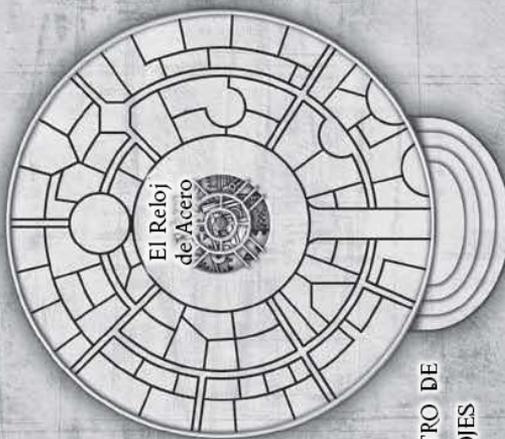


Imp Rec 1040112



- A: La Mansión
- B: La Puerta Lunar
- C: Las Zonas Selváticas
- D: Los Jardines de Piedra
- E: La Puerta de Suministros
- F: Paseo de Cenadores

EL TEATRO DE
RELOJES



El reloj de acero

En el centro del dispositivo incrustado en el teatro se encuentra el legendario reloj de acero—una columna de seis metros de mecanismos de relojería, palancas, hojas cortantes, y engranajes de acero brillante girando en su centro, donde se balancea un gran péndulo rematado por una piedra de carbón curiosamente cortada con un mineral iridiscente del tamaño de un puño.

Usando el teatro de relojes

El Teatro de Relojes es el foco de la celebración. Aquí se reúnen muchos de los invitados más poderosos y sus acompañantes. Algunos podrían realizar exhibiciones de destreza marcial o dejar esa tarea a sus mercenarios por deporte, y el baile, la música, y, sobre todo, conversar y cotillear están a la orden del día. Los entretenimientos en ocasiones ocupan un gran espacio (bailarines, músicos y acróbatas), pero en general, el teatro de relojes es el lugar para conversar y aliarse para la lucha que está por venir. Los acólitos podrían hacer allí aliados cruciales cuando llegue la hora n° 13.

LAS COLUMNATAS SOLARES

Las columnatas solares son paseos con pilares que rodean cada nivel de la mansión. Los pilares están hechos de un mármol blanco que se dice que proviene del propio sistema solar. Esculturas antiguas, algunas de renombre hasta la fecha de antes de la gran cruzada, miran hacia abajo desde los pedestales y nichos a lo largo de las columnas. Visibles desde grandes ventanales, es aquí donde muchos de los miles de invitados se mezclan en mitad del esplendor de las esculturas y las maravillosas vistas entre las otras torres y cúpulas de Xicarph.

LOS CAMINOS OCULTOS

La mansión del coto de Gabriel está plagado de túneles y pasajes secretos. Casi cada pared tiene un pasaje en su centro. Cubiertos de piedra desnuda, los túneles y pasajes están llenos de polvo y telarañas. Se accede a ellos desde puertas secretas ocultas tras enormes cuadros, esculturas y elaborados paneles, que permiten atravesar sin ser visto toda la mansión. Conectadas a esta red de pasajes y túneles hay cámaras secretas, celdas ocultas, sucias bibliotecas, y viejos almacenes.

Los Peregrinos de Hayte tienen acceso a estos pasadizos y los han usado para moverse por la mansión, raptar a miembros de facciones rivales, y prepararse para la hora n° 13.

Los pasajes secretos son un descubrimiento en sí mismos, por lo que su acceso debe proporcionar a los acólitos la oportunidad para descubrir mucho más. También hay mucho oculto en las cámaras conectadas a los pasajes secretos, e interesantes piezas de información podrían encontrarse en tomos polvorientos o en pinturas murales de una capilla secreta.

DESCUBRIMIENTOS EN EL COTO DE GABRIEL

El período de tiempo hasta la hora n° 13 permite a los acólitos defenderse de las amenazas, descubrir información, prepararse, y revelar algo más del misterio del Legado de Haarlock. Los descubrimientos que los acólitos pueden hacer durante este tiempo se describen en esta sección y se han dividido en aquellos de importancia inmediata para concluir **DESTINOS INCIERTOS** y aquellos que tienen un significado más amplio para la campaña del Legado de Haarlock.



Dónde y cómo los acólitos realicen estos descubrimientos se deja a libre elección. Aunque se hacen sugerencias sobre lo que puede ser descubierto en lugares particulares del coto de Gabriel, debes sentirte libre para cambiarlos de lugar y hacer que sean descubiertos en función de cómo actúen los acólitos. Los acólitos podrían pasar la mayor parte de su tiempo en torno al centro de la mansión, pasar por alto los pasadizos secretos, y concentrarse en mezclarse e interactuar con otros huéspedes en lugar de buscar colecciones de arte y curiosidades de los Haarlocks. En este caso, se debería premiar las acciones que los acólitos están tomando, realizando descubrimientos, mediante su encanto, o al engatusar o engañar a otros huéspedes. Del mismo modo, si los acólitos encuentran los pasajes ocultos, podrían aprender lo que necesitan de mapas polvorientos, diarios, y objetos encontrados en las cámaras ocultas.

Es importante tener en cuenta que cualquier pista importante que los acólitos no hayan descubierto con anterioridad también podría encontrarse en el coto de Gabriel.

Los descubrimientos potenciales que se describen en esta sección tienen un impacto importante en los eventos que ocurren alrededor de los acólitos en ese momento, y el DJ puede introducir cualquier pista o información que crea que se ha perdido o que necesite ser recordada en la aventura. Tal conocimiento es clave para el buen desarrollo de los eventos y ofrece ventajas vitales a los acólitos en el clímax de **DESTINOS INCIERTOS**. Si solo se van colocar un par de descubrimientos en el camino de los acólitos, éstos son los más importantes.

LOS PEREGRINOS DE HAYTE ESTÁN AQUÍ

Muchos Peregrinos de Hayte se han infiltrado en el coto de Gabriel gracias a un breve portal disforme que Máscara de Garza abrió en una cámara de los pasadizos secretos. Ahora mismo hay más de una veintena de ellos en el edificio, y esperan a la hora nº 13 para asesinar a todos los posibles como distracción mientras el Amado (Máscara de Garza) combate contra el Viudo. Han venido armados y están vestidos con túnicas sacerdotales negras y máscaras grotescas, lo que significa que pasan desapercibidos entre los invitados enmascarados y disfrazados. Están utilizando los pasadizos secretos del coto de Gabriel para moverse en silencio y luego asesinar a quienes piensan que pueden suponer una amenaza para sus planes.

Modos de descubrimiento: El modo más sencillo de descubrir a los Peregrinos de Hayte es identificarlos. Los acólitos podrían distinguirlos entre la multitud, ver a uno de ellos desaparecer en un túnel, o presenciar cómo uno de ellos arrastra el cuerpo de un invitado. Si los acólitos han descubierto los pasajes secretos, podrían encontrarse cara a cara con los Peregrinos en movimiento por la mansión haciendo los preparativos o encontrar los restos humeantes del ritual de portal y sacrificios humanos incinerados empleados para traerlos aquí.

PASAJES SECRETOS

El coto de Gabriel está atravesado por multitud de pasajes secretos y puertas ocultas. En estos pasajes hay cámaras olvidadas, bibliotecas, mazmorras y capillas. Los pasajes son estrechos y están revestidos con mirillas que permiten a sus viandantes espiar el interior de la mansión.

Modos de descubrimiento: Los acólitos podrían descubrir los pasajes buscando deliberadamente, lo que es una tirada **Difícil (-10) de Buscar** si saben que hay entradas ocultas, o **Muy Difícil (-30)** si no lo saben.

Podrían ver a alguien (como los Peregrinos de Hayte) desaparecer en los pasillos o descubrir su existencia por uno de los otros invitados o por simple casualidad.

LA LEYENDA DE LA PIEDRA ANGULAR

La leyenda dice que la piedra angular que forma el péndulo del reloj de acero solo podrá ser retirada del reloj durante la hora nº 13. Si se retira, el reloj será destruido junto con el Viudo. La piedra angular también se dice que posee el poder para desentrañar los secretos más grandes de la Casa de Haarlock. Esto es “por supuesto, solo una leyenda, ya que el Viudo nunca ha sido visto y nadie se ha atrevido a intentar retirar la piedra angular del reloj”.

Modos de descubrimiento: Esta información está disponible en el Carnaval de Sangre, ya sea contactando con la Novia Arácnida o buscando mitos sobre el Viudo. También es conocido por varios de los que están en la mansión, aunque pocos de los invitados creen que sea más que un cuento de fantasía (el Viejo Vipus o Lady Obelia, por ejemplo). Además, la investigación de documentos encontrados en las bibliotecas de la mansión también proporcionan esta información.

LA DESTRUCCIÓN DE TANIS

Un lugar destacado en uno de los salones más grandes de la mansión es una enorme pintura titulada “La Muerte de Tanis”, que muestra un buque de guerra con la heráldica de la araña dorada de los Haarlocks junto a un mundo moribundo a la luz de un ardiente sol negro.

Modos de descubrimiento: Una tirada **Moderada (+0) de Saber Prohibido (Disformidad)** identificará símbolos y runas en los márgenes de la pintura que indican “distorsión”, “masacre”, “tiempo” y “cautiverio”, mientras que una tirada **Difícil (-10) de Saber Prohibido (Herejía)** reconocerá Tanis como el nombre prohibido de un mundo “muerto”. Se dice que una vez formó parte del sector, y que fue destruido en una sola noche.

HACIENDO ALIADOS

Hay invitados en el coto de Gabriel que podrían convertirse en aliados de los acólitos. Podrían ser nobles solitarios o con séquitos de personal de protección armados. Pueden ser persuadidos para ayudar a los acólitos durante el período previo a la hora nº 13 y durante el caos desatado tras ese momento. Tarrik Doru y Lady Obelia son unos aliados probables creados con el propósito de que los acólitos puedan atraerlos a su causa.

La posibilidad de buscar aliados también se puede producir sin que los acólitos lo pretendan. Si no lo hacen, puedes hacerles llegar la idea provocando un altercado y haciendo que uno de los invitados acuda en su ayuda porque al invitado le han caído en gracia o por una razón similar. Conseguir un aliado potencial para respaldarlos se reduce a cómo actúen los acólitos y, si es necesario, tiradas basadas en Carisma, Mando, o cualquier habilidad que el DJ considere apropiada.

LA LLEGADA DE LOS PEREGRINOS

Cuando los relojes en el teatro de relojes comienzan a sincronizarse, los Peregrinos de Hayte restantes aparecen envueltos en negras túnicas sacerdotales, con los rostros ocultos por grotescas máscaras de metal y piel. Se detienen junto a las multitudes en las habitaciones de la mansión y rodeando el teatro de relojes, observando y esperando. Los acólitos casi seguro reaccionarán a su presencia, pero apenas tienen tiempo hasta que llegue la hora nº 13 (e incluso si los acólitos matan a muchos durante el clímax, siempre habrá más). El perfil de los Peregrinos de Hayte se puede encontrar en la página 64, y si es necesario deben ser reforzados aún más por la presencia de Demonios menores encarnados y Magos sectarios (consulta la página 350 y 340 de DARK HERESY).

VÍNCULOS CON EL LEGADO DE HAARLOCK

Durante esta parte de **DESTINOS INCIERTOS** los acólitos pueden hacer descubrimientos de importancia para la campaña completa del Legado de Haarlock. Parte de lo que pueden descubrir sirve para completar el trasfondo y el contexto para aquellos que hayan entrado en la campaña durante **DESTINOS INCIERTOS**, reforzando o añadiendo detalles a los hechos conocidos por los acólitos que ya podrían haber ingresado a la red de misterio que rodea a Erasmus Haarlock y a su destino. Otros descubrimientos son pistas que conducen a los acólitos a otros lugares y otras aventuras en busca del Legado de Haarlock. Estos últimos descubrimientos están vinculados a la estructura de toda la campaña como se explica en la estructura de la campaña del Legado de Haarlock en la página 66.

LA DESAPARICIÓN DE HAARLOCK

Erasmus Haarlock, comerciante independiente, maestro del gran poder de los Haarlocks y el último de su linaje desapareció hace muchos años. Ahora presuntamente muerto, su enorme riqueza está bloqueada en disputas legales en los tribunales de Solomon. Aunque hay rumores sobre la existencia de descendientes del linaje Haarlock, que son reticentes a presentarse para reclamar el gran premio del Legado de Haarlock.

Modos de descubrimiento: Esta faceta del misterio de Erasmus Haarlock es probable que llegue a los jugadores por uno de los invitados al coto de Gabriel. Lady Obelia, o un personaje similar, es ideal para mostrar una versión adornada y especulativa sobre la desaparición de Haarlock, mientras que el viejo Vipus puede ilustrar una versión más sobria.

LA IRA DE ERASMUS HAARLOCK

Erasmus Haarlock perdió su amada esposa y su única hija en una despiadada guerra entre los miembros del linaje Haarlock que luchaban por la herencia de la Autorización Haarlock como comerciantes independientes. Más tarde, persiguió y asesinó a todos los miembros de su familia, amigos, aliados y asociados.

Modos de descubrimiento: La venganza que Erasmus Haarlock desata sobre su familia es conocida por otros miembros de la élite o alta nobleza que podrían haber conocido en persona a Erasmus Haarlock o a otros de su linaje. La interacción con los invitados que saben algo de la infame historia de Erasmus Haarlock es el mejor modo de descubrir esta información. Lady Obelia podría ser usada para contar cómo una encantadora dama del linaje Haarlock con quien una vez entabló amistad fue asesinada por agentes de Erasmus Haarlock.

EL DESEO DE ERASMUS HAARLOCK

Hay una cosa que Erasmus Haarlock deseaba tras la muerte de su esposa e hija; deshacer lo ocurrido, devolver la vida a ambas, y recuperar la vida que llevaba antes de ser asesinadas. Haarlock buscaba alcanzar este fin por cualquier medio.

Modos de descubrimiento: El deseo de Haarlock para deshacer el pasado no es algo que conozca cualquiera. Lo mejor es, por lo tanto, tropezar con una inscripción en el marco de un retrato de su esposa en un cuarto secreto, o la única página intacta de un diario quemado. (consulta Ayuda del Jugador III: La autorización Haarlock en la página 70).

Nota: Esta información es importante para la historia de la serie “el Legado de Haarlock”; por lo que debe estar entre los primeros detalles descubiertos por jugadores curiosos.

LOS DISPERSOS DOMINIOS DE HAARLOCK

Erasmus Haarlock tuvo y mantuvo varias propiedades e intereses en mundos por todo el sector Calixis. Aquellos de particular interés para él en sus últimos días incluyen el complejo funerario conocido como la Casa del Polvo y la Ceniza de Solomon y un extraño distrito que había construido fuera de la ciudad de Sinophia Magna en el mundo de Sinophia. También se pueden añadir otras explotaciones que es posible que desees incluir para actuar como ganchos para tus propias aventuras (consulta la campaña del Legado de Haarlock en la página 66 para más detalles).

Modos de descubrimiento: Las propiedades de gran interés para Erasmus Haarlock podían extraerse de un huésped que quizá ha escuchado rumores de sus idas y venidas en varios mundos. Alternativamente, se podría encontrar un viejo mapa del sector con notas cifradas junto a planetas específicos en una habitación secreta.

LOS OTROS INVITADOS

Mucho de lo que los acólitos pueden descubrir se puede aprender mediante interacción con otros huéspedes. Con más de mil de invitados al coto de Gabriel, hay suficientes campos de elección a los que se puede añadir cualquier tipo y disposición de personajes no jugadores que se deseen. Aquí se presentan, sin embargo, tres invitados de muestra que son particularmente adecuados para ciertos descubrimientos. Además de cualquier tirada realizadas como parte de la interacción con los PNJs, se debe recompensar bien el juego y enfoques de los jugadores.

EL VIEJO VIPUS

Claudius Vipus es un anciano que ha visto mucho, sabe más, y está cansado de todo ello. Un descendiente de la antigua y misteriosa casa Nova Vipus de Nova Castillia que ha sido expulsado por un familiar más joven, sabe mucho del linaje Haarlock y sus artefactos y ha escuchado muchas historias sobre Erasmus Haarlock. Asiste a la celebración en el coto de Gabriel, porque no tiene nada más que hacer y se aburre, pero responde bien a los personajes carismáticos e inteligentes, sobre todo los más jóvenes que él. No se desanima por la ausencia de nobleza en aquellos con quienes conversa, y no está armado. Si se le pregunta si está preocupado por ser atacado durante la celebración de la oscuridad, sonríe débilmente y dice que no piensa que podrían querer matar a alguien como él.

Usa el perfil del Magnate mercantil en la página 339 de **DARK HERESY**, suma +10 a su Inteligencia, añade Saber Prohibido (Cultos y Herejía), y elimina sus armas.

SIR TARRIK DORU

El segundo hijo de la familia Fane de Doru de la ciudad Armética en Escintila. Es un joven atractivo, de ideales elevados y feroz temperamento, resentido por el desprecio de otros nobles hacia su casa por su "riqueza fabricada". Su familia es poco respetada por la nobleza reunida en Xicarph, que la ve como una familia menor y, además, una cuya riqueza está construida con "bastas figuras de guerra", lo que se refiere al negocio principal de los Fane de Doru, la producción de armamento para las FDP locales. Este comercio, sin embargo, ha hecho a los Fane de Doru muy ricos. Tarrik Doru pretende ser un aliado potencial de acólitos que se muestren amistosos. Él responde bien a cualquier persona que demuestre coraje o franca honestidad, y cualquier persona que lo apoya en una discusión con otro huésped ha hecho un amigo. También es un valioso aliado, ya que ha traído consigo un séquito de leales soldados de Armética (cuatro Cazarrecompensas y dos Merodeadores, consulta las páginas 338 y 341 de **DARK HERESY**).

Usa el perfil del Magnate mercantil en la página 339 de **DARK HERESY** para Sir Tarrik Doru, aumentando su Habilidad de Proyectiles y su Voluntad en +5.

Si tienes acceso al **MANUAL DEL INQUISIDOR**, no dudes en armar a Doru y sus lacayos con armas de su propia forja.

LADY OBELIA

Lady Obelia es una rencorosa noble Calixiana que ha probado muchos placeres en su extensa vida rejuvenecida, ha aprendido muchos secretos, y disfrutado de una reputación que más tarde ha arruinado. Además, en su primer encuentro estará borracha (se considera fatigada). Lady Obelia está bien dispuesta hacia cualquiera que soporte su compañía, la halague, o comparta rumores (sean ciertos o no). A cambio, ella cuenta historias sobre Erasmus Haarlock, su linaje y riquezas si surge el tema, o comparte rumores y escándalos en caso contrario. Es un aliado potencial en caso de ser encandilada, y también prestará a su guardaespaldas, un guardia mudo y castrado de la colmena Volg en Fenksworld (consulta el perfil Matón en la página 341 de **DARK HERESY**, suma +5 a su Fuerza y añade el talento Eunuco).

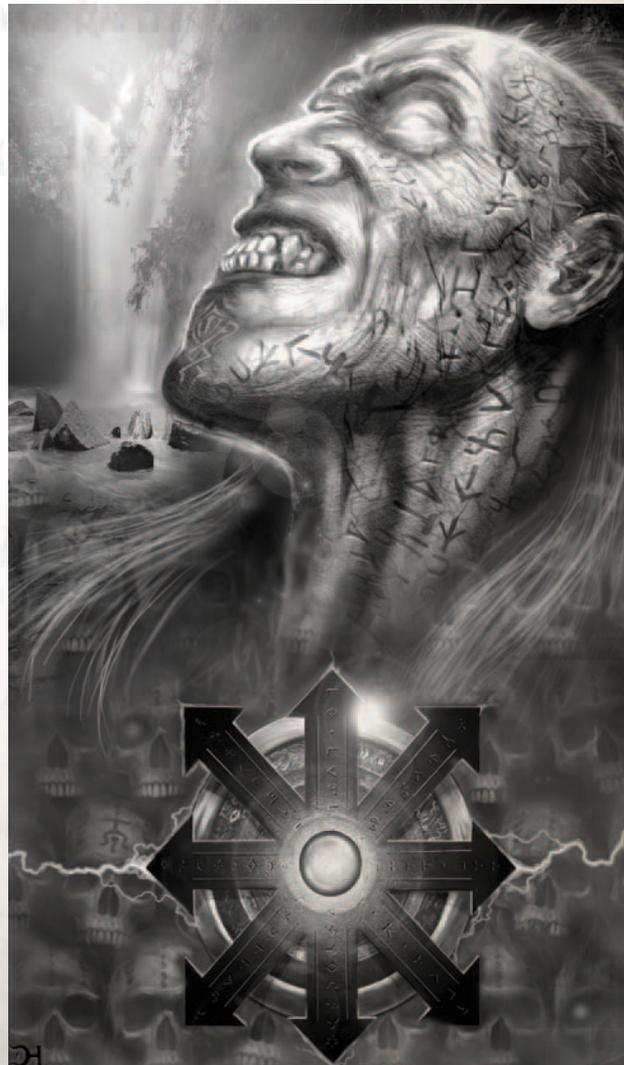
Usa el perfil del Noble licencioso en la página 339 de **DARK HERESY** para lady Obelia, reduciendo su Resistencia en -10 y sumando +10 a su Percepción. Ella está armada con una pistola láser compacta, una daga enojada, y su guardaespaldas.

LORD LAR'AX MELUA

Vestido con galas desgastadas, de mirada ausente, y apartado en un rincón olvidado se encuentra lo que queda de Lar'ax Melua, hermano de Lady Du'landra y un compañero abducido por las Jaulas Rojas, uno de los primeros elegidos por Máscara de Garza. Acercarse revelará que no tiene ojos y no reacciona. Hay un olor acre a sangre fresca, y la parte delantera de su chaqueta rojiza está empapada de ella. Si le quitan la chaqueta, se descubre que su pecho se encuentra abierto en canal y su corazón ha sido retirado, pero de algún modo aún camina y respira...

Si se pregunta a otros por su apariencia, dicen que llegó en compañía de un atractivo hombre con máscara de garza y varios compañeros, cuyo aspecto no pueden recordar con claridad. Una tirada de Psiniciencia revela que huele a la disformidad, y realmente se trata de un cadáver andante, más allá de cualquier ayuda aparte de la de poner fin a su sufrimiento.

Lar'ax también está siendo observado por los Peregrinos mediante los pasadizos secretos, con la esperanza de poder identificar al Viudo cuando intente llevarse lo.



LAS CAMPANADAS DEL RELOJ DE ACERO

A lo largo de las celebraciones del coto de Gabriel, el reloj de acero suena cada hora previa a la Gran Conjunción durante el paso de la sombra, reconfigurando su disposición interna en cada ocasión. Cuando suena el reloj se producen eventos que afectan a todos los invitados del coto de Gabriel.

A medida que se aproxima la hora nº 13, los eventos que coinciden con el tañido del reloj se vuelven más y más extremos. Los invitados, sin embargo, ignoran en gran medida lo que ocurre, no importa lo extraño que sea, simplemente parece “parte del espectáculo” y continúan adelante sin importancia, felices mientras ignoran que realmente están en una cuenta atrás hacia un potencial apocalipsis.

Como DJ, las Campanadas del reloj de acero son el dispositivo que permite controlar el ritmo de la parte final de la aventura; si los acólitos se muestran vacilantes o no parecen responder a la urgencia de la situación, haz que el reloj de acero dé la hora. Si los acólitos se están apresurando para llegar hasta el final y fallan al encontrar todos los descubrimientos importantes, puedes alargar las horas algo más. No hay que olvidar, sin embargo, que la parte final de **DESTINOS INCIERTOS** está, literalmente, en el reloj, y que la hora nº 13 llegará eventualmente.

Por el tañido de cada hora y antes de la Gran Conjunción, se da una descripción de las campanadas del reloj de acero y un evento que lo acompaña y es experimentado por los acólitos.

LA HORA Nº 9

La primera vez que suena el reloj de acero tras la llegada de los acólitos, es en la hora nº 9. Cuando ocurra, lee o parafrasea lo siguiente y decreta el evento que lo acompaña.

“Nueve dolorosas notas suenan desde algún lugar bajo la tierra, como el lento latido de un gigantesco corazón metálico. Los que se encuentran fuera pueden ver una sombra acercándose a través del cielo azul claro y oscureciendo el sol. Una sensación de placer y anticipación corre por los invitados; la Gran Conjunción está a solo tres horas, y cada vez más cerca.”

Un enfrentamiento entre enemigos

Al terminar de sonar la última campanada de la hora nº 9, los acólitos escuchan y/o contemplan los siguientes acontecimientos entre los huéspedes más cercanos. Lea o explique lo siguiente:

UN PEQUEÑO CUCHILLO

Si uno de los acólitos aún está en posesión del cuchillo de Máscara de Garza, ahora es el momento para lamentarlo. El DJ debería hacer que el acólito realice una tirada en secreto para evitar la posesión de un espíritu impuro con una Voluntad de 40 (Consulta la página 354 de **DARK HERESY**). Si el acólito falla, es poseído por el inmundito espíritu y debe actuar en consecuencia.

“Un noble con una máscara de oro y coronado con plumas verdes, alza su mano, señalando a otro invitado. La multitud que lo rodeaba se aparta del gesto mientras él grita:

‘¿Oyes eso? ¿Lo oyes, escoria? La hora de la celebración se acerca, y con ella, tu vil existencia llega a su fin’. Después, desenfunda y activa una espada de energía para enfatizar su discurso, el noble con máscara dorada apunta al invitado. ‘Solo por tres breves y patéticas horas, continuarás respirando’.”

El noble con la máscara de oro y la espada ha jurado venganza contra uno de los otros huéspedes y tiene la intención de aprovechar las reglas de la celebración de la oscuridad para asesinar al objeto de su odio. Este evento sirve para recordar a los acólitos la tradición de la celebración de la oscuridad y la violencia que se va a desatar. También sirve como un momento en el que los acólitos puede hacer un aliado apoyando a uno de los dos rivales si las cosas se tornan violentas, o donde pueden verse obligados a elegir entre dos posibles fuentes de ayuda.

LA HORA Nº 10

La segunda ocasión que se escucha el reloj de acero tras la llegada de los acólitos es la hora nº 10. En este punto, lee o parafrasea lo siguiente:

“Ensordecedoras campanadas llenan el aire, y todas las paredes y superficies vibran a su vez; los cristales tintinean, y el polvo se desprende de las reliquias del coto de Gabriel. Es como si la propia mansión provocase las campanadas, y al desvanecerse la décima y última nota, un sonido como el girar de un millar de mecanismos dentados proviene de las paredes y luego cesa bruscamente. Los que miran hacia el cielo pueden ver que una oscura fracción del sol ha desaparecido.”

Uno de los nobles en las inmediateces cae al suelo, comienza a sufrir espasmos incontrolables y tose sangre solo para morir unos momentos después. Poco después, una mujer grita que su marido no se encuentra a su lado; el Viudo ha comenzado su trabajo.

El corredor de la muerte

El ruido de un reloj que proviene de las paredes es un signo externo del terrible funcionamiento de motores y dispositivos integrados en la estructura de la mansión. Cualquier acólito dentro de los túneles secretos del coto de Gabriel, o en un pasillo de la mansión, se convierte en víctima de una de las trampas mortales de los Haarlocks. Para estos desafortunados acólitos, lee o parafrasea lo siguiente:

“Con el tañido de la última campanada, se oye un zumbido monstruoso y el rechinar de maquinaria en las paredes a su alrededor. A continuación, el corredor se agita como dados en un cubilete y se vuelve boca abajo, lo que era el techo pasando a ser el suelo. Los extremos del pasaje desaparecen para ser sustituidos por puertas metálicas oscuras y oxidadas. Con un ruido metálico definitivo de engranajes, las puertas metálicas se abren, y desde la oscuridad más profunda se acercan servidores apolillados, su carne está muerta y gris, sus extremidades con armas de bronce chasquean como fauces hambrientas.”

A menos que los acólitos superen una tirada **Complicada (-10) de Agilidad o Acrobacia**, todos son derribados al suelo. Hay dos servidores por cada acólito. Estos servidores de combate (consulta la página 343 de **DARK HERESY**) bloquean las salidas. Cuando y si los Servidores de Combate son destruidos, los acólitos pueden salir del pasillo reconfigurado mecánicamente a través de las puertas de metal oxidado por las cuales entraron los servidores. Al otro lado de cada puerta de metal hay una cámara de retención para servidores que huele a carne podrida y una entrada a la red de pasadizos secretos. Es aconsejable recompensar a los acólitos que sobrevivan al corredor de la muerte mediante un descubrimiento poco después; una cámara que contenga varios descubrimientos de importancia (consulta la página 48 de este capítulo) es ideal.

LA HORA Nº 11

La tercera ocasión que se escuchan las campanadas del reloj de acero tras la llegada de los acólitos es la hora nº 11. En este punto, lee o parafrasea lo siguiente:

“El sol está medio oculto tras la oscuridad que se extiende por su superficie. El reloj comienza a dar la hora con fuertes campanadas de lento ritmo funerario que aumentan en fuerza hasta que las monstruosas notas finales suenan como la voz de un dios triste. Las personas se aferran a sus oídos, y algunas personas caen al suelo con el sonido de las 11 notas. A medida que el zumbido en los oídos se desvanece, creéis escuchar una risa aguda y antinatural como eco.”

Una visión del Chacal

Cuando suena la última nota de la hora nº 11, los acólitos pueden vislumbrar a Máscara de Chacal entre la multitud. A pesar de que los acólitos pueden estar en diferentes lugares, todos ellos le entreven por un segundo, porque este no es Marcus Vulpa sino el Viudo camuflado bajo otro aspecto. El Viudo, de hecho, está usando su piel, y detectar cualquier diferencia implica una tirada **Muy Difícil (-30) de Perspicacia**. Este extraño presagio da a los acólitos la oportunidad de adivinar lo que va a ocurrir y prepararse para los eventos que se desarrollarán una vez llegue la hora nº 13. En el momento que consideres adecuado, lee o parafrasea lo siguiente:



“Al mirar a vuestro alrededor, algo aparece claramente entre la multitud, y cuando los últimos invitados se apartan podéis ver una figura con una máscara de chacal de ébano. Os mira, su cuerpo completamente inmóvil bajo su armadura y túnicas que cuelgan de él como carne suelta. Él inclina la cabeza como en señal de saludo, y luego los ojos de su máscara se pierden de nuevo en el torbellino de brillantes y coloridos disfraces.”

No importa cuanto le busquen, los acólitos no serán capaces de encontrar a Máscara de Chacal.

LA HORA Nº 12

Mientras suenan las campanadas de la hora nº 12, las luces parpadean y luego la mansión se sumerge en la oscuridad; los gritos abundan junto a unos pocos disparos en la oscuridad antes de que las luces repentinamente se enciendan de nuevo. Una conmoción se forma inmediatamente alrededor del reloj de acero.

“El reloj de acero está cubierto de sangre, y varias de sus partes están ahora en funcionamiento cuando antes no lo estaban, y un aura de frío intenso ahora irradia de él. Pegajosas marcas rojizas de dedos se pueden ver en varias palancas y engranajes, y una marca de color carmesí atraviesa la esfera del reloj. Alojado en el interior del mecanismo, se puede ver una mano humana, desgarrada por la muñeca.”

Los acólitos, dependiendo de los eventos anteriores, deberían reconocer la mano cortada como la de Lady Melua, Lord Lar'ax, o uno de los otros invitados que encontraron durante su secuestro. El Viudo, literalmente, ha usado su sangre Haarlock para activar el reloj de acero.

LAS CAMPANADAS DE LA HORA Nº 13

A medida que el sol de Quaddis alcanza su cenit, la oscuridad que lo ha acechado lentamente lo oculta por completo, y el reloj de acero suena 13 veces. Este es el punto culminante de **DESTINOS INCIERTOS**, el momento en que la verdad es desenmascarada y los acólitos están preparados para enfrentar y derrotar la oscuridad o abandonar Xicarph a su suerte.

El Festival del destino incierto y la celebración del coto de Gabriel han llevado a la Gran Conjunción, pero la tensión construye ahora a un terreno de juego aún más afilado. Para señalar lo que está a punto de ocurrir cuando se acerque el comienzo del paso de la sombra, lee o parafrasea lo siguiente:

“La luz ha huido como si fuera perseguida por oscuras nubes de tormenta. Sopla una brisa fría que agita vestidos y adornos, aunque Xicarph está sellado en una cúpula de cristal. Los invitados se aglomeran en el Teatro de Relojes. Los servidores pasan a través de las habitaciones y paseos, encendiendo enormes candelabros de velas pálidas. A la luz de las velas, un pesado silencio cae a medida que pasan los minutos, y muchos de los rostros enmascarados se vuelven hacia arriba para ver la débil luz del eclipse. Otros en la multitud apuntan con sus armas y defienden su posición, a la espera de que comience la carnicería permitida durante la celebración. El único rayo de luz, como un hilo de plata, aún se puede ver tras el oscuro orbe que está devorando el sol.

En los últimos segundos de luz, los innumerables relojes del teatro de relojes, que han dado la hora de mil mundos diferentes durante mil años, comienzan uno por uno a sonar al unísono con el reloj de acero. Los huéspedes comienzan a murmurar, mostrando sorpresa en cada gesto y mirada; tal cosa nunca ha ocurrido antes. Con un movimiento del péndulo del reloj de acero, el último reloj entra al ritmo de sus compañeros y el aire resuena con el tic-tac de un millar de corazones mecánicos. A continuación, como uno, todos marcan la hora nº 13 en un gran coro de ruido y caos.”

LA GRAN CONJUNCIÓN

Cuando se apaga la última campanada de la hora nº 13, Xicarph queda sumida en la oscuridad y la violencia, pero no de la manera que esperan. Todos los invitados al coto de Gabriel y todos aquellos dentro de la maravillosa ciudad de Xicarph esperan a que la oscuridad caiga y a un aumento repentino de la violencia, cuando la gente aprovecha el momento de la celebración de la oscuridad para matar a sus enemigos y rivales. Todos ellos están listos para que el sol desaparezca y para que la sangre fluya hasta que vuelvan a ver la luz una vez más. Esta conjunción magnífica, sin embargo, es diferente. Debes manejar este momento crucial creando un

ambiente de conmoción y pánico. Los hechos esenciales que suceden en los primeros momentos de la Gran Conjunción se describen en los siguientes párrafos.

Lee o parafrasea lo siguiente:

“Al sonar la nota final, miles de manos se extienden hacia las máscaras y desenfundan sus armas. Se escucha un latido mientras se mantiene la última nota, y entonces el mundo se sume en una penumbra crepuscular. Todo está preparado y hay una anticipación tensa, pero antes de que un disparo pueda ser disparado entre rivales, una voz grita exultante palabras tan fuertes y terribles como el repiqueteo del reloj de acero. Su máscara de garza brilla a la luz de las velas, y una figura demasiado familiar salta sobre el reloj de acero y mira alrededor sonriendo.

‘¡Mirad, mirad hacia el sol!’ Dice en voz alta. Sobre Xicarph brilla el sol, tan brillante que no se le puede mirar directamente, pero no proporciona ninguna luz. A su alrededor en la oscuridad imposible, la gente comienza a gritar, y el sonido de la violencia estalla de forma desesperada, presa del pánico. ‘Ven, Viudo de Haarlock, muéstrame tu rostro. Es tu hora, y yo te desenmascararé.’

Una figura camina entre la multitud en plena ebullición, su túnica ondea con el viento antinatural, aún con su máscara de chacal.

‘¡Tu!’ Grita Máscara de Garza, mientras el chacal se quita su máscara.

‘Idiota’, gruñe el Viudo con una voz formada por cien voces diferentes mezcladas en una sola. ‘¡Has traído a los Haarlocks a la fuerza y sentenciado tu destrucción! ¡Crees poder domarme, pero no sabes nada! ¡No eres nadie! Con su sangre he convocado a la luz negra de la muerte a este mundo, una sombra fuera del tiempo capturada hace siglos por el Viajero, pero no menos letal ahora. ¡En la muerte seré libre de él!’

De repente, los mecanismos del gran reloj de acero comienzan a girar y cambiar, y ecos de gritos impíos surgen de la máquina.

Los mortales fuegos de un sol negro se agitan alrededor de la totalidad del eclipse, más negros que la oscuridad del vacío.

Todos alrededor de la cámara gritan, hombres y mujeres. Algunos caen de rodillas bajo la luz negra, arañando sus ojos y rostros, mientras que otros arremeten unos contra otros como animales rabiosos, y el Viudo ríe...

Todos aquellos bajo la estrella tirana reciben 1d5 puntos de locura y corrupción. Aquellos que miran directamente al astro deben superar una tirada **Moderada (+0) de Voluntad** o ganarán 1d5 puntos adicionales de locura y corrupción.

LA AUTÉNTICA CELEBRACIÓN DE LA OSCURIDAD

Esta parte final de **DESTINOS INCIERTOS** es una caótica batalla que lo consume todo. En el coto de Gabriel, la aparición del sol brillante que no arroja luz crea un pánico violento e inmediato. Lo mejor es avanzar a ritmo rápido, con constantes momentos de amenaza y de combate y dando a los acólitos poco tiempo para pensar; ahora es el momento de actuar.

Utiliza los siguientes puntos como guía de lo ocurrido:

Las personas se miran unos a otros en un intento de escapar y tratar de disparar y abrirse paso hasta lo que sus mentes en pánico creen seguro en ese momento. Todo el mundo es peligroso y todos están asustados y desesperados.

Cualquier aliado que los acólitos encuentren e identifiquen son de los pocos que se mantienen juntos, y que están dispuestos a unirse a la causa de los acólitos.

Los Peregrinos de Hayte comienzan a matar a la multitud indiscriminadamente tan pronto como Máscara de Garza grita su exaltación al cielo. Ellos se propagan entre la multitud, lanzando granadas al azar, disparando sus pistolas automáticas, y acuchillando a cualquiera a su alcance.

Máscara de Garza y el Viudo están enzarzados en una batalla épica al pie del reloj de acero. En última instancia, cuál de estos dos monstruos triunfa se determina por la participación de los acólitos, pero si es necesario, se pueden aumentar las heridas de Máscara de Garza. Sin embargo, si los acólitos no detienen al Viudo o a Máscara de Garza, entonces uno triunfará sobre el otro, tarde o temprano.

EL ENFRENTAMIENTO FINAL

El punto culminante de **DESTINOS INCIERTOS** es una batalla entre las fuerzas atraídas para controlar el Legado de Haarlock. Por un lado está el Viudo, quien a través de su manipulación del reloj de acero pretende provocar la destrucción de Quaddis y su propia muerte, y por otro lado están quienes intentan evitar que esto ocurra, sobre todo los acólitos y, por sus propias razones malignas, los Peregrinos de Hayte (así como otras facciones que el DJ haya introducido). Este enfrentamiento final es probable que tome la forma de una batalla sangrienta a tres bandas en el corazón del coto de Gabriel, cuyo transcurso exacto queda en manos del DJ y las acciones de los jugadores. En esta lucha desesperada, la única ventaja inicial de los acólitos es que el Viudo y el Amado centran su atención asesina el uno contra el otro.

El destino final del Viudo en esta parte final de **DESTINOS INCIERTOS** es de gran importancia para el final de la aventura y lo que acontece a los acólitos y a Quaddis.

Es importante tener en cuenta que el Viudo solo puede ser destruido desgarrando su cuerpo proteico en pedazos mediante una fuerza abrumadora o mediante la extracción de la piedra angular del reloj de acero (consulta la siguiente sección), que desensamblará el cuerpo de la criatura. En cualquier caso, la destrucción física del cuerpo del Viudo dejará atrás su cara gritando—la mera muerte no es suficiente para escapar de la servidumbre de los Haarlocks. El destino del Viudo y la estrella tirana están entrelazados—él solo puede morir bajo la luz del sol negro. Esta razón es la causa por la que el Viudo ha orquestado esta última batalla, para causar tanta destrucción y sufrimiento como sea posible antes de desaparecer de la existencia.

Incluso si la destrucción del Viudo se lleva a cabo rápidamente, es probable que los acólitos tengan que enfrentarse a los Peregrinos de Hayte (y quizás otras facciones) antes de poder declarar la victoria.

Las siguientes son algunas pautas para el DJ sobre los posibles finales de la aventura:

Si el Viudo y los Peregrinos y son derrotados: Los acólitos han obtenido una gran victoria sobre los servidores del Caos y vencido un antiguo mal. El extraordinario eclipse termina rápidamente con la destrucción física del Viudo, y la luz brilla una vez más sobre Xicarph, dejando a los acólitos en mitad de una carnicería de los grandes y poderosos mientras servidores armados parecen escoltarlos al exterior de la mansión, llevándose con ellos lo que porten. En el exterior, los disturbios y la violencia en la ciudad son rápidamente suprimidos, y pronto se abren los puertos, lo que permite a los supervivientes, culpables e inocentes, escapar, acólitos incluidos.

Si el Viudo y los acólitos son derrotados: Si esto ocurre, el Amado recoge los restos atormentados del Viudo y, en el último momento, destruye el reloj con hechicería de la disformidad mientras escapa del derramamiento de sangre perpetrado por sus siervos. La luz de la estrella tirana se debilita a medida que pasa el eclipse, pero su funesta influencia perdura. Como consecuencia de la invocación del Viudo, miles de personas mueren por una epidemia de anarquía asesina que arrasa Xicarph y los Peregrinos de Hayte crean disturbios mientras huyen de la ciudad. Para cualquier acólito que sobreviva, la supervivencia es una victoria amarga, pues aunque Quaddis no ha sido destruida, los Peregrinos han tenido éxito en la captura del Viudo y los secretos que contiene—un hecho que millones aprenderán a lamentar en los años venideros.

La piedra angular, sin embargo, aún podría pasar inadvertida entre los restos del pavoroso guardián de los Haarlocks.



Si el Viudo sale triunfante: Si ninguno de los acólitos ni los Peregrinos de Hayte pueden derrotar al Viudo, la luz robada por la estrella tirana baña primero Xicarph, y más tarde todo Quaddis, y la población muere entre la locura y el derramamiento de sangre suicida. Días después, el auténtico sol sale de nuevo y revela las hermosas torres de miles de palacios de Xicarph hechas añicos y el viento helado soplando a través de la cúpula de cristal roto. Quaddis es ahora un osario habitado solo por los muertos y los dementes sin esperanza. Bajo el fuego profano de la estrella tirana, el Viudo será arrastrado a la nada—una muerte lenta, pero inevitable.

QUITAR LA PIEDRA ANGULAR DEL RELOJ DE ACERO

La piedra angular es un fragmento de corte asimétrico de piedra negra como el carbón, del tamaño de un corazón humano, que cuelga del péndulo del reloj de acero. Durante la Gran Conjunción, la piedra angular puede ser retirada por alguien que trepe al mecanismo y desbloqueándolo desde el eje del péndulo o atacando a la estructura central del reloj (considera que tiene 15 Puntos de Blindaje y 30 Heridas). Extraer la piedra angular manualmente requiere simplemente girarla en su base en sentido inverso a las agujas del reloj.

En el momento en que se retira la piedra angular o el dispositivo se rompe, el mecanismo del reloj de acero explota en una tormenta de mecanismos, engranajes de acero, y energía. Todo el mundo a menos de 10 metros del reloj de acero sufre 2d10+3 A puntos de daño a menos que supere una tirada **Moderada (+0) de Esquivar** (Esto se debe tratar como una explosión).

Si se retira la piedra angular o se destruye el reloj, el poder del reloj de acero de manipular el tiempo y el espacio desaparece, la luz del sol negro parpadea y desaparece, y la luz del día normal vuelve a brillar poco a poco.

El poder del Viudo también está relacionado con las energías del reloj de acero, y si es destruido, el Viudo también desaparece de forma espectacular cuando las fuerzas antinaturales que lo mantienen unido se deshacen, dejando solo una masa horriblemente retorcida con la basta forma de una cara gritando, pidiendo el perdón de su maestro.

La piedra angular está helada al tacto, inerte, y es físicamente indestructible. Cualquier intento psíquico para sondearla fracasa de forma automática y deja al individuo que lo intentó unas violentas nauseas.

La piedra angular es un artefacto peligroso y, a su manera, con un valor incalculable, y debería de ser mantenido por los acólitos o cedido a la Inquisición para su custodia. Este objeto oscuro tiene un papel adicional en una futura aventura de la misma serie.

LOS RESTOS DEL VIUDO

Si el Viudo es destruido, su cuerpo estalla en trozos irregulares de cieno protoplásmico. La cara de la Viudo, como una horrible máscara de carne, sigue intacta y continúa temblando y haciendo ruidos extraños. Si alguien se acerca a la cara, escuchará una voz ahogada y extrañamente aguda que sale de ella:

“Él viene—el maestro—yo soy su heraldo. Los rastros de insensatos anuncian su llegada. El Espejo se rompe. La Isla arde. Él regresa, el viajero oscuro, y la ruina le acompaña.”

Si le preguntan qué significan esas palabras, responderá: “El último y primero de los Haarlocks, mi amo” antes de caer en un balbuceo incoherente.

Si los acólitos deciden conservar el rostro del Viudo (por ejemplo, en un tarro de contención seguro), continuará vivo, farfullando y delirando, pero también responderá preguntas de vez en cuando. Mantener la cara del Viudo es un acto radical pero puede resultar muy útil para los acólitos durante el resto del Legado de Haarlock, ya que puede ser usado como fuente de información sobre Erasmus Haarlock y sus métodos. También proporciona un medio para que el DJ proporcione información a los jugadores o los oriente en la dirección correcta durante el resto del Legado de Haarlock.

DESENLACE

En caso de que los acólitos tengan éxito al derrotar al Viudo, han salvado a Xicarph de la anarquía y la destrucción, y también han aprendido muchos secretos relativos al Legado de Haarlock. También pueden haber entrado en posesión de dos objetos importantes: la piedra angular del reloj de acero y el rostro del viudo. En caso de que no hayan podido, deberán intentar escapar de una ciudad que se destruye a si misma y tendrán que dar cuenta de su fracaso en el ordo Calixis.

RECOMPENSAS

Los puntos de experiencia se conceden después de cada una de las tres partes de **DESTINOS INCIERTOS**, y tras completar La hora nº 13, cada acólito debería recibir entre 100 y 300 PE por sesión de juego. Por derrotar al Viudo y poner fin a la Gran Conjunción, cada acólito también gana un punto de destino. Todos los acólitos que completaron las Jaulas Rojas también obtienen acceso gratuito al paquete de campaña Superviviente de las Jaulas Rojas (consulta la página 67 del capítulo la campaña del Legado de Haarlock en este libro).





Δ ΠÉNDICES

APÉNDICE I:
PNJs Y ANTAGONISTAS

•

APÉNDICE II: LA
CAMPAÑA DEL LEGADO
DE HAARLOCK

•

AYUDA DEL JUGADOR I:
SECUESTRADOS

•

AYUDA DEL JUGADOR II:
NOTA DE MÁSCARA DE
GARZA

•

AYUDA DEL JUGADOR
III: ERASMUS
HAARLOCK

APÉNDICE I: PNJs Y ANTAGONISTAS

LOS LÍDERES

Este apéndice se divide en dos partes: los líderes y los vasallos. Los líderes describe los detalles y descripciones de los PNJs que juegan un papel importante en la trama de **DESTINOS INCIERTOS**. Como tales, cada uno es descrito individualmente. La gente y criaturas en los vasallos no reciben tanta atención.

MÁSCARA DE GARZA (EL AMADO)

Para infiltrarse en las Jaulas Rojas de Xicarph, el Amado lleva las ropas y sucias armaduras de un miembro de la Casa de la Bestia, pero esconde su bello rostro tras una máscara plateada de garza coronada con un abanico de plumas metálicas. En realidad, sin embargo, es un falso profeta de los Peregrinos de Hayte. Para más detalles sobre el Amado, los Peregrinos de Hayte, y sus motivaciones consulta la página 42.

Perfil de Máscara de Garza

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
34	39	30	37	32	47	55	46	58

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 18

Habilidades: Carisma (Em) +20, Código (Ocultismo) (Int) +10, Disfraz (Em) +20, Engañar (Em) +20, Escrutinio (Per) +10, Esquivar (Ag) +10, Hablar Idioma (Gótico Clásico, Gótico Vulgar) (Int) +10, Invocación (Vol) +10, Lengua Secreta (Peregrinos de Hayte) +20, Mando (Em) +20, Oficio (Adivino) (Int), Perspicacia (Per) +10, Psinisciencia (Per) +10, Saber Popular (Bajos fondos, Credo Imperial, Eclesiarquía, Imperio) (Int) +10, Saber Prohibido (Herejía, Inquisición) (Int) +10, Saber Prohibido (Demonología, Disformidad) (Int) +20.

Talentos: Autoritario, Consumido por el rencor, Coraje, Entrenamiento con armas c/c (Primitivas), Entrenamiento con arma exótica (Pistola de agujas), Entrenamiento con pistolas (Láser, PS), Factor Psíquico 4, Favorecido por la disformidad, Imperturbable, Orador experto, Resistencia a (Poderes Psíquicos).

Poderes Psíquicos: Aura de miedo, Camaleón, Constricción, Infligir dolor, Perspicacia Sobrenatural, Precognición, Toque dementador, Zahorí.

Blindaje: Pectoral de caparazón con grebas y brazales de malla (Brazos 3, Cuerpo 6, Piernas 5).

Armas: Pistola automática (30m; T/-/-; 1d10+2 I; Pen 0; Car 18; Rec Completa), Pistola de agujas (30m; T/-/-; 1d10 A; Pen 0; Car 6; Rec Completa; Precisa; Tóxica), Espada de energía (1d10+6† E; Pen 6; Campo de energía).

EL SABER DE HAYTE

Si tienes acceso a **DISCÍPULOS DE LOS DIOS OSCUROS**, añade el talento Brujo al perfil de Máscara de Garza y el poder Susurros de la disformidad; también conoce varios rituales maléficos.

†Incluye la Bonificación de fuerza.

Equipo: capa desgarrada, cargador extra para la pistola automática, cargador extra para la pistola de agujas, grillettes, mano marchita del Abad Raal (se considera un foco psíquico).

MASCARA DE CHACAL (MARCUS VULPA)

Marcus Vulpa es una figura de temor para sus subordinados en las Jaulas Rojas de Xicarph, uno de los jefes esclavistas de la Casa de la Bestia con una reputación justamente ganada de brutalidad maligna y codicia. Lleva ropas andrajosas con armadura segmentada en el pecho, y su mano izquierda es un conjunto de tentáculos metálicos flexibles. Con su cara siempre oculta tras una máscara de chacal de bronce pulido, esta característica ha reemplazado su nombre entre aquellos que lo conocen.

Perfil de Máscara de Chacal

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
48	43	40	44	35	32	45	40	28

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 16

Habilidades: Conducir (Vehículo Terrestre) (Ag), Escondarse (Ag) +10, Esquivar (Ag) +10, Hablar Idioma (Dialecto de Mundo Salvaje, Gótico Vulgar) (Int), Interrogar (Vol), Intimidar (F) +10, Medicinae (Int), Movimiento Silencioso (Ag) +10, Nadar (F), Navegación (Superficie) (Int) +10, Perspicacia (Per) +10, Rastrear (Int) +10, Saber Académico (Bestias) (Int) +10, Saber Prohibido (Mutantes, Xenos) (Int), Saber Popular (Imperio) (Int), Seguimiento (Ag) +10, Seguridad (Ag), Supervivencia (Int) +20, Trato Animal (Int) +10, Trepar (F).

Talentos: Ataque lacerante, Coraje, Entrenamiento con armas básicas (Láser, Primitivas, PS), Entrenamiento con armas c/c (Conmoción, Primitivas, Sierra), Entrenamiento con pistolas (Bólter, Láser, Primitivas, PS), Lucha a ciegas, Reacción rápida.

Blindaje: Pectoral ligero de caparazón y cuero reforzado con malla (Brazos 2, Cuerpo 5, Piernas 2).

Armas: Cuchillo de desollar (1d5+6† A; Pen 2; Equilibrada), manipulador de zarcillos eléctricos (1d10+6† I; Conmocionadora, Flexible), pistola pesada con munición matahombres (35m; T/-/-; 1d10+4 I; Pen 3; Car 5; Rec 2 Completas), Cuchillo monofilos (3m; 1d5+4† A; Pen 2).

†Incluye la Bonificación por Fuerza.

Implantes: Accesorio manipulador implantado reemplazando a su mano izquierda (Si no sostiene nada, las puntas de los zarcillos flexibles pueden ser usadas como hábiles dedos).

Equipo: 3 cargadores extra para la pistola pesada, vocotransmisor personal, inyector con 2 dosis de Estimulante y 1 de Paninmunia.

CONSUMIDO POR EL RENCOR (TALENTO)

El alma y mente de un Peregrino de Hayte están tan consumidos por la amargura y malicia que no queda espacio para nada más. El sufrimiento físico tiene poco significado para ellos, salvo el placer de causarlos a otros.

Este talento concede una bonificación de +10 para resistir el Miedo y cualquier intento de manipulación mental, y concede una bonificación de +30 para resistir los efectos de la Intimidación y el Interrogatorio. También permite ignorar los efectos del aturdimiento superando una tirada **Complicada (-10) de Voluntad**.

LA NOVIA ARÁCNIDA

La Novia Arácnida es la legendaria “dama oscura” del carnaval y la aristócrata eterna de Xicarph. Su mito promete la muerte a cualquiera que pose la mirada sobre su auténtico rostro. Acompañada por su corte de Damas venenosas, y custodiada por servidores arácnidos, lo que se esconde bajo la seda y la máscara plateada de la novia arácnida es mucho peor de lo que cualquiera podría adivinar. Hace años, como pago por un terrible servicio, a una sirvienta de un culto a la muerte se le concedió el mayor de los dones: la inmortalidad. Este don se le concedió mediante un dispositivo del halo que incluso ahora se clava en la carne de la novia arácnida y lentamente la convierte en un monstruo.

Perfil de la Novia Arácnida

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
45	40	(6)	(6)	(8)	37	49	65	25

Movimiento: 4/8/12/24

Heridas: 26

Habilidades: Acrobacias (Ag) +20, Competencia Tecnológica (Int), Engañar (Em) +20, Escondarse (Ag) +10, Esquivar (Ag) +20, Hablar Idioma (Gótico Clásico, Gótico Vulgar) (Int) +10, Intimidar (F) +20, Leer/Escribir (Int), Mando (Em) +20, Medicae (Int), Movimiento Silencioso (Ag) +10, Perspicacia (Per) +10, Rastrear (Int), Saber Popular (Imperio) (Int) +10, Saber Popular (Bajos fondos, Secretos de Xicarph) (Int) +20, Saber Prohibido (Arcanotecnología, Herejía, Sectas) (Int) +10, Seguimiento (Ag) +10, Seguridad (Ag), Trepar (F) +20.

Talentos: Ataque veloz, Coraje, Danza asesina, Entrenamiento con armas básicas (Láser, Primitivas, PS), Entrenamiento con armas c/c (Energía, Primitivas, Sierra), Entrenamiento con pistolas (Bólter, Láser, Primitivas, PS), Evasivo, Resorte, Sentido desarrollado (Todos).

Rasgos: Agilidad antinatural (x2), Fuerza antinatural (x2), Regeneración, Resistencia antinatural (x2), Visión en la oscuridad.

Blindaje: Malla xenos con máscara diamantina (Todas 4).

Armas: Espada de energía (1d10+9† E; Pen 6; Campo de energía), 2 Granadas cegadoras miniaturizadas.

†Incluye la Bonificación por Fuerza.

Implantes: Dispositivo del halo, unidad de impulsos mentales de buena calidad conectada mediante ondas a las Damas venenosas y Servidores arácnidos a distancias de hasta 500 metros.

Equipo: Elaborado traje de sedas y telas de encaje de color rojo oscuro y negro.

Efectos del dispositivo del Halo: La Novia Arácnida no sufre por fatiga y puede resucitar varios días después de la muerte si el cadáver no es destruido (consulta la sección dispositivos del Halo en el **Capítulo III: Xenos de Discípulos de los Dioses Oscuros**, página 97, para más detalles si es necesario).

PAPA GRIST

Papa Grist es una figura de respeto y temor entre los delincuentes y escoria del Paseo de Arenas. Esta vestido con harapos cubiertos de ceniza y adornados con trofeos espeluznantes. Se dice que los hombres mueren con un chasquido de sus dedos y su ciego ojo blanco es capaz de mirar al alma de un hombre para ver si está mintiendo. Se rumorea que nació de una bruja en el mundo salvaje de Iocanthos, Papa Grist es un señor del crimen con vínculos con el gremio frío, cuyas conexiones alcanzan una docena de mundos, y que domina actualmente los locales de apuestas durante el gran carnaval.

Perfil de Papa Grist

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
38	43	35	40	30	52	48	55	38

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 14

Habilidades: Aguante (R) +20, Charlatanería (Em), Competencia Química (Int) +10, Engañar (Em) +10, Escrutinio (Per) +20, Hablar Idioma (Colmena Sibellana, Dialecto de Crepúsculo, Gótico Vulgar, Jerga del Vacío, Iocantiano) (Int) +10, Interrogar (Vol) +10, Intimidar (F) +20, Lengua Secreta (Germanías) (Int) +10, Mando (Em) +20, Negociar (Em) +20, Perspicacia (Per) +20, Saber Popular (Bajos fondos) (Int) +20, Saber Prohibido (Demonología, Psíquicos, Sectas) (Int), Tasar (Int) +10.

Talentos: Coraje, Disciplina férrea, En las puertas del infierno, Entrenamiento con armas c/c (Láser, PS), Resistencia a (Poderes Psíquicos), Voz inquietante.

Blindaje: Ropas de malla tejida (Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3).

Armas: Pistola pesada con balas dum-dum (35m, T/-/-; 1d10+6 I; Pen 3; Car 5; Rec 2 Completas), cuchillo monofiló (3m; 1d5+3† A; Pen 2), electroflagelo (1d10+5† I; Conmocionadora, Flexible).

†Incluye la Bonificación por Fuerza.

Equipo: Ropa andrajosa de trapos grises, numerosos amuletos, muñecas mutiladas y cabezas reducidas, 3 dosis de espectro con inyector, placa de datos, cargador extra de balas dum-dum.

ROMPEHUESOS

Rompehuesos es un antiguo guardia imperial de constitución enorme que Papa Grist rescató traficando con fuego fantasma en Iocanthos hace algunos años. Increíblemente fuerte y psicopáticamente violento, es el guardaespaldas de Grist y su ejecutor en jefe, y su “truco” favorito es quebrar los huesos de sus víctimas uno a uno.



Perfil de Rompehuesos

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
43	43	55	45	30	20	30	35	20

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 18

Habilidades: Aguante (R) +20, Conducir (Vehículo Terrestre) (Ag), Esquivar (Ag), Hablar Idioma (Dialecto de Iocanthos, Gótico Vulgar) (Int), Interrogar (Vol), Intimidar (F) +10, Lengua Secreta (Germanía) (Int), Nadar (F) +10, Navegación (Superficie) (Int) +10, Perspicacia (Per) +10, Rastrear (Int), Saber Popular (Imperio) (Int), Supervivencia (Int) +10, Trato Animal (Int) +10, Trepar (F).

Talentos: Carga frenética, Desarmar, Entrenamiento con armas básicas (Láser, PS), Entrenamiento con armas c/c (Primitivas, Sierra), Entrenamiento con pistolas (Bólder, Láser, PS), Golpe mortífero, Maestría en combate, Sometimiento.

Blindaje: Ropas antifragmentación desgastadas y no coincidentes (Brazos 3, Cuerpo 4, Piernas 3).

Armas: Escopeta recortada (10m; T/-/-; 1d10+5 I; Pen 0; Car 5; Rec 2 Completas; Dispersión, Empuñadura adicional), Martillo a dos manos (2d10+7† I; Pen 2; Aparatosa, Primitiva).

†Incluye la Bonificación por Fuerza.

Equipo: Ropas de combate raídas, collar de falanges de dedos, frasco de matarratas, 10 cartuchos extra de escopeta, grilletes.

AFORTUNADO

Afortunado es uno de los principales secuaces de Papa Grist. Un escualido psíquico no autorizado adicto a la obscura, especializado en romper la mente de los enemigos del Papa Grist.



Perfil de Afortunado

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
20	18	25	21	30	45	30	40	25

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 13

Habilidades: Código (Ocultismo), Engañar (Em) +10, Hablar Idioma (Gótico Vulgar) (Int), Leer/Escribir (Int) +10, Lengua Secreta (Germanía) (Int), Perspicacia (Per), Saber Popular (Bajos fondos, Imperio) (Int), Saber Prohibido (Disformidad, Psíquicos, Sectas).

Talentos: Entrenamiento con Armas C/C (Primitivas), Entrenamiento con Pistolas (PS), Especialización en Disciplina (Telepatía), Factor Psíquico 4, Imperturbable, Resistencia a (Poderes Psíquicos).

Poderes Psíquicos: Aterrorizar, Aullido de Disformidad, Compulsión, Detectar Vida, Dominar, Espasmo, Exploración Mental, Infligir Dolor, Telepatía, Toque Dementador.

Blindaje: Chaleco de Malla (Cuerpo 4).

Armas: Cuchillo (3m; 1d5+2† A; Primitiva), rifle automático (30m; T/3/-; 1d10+3 I; Pen 0; Car 9; Rec Completa).

†Incluye la Bonificación de fuerza.

Equipo: Abrigo de cuello alto de elegantes telas azuladas modelada con destellos blancos, 2 cargadores extra para el rifle automático, identificación falsa, 4 dosis de obscura con un inyector largo hecho de hueso.

OBADIAH PSALTER

Obasiah Psalter fue una vez un sacerdote y estudioso de las capillas Tarsinas, cuyo ferviente puritanismo y aversión a la autoridad lo convirtieron en un predicador y agitador errante. Él es una figura rechoncha de edad media, vestido con ropas de color gris manchadas de sudor y la mugre de las calles.



Perfil de Obadiah Psalter

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
32	20	37	41	25	31	32	42	35

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 13

Habilidades: Carisma (Em), Hablar Idioma (Gótico Clásico, Gótico Vulgar) (Int), Leer/Escribir (Int), Perspicacia (Per) +10, Saber Académico (Credo Imperial) +10, Saber Popular (Credo Imperial) (Int) +20.

Talentos: Autoritario, Entrenamiento con armas c/c (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (PS), Fe inquebrantable, Orador experto.

Blindaje: Ninguno.

Armas: Palo de madera (1d10+3† I, Primitivo), Pistola pesada (35m; T/-/-; 1d10+4 I; Pen 2; Car 5; Rec 2 Completas).

†Incluye la Bonificación de fuerza.

Equipo: Sucias ropas eclesíásticas, amuletos de peregrinación, libro de oraciones, talismán del águila imperial.

LADY MELUA

Lady Melua es joven, inteligente y de mente fuerte, pero se ha encontrado a sí misma fuera de su ambiente en Quaddis. Ataviada a la última moda Malfiana, para una noble viajera joven también está preparada para afrontar problemas con un pequeño arsenal oculto en los anillos de sus dedos.



Perfil de Lady Melua

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
25	35	30	30	35	45	40	38	48

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 12

Habilidades: Carisma (Em) +20, Competencia Tecnológica (Int), Engañar (Em), Hablar Idioma (Gótico Clásico, Gótico Vulgar) (Int) +10, Leer/Escribir (Int) +10, Lógica (Int), Mando (Em), Negociar (Em) +10, Perspicacia (Per), Saber Popular (Imperio) (Int)+10, Tasar (Int) +10, Trato Animal (Int).

Talentos: Entrenamiento con armas c/c (Primitivas), Entrenamiento con arma exótica (Arma digital, Pistola de Agujas), Entrenamiento con pistolas (Láser, PS).

Blindaje: Corsé de malla tejida (Cuerpo 3).

Armas: Aguja digital (10m; T/-/-; 1d10 A; Pen 0; Car 3; Rec NA; Precisa, Tóxica), láser digital (10m, T/-/-; 1d10+2 E; Pen 0; Car 7; Rec NA; Fiable).

Equipo: Ropas de viaje elegantes, sello menor de la Casa Melua, cogitador personal, vocotransmisor personal, joyas por valor de 1d10x50 tronos, 3d10x100 tronos en efectivo.



EL ACADÉMICO BLANCO (SEPTIMUS DEXTER)

Septimus Dexter es, en parte, lo que parece: un vendedor de libros excéntrico y un estudioso de la heráldica e historia de los linajes nobles, venido a Quaddis a instancia de un Collegium Sibellano para catalogar las idas y venidas de las grandes casas en este acontecimiento mítico. El anciano olvidadizo e insoportablemente polvoriento que ve la mayoría es, sin embargo, una fachada que esconde una mente aguda que ha estado durante mucho tiempo bajo el servicio de los ordos calixianos. Es consciente de que su amo se ha perdido y la misión de Karkalla ha quedado comprometida, pero no ha dejado de recopilar toda la información posible al servicio de su juramento, aún sabiendo que está en peligro de muerte.

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
25	35	25	30	35	50	45	55	22

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 12

Habilidades: Buscar (Per), Código (Acólitos) (Int) +10, Competencia Química (Int), Competencia Tecnológica (Int) +10, Disfraz (Em) +10, Engañar (Em) +20, Escrutinio (Per) +10, Hablar Idioma (Gótico Clásico, Gótico Vulgar) (Int) +20, Indagar (Em) +10, Leer/Escribir (Int) +20, Lengua Secreta (Acólitos) (Int) +10, Lógica (Int) +10, Negociar (Em) +10, Perspicacia (Per), Saber Académico (Arcaico, Astromancia, Filosofía) (Int), Saber Académico (Credo Imperial, Criptología, Juicio, Leyendas) (Int) +10, Saber Académico (Heráldica) (Int) +20, Saber Popular (Culto a la Máquina, Guerra, Tecnologías) (Int), Saber Popular (Adeptus Arbites, Administratum, Bajos fondos, Credo Imperial, Eclesiarquía, Imperio) (Int) +10, Saber Prohibido (Herejía, Inquisición, Sectas) (Int) +10, Tasar (Int) +10.

Talentos: Entrenamiento con armas c/c (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (Láser, Plasma, PS).

Blindaje: Ninguno.

Armas: Pistola de plasma compacta (15m; T/--/--; 1d10+5 E; Pen 6; Car 5; Rec 4 Completas; Recarga, Sobrecalentamiento).

Equipo: Ropas descoloridas de académico, crono, autopluma, placa de datos, kit de escritura, varillas de lho, 2 servocráneos monotarea (archivo y visualizador).

EL VIUDO

El viudo es una criatura de pesadilla. Una vez humano y un descendiente del linaje Haarlock, ha renacido como una criatura proteica de fuerza inhumana. Su carne es capaz de reformarse como cera fundida, y el Viudo puede aparecer como una masa de carne, cubierta por cientos de mandíbulas desgarradoras y púas de hueso, o incluso llevar la piel de otro como un simple traje.

Ten en cuenta que el siguiente perfil es del “estado debilitado” del Viudo durante la celebración de la oscuridad. En cualquier otro momento, aumenta sus Características antinaturales un grado más y añade Agilidad antinatural (x2) y los poderes psíquicos Moldear carne y Ocultar presencia, ambos utilizables sin necesidad de hacer ninguna tirada de concentrar poder.

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
40	20	⁽¹²⁾ 61	⁽¹⁰⁾ 55	35	60	45	75	30

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: Especial (consulta las reglas especiales de la forma proteica)

Habilidades: Disfraz (Em) +20, Engañar (Em) +20, Hablar Idioma (Gótico Clásico, Gótico Vulgar) (Int) +20, Intimidar (F) +20, Leer/Escribir (Int) +20, Lógica (Int) +20, Nadar (F) +20, Perspicacia (Per) +20, Saber Prohibido (Arcanotecnología, Disformidad, Herejía, Inquisición, Secretos de los Haarlock, Sectas) (Int) +20, Tregar (F).

Talentos: Ataque relámpago, Ataque veloz, Coraje, Dotado (Engañar, Disfraz), Golpe mortífero, Maestría en combate, Resorte.

Rasgos: Armas naturales mejoradas, Armas naturales (Varias), Criatura del más allá, Fisiología extraña, Fuerza antinatural (x2), Miedo 2 (Temible), Resistencia antinatural (x2), Visión en la Oscuridad.

Armas: Varias garras, tenazas, picos, mandíbulas, etc. (1d10+14† A; Desgarradora).

†Incluye la Bonificación de fuerza.

Equipo: Ninguno.

Forma proteica: La forma física del Viudo puede fluir como cera derretida y cambiar a voluntad del Viudo. El Viudo puede asumir una forma que consiste en una masa informe de carne como una acción completa. Puede invertir este cambio y volver a tener un aspecto definido como una acción completa. El Viudo no tiene un valor de heridas. En su lugar, el Viudo es destruido si se le causan 20 heridas en un solo asalto. Si se le causan menos de 19 heridas en un asalto, son ignoradas.

LAS MASAS

Esta sección describe a las masas anónimas que forman parte de **DESTINOS INCIERTOS**. Muchas de las descripciones son entradas modificables, haciendo de ellas varios subtipos diferentes de con la misma base común. Solo debe aplicar las bonificaciones, penalizaciones, cambios en habilidades, etc., a la entrada modificable para crear un nuevo subtipo de adversario. Además, ten en cuenta que muchos de los PNJs que figuran en el libro básico de **DARK HERESY** son perfectamente utilizables y útiles en este contexto, especialmente el ciudadano, el escoria, el granuja y el noble licencioso.

El daño crítico y las masas: Cuando se lleva a cabo un combate que involucra a PNJs y enemigos de la siguiente sección, se recomienda aplicar las regla de impactos críticos de muerte súbita (consulta la página 201 del **Capítulo VII: Reglas de Juego** de **DARK HERESY** para más detalles).

SERVIDOR ARÁCNIDO

Los servidores arácnidos son los juguetes de la Novia Arácnida. Cada servidor consiste en la cabeza de uno de los antiguos enemigos de la Novia Arácnida atrapados en un abdomen mecánico de araña, con cada cara visible en el interior del metal. Estas creaciones están armadas con horribles colmillos adamantinos como agujas cargados con virulentas neurotoxinas.

Perfil de Servidor arácnido

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
35	—	10	15	40	15	35	20	—

Movimiento: 4/8/12/24 **Heridas:** 6
Habilidades: Escondarse (Ag) +10, Movimiento Silencioso (Ag) +10, Perspicacia (Per).
Talentos: Ataque veloz, Coraje, Sentido desarrollado (Oído).
Rasgos: Arma natural mejorada, Arma natural (Mordisco Venenoso), ††Escalada de araña, Fisiología extraña, Máquina 2, Tamaño (Menudo), Vigoroso, Visión en la oscuridad.
Blindaje: Cuerpo de máquina (Cuerpo 2), ten en cuenta que por su Fisiología extraña, todos los ataques impactan en el Cuerpo.
Armas: Mordisco Venenoso (1d5+1† A; Pen 2, Tóxica).

†Incluye la Bonificación de fuerza

††Escalada de Araña: Los Servidores arácnidos pueden trepar por superficies escarpadas y techos. Cuando se mueve de esta manera, el servidor arácnido reduce su velocidad de movimiento a la mitad.

Equipo: Control mediante Unidad de Impulsos Mentales con la Novia Arácnida (consulta la Novia Arácnida en la página 59).

RESIDENTES DE XICARPH

Xicarph no solo es el hogar de la élite del Sector Calixis sino también de un derroche de asistentes, siervos, funcionarios, vendedores ambulantes, feriantes, y oportunistas que se apiñan alrededor de los poderosos como insectos sobre azúcar. Además de éstos, hay muchos que han sido arrastrados y abandonados aquí simplemente para proporcionar multitudes e individuos (involuntarias) por supuesta generosidad sus superiores, mientras que el tercer grupo y el más secreto son los auténticos nativos de la ciudad, una cautelosa y misteriosa minoría.

Perfil del Residente de Xicarph

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

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 10

Habilidades: Aguante (R), Hablar Idioma (Gótico Vulgar) (Int), Saber Popular (Imperio) (Int).

Talentos: Ninguno.

Jugador

Los jugadores son los que apuestan todo lo que tienen a una sola carta o tirada de dados al azar. Astutos y de poca confianza, la mayoría han llegado a Quaddis sin nada que perder y mucho que ganar, y a menudo están dispuestos a hacerlo por cualquier medio, sin importar cuán clandestino sea.

Características: -5 a Fuerza y Resistencia, y -10 a Voluntad.

Habilidades: Como el Residente; añade Escrutinio (Per) +10, Juego (Int) +10, Tasar (Int), Trucos de Manos (Ag) +10.

Talentos: Como el Residente.

Blindaje: Ninguno.

Armas: 25% de posibilidades de tener un revolver de bajo calibre compacto (15m; T/-/-; 1d10+2 I; Pen 0; Car 6; Rec Completa; Fiable).

Equipo: Baraja de cartas, dados de varias formas y tamaños, amuleto personal.

Celebrante

Existen celebrantes de muchas clases, pero todos están unidos en su excesiva indulgencia por el alcohol o las drogas. Aturdidos y temerarios, atraviesan las calle en gran desorden.

Características: -10 a Habilidad de Armas, Habilidad de Proyectiles, Agilidad y Percepción, +10 a Voluntad.

Habilidades: Como el Residente.

Talentos: Ninguno.

Blindaje: Ninguno.

Armas: Ninguna.

Equipo: Varios tipos de ropa, tronos en efectivo y otras posesiones apropiadas.

Criado de casa noble

Los criados son siervos profesionales que actúan como puente entre las necesidades de la nobleza y sus deseos. También actúan como intermediarios entre la nobleza y los indeseables que trabajan a su servicio, y se les puede ver merodeando cerca de todas las reuniones importantes.

Características: +5 a Inteligencia, +10 a Empatía.

Habilidades: Como el Residente; añade Carisma (Em), Hablar Idioma (Gótico Clásico) (Int), Leer/Escribir (Int) +10, Oficio (Copista) (Int) +10, Oficio (Siervo) (Em) +10, Perspicacia (Per), Saber Académico (Heráldica) (Int).

Talentos: Como el Residente; añade Entrenamiento con pistolas (Láser).

Blindaje: Ninguno.

Armas: Pistola láser compacta (15m; T/-/-; 1d10+1 E; Car 15; Rec Completa; Fiable).

Equipo: Ropas elegantes pero discretas, autopluma, placa de datos, crono, sello de acceso a las propiedades de su casa, 25% de posibilidades de poseer un sentido cibernético.

Noble menor

Los Nobles menores se reúnen alrededor de los realmente grandes y poderosos. Vestidos con un estilo exagerado y luciendo todos los refinamientos que pueden permitirse, la mayor parte de la nobleza menor que acude al festival son el producto de un linaje infame, un clan comerciante de moderado éxito con aspiraciones de superar sus medios, o una casa menor en vasallaje de uno de los mayores poderes del sector, llegados a Quaddis bajo su amparo y compitiendo sin fin por su favor y protagonismo.

Características: Como el Residente.

Habilidades: Como el Residente; añade Aguante (R), Engañar (Em) +10, Hablar Idioma (Gótico Clásico) (Int), Leer/Escribir (Int).

Talentos: Como el Residente; añade Entrenamiento con armas cuerpo/c (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (Láser).

Blindaje: Ninguno.

Armas: Cuchillo ornamental (3m; 1d5+3† A, Primitivo), pistola láser compacta (15m; T/-/-; 1d10+1 E; Car 15; Rec Completa; Fiable).

Equipo: Ropas elegantes y adornadas, joyas, 1d10x100 tronos.
†Incluye la Bonificación de fuerza

ASESINO

Los asesinos tienen distintos aspectos a lo largo de los sucesos de **DESTINOS INCIERTOS**, pero todos son individuos peligrosos inclinados y equipados para la violencia.



Perfil del Asesino								
HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
20	20	30	30	30	25	25	30	30

Movimiento: 3/6/9/18

Heridas: 10

Habilidades: Aguante (R), Hablar Idioma (Gótico Vulgar) (Int), Intimidar (F), Perspicacia (Per), Saber Popular (Imperio) (Int).

Talentos: Entrenamiento con armas c/c (Primitivas), Entrenamiento con pistolas (Láser, PS).

Gladiador cyborg

Los Gladiadores cyborg han sufrido mejoras augméticas con todo tipo de armamento brutal y tienen yelmos adornados y armaduras parciales unidas a su carne. Estos no son servidores de combate lobotomizados, sino plenos seres humanos sedientos de sangre para el entretenimiento de multitud.

Características: +10 a Fuerza y Resistencia, -5 a Agilidad y Empatía.

Habilidades: Como el Asesino.

Talentos: Como el Asesino; añade Ataque veloz, Entrenamiento con armas c/c (Sierra).

Blindaje: Cuerpos con augméticos cibernéticos (Todas 4).

Armas: Espadas sierra implantadas y sierras zumbantes (1d10+7† A, Pen 2, Desgarradora).

†Incluye la Bonificación de fuerza.

Equipo: Nada.

Tecnohereje matarife

Carniceros sádicos que ponen su conocimiento de la anatomía y la alquimia para usos viles en nombre de los Esclavistas de Bestias, los Tecnoherejes Matarifes son seres retorcidos, apenas humanos, cubiertos de cicatrices, marcas de costuras, e implantes de poca importancia.

Características: +10 a Resistencia, -5 a Agilidad y Empatía.

Habilidades: Como el Asesino; añade Competencia Química (Int) +10, Interrogar (Vol), Medicae (Int), Oficio (Disecionador) (Int) +10, Saber Popular (Tecnología) (Int).

Talentos: Como el Asesino.

Blindaje: Correas de plásticero (Cuerpo 1, Cabeza 1).

Armas: Bisturí monofiló (1d5+2† A, Pen 2).

†Incluye la Bonificación de fuerza.

Equipo: Herramientas quirúrgicas, ampollas de tintes corrosivos, 1 dosis de droga de combate.

Guardias de la mansión

Los Guardias de la mansión son ubicuos en Xicarph, protegiendo las mansiones en expansión y propiedad de su población de élite, además de servir como defensores y agentes de sus amos. Los Guardias tienen derecho a matar a los intrusos y transgresores.

Características: +5 a la Habilidad de Armas, Habilidad de proyectiles y Voluntad.

Habilidades: Como el Asesino; añade Buscar (Per) +10, Leer/Escribir (Int), Perspicacia (Per) +10.

Talentos: Como el Asesino; añade Entrenamiento con Armas Básicas (PS), Sometimiento.

Blindaje: Chaleco y casco antifragsión (Brazos 3, Cabeza 2, Cuerpo 3, Piernas 3).

Armas: Porra correctiva extensible (1d10+3 I†), espada juramentada (3m, 1d5+3† A, Primitivo), pistola pesada (35m; T/-/-; 1d10+4 I; Pen 2; Car 5; Rec 2 Completas) y si se prevén problemas, un rifle automático (90m; T/3/10; 1d10+3 I; Pen 0; Car 30; Rec Completa).

†Incluye la Bonificación de fuerza.

Equipo: Microcomunicador, respirador, ropas de calidad, 2 cargadores extra para la pistola pesada, granada de gas asfixiante.

Matón menor

Incluso en un mundo como Quaddis, hay granujas que llegan como ratas en los buques de carga o huyen del servicio de los grandes y poderosos. Cobardes, tales delincuentes se aprovechan de las presas débiles que puedan encontrar. Aunque solo están armados con armas rudimentarias, pueden resultar peligrosos en grandes cantidades.

Características: -10 a Voluntad.

Habilidades: Como el Asesino; añade Saber Popular (Bajos fondos) (Int).

Talentos: Como el Asesino; añade Pelea callejera.

Blindaje: Ropas de cueros o equipo de trabajo reforzado (Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 1, Primitivo).

Armas: Cuchillo (3m, 1d5+3† A, Primitivo), nudilleras de bronce (1d5+2† I, Primitiva) y 35% de posibilidades de tener un revolver de bajo calibre (30m; T/-/-; 1d10+3 I; Pen 0; Car 6; Rec Completa; Fiable).

†Incluye la Bonificación de fuerza

Equipo: Nada importante o de valor.

Peregrino de Hayte

Los Peregrinos de Hayte son el rebaño del Amado (Máscara de Garza) que han llegado a la culminación del carnaval para sembrar el caos y la destrucción. Con sus armas ocultas bajo sus ropas, esperan a la señal de su falso profeta para comenzar la matanza de personas y lanzar granadas contra la multitud.

Características: Como el Asesino.

Habilidades: Como el Asesino.

Talentos: Como el Asesino; añade Consumido por el rencor (consulta la página 59) y Fe inquebrantable.

Blindaje: Ninguno.

Armas: Cuchillo sierra (1d5+6† A; Pen 2; Desgarradora) o hacha (1d10+4† A; Primitiva, Desequilibrada), pistola automática (30m; T/-/6; 1d10+2 I; Pen 0; Car 18; Rec Completa), 3 granadas de fragmentación (9m; 2d10 X; Pen 0; Explosión (4)).

†Incluye la Bonificación de fuerza

Equipo: Túnicas negras y vestimentas sacerdotales, máscaras de metal y piel ennegrecida, 1d5-1 cargadores extra para la pistola automática.

NUEVOS RASGOS

ARMAS NATURALES MEJORADAS

Los ataques de esta criatura son lo suficientemente poderosos como para aplastar plástiacero o perforar armaduras. Las armas naturales de la criatura ya no se consideran primitivas.

ENLOQUECIDO

La criatura ha sido entrenada para luchar y luego incitada a continuar atacando sin importar cualquier instinto de supervivencia si su oponente es demasiado fuerte. La criatura recibe una bonificación de +30 a su Voluntad cuando se prueba para comprobar si huye al ser asustada, sobresaltada, o herida.

Centinela de la alameda

Los Centinelas de la alameda mantienen cierta apariencia de orden público durante la festividad, patrullando y guiando a las multitudes. Visten la librea de la casa o facción que les han concedido para proteger la contribución de su amo al festival y para evitar la interferencia de los rivales de su empleador.

Características: +5 a Habilidad de Armas y Fuerza.

Habilidades: Como el Asesino.

Talentos: Como el Asesino; añade Entrenamiento con armas c/c (Conmoción).

Blindaje: Chaleco antifragementación (Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3).

Armas: Lanza eléctrica (1d10+4† I, Conmocionadora, Equilibrada)—requiere usar las dos manos, pistola automática (30m; T/-/6; 1d10+2 I; Pen 0; Car 18; Rec Completa).

†Incluye la Bonificación de fuerza

Equipo: Tocado enmascarado y tabardo con la librea de su amo, medallón de autoridad, vocotransmisor personal con la forma adecuada, cargador extra para la pistola automática.

Chaqueta roja

Los Chaquetas rojas son asesinos declarados que se entregan a sus deseos de sangre y dolor entre las abarrotadas multitudes.

Características: +10 a Habilidad de Armas y Agilidad.

Habilidades: Como el Asesino; añade Esquivar (Ag) y Leer/Escribir (Int).

Talentos: Como el Asesino; añade Coraje.

Blindaje: Ninguno.

Armas: Cuchillo monofilos de asesino (1d5+3† A, Pen 2, Rápida).

†Incluye la Bonificación de fuerza

Equipo: Ropas elegantes con las mangas teñidas de rojo.

Esclavista de las Jaulas Rojas

Los Esclavistas de las Jaulas Rojas son sádicos brutos, musculosos que alimentan a las bestias, matan a las enfermas y las débiles, y las usan para alimentar a los vivos. Vestidos con apestosas pieles desolladas, apenas pueden considerarse humanos.

Características: +5 a Fuerza y Resistencia, -5 a Voluntad y Empatía.

Habilidades: Como el Asesino; añade Rastrear (Int) y Trato Animal (Int).

Talentos: Como el Asesino; añade Entrenamiento con armas básicas (PS), Mandíbula de hierro.

Blindaje: Correas cuero pesado (Cuerpo 3, Piernas 2, Primitivo).

Armas: Gancho de carne (1d10+4† I, Primitiva), cuchillo de carnicero (1d10+5† A, Desequilibrada, Primitiva), y una pistola de muerte piadosa (20m; T/-/-; 1d10+2 I; Pen 0; Car 1; Rec 2 completo; Imprecisa, Poco fiable)

Para aquellos que protegen las áreas más importantes o para la caza de los escapados también están armados con una Escopeta de corredera (30m; T/-/-; 1d10+4 I; Pen 0; Car 8; Rec 2 Completas; Dispersión) o un fusil de caza recortado con munición matahombres (75m; T/-/-; 1d10+3 I; Pen 3; Car 5; Rec Completa; Precisa).

†Incluye la Bonificación de fuerza

Equipo: Monos sucios y cubiertos con un mosaico de pieles, cueros desollados, máscaras de tela cosida torpemente, baratijas y amuletos desagradables, una llave en una correa de cuero, 1d5 balas extra para la pistola de muerte piadosa, y dos cargadores extra para la escopeta o rifle si lo lleva.

SABUESO ESCUÁLIDO

El Sabueso escuálido es un horror con aspecto de perro criado por la Casa de la Bestia. Su cuerpo cuadrúpedo es una masa cruda de músculo que surge bajo una piel transparente. La cabeza alargada del sabueso es una mueca de pesadilla de hueso amarillo y con miles de dientes afilados, hilados con saliva. Los Sabuesos Escuálidos son criados para ser ciegos, pero poseen un olfato y oído penetrantes que les permitan localizar a sus víctimas con facilidad.

Perfil del Sabueso escuálido



HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
35	—	30	30	30	17	30	40	—

Movimiento: 6/12/18/36

Heridas: 9

Habilidades: Movimiento Silencioso (Ag) +10, Nadar (F), Perspicacia (Per), Rastrear (Int) +10.

Talentos: Ataque veloz, Sentido desarrollado (Oído, Olfato).

Rasgos: Armas Naturales (Mordisco), Bestial, Ciego††, Cuadrúpedo, Enloquecido, Miedo 1.

†† *A pesar de ser ciegos, los Sabuesos Escuálidos ignoran la penalización natural de -30 a sus tiradas de Habilidad de Armas.*

Blindaje: Ninguno.

Armas: Mordisco (1d10+3† A; Primitivo).

† *Incluye la Bonificación de fuerza*

Olfatear en busca de carne: Un sabueso escuálido que no esté enzarzado en combate debe hacer una tirada de Percepción para localizar a un ser vivo por el sonido o el olor antes de poder atacar. Esta tirada de Percepción es una acción libre, y teniendo en cuenta los Sentidos desarrollados del sabueso normalmente será una tirada contra 40. Si el Sabueso Escuálido falla su tirada de Percepción, se mueve con cautela y continúa buscando una víctima. Si supera su tirada de Percepción y localiza una víctima, ataca de inmediato.

DAMA VENENOSA

Las Damas venenosas son las asistentes de la Novia Arácnida, se dice que se trataba de las hijas de grandes nobles cedidas a la Novia Arácnida como pago por sus deudas. Sirven como

sus compañeras, damas de honor, y cuando es necesario, sus asesinas, y cada una ha sido mejorada de manera delicada pero terrible. Vinculadas por ciberimplantes a la mente profunda y oscura de la Novia Arácnida, a la voluntad de su señora, estas bellas y siniestras cortesanas cambian—sus cráneos han sido alargados, sus narices convertidas en rendijas, y sus ojos transformados en piscinas ambarinas que no parpadean para simular una fusión entre mujer y serpiente. Los colmillos brillantes se extienden por sus bocas desencajadas y descargan exóticos estimulantes con una terrible rapidez.

Perfil de la Dama venenosa



HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
30	30	35	35	30	20	25	30	18

Movimiento: 4/8/12/24

Heridas: 9

Habilidades: Acrobacias (Ag) +10, Actual (Bailar, Cantar, Música) (Em) +10, Carisma (Em) +10, Contorsionismo (Ag) +10, Competencia Química (Int), Esquivar (Ag) +10, Hablar Idioma (Gótico Clásico, Gótico Vulgar) (Int) +10, Leer/Escribir (Int) +10, Movimiento Silencioso (Ag), Perspicacia (Per) +10, Tregar (F) +10.

Talentos: Resistente a (Veneno), Sentido desarrollado (Olfato).

Rasgos: Visión en la Oscuridad.

Blindaje: Mecánica subcutánea (Brazos 1, Cabeza 2, Cuerpo 2, Piernas 1).

Armas: Ninguna.

Equipo: Ropas de sedas finas y extrañas joyas de plata y aguamarina.

Activadas

Una vez activadas por la Novia Arácnida, una dama venenosa gana las siguientes propiedades:

Talentos: Armas naturales (Colmillos Monofilo, Veneno), Coraje, Resorte, Sentidos desarrollados (Todos).

Rasgos: Agilidad antinatural (x2), Rapidez antinatural.

Armas: Mordisco venenoso (1d10+3† A; Pen 2, Tóxica).

† *Incluye la Bonificación de fuerza*



SEÑALES OSCURAS

En **DESTINOS INCIERTOS** se han empleado ciertos aspectos de estilo que lo vinculan con otras partes de la campaña. A los DJs, al añadir sus propios encuentros y aventuras en la campaña, se les anima a incluir su propia visión sobre estos temas y símbolos:

- Cuentas atrás, relojes, y manipulación del tiempo.
- El número 13.
- Linajes y pecados del pasado merodeando el presente.
- El dominio de la carne y la materia—antigua ciencia oscura.
- Venganzas amargas y obsesiones insanas.
- Lo que fue enterrado hace mucho tiempo, olvidado, o ocultado ahora despierta.
- Siervos que temen el regreso de su amo.
- El viajero oscuro.

APÉNDICE II: LA CAMPAÑA DEL LEGADO DE HAARLOCK

Aunque funciona perfectamente como una aventura independiente, **DESTINOS INCIERTOS** también forma parte del arco de campaña del Legado de Haarlock. El Legado es una campaña planificada de forma abierta, modular, cuyas partes, salvo su conclusión, se pueden jugar (con algunas modificaciones) en cualquier orden. Las aventuras individuales de la campaña rodean oscuros acontecimientos centrados en el Legado y los dominios de un infame Comerciante Independiente desaparecido hace mucho tiempo, Erasmus Haarlock, y el terrible poder de diversas facciones que esperan obtener gracias a su Legado.

Al jugar las aventuras en la campaña, los acólitos son atraídos a un remolino de catástrofes y lucha desesperada, y comienzan a reconstruir el verdadero horror de lo que está a punto de ser liberado en el Sector Calixis.

UN LEGADO DE HORROR

El linaje de comerciantes independientes de los Haarlock es muy antiguo y anterior al sector Calixis, el cual ayudó a fundar. Durante miles de años, la Autorización Haarlock les concedió a los Haarlocks licencia para viajar mucho más allá del Imperio y para llevar la muerte y la guerra a todo lo que considerasen una amenaza para la humanidad en el cosmos. Durante sus siglos de conquista, pusieron mundos enteros bajo su espada y saquearon las tumbas de razas xenos convertidas en polvo mucho antes de que el hombre caminase por primera vez sobre la Tierra. Adquirieron terribles secretos y conocimientos oscuros, armas y artefactos suficientes para fundar una docena de Imperios propios y condenarse a ojos del Imperio mil veces más si no fuera por la protección de la autorización y el secretismo con que trataban sus asuntos dentro del Imperio. El linaje Haarlock estuvo una vez fraccionado, y la traición y guerras internas eran tan comunes en los Haarlocks como las chispas de genio y locura diabólica que se gestaban en el carácter de los más grandes entre ellos. Fue en tal conflicto familiar que uno de los hijos menores del linaje estaba por aparecer, con su destino ardiendo como una estrella sangrienta en los cielos.

Erasmus Haarlock asesinó a sus parientes de sangre, unificó los poderes y conocimientos oscuros que su familia había acumulado durante milenios, y les quiso dar un solo propósito, un proyecto aterrador que se extendió por una docena de mundos y ponía en juego artes y ciencias prohibidas desde los días antiguos. Entonces, en el climax de su labor salvo por la última pieza del rompecabezas, Erasmus Haarlock desapareció.

Ahora, cientos de años después, en una docena de mundos los antiguos dominios de los Haarlock vuelven a la vida. Se suceden eventos extraños y misteriosas muertes, y seres largo tiempo enterrados despiertan. Símbolos y presagios plagan las visiones de los videntes y los sueños de dementes por todo el sector Calixis, y su significado perturba los concilios de los poderosos. Visiones de mundos consumidos bajo el frío fuego, de dispositivos que pueden alterar la estructura misma de la realidad a voluntad de su amo, de una voz chirriante en el vacío y un sol negro que se eleva. Sueños del retorno del viajero...

PAQUETES DE CAMPAÑA DE ÉLITE

Los paquetes de campaña de élite son herramientas con las que los nuevos jugadores pueden entrar en una campaña en curso con conocimientos del transcurso del juego, experiencia y una integración en la trama comparable a los personajes existentes. Para los acólitos que han sobrevivido a varios episodios de una campaña, esta herramienta proporciona mejoras basadas en las experiencias por las que han pasado.

El 41º Milenio es un lugar implacable, y durante una campaña como el Legado de Haarlock, los acólitos a veces mueren. La introducción de un nuevo personaje en mitad de campaña puede ser un reto para el jugador y el DJ: el nuevo personaje no puede estar directamente relacionado con los acontecimientos de la campaña, y el DJ por lo general tienen que trabajar duro para integrar al nuevo personaje sin perder la conexión con los eventos anteriores de la historia. Si los personajes son asesinados y reemplazados varias veces, entonces la pérdida de conocimiento de los personajes sobre la campaña puede convertirse en un problema. Un modo de ayudar a evitar este problema en **DARK HERESY** es emplear el sistema de mejoras de élite.

USAR LOS PAQUETES DE CAMPAÑA DE ÉLITE

Cómo se usa un paquete de campaña de élite depende de si el personaje ya pertenece a la campaña o se introduce en ella.

Personajes existentes: Para los personajes que sobreviven a un episodio particular de una campaña, el paquete de mejoras de élite (consulta la página 86 del **MANUAL DEL INQUISIDOR**) vinculado a ese episodio está automáticamente a su disposición tras ese episodio. No hay coste en puntos de experiencia para acceder al paquete de campaña de élite: sobrevivir es suficiente. Por ejemplo, al final de **DESTINOS INCIERTOS**, el paquete de campaña de élite "Superviviente de las Jaulas Rojas" estará disponible para todos los acólitos que sobrevivieron a los hechos descritos en este libro.

Nuevos jugadores: Para los personajes que se introducen al final de un episodio, el DJ pone el paquete de campaña de élite a disposición del jugador durante la creación su personaje. Si se utiliza el paquete de campaña de élite, el nuevo personaje obtiene los beneficios y penalizaciones automáticas enumeradas para los nuevos personajes y puede gastar puntos de experiencia en mejoras del paquete de campaña de élite o en los de su carrera profesional de forma normal.

Nota: Al crear un nuevo personaje y usar un paquete de campaña de élite, puedes ignorar los requisitos previos de los talentos concedidos por el paquete de campaña de élite.

PAQUETE DE CAMPAÑA DE ÉLITE DEL LEGADO DE HAARLOCK: SUPERVIVIENTE DE LAS JAULAS ROJAS

Has sobrevivido a un sendero de sangre y encarcelamiento, con tu mente rota por la brujería. Aquellos atrapados contigo intentaron arrebatarte la vida y solo tú sobreviviste. Tomaste las vidas de otros a sabiendas de que con ellas pagaste por tu vida. Vuestros captores os mantuvieron con vida como animales, alimentados o sacrificados según los fosos sangrientos de la Casa de la Bestia necesitasen. Lo que has visto y hecho ha dejado grietas en tu mente y alma que nunca se cerrarán.

TRASFONDO DEL PAQUETE PARA LA CREACIÓN DE PERSONAJES

Aplica los siguientes efectos si utilizas el paquete de campaña de élite “Superviviente de las Jaulas Rojas” para crear un nuevo personaje que se unirá a la campaña el Legado de Haarlock tras los acontecimientos de **DESTINOS INCIERTOS**.

Características: Reduce tu Voluntad en -5, y aumenta tu Percepción en +5.

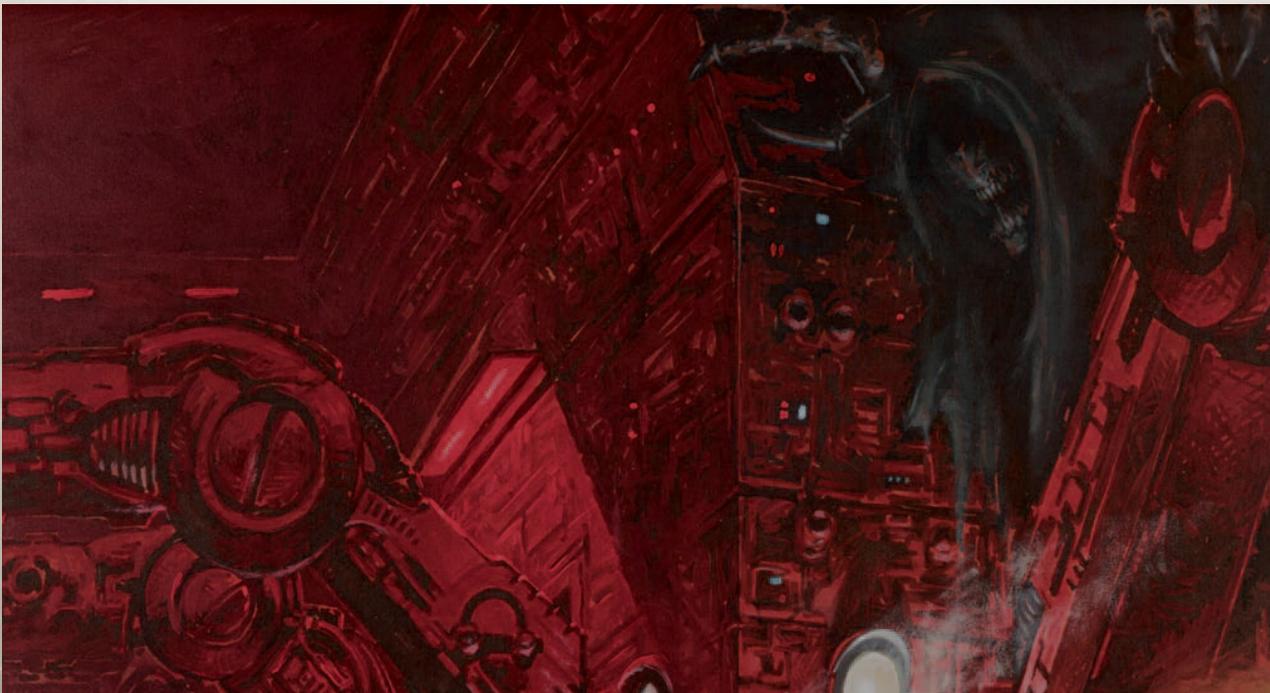
Talentos: Ganas los talentos Difícil de matar, Odio (La Casa de la Bestia), Recio y Sueño ligero.

Locura: Comienzas con 2d10 puntos de locura.

Corrupción: Tus experiencias en las Jaulas Rojas te han causado 1d5 puntos de corrupción.

Puntos de destino: Ganas un punto de destino adicional.

Mejora	Coste	Tipo	Requisitos
Escondarse	100	H	—
Escondarse +10	100	H	Escondarse
Escondarse +20	100	H	Escondarse +10
Perspicacia	100	H	—
Perspicacia +10	100	H	Perspicacia
Perspicacia +20	100	H	Perspicacia +10
Alma oscura	100	T	—
Duro de pelar	200	T	R 40
Flagelante	200	T	—
Impávido	200	T	—
Pelea callejera	200	T	—
Resistencia a (Frío)	200	T	—
Resistencia a (Miedo)	200	T	—



AYUDA DEL JUGADOR I: SECUESTRADOS

La oscuridad os rodea, abandonados en un vacío sin fin a medida que caéis en un olvido ciego y sordo. Varios sucesos parpadean brevemente a vuestro alrededor antes de desvanecerse de nuevo: una mesa de frío hierro, una luz brillante sobre vosotros, la voz burlona de un niño, el hedor appestoso de animales y carne cruda, ingravidez, el repiqueteo de la gran maquinaria, y, por último, fétida agua negra que rezuma debajo de vosotros y fríos vientos que agitan el aire viciado.

Os despertáis lentamente para descubriros paralizados en la fría oscuridad, con vuestra voz silenciada y vuestro cuerpo colgado flácido e inútil como una muñeca de trapo. Sois incapaces de actuar o hablar, e incluso mantener el hilo de vuestros pensamientos, pero podéis escuchar la respiración entrecortada de otros en la oscuridad que os dice que no os encontráis solos y sentís un dolor profundo hasta el hueso en vuestras extremidades que confirma que a pesar de todo, vivís.

Lámparas de un verde enfermizo parpadean en las paredes, al tiempo que una docena de figuras aparecen vadeando el agua estancada hacia la fría plataforma en la que estáis vosotros y las otras formas. Llevan capas desiguales sobre oscuras armaduras, y sus caras están cubiertas por máscaras de animales grotescos de metal reluciente y piel cosida. Cada máscara es diferente, un perro, una serpiente, un cerdo, y así sucesivamente, mientras que el líder lleva el rostro dorado de un chacal con los dientes de color carmesí.

Las cadenas son liberadas y caéis sobre inmunda agua helada con los demás, todos igual de indefensos, amontonados como una fosa común para los vivos. Cada uno es examinado rápida y superficialmente por los enmascarados como ganado en un mercado. Máscara de Chacal grita una orden, y él y los otros retroceden en la oscuridad.

Pequeñas alimañas se arrastran por las paredes y las aguas gélidas, mientras un sombrío armario metálico remachado y con forma humana aparece a la vista, empujado por dos figuras raquíticas y deformes. Otra sombra, alta y delgada, permanece al límite de vuestra visión detrás de ellos.

El miedo es reemplazado por el horror cuando el armario de hierro se abre para revelar la cabeza cortada y torso mutilado de una mujer flotando en una columna de luz antinatural. Los ojos de la mujer se abren de golpe e irradian una cruel luz blanca. Sentís cómo las afiladas garras de una vil fuerza invaden vuestra mente con su toque contaminante mientras vosotros y vuestros compañeros de cautiverio finalmente encontráis la voz para gritar.

La fuerza se retira cuando el armario de hierro es cerrado de golpe. Una mano con garras de plata surge de la oscuridad y señala a tres cautivos en orden. Las figuras deformes se adelantan para arrastrarlos gritando hacia la oscuridad, donde caen en un brusco silencio.

Por suerte vosotros no estáis entre esos tres.

La luz se desvanece y el olvido se os lleva de nuevo.

AYUDA DEL JUGADOR II: NOTA DE MÁSCARA DE GARZA

No puedo confiar en vosotros. No puedo confiar en nadie, vosotros tampoco deberíais, y menos aún en estos pobres y perdidos sirvientes.

Vuestro Maestro ha sido traicionado como lo fue el mío, y hay cosas peores esperándonos a todos nosotros.

Matar o morir—esas son las opciones, no hay otra verdad, ya sea en estas jaulas oscuras, en el carnaval desenfrenado sobre nosotros o en los palacios repletos de los malvados.

Si el Viudo cumple sus propósitos, todos nos ahogaremos en la negra luz de incontables infiernos cuando llegue la última hora.

Que el Dios-Emperador os guarde o la Disformidad os maldiga. Ambas son cosas que—como todos—merecemos.



La Autorización Haarlock

Los Comerciantes Independientes son casi únicos en la cultura imperial por haber recibido licencia para viajar libremente entre las estrellas, tanto dentro como fuera del Imperio. Una escritura de Comerciante Independiente le da el derecho y la autoridad para contactar, comerciar y combatir más allá de la luz del Emperador. Fuera de las franjas del dominio de la humanidad, cada uno de los Comerciantes Independientes impone su propia ley.

La autorización de los Haarlock va más allá, dando a los Haarlocks la autoridad para "Llevar la verdad del Dios-Emperador de la Humanidad y castigar a los enemigos del hombre en la oscuridad más allá". Esto autoriza el mantenimiento de una flota privada y ejército privadas, yendo tan lejos como para permitirles solicitar (con algunas salvvedades) armas, naves y el apoyo de los "Siervos del Emperador".

En términos imperiales, este nivel de poder en las manos de un solo individuo es asombrosamente raro. El valor de la autorización Haarlock es casi incalculable, y muchas harían cualquier cosa para poseerla.

Gran parte de los cuatro milenios de historia del linaje Haarlock está perdido, y lo que permanece muestra altibajas en su poder a medida que aparecen y desaparecen en la historia imperial. Sin embargo, Albrach Haarlock murió recientemente en la Batalla del Alcance Amargo, atrayendo a su linaje al conflicto. Mientras ocurría esto, un descendiente inusual entró en escena.

Un sobrino de Albrach Haarlock por parte de su hermana muerta hace mucho tiempo, Erasmus, está registrado en las crónicas de Ambulón por carecer de ambición, notable solo por un ingenio agudo y un valioso talento para los misterios de la arcanotecnología y el conocimiento xenos. Se le concedió la capitania de una fragata exploradora, La Lanza del Destino. Durante el conflicto, Erasmus cayó en una trampa de Mathias Haarlock, un miembro expulsado de la familia que recurrió a los Poderes de la Ruina. Atacado por demonios de la disformidad, Erasmus fue terriblemente herido en el ataque y perdió a su amada esposa e hija. Ciertas fuentes creen que este incidente condujo a Erasmus a la locura.

Diez años estándar pasaron antes de que Erasmus apareciera de nuevo, y se había convertido en un hombre nuevo, demacrado y terrible, que poseía armas funestas y conocimientos incomprensibles. En menos de tres años, Erasmus Haarlock tuvo éxito en la caza y destrucción sistemática de cada opositor por la posesión de la Autorización Haarlock. Miembros de la familia, aliados, contactos, y cualquier persona que se interponía entre él y su venganza fueron deshechadas por Erasmus. Con sus rivales destruidas, Erasmus fue declarado Haarlock por una convocatoria de las autoridades imperiales de Solomon, Escintila, y Ophelia III. En el año 708 M41, Erasmus desapareció sin dejar rastro.

DARK HERESY

DESTINOS INCIERTOS

SINIESTRAS INTRIGAS ENTRE LA DECADENTE NOBLEZA DEL IMPERIO

Algo terrible se agita en el mundo de placer de Quaddis. Presagios de antiguos males se hacen evidentes a medida que se acerca la hora nº 13. ¿Podrás descubrir los secretos del Legado de Haarlock a tiempo?

El primer episodio de la trilogía definitiva de aventuras en Dark Heresy.

Desde el sangriento laberinto de las Jaulas Rojas hasta la mansión del coto de Gabriel, la aventura atraparà a los acólitos en las oscuras profundidades de Quaddis.

Los actos del notable comerciante independiente Erasmus Haarlock toman forma, estableciendo un escenario donde está en juego el destino del sector Calixis.

Diseñado para todos los niveles de juego, principiantes y veteranos pueden explorar diferentes caminos hacia el éxito.

Cuando el reloj de acero marque la hora nº 13, el Legado será revelado.

Adecuada para jugadores de todos los niveles. Es necesaria una copia del libro básico de DARK HERESY para usar este suplemento.



WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM